

การออกแบบสื่ออินเทอร์แอกทีฟเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจ
INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN FOR EMOTIONAL MANIPULATION



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการศิลป์ ภาควิชาศิลปะการศิลป์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตแอคทีฟเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจ
THE DESIGN OF INTERACTIVE MEDIA ABOUT EMOTIONAL
MANIPULATION

นักศึกษา ศุภิสรา ยาพันธ์

รหัสประจำตัว 63020278

ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

พ.ศ. 2566

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.วรพล ยวงเงิน



(วรพล ยวงเงิน)
อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่.....28.....เดือน.....พ.ค.....พศ.....2567.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตแอดทีฟเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจ
นักศึกษา	ศุภิสรา ยาพันธ์
รหัสประจำตัว	63020278
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ในการสื่อสาร เป็นเรื่องปกติที่คน พุดและพฤติกรรมของฝ่ายหนึ่งย่อมส่งอิทธิพลถึงอีกฝ่าย อย่างไรก็ตาม การส่งอิทธิพลย่อมแตกต่างจากการควบคุมบงการ การควบคุมบงการเป็นพฤติกรรม หลอกลวงที่ออกแบบมาเพื่อแสวงหาผลประโยชน์และควบคุมผู้อื่น ก่อให้เกิดความเสียหายทางจิตใจต่อเหยื่อที่รู้ไม่เท่าทัน ผู้วิจัยจึงจัดท สื่ออินเทอร์เน็ตแอดทีฟที่ สนอเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมควบคุมบงการให้มีผู้ตกเป็นเหยื่อน้อยลง และเพื่อออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตแอดทีฟให้ข้อมูลเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจ ผลงานที่สำเร็จออกมาเป็นเกมวิซวลโนเวลหรือนิยายภาพจ นวน 7 บท 2 ฉากจบ และสื่อประชาสัมพันธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีด้วยความกรุณาจากอาจารย์วรพล ยวงเงิน อาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำ อย่างดียิ่ง นอกจากนี้ยังมีอาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สาขานิเทศศิลป์ทุกท่านที่ได้มอบวิชาความรู้ คำแนะนำ คำติชม และประสบการณ์ให้ผู้วิจัยมาตลอดสี่ปี ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณครอบครัวและเพื่อนฝูงที่เข้าใจ มอบกำลังใจ และไม่ต่อว่ายามผู้วิจัยห่วยตัวหรือหยุดพัก โดยเฉพาะเพื่อนเป็นเพื่อนตายตั้งแต่สมัยมัธยมปลายของผู้วิจัยที่ได้ชักชวนให้ผู้วิจัยได้ลองศึกษาการเขียนโค้ดสร้างเกมมาด้วยกัน ศิลปนิพนธ์นี้จะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากผู้วิจัยไม่เคยได้ลองทามาก่อนรอบหนึ่งจนมีความมั่นใจว่าจะสามารถสร้างให้สำเร็จได้ในครั้งที่สองนี้

ขอขอบคุณคนเคยรู้จักที่กลายเป็นแปลกหน้า ผู้เข้ามาทำให้ผู้วิจัยได้รู้ซึ่งถึงความรู้สึกของการถูกบั่นทอนความสามารถเก็บเอาความทรงจำและประสบการณ์เลวร้ายเหล่านั้นมาเป็นแรงผลักดันในการทำศิลปนิพนธ์หัวข้อนี้ หากเส้นทางของผู้วิจัยไม่เคยตัดไขว้และซ้อนทับกับพวกเขาเหล่านั้นช่วงระยะเวลาหนึ่ง ศิลปนิพนธ์ในชั้นปริญญาตรีของผู้วิจัยคงจะไม่ใช่อะไร แต่เป็นสิ่งที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณตนเองที่เลือกทำ ศิลปนิพนธ์หัวข้อดังกล่าวเพื่อย้อนมองและทบทวนความเข้าใจสิ่งที่เคยเกิดขึ้น ขอขอบคุณที่แม้ว่าจะเต็มไปด้วยความวิตกกังวลแต่ก็พยายามจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ศุภิสรา ยาพันธ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ	III
สารบัญรูปภาพ	V
บทที่ 1 บทน า.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของงาน.....	1
1.4 ข้อจ ากัด (ถ้ามี).....	2
1.5 ขั้นตอนของการด ำเนินงาน.....	2
บทที่ 2 การควบคุมบงการทางจิตใจ.....	4
2.1 สาเหตุของการควบคุมบงการทางจิตใจ.....	4
2.2 แกนหลักและวิธีการควบคุมบงการทางจิตใจ	4
2.3 ผลกระทบต่อเหยื่อและลักษณะของผู้ที่ถูกควบคุมบงการ	6
2.4 พฤติกรรมควบคุมบงการที่เกิดขึ้นได้จริงในแต่ละบุคคล	6
2.5 แนวทางการรับมือกับการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ	7
บทที่ 3 ข้อมูลทางการออกแบบ.....	9
3.1 นิยายภาพอินเตอร์แอ็คทีฟ.....	9
3.2 โปรแกรม Ren'Py	9
บทที่ 4 วิธีการด ำเนินงาน	11
4.1 กลุ่มเป้าหมาย	11
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล.....	11
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา	11
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน.....	11
4.5 แนวทางการออกแบบ	12
บทที่ 5 การด ำเนินการออกแบบ.....	21
5.1 การพัฒนาโลโก้	21
5.2 การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (User Interface Design)	23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบตัวละคร	25
5.4 การออกแบบฉาก	31
5.5 การออกแบบหน้าคั่นระหว่างบท.....	31
บทที่ 6 ผลงานส วร็จ	32
6.1 ภาพคัทซีน.....	32
6.2 ภาพใบปิด	33
6.3 โปสเตอร์	35
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	36
7.1 บทสรุป.....	36
7.2 ปัญหาและข้อจ กัด	36
7.3 ข้อเสนอแนะ	36
บรรณานุกรม	37
ประวัติผู้เขียน	38

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.1 ภาพ Mood Board Direction 1 - Machine Mind.....	13
ภาพที่ 4.2 ภาพ Mood Board Direction 2 - Haunted Dream	16
ภาพที่ 4.3 ภาพ Mood Board Direction 3 - Should I quit?	19
ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้	22
ภาพที่ 5.2 โลโก้เสร็จ	22
ภาพที่ 5.3 ไอคอนเกม	22
ภาพที่ 5.4 แบบร่างยูสเซอร์อินเทอร์เฟซ – Cyberpunk	23
ภาพที่ 5.5 แบบร่างยูสเซอร์อินเทอร์เฟซ – Sterile	23
ภาพที่ 5.6 แบบร่างยูสเซอร์อินเทอร์เฟซ – Brutalist	23
ภาพที่ 5.7 แบบร่างยูสเซอร์อินเทอร์เฟซส่วนเมนูในหน้าหลัก	24
ภาพที่ 5.8 แบบร่างยูสเซอร์อินเทอร์เฟซส่วนเมนูในเกม	24
ภาพที่ 5.9 แบบร่างยูสเซอร์อินเทอร์เฟซเกม	24
ภาพที่ 5.10 ภาพร่างตัวละครดาร์ริน	25
ภาพที่ 5.11 ภาพสรีระตัวละครดาร์ริน	25
ภาพที่ 5.12 ภาพร่างตัวละครเซนา	26
ภาพที่ 5.13 ภาพสรีระตัวละครเซนา	26
ภาพที่ 5.14 ภาพร่างตัวละครดิเรก	27
ภาพที่ 5.15 ภาพสรีระตัวละครดิเรก	27
ภาพที่ 5.20 ภาพ Side Images ของตัวละคร	30
ภาพที่ 5.21 ภาพ Close Up ของตัวละคร	30
ภาพที่ 5.22 ภาพดิเรกจากเครื่องมือสื่อสาร	30
ภาพที่ 5.2 ภาพฉากหลังสรีระเสร็จ	31
ภาพที่ 5.11 ภาพหน้าคั่นระหว่างบท	31
ภาพที่ 6.1 ภาพคัทซีน	32
ภาพที่ 6.2 ใบปิดตัวละครดาร์ริน	33
ภาพที่ 6.3 ใบปิดตัวละครเซนา	33
ภาพที่ 6.4 ใบปิดตัวละครดิเรก	34
ภาพที่ 6.5 ใบปิดตัวละครมาลิน	34
ภาพที่ 6.6 ใบปิดตัวละครมายา	34

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.7 โปสเตอร์ตัวละครดาริน.....	35
--------------------------------------	----



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการสื่อสาร เป็นเรื่องปกติที่คำพูดและพฤติกรรมของฝ่ายหนึ่งย่อมส่งอิทธิพลถึงอีกฝ่าย อย่างไรก็ตาม การส่งอิทธิพลย่อมแตกต่างจากการควบคุมบงการอยู่ไม่มากก็น้อย การส่งอิทธิพลปกติเป็นการสื่อสารสองทาง สามารถขับเคลื่อนและโน้มน้าวจิตใจผู้รับสารให้คิดเห็นไปตามที่ต้องการ แต่อิทธิพลไม่ใช่ทั้งทางลบและทางบวกในตัวของมันเอง ข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัดคือการส่งอิทธิพลนั้นไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อบีบบังคับให้บุคคลอื่นปฏิบัติตาม

การควบคุมบงการเป็นพฤติกรรมหลอกลวงที่ออกแบบมาเพื่อแสวงหาผลประโยชน์และควบคุมผู้อื่น เป็นเรื่องเกี่ยวกับการใช้กลวิธีทางอารมณ์และจิตใจเพื่อเปลี่ยนแปลงการรับรู้ความจริงหรือพฤติกรรมของผู้อื่น ไม่ว่าจะด้วยการใช้เล่ห์เหลี่ยม การหลอกลวง การท ้ายท สายทั้งทางตรงทางอ้อม ก่อให้เกิดความเสียหายทางจิตใจต่อเหยื่อที่รู้ไม่เท่าทัน

การควบคุมบงการแฝงตัวอยู่ในชีวิตประจำวันของเราทุกคนตั้งแต่เด็กจนโต มีทั้งการที่ผู้ใหญ่กระทำต่อผู้น้อยและผู้น้อยกระทำต่อผู้ใหญ่ ทุกคนสามารถตกเป็นเหยื่อของพฤติกรรมนี้ได้ ในประเทศไทยเองก็มีผู้ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมควบคุมบงการอยู่มากมาย และความเสียหายที่เกิดขึ้นก็ไม่ใช่แค่ทางจิตใจ แต่ยังรวมถึงการสูญเสียทรัพย์สิน การทารุณร่างกาย และอาจร้ายแรงถึงขั้นเสียชีวิต แต่พฤติกรรมดังกล่าวกลับยังไม่เป็นที่รู้จักแพร่หลายในสังคม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการรวบรวมเรียบเรียงเรื่องดังกล่าว และนำเสนอออกมาในรูปแบบที่คนทั่วไปเข้าถึงและเข้าใจง่าย เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจและเพื่อให้มีผู้ตกเป็นเหยื่อลดลง

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมควบคุมบงการให้มีผู้ตกเป็นเหยื่อน้อยลง
2. เพื่อออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตที่พิให้ข้อมูลเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการได้

1.3 ขอบเขตของงาน

1. ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านประชากรศาสตร์ เป็นบุคคลอายุ 15 – 25 ปี การศึกษาระดับมัธยมปลาย – ปริญญาตรี อยู่ในวัยเรียน - วัยท างาน

ด้านจิตวิทยา ผู้ที่ไม่มีความรู้เรื่องการควบคุมบงการ ต้องรับมือกับผู้อื่นอยู่บ่อยครั้ง มีความสนใจเรื่องการรู้เท่าทันคนอื่น ต้องการป้องกันหรือพาดตนเองออกจากการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ

2. ขอบเขตของเนื้อหา

เรียบเรียงสาเหตุของการควบคุมบงการทางจิตใจ แกนหลักและวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุมบงการทางจิตใจ รวมถึงผลกระทบต่อเหยื่อ ยกตัวอย่างสถานการณ์และพฤติกรรมควบคุมบงการที่สอดคล้องกับแต่ละช่วงวัย และน าเสนอแนวทางการรับมือกับการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ

3. ขอบเขตของชิ้นงาน

1. เกมวิซวลโนเวล
2. สื่อประชาสัมพันธ์ 3 ประเภท
3. สื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.4 ข้อจำกัด (ถ้ามี)

-

1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1. ก หนดวัตถุประสงค์
 1. เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมควบคุมบงการ
 2. เพื่อออกแบบเว็บไซต์ให้ข้อมูลเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการที่น่าสนใจได้
2. รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ

รวบรวมจากบทความวิชาการและกรณีที่เกิดขึ้นจริงในสังคม

3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมและสรุปขั้นตอนด เนินงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เรียบเรียงเนื้อหา

1. สาเหตุของการควบคุมบงการทางจิตใจ
2. แกนหลักและวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุมบงการทางจิตใจ
3. ผลกระทบต่อเหยื่อและลักษณะของผู้ที่ถูกควบคุมบงการอยู่
4. พฤติกรรมควบคุมบงการที่เกิดขึ้นได้จริงในแต่ละช่วงวัย
5. แนวทางการรับมือกับการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ

5. ก หนดแนวทางการการออกแบบ

เว็บไซต์ที่น าสนอข้อมูลเกี่ยวกับการควบคุมบงการทางจิตใจที่น่าสนใจ

6. ด เนินงานการออกแบบ

1. ร่างแบบเว็บไซต์ และปรับแก้ไขตามความเหมาะสม
2. วางแผนการยกตัวอย่างสถานการณ์ที่เป็นไปได้จริง

7. สรุปลผลการด เนินงาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กลุ่มเป้าหมายสามารถป้องกันตนเองจากการถูกควบคุมบงการทางจิตใจได้
2. สามารถออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตที่ฟให้ข้อมูลเรื่องพฤติกรรมควบคุมบงการได้

บทที่ 2

การควบคุมบงการทางจิตใจ

การควบคุมบงการทางจิตใจคือการใช้อิทธิพลที่เป็นอันตรายต่อผู้อื่น ผู้คนที่ใช้วิธีการนี้จะโจมตีจิตใจและอารมณ์ของผู้อื่นเรียกว่านักบงการ นักบงการจะพยายามสร้างความไม่สมดุลของอำนาจในความสัมพันธ์ บังคับ ควบคุม และใช้ประโยชน์จากผู้อื่นเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนเองต้องการ

2.1 สาเหตุของการควบคุมบงการทางจิตใจ

โดยปกติแล้ว นักบงการใช้การควบคุมบงการทางจิตใจผู้อื่นได้จากหลายสาเหตุ เช่น เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ เพื่อปกป้องอนาคตของตน เพื่อหลีกเลี่ยงการรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้กระทำ ลงไปเพื่อแสดงอานาจและควบคุมให้ตนเองได้อยู่สูงกว่าผู้อื่น เพื่อให้ได้รับความเห็นอกเห็นใจหรือความสนใจ และเพื่อจุดประสงค์อื่น ๆ ที่เห็นแก่ตัว การควบคุมบงการทางจิตใจไม่ได้เกิดขึ้นด้วยความจงใจเสมอไป บางครั้งผู้กระทำก็ไม่รู้ว่าสิ่งที่ทำลงไปเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง เพียงแต่ต้องการบรรลุจุดประสงค์ของตนเองเท่านั้น สาเหตุของการควบคุมบงการทางจิตใจในลักษณะนี้อาจเกิดจากการที่ผู้กระทำเติบโตมาในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์ (Dysfunctional Family) สภาพแวดล้อมแวดล้อมที่บีบคั้นให้เอาตัวรอดไม่ว่าจะต้องใช้วิธีการใดก็ตาม การเรียนรู้จากพฤติกรรมของผู้ปกครอง นอกจากนี้ การควบคุมบงการทางจิตใจยังอาจมีความเกี่ยวข้องกับระดับความวิตกกังวลของบุคคล ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบก้ำ กั๊ง (BPD) และโรคหลงตัวเอง (NPD) อีกด้วย

2.2 แกนหลักและวิธีการควบคุมบงการทางจิตใจ

2.2.1 การใช้ประโยชน์จากความใกล้ชิดในความสัมพันธ์

การควบคุมบงการทางจิตใจเป็นวิธีการที่ต้องใช้ความใกล้ชิดสนิทสนมและความไว้นื้อเชื่อใจในระดับหนึ่ง เนื่องจากความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดจะมาพร้อมกับความอ่อนไหวเปราะบางในจิตใจซึ่งเป็นจุดที่นักบงการสามารถใช้ประโยชน์ได้ง่าย บ่อยครั้งผู้กระทำ จึงเป็นคนในครอบครัว เพื่อนสนิท หรือคนรัก ซึ่งได้รับความไว้วางใจและมีความเข้าใจดีเกี่ยวกับจุดอ่อน ข้อบกพร่อง ความกังวล และจิตใจของผู้ถูกกระทำ เป็นวิธีการที่ต้องใช้เวลาในการรวบรวมข้อมูลและสร้างความไว้นื้อเชื่อใจ หยั่งเชิงอย่างระมัดระวังทีละเล็กละน้อย และค่อย ๆ ขยายใหญ่ขึ้น ทำให้ผู้ถูกกระทำรู้สึกตัวได้ช้า เช่น การทุ่มเทความรักความเอาใจใส่อย่างหนักหน่วงในช่วงต้นของความสัมพันธ์เพื่อให้อีกฝ่ายประทับใจและตายใจ (Lover Bombing)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 การล้ ษัน

การควบคุมบงการทางจิตใจนั้นเป็นไปเพื่อ บิดตัดให้ผู้ถูกระทาทอนลู่ไปตาม จุดประสงค์ของผู้กระทำ บุคคลที่มีอาณาเขตของตัวตนชัดเจน รู้จักและเคารพตนเอง จะกล้า ยืนหยัดปกป้องพื้นที่และสิทธิเสียงของตนเอง ท ให้ยากต่อการถูกใช้ประโยชน์ ดังนั้นนักบงการ จึงไม่มีความเคารพในความเป็นส่วนตัวของเหยื่อ และมักจะหาโอกาสที่จะล้ ษันอยู่เสมอด้วย การค่อย ๆ หย้งเชิงทีละนิด หากถอยให้ก้าวหนึ่งก็จะขึ้นหน้ามาสองก้าว หากได้คืบก็จะเอาศอก จากเรื่องเล็กน้อยจนกลายเป็นเรื่องใหญ่ หลายครั้งที่มันกลายเป็นพฤติกรรมการล้ ษันอย่าง โจ่งแจ้ง ซึ่งคนทั่วไปไม่เข้าใจว่าผู้ถูกระทาทอมให้สิ่งนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร แต่เนื่องจาก กระบวนการหย้งเชิงและการรุกคืบเข้าใกล้ที่เป็นไปอย่างแยบยล ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจ นวนมากจึง ไม่เคยสังเกตเห็นหรือเะใจว่ามี การละเมิดเกิดขึ้นเลย

2.2.3 การท ให้รู้สึกผิด

ความสัมพันธ์ที่ตื้นขึ้นขึ้นอยู่กับ การให้และรับ เมื่อเกิดปัญหา ทั้งสองฝ่ายควรจะ ใคร่ครวญว่าตนมีส่วนทาทให้มันเกิดขึ้นอย่างไรและรับผิดชอบต่อการกระทำเหล่านั้น แต่นักบง การแทบจะไม่เคยรับผิดชอบต่อการกระทำของตนต่อเหยื่อ เพราะการทาทเช่นนั้นจะทาทลาย ความน่าเชื่อถือและท ให้ผู้ถูกระทาทเกิดความก้งขาต่อตัวผู้กระทำ ทเอง นักบงการส่วนใหญ่จะมี ทศนคติที่คิดว่าตนเองชอบธรรม และเหยื่อทาทผิดต่อเขา หลายครั้งที่นักบงการประสบ ความส ร์จในการดึงคนออกมาเป็นพวกพ้องและได้รับความเห็นอกเห็นใจจากคนเหล่านั้น ทุก อย่างถูกท ให้บังชี้ไปว่าเหยื่อมีความผิด ท ให้เหยื่อรู้สึกผิด ดังนั้นการที่พวกเขาจะใช้วิธีการผิด ๆ เช่น การสร้างความรู้สึกผิดให้เหยื่อ (Guilt tripping) การแยกตัวเหยื่อออกจากสังคม (Isolation) การเงียบใส่ (Silent Treatment) ตอบกลับจึงถือว่าเป็นการลงโทษที่สมควรแล้ว

2.2.4 การปั้นห้ว

นักบงการเป็นผู้เชี่ยวชาญในการท ให้ผู้อื่นตั้งค ทามกับความเป็นจริงของตนเอง ท ให้ เหยื่อสงสัยว่าตนคิดไปเอง และไม่มั่นคงในความคิดของตนเองในที่สุด สิ่งนี้มักเกิดขึ้นในรูปแบบ ของการโกหกที่โจ่งแจ้งและขัดแย้งกับความทรงจาเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าวของผู้ถูกระทาท การปั้นห้วอาจเป็นเรื่องยากที่จะจับสังเกตได้เนื่องจากมันเป็นกระบวนการที่จะบ่อนทาทลาย สุขภาพจิตของเหยื่ออย่างค่อยเป็นค่อยไป ผู้กระทำจะมีความอดทนและพยายามมากที่จะโน้มน ้าวเหยื่อว่าพวกเขาอ่อนไหวเกินไปหรือกำลังทาทเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ เมื่อประกอบกับ ความจริงที่ว่านักบงการส่วนใหญ่เป็นคนใกล้ชิดของผู้ถูกระทาทเอง เพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง หรือการจบความสัมพันธ์ เหยื่อที่ไม่รู้ตัวว่าถูกปั้นห้วจึงมักจะปรับการรับรู้ของตนให้สอดคล้อง กับนักบงการ น ไปสู่วงจรการควบคุมบงการทางจิตใจที่ยากจะหลุดพ้นในที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ผลกระทบต่อเหยื่อและลักษณะของผู้ที่ถูกควบคุมบงการ

เมื่อพูดถึงการล่วงละเมิดทางอารมณ์และจิตใจ แม้วารอยแผลเป็นจะไม่ปรากฏอยู่บนร่างกาย แต่มันอาจส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำไปตลอดชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ไม่ขอความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญ

2.3.1 ผลกระทบในระยะสั้น เหยื่ออาจเกิดความรู้สึกสับสน รู้สึกเหมือนกับว่าสิ่งนี้ไม่เป็นความจริง สงสัยว่าทำไมคนที่เคยเป็นเพื่อนหรือคนรักกลับกลายเป็นคนแปลกหน้าไปเลย ตั้งคำถามกับตัวเอง สงสัยว่าตนเองจาสิ่งต่าง ๆ ได้ถูกต้องจริง ๆ หรือมีอะไรผิดปกติกับตนเองหรือไม่ เพราะถูกตั้งคำถามหรือถูกบอกมาตลอดว่าสิ่งที่ตนเองทำนั้นผิดและผู้บงการเป็นฝ่ายถูก เหยื่ออาจเกิดความวิตกกังวลและหวาดระแวง ระมัดระวังตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกควบคุมบงการทางจิตใจในอนาคต เรียนรู้การนิ่งเฉย เนื่องจากการตัดสินใจทางบางอย่างในความสัมพันธ์ที่บั่นทอนจิตใจรังแต่จะทำให้เจ็บช้ำมากขึ้น เหยื่อจึงป้องกันตนเองด้วยการนิ่งเฉยเสียในสถานการณ์ที่ตึงเครียด รู้สึกอับอายและรู้สึกผิด โทษตนเองที่ไม่รู้เท่าทันการควบคุมบงการและเปิดโอกาสให้ผู้อื่นมาทาร้าย หลบสายตามู่คนและระมัดระวังคำพูดหรือการกระทำ ขย่ำมากเพื่อที่จะกลืนไปกับสภาพแวดล้อมและไม่ถูกนักบงการรายอื่นเลือกเป็นเหยื่ออีก

2.3.2 ผลกระทบในระยะยาว เหยื่ออาจประสบกับปัญหาโรคซึมเศร้าและอาการหวาดระแวง แยกตนเองออกจากสังคมและมีอารมณ์เฉยชา เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่แทบไม่มีความรู้สึกอะไรแม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่น่ายินดี ท ให้รู้สึกสิ้นหวังและคิดว่ามันคงไม่มีวันดีขึ้นได้อีกแล้ว ต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นเพราะถูกกดให้รู้สึกว่าตนเองไม่ดีพอมาเป็นเวลานาน รู้สึกคับข้องขุ่นเคืองใจ แม้วางจะเลี้ยงไม่ได้ที่จะต้องแสดงออก แต่ด้วยสภาพสังคมก็ทำให้ยากที่จะทำอย่างนั้น และหลังจากที่ถูกปฏิบัติอย่างเลว ๆ ใส ก็เป็นเรื่องยากที่เหยื่อจะมองเห็นสิ่งอื่นนอกจากพฤติกรรมเหล่านั้น เหยื่ออาจคิดเล็กคิดน้อยและตัดสินใจทั้งตนเองและคนอื่นด้วยมาตรฐานที่สูงมาก เพราะถูกทำให้รู้สึกว่าไม่สามารถควบคุมสิ่งใดได้มาเป็นเวลานาน สิ่งนี้มักต้องใช้เวลาและความเห็นอกเห็นใจในตนเองเพื่อที่จะก้าวต่อไป

2.4 พฤติกรรมควบคุมบงการที่เกิดขึ้นได้จริงในแต่ละบุคคล

2.4.1 ผู้ปกครอง

ในกรณีส่วนใหญ่ พ่อแม่ นักบงการหมายถึงพ่อแม่ที่ควบคุมพฤติกรรมของเด็กในลักษณะที่ป้องกันไม่ให้เด็กกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีอิสระจากการควบคุมของพวกเขา พฤติกรรมควบคุมบงการจากผู้ปกครองมีทั้งการใช้ความสัมพันธ์และความรักเป็นข้อต่อรอง การพูดให้เด็กรู้สึกผิดเมื่อไม่ทำตามคำสั่ง การเียบใส่ การบั่นทอนด้วยการบอกว่าเรื่องต่าง ๆ ไม่เคยเกิดขึ้น การขู่ให้กลัวด้วยบทลงโทษ ริบสิ่งของ แยกเด็กให้โดดเดี่ยว รวมไปถึงการตะคอกตะโกน การดูถูกให้อับอาย การเปรียบเทียบลูกของตนเองกับเด็กคนอื่น และการใช้ประโยชน์จากการเงิน เช่น การให้สินบน การยึดเงินเดือนเบี้ยเลี้ยง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 เพื่อนสนิท

การควบคุมบงการทางจิตใจจากเพื่อนเป็นสิ่งที่ค่อนข้างสังเกตเห็นได้ยากเพราะมิตรภาพใช้เวลา ก่อตัวนานในการสั่งสมความไว้วางใจและความสนิทสนม พฤติกรรมการควบคุมบงการของเพื่อนมีความเป็น พิษสูงแม้อุบัติแล้วไม่ร้ายแรง เพื่อนมักบงการจะค่อย ๆ ล้ สั่นเหยื่อทีละน้อย เช่น การดูถูกล้อเลียน การเรียกด้วยคำหยาบคาย การละเมิดความเป็นส่วนตัว เมื่อฝ่ายที่ถูกกระทำโกรธก็จะอ้างว่ามันเป็นมุก ตลกและฝ่ายที่ถูกกระทำ ขารมณอ่อนไหวเกินไป อาจดึงคนอื่นมาเข้าพวกเพื่อกดดันเหยื่อ มักจะพยายาม ยกให้ตนเองเหนือกว่า ไม่ยอมรับผิด โทษเหยื่อในเรื่องพฤติกรรมของเขาหรือสถานการณ์ของเขาเอง และไม่ยอมรับผิดขอต่อการกระทำ ของตนเอง

2.4.3 คนรัก

แทนที่จะสื่อสารอย่างเปิดเผยและซื่อสัตย์ คนรักที่ชอบบงการจะจงใจใช้วิธีการควบคุมบงการ ทางจิตใจเพื่อหลีกเลี่ยงวิธีการที่ตรงไปตรงมาในความสัมพันธ์ เช่น การพูดให้รู้สึกผิด การตบหัวลูบหลัง การเล่นบทเหยื่อ การบิดเบือนความจริง การแยกตัวเหยื่อออกจากเพื่อนและครอบครัวให้โดดเดี่ยวจาก ผู้คนในชีวิต การตัดสินใจให้คู่จะหาหรือไม่ทำอะไร การใช้ประโยชน์จากจุดอ่อนของคุณเอง การทุ่มเท ความรักความเอาใจใส่อย่างหนักหน่วงในช่วงต้นของความสัมพันธ์เพื่อให้อีกฝ่ายประทับใจและตายใจจะ ได้พึ่งพาแต่ตนเอง และการเจียบหรือเมินใส่เมื่ออีกฝ่ายไม่ยอมท ตามใจตนเอง

2.4.4 บรืวาร

ในที่นี้จะกล่าวถึงคนที่มีอำนาจในความสัมพันธ์น้อยกว่าและอายุน้อยกว่าอย่างเด็ก อย่างไรก็ตามเด็กเหล่านี้ อาจไม่ได้มีจุดประสงค์ที่เลวร้ายอย่างผู้ใหญ่ พวกเขาใช้วิธีควบคุมบงการทางจิตใจคนอื่น เพราะเห็นและเรียนรู้ว่ามันเป็นวิธีที่ใช้ได้ผลเท่านั้น พฤติกรรมการควบคุมบงการทางจิตใจของเด็กก็มี ตั้งแต่การใช้อารมณ์ฉุนเฉียว การกล่าวหา การโกหก การประจบประแจง การท ักตีผิดวิสัย รวมไปถึง การยุยงให้ผู้ปกครองหรือผู้เฒ่าคนอื่นปะทะกันเองในขณะที่ตัวเด็กถือหางฝั่งใดฝั่งหนึ่งด้วย

2.5 แนวทางการรับมือกับการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ

2.5.1 สังเกตเห็นพฤติกรรมซ้ ๆ

2.5.2 ตั้งค ทามถึงเจตนาของอีกฝ่าย

2.5.3 ไม่จ ะเป็นต้องให้ค ทอบทันที

2.5.4 ไม่ให้ความสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5.5 เคารพและหนักแน่นในตัวเอง

2.5.6 ชีตเส้นให้ชัดเจน

2.5.7 ปฏิษากับผู้ที่ไว้ใจได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ข้อมูลทางด้านการออกแบบ

3.1 นิยายภาพอินเตอร์แอคทีฟ

นิยายภาพอินเตอร์แอคทีฟ หรือที่เรียกกันว่าวิชวลโนเวล (Visual Novel) เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งเล่าเนื้อเรื่องผ่านข้อความ โดยปกติจะมีการใช้ภาพตัวละครและฉากนิ่ง อาจมีมีคัตซีนแบบเคลื่อนไหวสั้น ๆ บ้าง แต่โดยส่วนมากแล้วเป็นภาพนิ่ง มีจุดเด่นที่การดำเนินเนื้อเรื่องที่ทำให้ความรู้สึกคล้ายคลึงกับงานวรรณกรรมแต่สามารถตอบโต้กับตัวละครอื่นในเรื่องได้ โดยเนื้อเรื่องอาจมีจุดจบเดียวหรือหลายจุดจบก็ได้

วิชวลโนเวลมีต้นกำเนิดและได้รับความนิยมอย่างมากจากประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นตลาดที่ใหญ่ที่สุด ภาพประกอบภายในเกมจึงมักจะเป็นภาพแนวอนิเมะ วิชวลโนเวลมีการใช้สื่อต่าง ๆ มาประกอบการเล่าเรื่อง เช่น ภาพตัวละครที่สามารถแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ได้ ฉากสถานที่พื้นหลังตามเนื้อเรื่อง เสียงดนตรีประกอบฉาก เสียงเอฟเฟค รวมไปถึงกราฟิกในส่วนของผู้ใช้ Interface ที่ช่วยในการกำหนดธีมเรื่องและส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้เล่นได้

3.2 โปรแกรม Ren'Py

Ren'Py เป็นโปรแกรมสำหรับการสร้างวิชวลโนเวลซึ่งมีผู้นิยมใช้ทั่วโลก ตัวโปรแกรมช่วยให้ผู้สร้างเกมใช้ข้อความ ภาพประกอบ อนิเมชั่น และเสียงในการเล่าเรื่องราว สามารถออกแบบหน้าต่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟซได้โดยการวาดและเขียนโค้ด กำหนดควบคุมกัน โดยตัวเกมที่เสร็จออกมาสามารถเล่นได้ทั้งบนคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ และอุปกรณ์อื่น

ภาษาสคริปต์ของ Ren'Py ช่วยอำนวยความสะดวกให้การเขียนวิชวลโนเวลและเกมที่เน้นการบรรยายเป็นหลัก มีความยืดหยุ่นและเรียนรู้ได้ไม่ยากเกินไปนัก ตัวโปรแกรมสามารถใช้ได้ทั้งในเชิงพาณิชย์และในเชิงส่วนตัว

แพลตฟอร์มที่ตัวโปรแกรมรองรับ:

1. Windows 7+ (x86_64)
2. Mac OS X 10.10+ (x86_64)
3. Linux (x86_64, Arm)

3.3 การออกแบบเกมวิชวลโนเวล

เกมแนววิชวลโนเวลเป็นเกมที่ไม่เน้นระบบการเล่นแต่ดำเนินเรื่องราวผ่านทางภาพประกอบและคบรรยายที่คล้ายกับก ลังอ่านนิยาย มีหลากหลายประเภททั้งแนวสืบสวน แนวรัก แนวผีสาง และแนวชีวิตประจ ชัน โดยมีส่วนที่ต้องค ึ่งถึงยามออกแบบสามส่วนหลักคือ

3.3.1 เนื้อเรื่อง

เนื้อเรื่องภายในเกมวิชวลโนเวลสามารถมีได้ทั้งการดำเนินเรื่องแบบเส้นตรงให้ผู้เล่นอ่านเพียงอย่างเดียว (kinetic visual novel) และแบบที่มีหลายรูทแยกกันไปตามตัวเลือกของผู้เล่นเอง โดยอาจมีเพียงฉากจบแบบเดียวหรือหลายฉากจบก็ได้

3.3.2 ยูสเซอร์อินเทอร์เฟซ

หน้าหลัก หน้าเมนู ปุ่มและสัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมไปถึงกล่องชื่อตัวละครและกล่องคบรรยายทั้งหมดนี้เป็นส่วนสำคัญที่สามารถแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์และบรรยากาศของเกมแต่ละเกมได้ นอกจากนี้ การกำหนดเส้นทางหน้าเมนูต่าง ๆ ให้เข้าใจง่ายและสะดวกใช้ก็มีส่วนช่วยให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่ดีในการเล่นเกม

3.3.3 สื่อต่าง ๆ ภายในเกม

3.3.3.1 ภาพตัวละคร

แยกออกเป็นภาพตัวละครแบบครึ่งตัวที่จะปรากฏอยู่ในฉากกลางหน้าจอ ภาพบุคคลที่จะปรากฏอยู่มุมซ้ายของหน้าจอเมื่อตัวละครดังกล่าวพูด (Side Images) และภาพ Close up

3.3.3.2 ภาพพื้นหลัง

เพื่อประกอบการบรรยายและทำให้ผู้เล่นเห็นภาพว่าตอนนี้ตัวละครกำลังอยู่ที่ไหน บริเวณดังกล่าวมีบรรยากาศอย่างไร และเพื่อเพิ่มรายละเอียดให้โลกภายในเกม

3.3.3.3 ภาพคัตซีน

เป็นภาพประกอบเหตุการณ์ส คัญในเนื้อเรื่อง อาจมีการท ขนิเมชั่นให้ขยับได้ หรือเป็นภาพนิ่งธรรมดาาก็ได้

3.3.3.4 เสียงประกอบ

เช่น เสียงเพลงในแต่ละฉากและเสียงเอฟเฟค สามารถช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้เล่นเข้าใจอารมณ์และสถานการณ์ในเกมได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

วิธีดำเนินงานเริ่มจากการศึกษาข้อมูลของการควบคุมบงการทางจิตใจ ทั้งในด้านสาเหตุ แกนหลักและวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุมบงการทางจิตใจ ผลกระทบต่อเหยื่อ และลักษณะของผู้ที่ถูกควบคุมบงการอยู่ พฤติกรรมควบคุมบงการที่เกิดขึ้นได้จริง และแนวทางการรับมือกับการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ จากนั้นจึงเขียนเนื้อเรื่องวิซวลโนเวลโดยคำนึงถึงข้อมูลดังกล่าว เมื่อเนื้อเรื่องเสร็จแล้วจึงเริ่มการออกแบบตัวละคร ฉากพื้นหลัง และกราฟิกของเกม จากนั้นจึงนำทั้งหมดมาประกอบกันเป็นวิซวลโนเวลที่เสร็จสมบูรณ์โดยใช้โปรแกรม Ren'Py

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ เป็นบุคคลอายุ 15 – 25 ปี การศึกษาระดับมัธยมปลาย – ปริญญาตรี อยู่ในวัยเรียน - วัยท าน

ด้านจิตวิทยา ผู้ที่ไม่มีความรู้เรื่องการควบคุมบงการ ต้องรับมือกับผู้อื่นอยู่บ่อยครั้ง มีความสนใจเรื่องการรู้เท่าทันคนอื่น ต้องการป้องกันหรือพาตนเองออกจากการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

รวบรวมจากบทความวิชาการและกรณีที่เกิดขึ้นจริงในสังคม

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

4.3.1 สาเหตุของการควบคุมบงการทางจิตใจ

4.3.2. แกนหลักและวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการควบคุมบงการทางจิตใจ

4.3.3. ผลกระทบต่อเหยื่อ และลักษณะของผู้ที่ถูกควบคุมบงการอยู่

4.3.4. พฤติกรรมควบคุมบงการที่เกิดขึ้นได้จริงในแต่ละช่วงวัย

4.3.5. แนวทางการรับมือกับการถูกควบคุมบงการทางจิตใจ

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

4.4.1. เว็บไซต์

4.4.2. สื่อประชาสัมพันธ์ 3 ประเภท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4.3. สื่่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

4.5 แนวทางการออกแบบ

4.5.1 แนวทางที่ 1: Machine Mind

ศูนย์วิจัย / โซไฟ / ทุกคนเทา

"พวกเราออกไปจากที่นี่ด้วยกันเถอะ"

มนุษย์ชาติล่มสลายไปแล้ว นั่นคือสิ่งที่เหล่าหุ่นยนต์นักวิจัยบอกแก่นมนุษย์ทดลอง ตัวเอกและคนอื่น ๆ เป็นมนุษย์ทดลองในศูนย์วิจัย ต้องการจะหนีออกไปจากการปกครองของหุ่นยนต์ ทั้งตัวเอก คนรัก แม่ น้อง เพื่อน จึงร่วมมือกัน แต่การจะหนีก็ไม่ใช่ว่าเรื่องง่าย หลายครั้งก็มีความเห็นต่างกันและน ไปสู่การมีปากเสียงกัน

เรื่องแรก มีการเถียงกันว่าใครจะอยู่เฝ้ายามตอนกลางคืน

ใช้วิธีโอนอ่อนออก แม่ออกต่างอยู่คนเดียว แล้วแม่ก็เริ่มเล่นบทเหยื่อโดยการร้องไห้แล้วพูดประมาณว่า พ่อตายไปแล้ว มีลูก ลูกก็ไม่มันใจเลย ทั้งที่ตัวเองเป็นคนเสียสละมาตลอด ฯลฯ เพื่อให้ตัวเอกรู้สึกผิดจะได้รับเอาหน้าที่เฝ้ายามไปเสีย (ใช้วิธีการ play victim + guilt trip)

เรื่องสอง เเถียงกันเรื่องเส้นทาง

ตัวเอกคิดว่าควรไปทางซ้าย คนรักคิดว่าควรไปทางขวา ทั้งสองคนมีเหตุผลของตัวเองแต่ตกลงกันไม่ได้ สุดท้ายคนรักจะพูดทานองว่า เธอคิดไปเองว่าฉันเป็นอย่างนั้น (ดูถูกว่าเหตุผลของตัวเองไม่มีน้ำหนัก) จาได้ใหม่ว่าเมื่อก่อนเธอก็ไม่เชื่อฉัน แล้วสุดท้ายเธอก็ตัดสินใจผิด ยอมรับเถอะว่าเธออ่อนเหตุผล สุดท้ายก็บอกว่า เลิกเง้าเมื่อไหร่ค่อยมาคุยกัน (ใช้วิธีการ silent treatment)

เรื่องสาม เเถียงกันเรื่องเสบียง

ใครแอบกินไปกินส่วนของตัวเอง? จับได้ว่าเป็นน้อง ตอนแรกก็ยังงู้อึกทอว่าไม่ใช่ผมนะ พอเอาหลักฐานมาต้อนก็อแงประมาณว่าก็ผมเป็นวัยกำลังโต พี่เป็นพี่ก็ต้องเสียสละให้ผมสิ แล้วก็ไปดึงผู้ใหญ่คนอื่นมาเข้าพวกด้วย (แม่) (ใช้วิธีการโกหกและดึงผู้มื่อ นามมากกว่ามาเป็นพวก)

เรื่องสี่ เเถียงกันเรื่องเกลือเป็นหนอน

ไม่ว่าจะไปทางไหนก็รู้สึกเหมือนเจอพวกหุ่นยนต์ดักทางอยู่ตลอด เริ่มสงสัยกันเอง น้องก็เสียมว่าคนรักกับแม่หนีทาลับหลังพี่นะ พวกเขาสงสัยว่าพี่เป็นหนอน ตัวเอกถามต่อว่าแล้วเพื่อนละ ไม่มีอะไรจะพูดถึงหน้อยหรือ น้องก็บอกว่าเพื่อนเป็นคนตีแบ่งเสบียงให้กินตลอด ที่ว่ามาทั้งหมดนี้เพื่อนก็พูด ตัวเอกฟังน้องแล้วเอะเลยคอยจับตามองเพื่อนไว้ สุดท้ายตัวเอกก็จับได้ว่าเพื่อนคอยบอกพิภัดให้ฝั่งหุ่นยนต์มา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลอดเพราะฝั่งหุ่นยนต์ยื่นเงื่อนไขว่าถ้ายอมทำตามจะไว้ชีวิตมนุษย์ในกลุ่มให้หนึ่งคน ไม่รวมตัวเพื่อนเอง และนั่นคือตัวเอก

[ที่ฉันท าแบบนี้ก็เพื่อเธอหรอกนะ] (ใช้วิธีการ love bomb)

ตัวเอกต้องเลือกระหว่าง

> ยอมถูกจับกุมแล้วรอดไปด้วยกันกับเพื่อน

Bad End ทุกคนตาย เพื่อนรอด เพราะจริงๆ แล้วเพื่อนเป็นหุ่นยนต์ที่เรียนรู้การ manipulate มาจากมนุษย์คนอื่นตลอดเวลาที่อยู่ด้วยกัน

> เกลี่ยกล่อมให้เพื่อนตลบหลังหุ่นยนต์ด้วยการบอกพิภักดิ์

True End เพื่อนไม่ยอมทำเดี่ยว เผยพิรุณจับได้ว่าเป็นหุ่นยนต์ มีการต่อสู้กันเกิดขึ้น สุดท้ายตัวเอกก็สามารถปิดการท ฆาตของเพื่อนลงได้ และน ชิพของเพื่อนมาค้นจนเจอแผนที่ศูนย์วิจัย สุดท้ายตัวเอก คนรัก แม่ น้อง ก็สามารถหนีออกมาจากศูนย์วิจัยได้สำเร็จ และได้ค้นพบว่าที่พวกหุ่นยนต์คอยบอกวามมนุษย์ชาติล่มสลายไปแล้ว มันไม่จริง เฉลยว่าเป็น VR

สารที่ต้องการจะสื่อ: เอาตัวให้รอดจากนักบงการ

มู้ดโทน

Scifi / Sterile / Cyberpunk

Mood Board 1 - Machine Mind

Scifi / Sterile / Cyberpunk

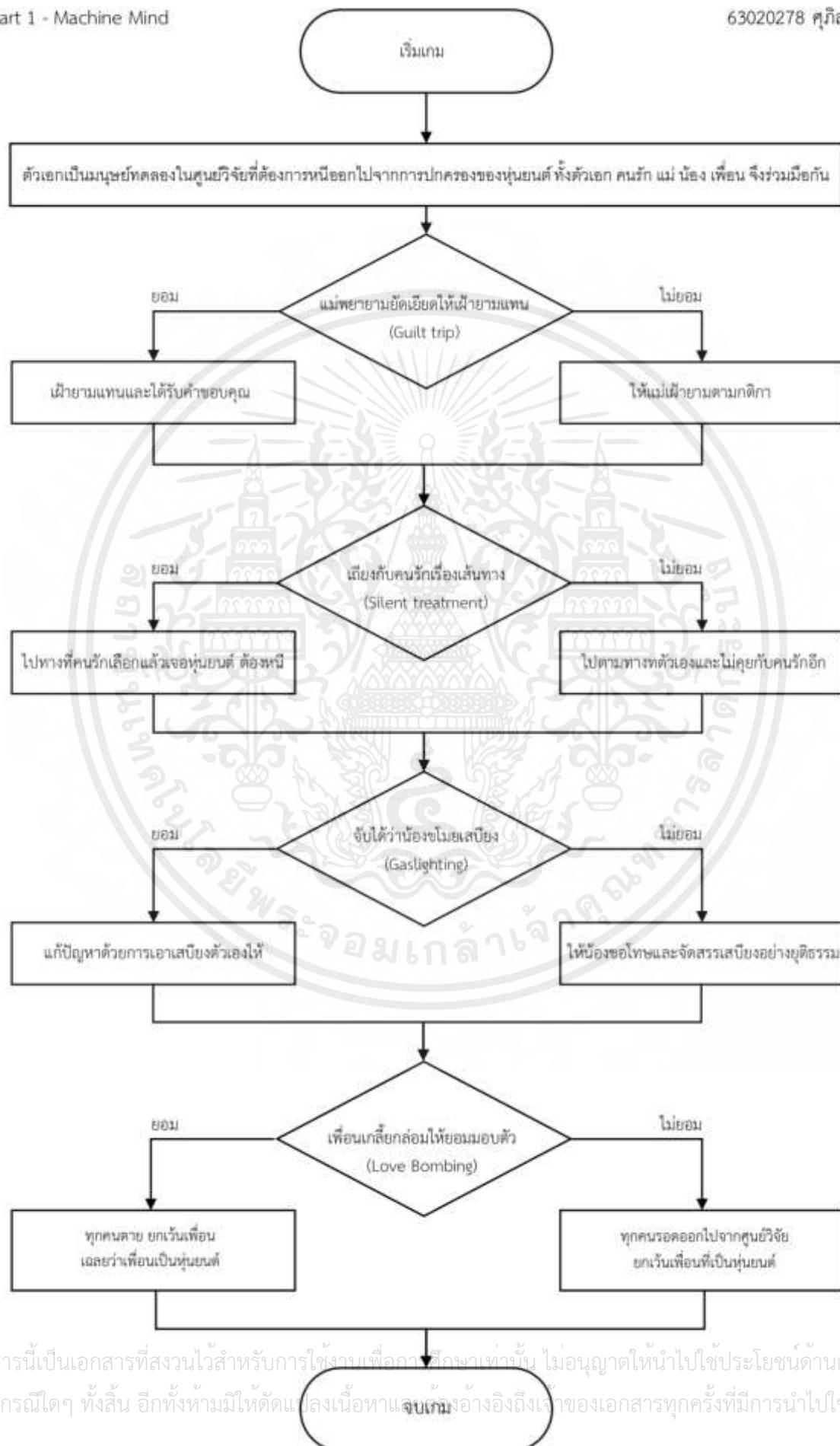


ภาพที่ 4.1 ภาพ Mood Board Direction 1 - Machine Mind

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Flow Chart 1 - Machine Mind

63020278 ศุภิสรา ยาพันธ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 แนวทางที่ 2: Haunted Dream

ความฝัน / เมืองร้าง / ผีसाง

"ฉันต้องออกไปจากเมืองนี้"

ตัวเอกเป็นมนุษย์ พอลืมนิทาขึ้นมาเรื่อยๆ มาอยู่ที่นี่แล้ว คนรัก แม่ เพื่อน น้อง ก็อยู่ด้วย แต่ทุกคนดูแปลกๆ เมืองนี้ก็แปลก ตัวเอกเชื่อว่าควรจะออกไปจากที่นี่ ทุกคนดูเออออเห็นด้วย

เหตุการณ์หนึ่ง: จับได้วาน้องไม่ใช่คน (ใช้วิธีการปั่นหัว gaslight)

แล้วน้องก็พูดว่าไม่ไปไม่ได้หรอก เมืองที่ยามเข้ามาไม่ถึงแบบนี้สิดี จะได้ไม่ต้องไปโรงเรียน ตัวเอกเอ๊ะขึ้นมาแล้วทักว่า นี่ไม่ใช่ น้องจริงๆ หรือไม่ใช่ (เพราะน้องตัวจริงกลัวความมืด) น้องก็โกหกบ้าง บิดเบือนความจริงบ้าง แต่ตัวเอกชักใช้ไม่หยุด สุดท้ายน้องจึงยอมแพ้และฆ่าตัวเอก (บังคับฆ่าตาย)

ลืมนิทาขึ้นมาอีกทีวนลูปเดิม แต่ในกระเป๋ามีสมุดบันทึก เล่าความปรารถนาว่าตัวเอกจะลองออกไปก็ได้ แต่ต้องระวังหน่อยนะ (สมุดบันทึกจะเป็นตัวให้ข้อมูลว่าการ manipulate ต่างๆ ที่ตัวเอกเจอคืออะไรบ้าง)

เหตุการณ์สอง: แม่ใช้หาไฟฉาย (ท ให้รู้สึกผิด+แยกเหวี่ยงจากสังคม)

น้อง(กลับมา)กลัวความมืด แม่เลยใช้ตัวเอกให้หาไฟฉายให้หน่อย นี่น้องแกล้ง ทาไม่เห็นแก่ตัวแบบนี้

> ยอมไปหาให้คนเดียว = ระหว่างที่ท าสพยายามใส่ถ่านไฟฉายอยู่ก็โดนอะไรไม่รู้ฟาดหัวตาย

> ไม่ยอมไป = โดนแบน แม่จะพูดจาท นองว่าอย่าไปคบตัวเอก แยกตัวเอกจากสังคม แต่คนรักตัวเอกยังอยู่จริงๆ ตัวเอกก็รู้สึกว่าการมีไฟฉาย เลยไปหากันสองคนแล้วกลับไปรวมกลุ่ม

เหตุการณ์สาม: เพื่อนแอบดูสมุดบันทึก (ลั ลสัน+เล่นบทเหยื่อ)

ทะเลาะกับเพื่อนเพราะจับได้ว่าเพื่อนจะแอบอ่านสมุดบันทึก เพื่อนจะพูดประมาณว่า แค่ดูนิดหน่อยก็ถือว่าลั ลสันแล้วหรือ เพราะแบบนี้ถึงได้ไม่มีใครทนแก่ได้อย่างฉัน ตัวเอกก็บอกว่าสมุดบันทึกเป็นเรื่องส่วนตัว แบบนี้นะลั ลสันแล้วแถมไม่ให้เกียรติกันเลยทีเดียว เพื่อนก็ร้องไห้บอกว่าการที่แกพูดแบบนี้ทำให้เราเสียใจมากนะ

> ให้อู = ยอมให้ลั ลสัน สุดท้ายเพื่อนขอวิญญานไปอยู่ด้วย = ตาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

> ไม่ให้ดู = เนื้อเรื่องไปต่อ เฉลยว่าคนเขียนสมุดบันทึกคือคนรัก คนอื่นนอกจากทั้งคู่เป็นผี

เหตุการณ์สี่: นอนในโลง (love bomb / ใช้ความเชื่อใจ)

ดูเหมือนว่าจะหาทางออกไม่เจอและผีแม่ น้อง เพื่อนไล่ตาม คนรักจึงเสนอว่าให้นอนในโลง เพราะเชื่อกันว่าเป็นการต่อชะตาให้พ้นเคราะห์

> เชื้อคนรัก

Bad End ตัวเอกเข้าไปนอนในโลง แล้วก็มีเสียงตอกตะปู ก๊ก ก๊ก ก๊ก ผลักฝาโลงออกไม่ได้ ในที่สุดก็ได้ยินคนรักพูดว่า ...จับได้แล้ว เลยได้รู้ว่าคนรักก็เป็นผี แล้วตัวเอกก็ถูกขังอยู่ในโลงไปจนตัวเองในโลกความจริงไหลตาย สมุดบันทึกเขียนอย่างสุดท้ายคือการ love bomb ก็คือสาเหตุที่คนรักคอยช่วยเหลือตัวเอกตลอดมา รวมถึงสมุดบันทึก เป็นไปเพื่อการนี้โดยเฉพาะ

> แยกกับคนรักแล้วหาทางหนีต่อไป

True End ในที่สุดก็ออกมาได้ ตัวเอกสะดุ้งตื่น ทั้งหมดเป็นแค่ความฝัน ทั้งสิ้นคนตายไปหมดแล้ว ตัวเอกเลยว่าจะไปท บัญจรวดนั้ ทัดเวรกรรมให้

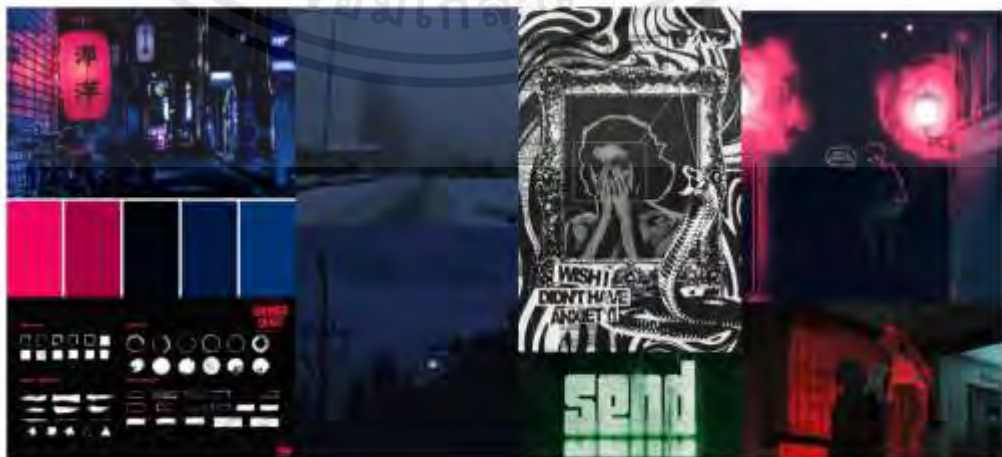
สารที่ต้องการจะสื่อ: อย่าให้ผีมาหลอก

มู้ดโทน

Blue hour / Haunted / Grunge

Mood Board 2 - Haunted Dream

Blue hour / Haunted / Grunge

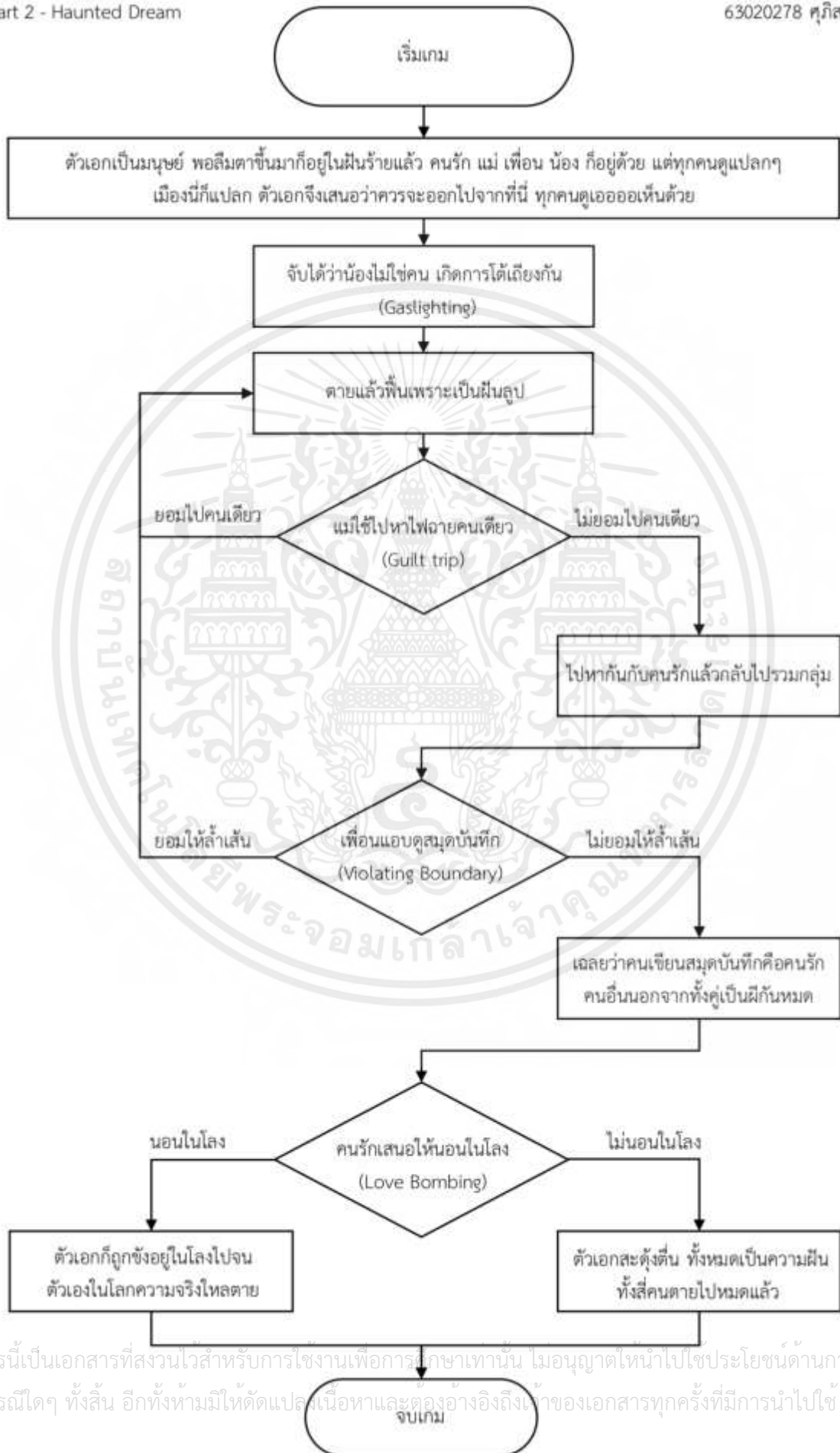


ภาพที่ 4.2 ภาพ Mood Board Direction 2 - Haunted Dream

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Flow Chart 2 - Haunted Dream

63020278 ศุภิสรา ยาพันธ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.3 แนวทางที่ 3: Should I quit?

ชีวิตประจำ วัน / ปรึกษาปัญหาชีวิต / ลาออกจากบ.

"จะลาออกดีมั้ยนะ...?"

ตัวเองไม่พอใจงานที่ท ขอยู่ สภาพแวดล้อมในการท งานแย งานเยอะ จึงเริ่มคิดที่จะลาออกและลองปรึกษาคนใกล้ตัวดู

1 คนรัก: คุณนี่คิดอะไรเป็นเด็กๆ สมัยนี้งานหายากจะตาย คุณก็ไม่ได้เก่งขนาดนั้น ถ้าลาออกมาแล้วจะหางานที่ใหม่ได้หรือ ผมพูดเพราะเป็นห่วงนะ ยังไงลองคิดดูให้ดีๆ อีกทีก่อนเถอะ (ลั สสัน-ดูถูก-จีจู้ดอ่อน)

2 แม่: ฉันว่าตัวเองก็ไม่ได้เลี้ยงแถมมาให้เป็นคนหนักไม่เอาเบาไม่สู้ เหยียบขี่ไ้ไม่ผ่อนแบบนี้ละ ถ้าจะลาออกก็ไม่มีอะไรต้องพูดกันแล้ว แกทำให้ฉันผิดหวังมาก นี่ฉันเลี้ยงแถมมาผิดทางสินะ เป็นเพราะฉันเองที่ตามใจแถมมากไป แกเลยโตมาเห็นแก่ตัว... (Playing Victim + Silent Treatment)

3 เพื่อน: ฉันล บากกว่าแกตั้งเยอะ ยังไม่บ่นว่าเหนื่อยเลย แกคิดไปเองรีเปล่าว่างานมันเยอะ ฉันว่าฉันก็ได้มากมาขนาดนั้น มันอาจเป็นเพราะแกยังจัดตารางเวลาไม่ดี หยุดบ่นเถอะ แล้วห้ามลาออกนะ อยู่เป็นเพื่อนกันก่อน (One up someone + gaslight)

4 น้อง: พี่อยากลาออกจากที่ท งานหรือ ผมก็อยากลาออกจากโรงเรียนเหมือนกัน แม่บอกว่าพี่เป็นตัวอย่างไม่ดีให้ผม ดูเหมือนผมจะติดโรคพี่ก็เลยมาจากพี่ ท ไม่พี่ไม่ท หัวให้นายยึดถือเป็นแบบอย่างบ้าง พอพี่เหลวไหลผมเลยไม่รู้จะเอาอย่างไรกับชีวิตตัวเองดี (guilt trip)

ในแต่ละข้อ ถ้าเลือกเอาออกตามจะนับเป็น 0 คะแนน ถ้าเลือกยื่นหยัดในความคิดตนเอง ตัวเอกจะ call out พฤติกรรมต่างๆ ที่แต่ละคนแสดงออกมา เป็นการให้ข้อมูลไปในตัว

ตัดสิน Bad End / True End / Good End จากคะแนน

0-1 คะแนน = ไม่ได้ลาออก ยังคงนั่งท งานงๆ ต่อไปอย่างหมดหวัง

2 คะแนน = ชั่งใจว่าจะลาออก แต่ก็ยังไม่เห็นแผน เหมือนจะอยู่หรือไม่อยู่ตรงนี้ก็ได้

3-4 คะแนน = ลาออก และรู้จักตัวเองดี ไม่นานก็ไปได้ดีกับกิจการใหม่ที่เลือกเอง

สารที่ต้องการจะสื่อ: บางครั้งก็ต้องกล้าที่จะยื่นหยัดในความคิดของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มู้ดโทน

Everyday Life / Cool Tone / Office

Mood Board 3 - Should I quit?

Everyday Life / Cool Tone / Office

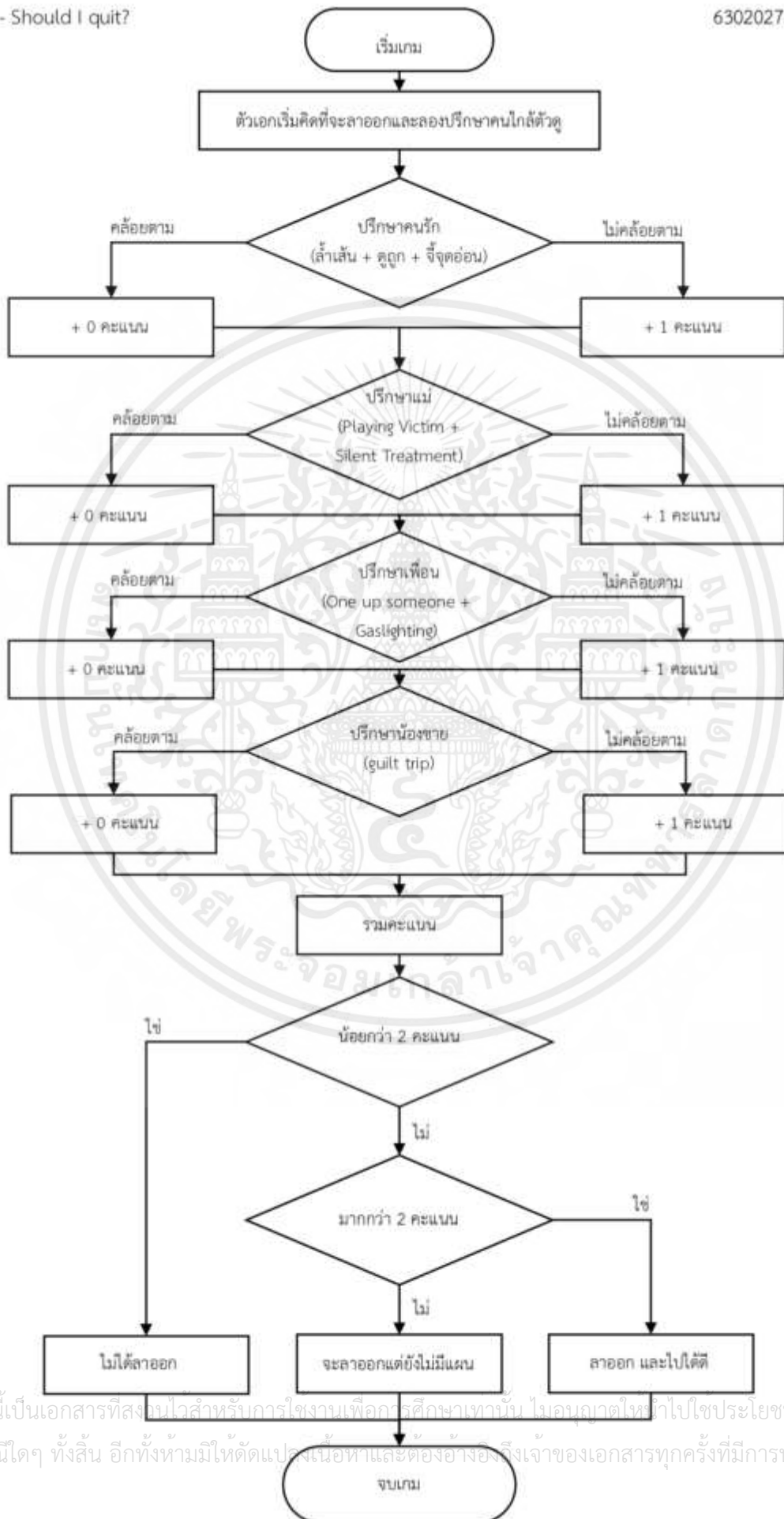


ภาพที่ 4.3 ภาพ Mood Board Direction 3 - Should I quit?

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Flow Chart 3 - Should I quit?

63020278 ศุภิสรา ยาพันธ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

จากแนวทางโครงเรื่อง 3 แนวทางข้างต้น กรรมการได้แนะนำให้ปรับเปลี่ยนโครงเรื่องให้สามารถเข้าใจได้ง่ายและเกี่ยวข้องกับผู้รับสารมากกว่านี้ เช่น ใช้การผูกเกลี้ยกล่อมให้แต่งงานแทน เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกว่าการเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับและส คัญต่อชีวิตประจ ชันของพวกเขา

โครงเรื่องที่ปรับเปลี่ยนตามคำแนะนำ มีดังนี้ จุดเริ่มต้นของเรื่องราวคือตัวเอกได้รับจดหมายเชิญจากองค์กรหนึ่ง (สถาบันวิจัยความผิดปกติแห่งจักรวาล) ซึ่งตัวเอกมีความใฝ่ฝันอยากเป็นคณะสำรวจระหว่างดาวอยู่แล้วและต้องการจะไป แต่แล้วแม่ก็มาแจ้งข่าวว่ามีฮิวแมนนอยสนใจอยากท ทความรู้จักกับตัวเอก ตัวเอกไม่ยอมแต่งงานแต่ก็โดนคนรอบตัวทั้งแม่ น้องชาย และเพื่อนโน้มน้าวด้วยวิธีการปั่นหัวแบบต่างๆ ในขณะที่เดียวกันตัวเอกที่มีความสนใจด้านวิทยาการและเทคโนโลยีก็เริ่มพัฒนามิตรภาพกับฮิวแมนนอยเพราะสามารถคุยกันได้ถูกคอ แต่แล้ววันหนึ่งตัวเอกและน้องชายก็พบกล่องสอดแนมอยู่ในบ้าน เมื่อสืบหาตัวผู้ต้องสงสัยก็จับได้ว่าฮิวแมนนอยเป็นคน มาติดตั้งไว้ด้วยเหตุผลที่ต้องการท ทความรู้จักตัวเอกให้มากกว่านี้ จากนั้นจึงเกลี้ยกล่อมให้ตัวเอกเลือกตนเองแทนการไปทำงานไกลบ้าน ตัวเอกไตร่ตรองเรื่องราวทั้งหมดที่ผ่านมาและตัดสินใจปฏิเสธฮิวแมนนอย ในท้ายที่สุดก็ได้เลือกทำตามเป้าหมายของตัวเอง นั่นก็คือการไปท งานกับสถาบันวิจัยความผิดปกติแห่งจักรวาล

ในโลกที่ตัวเอกมีชีวิตอยู่นั้นมีบรรยากาศของการเปลี่ยนผ่านทางสังคม มนุษย์อยู่ร่วมกับฮิวแมนนอยที่เริ่มพัฒนาตนเองจนมีบทบาททางสังคมเป็นประชากร มีสิทธิ์เสรีภาพเทียบเท่ามนุษย์ และจะนำหน้าไปในอีกไม่ช้า การชวนขายความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาการต่าง ๆ แลกมาด้วยสิ่งแวดล้อมที่เสื่อมโทรมลง ความสวยงามและสุนทรียภาพซึ่งจับต้องไม่ได้กลายเป็นสิ่งสิ้นเปลือง อาคารสถาปัตยกรรมปูนเปลือยที่เน้นเพียงประโยชน์ใช้สอยให้ความรู้สึกไม่เป็นมิตรต่อผู้อยู่อาศัยที่มีความรู้สึกอย่างมนุษย์ จึงเลือกน แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมบริสุทธิ์ลิสต์มาปรับใช้ในการออกแบบ

5.1 การพัฒนาโลโก้

ในการออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตที่เฟื่องฟูพฤติกรรมควบคุมบงการทางจิตใจได้ก หนดชื่อเรื่องว่า Metanoia ซึ่งมีความหมายในเชิงการเปลี่ยนผ่านของจิตใจ และออกแบบภาพร่างดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้

สรุปการเลือกแบบ ข้างเจ้าเลือกแบบที่ 6 มาพัฒนาต่อ เนื่องจากมีลักษณะของรหัสแท่ง เป็นระเบียบ และไม่เคลื่อนไหว สอดคล้องกับบรรยากาศของเรื่องราวและวัฒนธรรมของโลกดังกล่าว



ภาพที่ 5.2 โลโก้ จริง



ภาพที่ 5.3 ไอคอนเกม

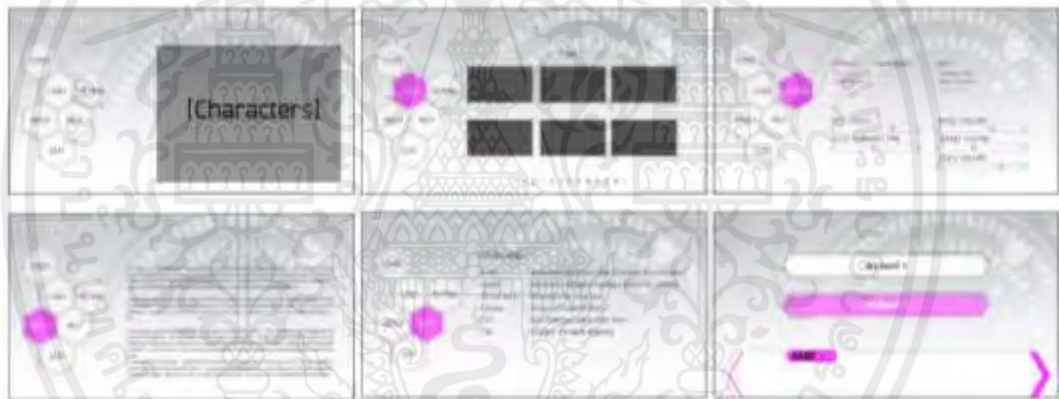
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ (User Interface Design)

แนวทางการออกแบบยูสเซอร์อินเตอร์เฟซแยกออกเป็น 3 แนวทางย่อย ดังนี้



ภาพที่ 5.4 แบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ – Cyberpunk



ภาพที่ 5.5 แบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ – Sterile



ภาพที่ 5.6 แบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟซ – Brutalist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการเลือกแบบ ได้มีการนำแบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟสทั้งสามแบบมาพัฒนาต่อโดยหยิบเอาบางส่วนมาผสมกันให้ลงตัวและเป็นมิตรต่อสายตาผู้รับสารมากยิ่งขึ้นตามค ณะน ำ



ภาพที่ 5.7 แบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟสส่วนเมนูในหน้าหลัก



ภาพที่ 5.8 แบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟสส่วนเมนูในเกม



ภาพที่ 5.9 แบบร่างยูสเซอร์อินเตอร์เฟสเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบตัวละคร

5.3.1 ตัวเอก ดาริน เป็นคนฉลาดและมีความสนใจที่เจาะเจาะจงในด้านวิทยาการ จึงมักถูกมองว่าเป็นคนไร้อารมณ์และพูดแต่เรื่องเข้าใจยาก ไม่เข้าใจความตื้นลึกหนาบางของสังคม



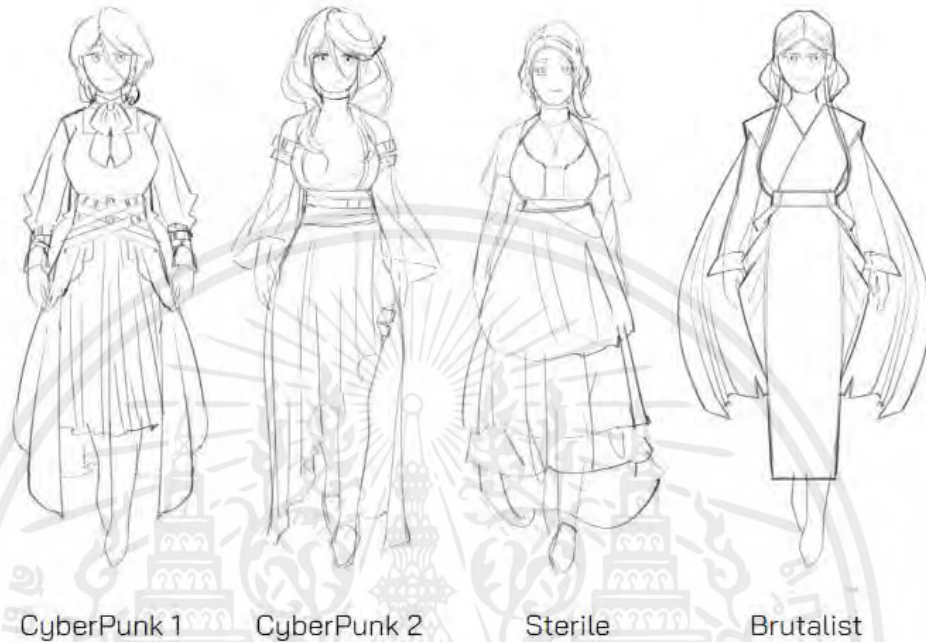
ภาพที่ 5.10 ภาพร่างตัวละครดาริน



ภาพที่ 5.11 ภาพส ตรีจตัวละครดาริน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.2 แม่ เซนา เป็นตัวละครที่มีภาพลักษณ์ใจเย็นอ่อนโยน ใสซื่อฟ้าและขาวซึ่งให้ความรู้สึกสงบ เป็นมิตร แต่เมื่อต้องการชักจูงให้ตัวเองไปในทิศทางของตัวเองก็สามารถใช้ได้ทั้งไม้อ่อนอย่างการร้องไห้ และไม่แข็งอย่างการเมินเฉยไม่พูดจาได้



ภาพที่ 5.12 ภาพร่างตัวละครเซนา



ภาพที่ 5.13 ภาพส าร็จตัวละครเซนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3 คนรัก ดิเรก เป็นฮีวแมนนอยที่มีรูปลักษณะคล้ายมนุษย์เพศชาย มีความเป็นผู้ใหญ่ สุขุม คาพูดจาง่าเชื่อถือ ออกแบบโดยใช้สีดำซึ่งสื่อถึงความหนักแน่นและสีแดงซึ่งสามารถตีความได้ทั้งด้าน ความรักและความอันตราย



ภาพที่ 5.15 ภาพส ริงจตัวละครดิเรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.4 น้องชาย มาลิน เป็นเด็กที่มีความคิดของตัวเอง ค่อนข้างหัวดีและติดเล่น มีการใช้วิธีแก้งท ขป็นไม่รู้ไม่เข้าใจเรื่องบางอย่างเพื่อให้คนอื่นมาท งานแทน แต่โดยเนื้อแท้แล้วไม่ใช่เด็กไม่ดี เพียงแค่ไม่รู้ว่พฤติกรรมของตนเองเป็นสิ่งที่ผิด เมื่อมีคนอธิบายให้ฟังก็เข้าใจ



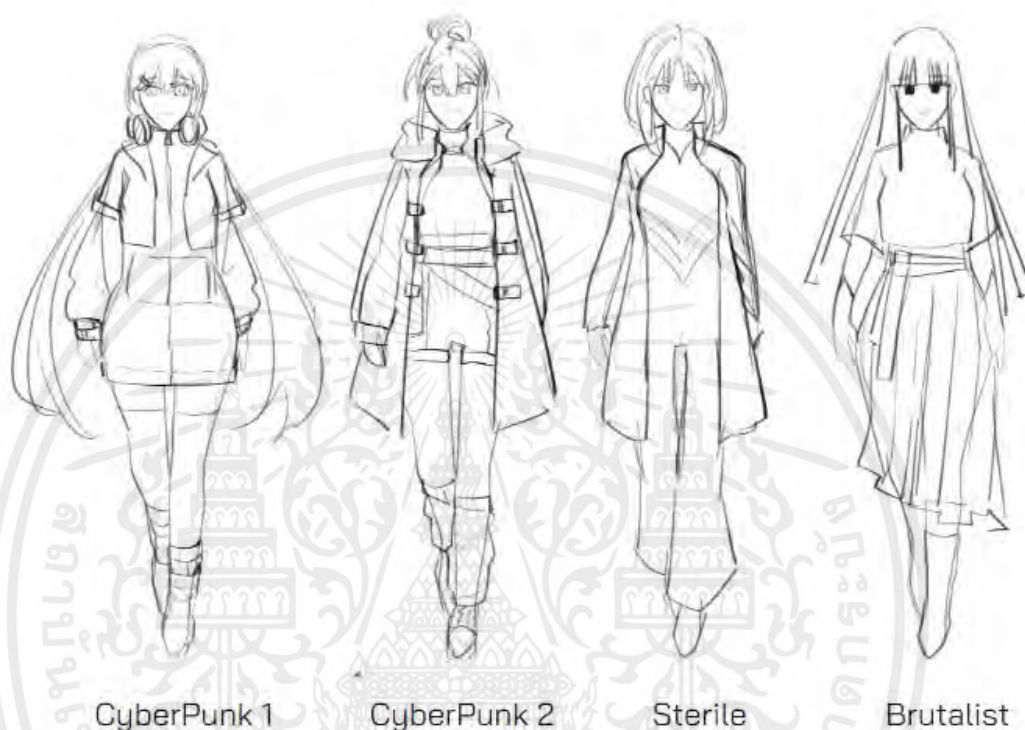
ภาพที่ 5.16 ภาพร่างตัวละครมาลิน



ภาพที่ 5.17 ภาพสำเร็จตัวละครมาลิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.5 เพื่อน มายา เป็นคนที่มีพลังงานอยู่ไม่นิ่ง รูปลักษณ์ภายนอกให้ความรู้สึกเป็นผู้ใหญ่พึ่งพาได้ แต่เนื้อแท้ค่อนข้างคิดถึงแต่ตัวเองและเอาใจยาก มักปั่นหัวตัวเองโดยการเกทับและพูดให้ตัวเองสงสัย ในความคิดของตนเองว่าผิดประหลาด ออกแบบโดยใช้สีเหลืองซึ่งสื่อได้ทั้งมิตรภาพและการระมัดระวังอันตราย



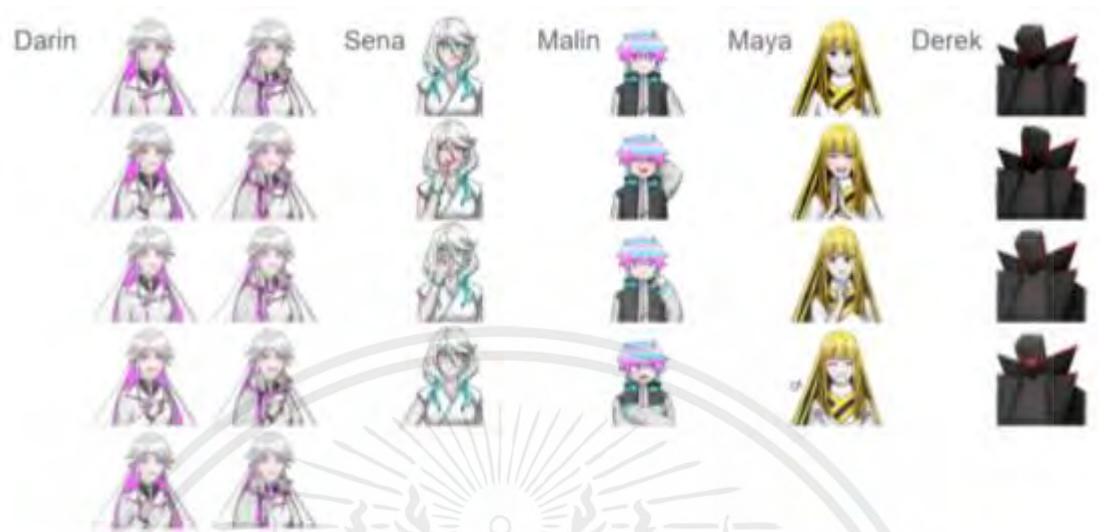
ภาพที่ 5.18 ภาพร่างตัวละครมายา



ภาพที่ 5.19 ภาพสำเร็จตัวละครมายา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ยังมีภาพเพิ่มเติมอื่น ๆ ของตัวละครทั้งหมดซึ่งจะปรากฏอยู่ในตัวเกมด้วย



ภาพที่ 5.20 ภาพ Side Images ของตัวละคร



ภาพที่ 5.21 ภาพ Close Up ของตัวละคร

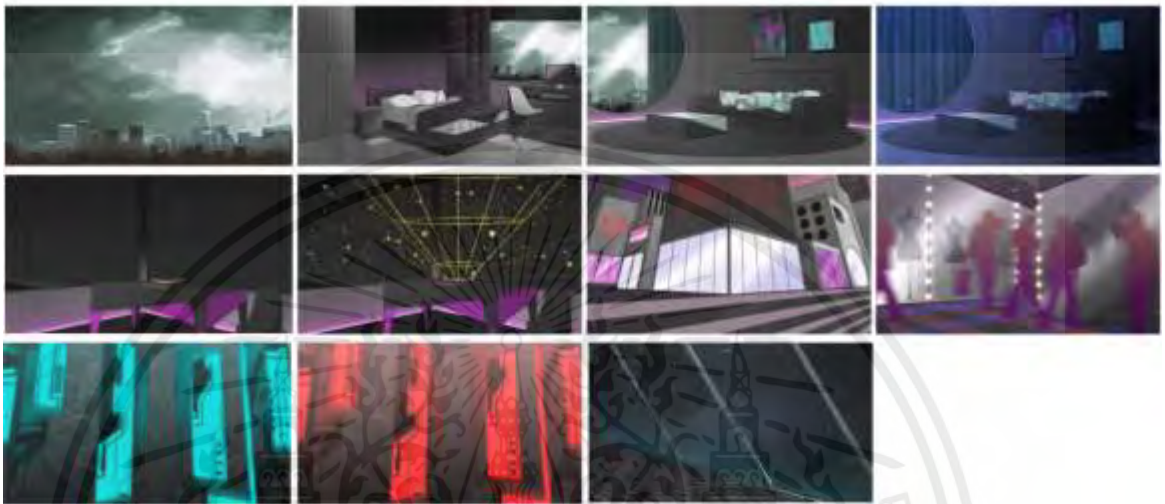


ภาพที่ 5.22 ภาพดิเรกจากเครื่องมือสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การออกแบบฉาก

Metanoia เป็นเกมที่มีบรรยากาศของความตีสโทเปียและไซไฟ โทจน์ที่ใช้จึงค่อนข้างหนัก รูปร่างรูปทรงภายในฉากส่วนใหญ่มาจากเรขาคณิต มีฉากเมือง ห้องนอนของตัวเอก ห้องนั่งเล่น ห้องในหอข้อมูล ถนนในเมือง ห้างสรรพสินค้า ศูนย์วิจัยสมองกล และสเปซพอร์ต ตามล ดับ



ภาพที่ 5.2 ภาพฉากหลังส รีจ

5.5 การออกแบบหน้าคั่นระหว่างบท

เนื้อเรื่องภายในเกมแบ่งออกเป็น 7 บทตามเวลา 7 วัน มี 2 ฉากจบ



ภาพที่ 5.11 ภาพหน้าคั่นระหว่างบท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 ภาพคัทซีน

ภาพคัทซีนในแต่ละบทของ Metanoia



ภาพที่ 6.1 ภาพคัทซีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ภาพใบปิด



ภาพที่ 6.2 ใบปิดตัวละครดาริน



ภาพที่ 6.3 ใบปิดตัวละครเซนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 ใบปิดตัวละครดิเรก



ภาพที่ 6.5 ใบปิดตัวละครมาลิน



ภาพที่ 6.6 ใบปิดตัวละครมายา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 โปสเตอร์

ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทเกม



ภาพที่ 6.7 โปสเตอร์ตัวละครดริน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

จากการค้นคว้าเอกสารและทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยพบว่าพฤติกรรมการควบคุมบงการทางจิตใจมีแกนหลักอยู่ 4 ข้อใหญ่คือ การใช้ประโยชน์จากความไวใจใกล้ชิด การล่าเส้น การทำให้รู้สึกผิด และการบั่นทอนให้เหยื่อสับสนในการรับรู้ความจริงของตนเอง โดยพฤติกรรมเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้จากทั้งคนแปลกหน้าและผู้ใกล้ชิด เช่น บุคคลในครอบครัว เพื่อน คนรัก หรือแม้แต่บุคคลที่มีเมตตาใจน้อยกว่า ในความสัมพันธ์ ทั้งนี้ทั้งนั้นการควบคุมบงการทางจิตใจไม่ได้เกิดขึ้นด้วยความจงใจเสมอไป บางครั้งผู้กระทำก็ไม่รับรู้ว่สิ่งที่ทาไปเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง การพูดคุยให้เข้าใจถึงปัญหาและผลกระทบสามารถนำไปสู่การปรับปรุงพฤติกรรมได้

เกม Metanoia เป็นวิชวลโนเวลหรือนิยายภาพที่มี 7 บท 2 ฉากจบ โดยเนื้อหาภายในเกมจะเป็นการพาตัวเอกไปพูดคุยกับตัวละครต่าง ๆ ที่มีพฤติกรรมการควบคุมบงการแตกต่างกันออกไป ผู้เล่นสามารถเลือกตอบบทสนทนาได้ ท ให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ไปพร้อมกับตัวเอก

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

7.2.1 เมื่อท การเขียนโค้ดเกม สามารถเขียนตามความต้องการและมาตรฐานเบื้องต้น แต่ยังไม่สามารถพลิกแพลงให้มีลูกเล่นและการขยับที่น่าสนใจมากกว่าเฟรมบายเฟรมอย่างง่ายได้เนื่องจากเวลาศึกษามีไม่มากพอ

7.2.2 เนื้อหาในเกมไม่สามารถครอบคลุมพฤติกรรมและบุคคลที่สามารถใช้วิธีการควบคุมบงการทางจิตใจได้ทั้งหมด เช่น การตาดูหนีเตียนเกินความจริงจากเจ้านาย การชักจูงให้ศรัทธาจากลัทธิ และการเข้าหาให้เด็กสนิทใจจากผู้ใหญ่ซึ่งเป็นประเด็นที่มีรายละเอียดมาก

7.3 ข้อเสนอแนะ

งานชิ้นนี้ออกแบบโดยมีจุดประสงค์เพื่อแนะนำให้ผู้เล่นรู้จักวิธีและพฤติกรรมการบั่นทอนบงการในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้วิธีการนำเสนอที่ง่ายต่อความเข้าใจ ความยาวและมิติของเนื้อเรื่องจึงจำเป็นต้องถูกลดทอนลงไป หากมีการปรับปรุงหรือเพิ่มเติมเนื้อเรื่องภายในเกมให้ซับซ้อนสมจริงกว่าเดิม และเพิ่มเติมรายละเอียดทางอารมณ์ของตัวละครหลักที่ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมของครอบครัว จะทำให้ผลงานชิ้นนี้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมไปถึงเน้นย้ำให้เห็นถึงอันตรายและผลกระทบของพฤติกรรมการควบคุมบงการทางจิตใจมากขึ้นอย่างแน่นอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Kimberly Holland. (2566). *How to Recognize the Signs of Emotional Manipulation and What to Do*. Healthline. <https://www.healthline.com/health/mental-health/emotional-manipulation>

Ruchi Sinha. (2565). *Are You Being Influenced or Manipulated?: Learn what signs to look out for*. Harvard Business Review. <https://hbr.org/2022/01/are-you-being-influenced-or-manipulated>

Sheri Stritof. (2023). *Signs of Manipulation in Relationships*. verywellmind. <https://www.verywellmind.com/manipulation-in-marriage-2302245#toc-why-manipulators-act-the-way-they-do>.

Stanford University. *The ethics of manipulation*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-manipulation/>

Witchayaporn Wongsas. (2565). *บังคับความคิดคนอื่น จนได้ในสิ่งที่ต้องการ รู้จักคนประเภท ‘Manipulator’ จอมบงการที่ชอบออกคำสั่งแบบชักใย*. Futuretrend. <https://futuretrend.co/manipulator/>

Zawn Villines. (2562). *Red Flags: Are you Being Emotionally Manipulated?*. Goodtherapy. <https://www.goodtherapy.org/blog/red-flags-are-you-being-emotionally-manipulated-0917197>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ศุภิสรา ยาพันธ์

วันเดือนปีเกิด 2 กุมภาพันธ์ 2545

ที่อยู่ 29/3 เทพทวี 10 ซอย 42 แยก 16 ถนนลาดพร้าว 101 แขวงคลองจั่น เขต
บางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

การติดต่อ supisarayapan@gmail.com

ประวัติการศึกษา 2567 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2563 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้