

การออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธี



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาานฤมิตศิลป์ ภาควิชาานฤมิตศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

GRAPHIC DESIGN FOR HOMEOPATHY



Miss Manipa Watakeekul

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Fine and Applied Arts in Creative Arts

Department of Creative Arts

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

| | |
|----------------------|---|
| หัวข้อสารนิพนธ์ | การออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมโอบายี |
| โดย | น.ส.มณิกา วัฒนีกุล |
| สาขาวิชา | นฤมิตศิลป์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก | รองศาสตราจารย์วิไล อัสวเดชศักดิ์ |

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

| | |
|---|----------------------|
| | ประธานกรรมการ |
| (ศาสตราจารย์ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์) | |
| | อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก |
| (รองศาสตราจารย์วิไล อัสวเดชศักดิ์) | |
| | กรรมการ |
| (รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร) | |
| | กรรมการ |
| (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต) | |
| | กรรมการ |
| (อาจารย์ ดร.ปวินท์ บุนนาค) | |

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

มณีกา วัฒนกิจกุล : การออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธี . (GRAPHIC DESIGN FOR HOMEOPATHY) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ.วิไล อัสวเดชศักดิ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมเพื่อให้คนกลุ่มเจนเนอเรชั่น วาย เกิดความรู้และความเข้าใจได้ง่ายเกี่ยวกับการแพทย์ทางเลือกโฮมีโอพาธี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ กลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย ช่วงอายุระหว่าง 20 - 39 ปี เก็บรวบรวมข้อมูลสถิติจากเว็บไซต์ เอกสารงานวิจัย หนังสือ บทความทางวิชาการ และสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย นำมารวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบ

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า กลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย นั้น มีสุขภาพทรุดโทรมจากการทำงานหนัก จึงเริ่มมีการหันมาใส่ใจสุขภาพมากขึ้นแต่ไม่มีเวลา อีกทั้งพฤติกรรมของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย ใช้สมาร์ทโฟนและเล่นโซเชียลมีเดียเป็นหลัก ชอบสื่อสารและแสดง ออกผ่านสื่อใหม่และสื่อออนไลน์ต่างๆ ชอบเสพสื่อบันเทิงและชอบอ่านการ์ตูนดิจิทัลที่เป็นสื่อออนไลน์ กลุ่มเป้าหมายนั้นให้ความสนใจและพึงพอใจในการ์ตูนดิจิทัล จึงได้ผลสรุปว่าการ์ตูนดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดความรู้โฮมีโอพาธีที่เหมาะสมต่อกลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย โดยการ์ตูนมีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่ละเอียดซับซ้อน สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆได้อย่างละเอียดและมีความน่าสนใจ รวมถึงสารที่ต้องการจะสื่อสำหรับการออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธีคือ ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง และกลุ่มบุคลิกภาพที่เหมาะสมคือ สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์ (Casual), เป็นธรรมชาติ (Natural), ทันสมัย (Modern)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นฤมิตรศิลป์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6380023835 : MAJOR CREATIVE ARTS

KEYWORD: Digital comics

Manipa Watakeekul : GRAPHIC DESIGN FOR HOMEOPATHY . Advisor: Assoc.
Prof. WILAI ASAWADECHSAKDI, M.F.A.

The purpose of this research was to find a way to design an appropriate graphic design to enable generation Y people to gain knowledge and understanding about homeopathy. A sample group used in this research was generation Y people, aged between 20 - 39 years old, who collected statistical data from the website, research papers, books, and academic articles and interviewed target groups to collect and analyze the data in the design. The results of this research found that the generation Y group has deteriorated health from hard work. The results of this research found that The Generation Y group has deteriorated health from hard work. Therefore, there has been a turn to health-conscious, but there is no time. In addition, the behavior of the generation Y group mainly uses smartphones and social media, loves to communicate, and expresses feeling through various social media. They like to use media for entertainment and read digital comics. They are interested and satisfied with digital comics. Thus, it was concluded that digital comics could transfer knowledge of homeopathy suitable for generation Y people because digital comics have a complex narrative structure able to convey stories in detail and be interesting. This research found mood and tone from three keywords: casual, natural, and modern, and obtained key messages used to convey, that the good life is change.

Field of Study: Creative Arts

Student's Signature

Academic Year: 2021

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธีสำเร็จลุล่วงไปด้วยความเรียบร้อย ผู้วิจัยขอขอบคุณ บุคลากรจาก DEWellness MERRY Care คลินิก ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับโฮมีโอพาธี รวมถึงผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบทุกท่านที่ไม่สามารถกล่าวนามได้ทั้งหมด ขอขอบพระคุณ รศ.วิไล อัสวเดชศักดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ผู้คอยให้คำปรึกษา ผลักดันศักยภาพตลอดจนชี้แนวทางในงานออกแบบและให้ความรู้ต่อการศึกษาค้นคว้า ช่วยเหลือสนับสนุนและให้กำลังใจด้วยดีเสมอมา

มณิภา วัฒนีกุล



สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| | ค |
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | ค |
| | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | ง |
| กิตติกรรมประกาศ..... | จ |
| สารบัญ..... | ฉ |
| สารบัญตาราง..... | ฉ |
| สารบัญรูปภาพ..... | ฐ |
| บทที่ 1 บทนำ | 1 |
| 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 1 |
| 2. ปัญหานำวิจัย | 3 |
| 3. วัตถุประสงค์..... | 3 |
| 4. ขอบเขตของการวิจัย | 3 |
| 5. วิธีดำเนินการวิจัย | 3 |
| 6. นิยามศัพท์เฉพาะ..... | 4 |
| 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 4 |
| บทที่ 2 ข้อมูลโครงการ | 5 |
| 1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... | 7 |
| 1.1 ประวัติความเป็นมาของโฮมีโอพาธี | 7 |
| 1.1.1 วิวัฒนาการทางการแพทย์สู่การแพทย์โฮมีโอพาธี | 7 |
| 1.1.2 ประวัติของบิดาการแพทย์โฮมีโอพาธี | 8 |

| | |
|--|----|
| 1.1.3 ประวัติศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีในประเทศไทย..... | 11 |
| 1.2 หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี | 12 |
| 1.2.1 ความหมายศาสตร์โฮมีโอพาธี | 12 |
| 1.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของโฮมีโอพาธี | 12 |
| 1.2.3 หลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธี | 13 |
| 1.2.4 หลักการเตรียมยาโฮมีโอพาธี | 14 |
| 1.2.5 กลไกการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี | 14 |
| 1.2.6 แนวทางปฏิบัติการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี..... | 15 |
| 1.2.7 การใช้ยาโฮมีโอพาธี..... | 19 |
| 1.3 ประสิทธิภาพผลของโฮมีโอพาธีในโรคและกลุ่มอาการต่างๆ..... | 20 |
| 1.3.1 การศึกษาประสิทธิผล..... | 20 |
| 1.3.2 ประสิทธิภาพของโฮมีโอพาธีกับกลุ่มอาการของโรค..... | 21 |
| 1.3.3 ความปลอดภัยและความคุ้มค่าของโฮมีโอพาธี..... | 21 |
| 1.4 สถานการณ์การแพทย์โฮมีโอพาธี..... | 22 |
| 1.4.1 สถานการณ์การใช้การแพทย์โฮมีโอพาธี | 22 |
| 1.4.2 ความพึงพอใจในการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี | 23 |
| 1.5 การประยุกต์ใช้โฮมีโอพาธีในการบำบัดและรักษาผู้ป่วยในประเทศไทย | 24 |
| 1.6 คุณประโยชน์ของโฮมีโอพาธีกับการรักษาในปัจจุบัน | 26 |
| 2. วิธีวิจัย..... | 28 |
| 2.1 วิเคราะห์องค์ความรู้ของโฮมีโอพาธี | 28 |
| 3. ผลการวิจัย..... | 30 |
| 3.1 องค์ความรู้จากโฮมีโอพาธี..... | 30 |
| บทที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย | 32 |
| 1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... | 33 |

| | |
|--|----|
| 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย..... | 33 |
| 1.2 พฤติกรรมด้านการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย | 34 |
| 1.3 พฤติกรรมการบริโภคและความพึงพอใจในการบริการการ์ตูนดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมาย | 35 |
| 1.4 พฤติกรรมด้านสุขภาพของกลุ่มเป้าหมาย | 38 |
| 2. วิธีวิจัย..... | 39 |
| 2.1 วิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมในกลุ่มเป้าหมาย | 39 |
| 2.2 วิเคราะห์โครงเรื่องยอดนิยมในกลุ่มเป้าหมาย..... | 41 |
| 2.3 สัมภาษณ์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อโฮมีโอพาธี..... | 42 |
| 3. ผลการวิจัย..... | 42 |
| 3.1 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางกายภาพ (Demographic)..... | 42 |
| 3.2 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางจิตภาพ (Psychographic)..... | 42 |
| 3.3 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางข้อมูลเชิงลึก (Insight)..... | 43 |
| บทที่ 4 กลยุทธ์การออกแบบ..... | 44 |
| 1. แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... | 45 |
| 1.1 องค์ประกอบของเนื้อเรื่องและกลวิธีดำเนินเรื่อง | 45 |
| 1.1.1 โครงเรื่อง..... | 45 |
| 1.1.2 ตัวละคร..... | 45 |
| 1.1.3 บทสนทนา..... | 46 |
| 1.1.4 ฉาก | 46 |
| 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ..... | 47 |
| ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย..... | 55 |
| 2.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนดิจิทัล | 55 |
| 2.1.1 วิเคราะห์กลวิธีดำเนินเรื่อง..... | 55 |
| 2.1.2 วิเคราะห์ฉากในการดำเนินเรื่อง..... | 61 |

| | |
|---|----|
| 2.1.3 วิเคราะห์ตัวละครในการดำเนินเรื่อง | 62 |
| 2.1.4 วิเคราะห์ลวิธีในการเล่าเรื่องโฮมีโอพาธิ์ | 63 |
| 2.2 วิเคราะห์หาสารที่ต้องการสื่อในการออกแบบ..... | 66 |
| 2.2.1 กำหนดเกณฑ์เพื่อพิจารณาสารที่ต้องการจะสื่อเพื่อคัดเลือกสารที่ต้องการจะสื่อให้ เหมาะสมกับการออกแบบมากที่สุด..... | 68 |
| 2.3 วิเคราะห์หาบุคลิกภาพในการออกแบบ..... | 68 |
| 3. ผลการวิจัย..... | 70 |
| 3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนดิจิทัล..... | 70 |
| 3.1.1 วิเคราะห์ลวิธีดำเนินเรื่อง..... | 70 |
| 3.1.2 วิเคราะห์ฉากในการดำเนินเรื่อง..... | 70 |
| 3.1.3 วิเคราะห์ตัวละครในการดำเนินเรื่อง..... | 70 |
| 3.2 สารที่ต้องการสื่อ..... | 70 |
| 3.3 บุคลิกภาพที่เหมาะสมในการการออกแบบ..... | 70 |
| บทที่ 5 กลยุทธ์ในการใช้สื่อ..... | 72 |
| 1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... | 73 |
| 1.1 ข้อมูลเกี่ยวเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัล..... | 73 |
| 1. Line Webtoon | 73 |
| 2. Comico | 74 |
| 3. WeComics TH..... | 75 |
| 2. วิธีวิจัย..... | 75 |
| 2.1 วิเคราะห์หาสื่อที่เหมาะสมต่อโครงการ..... | 75 |
| 2.2 วิเคราะห์แผนการใช้สื่อ..... | 77 |
| 3. ผลการวิจัย..... | 77 |
| 3.1 สื่อที่เหมาะสมกับโครงการ..... | 77 |

| | |
|--|----|
| 3.2 แผนการใช้สื่อ | 77 |
| บทที่ 6 แนวทางในการออกแบบ | 78 |
| 1.1 ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง | 79 |
| 1.1.1 รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน | 79 |
| 1.1.1.1 ระดับความเหมือนจริงของการวาด..... | 79 |
| 1.1.2 โคลสเซอร์ (closure)..... | 80 |
| 1.1.2.1 การเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน | 80 |
| 1.1.3 ปฏิสัมพันธ์ของเวลา (Moment to Moment)..... | 81 |
| 1.1.3.2 ความเคลื่อนไหว..... | 82 |
| 1.1.4 การผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่อง..... | 82 |
| 1.1.5 การเปรียบเทียบการ์ตูนช่องในแต่ละวัฒนธรรม | 83 |
| 1.1.5.1 ลักษณะการ์ตูนยุโรปกระแสหลัก | 83 |
| 1.1.5.2 ลักษณะการ์ตูนอเมริกันกระแสหลัก | 84 |
| 1.1.5.3 ลักษณะการ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก | 85 |
| 1.1.6 โครงสร้างและส่วนประกอบของการ์ตูนช่อง..... | 86 |
| 1.2 หลักการออกแบบตัวละคร | 87 |
| 1.2.1 ความหมายและปัจจัยในการออกแบบตัวละคร | 87 |
| 1.2.2 ประเภทของตัวละคร | 88 |
| 1.2.3 แนวทางในการออกแบบตัวละคร..... | 88 |
| 1.2.3.1 เทคนิคการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ..... | 91 |
| 2. วิธีวิจัย..... | 92 |
| 2.1 วิเคราะห์หลักการสร้างการ์ตูนดิจิทัล | 92 |
| 2.1.1 วิเคราะห์การออกแบบช่องการ์ตูน | 93 |
| 2.1.1.1 วิเคราะห์รูปแบบการ์ตูนอเมริกา..... | 94 |

| | |
|--|-----|
| 2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร | 98 |
| 2.3 การบันทึกทัศนพินิจ | 103 |
| 3. ผลการวิจัย | 107 |
| 3.1 หลักการสร้างการ์ตูนดิจิทัล | 107 |
| 3.2 แนวโน้มการออกแบบการ์ตูนดิจิทัล | 107 |
| 3.3 แนวทางการออกแบบตัวละคร | 108 |
| 3.4 แนวทางในการออกแบบจากการบันทึกทัศนพินิจ | 108 |
| บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย | 109 |
| 1. อภิปรายผล | 109 |
| 1.1 สรุปความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา | 109 |
| 1.2 สรุปกลยุทธ์การออกแบบ | 110 |
| 1.3 สรุปแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบ | 111 |
| 7.2 กลยุทธ์ในการออกแบบ | 111 |
| 2. ข้อเสนอแนะ | 113 |
| บทที่ 8 ผลงานการออกแบบ | 114 |
| บรรณานุกรม | 127 |
| ประวัติผู้เขียน | 130 |

สารบัญตาราง

| | หน้า |
|---|------|
| ตารางที่ 1 คำถามและข้อสงสัยจากกลุ่มผู้ป่วยที่มาใช้บริการ เพื่อนำมาหาองค์ความรู้โฮมีโอพาธี.. | 28 |
| ตารางที่ 2 หัวข้อองค์ความรู้โฮมีโอพาธี..... | 29 |
| ตารางที่ 3 องค์ความรู้โฮมีโอพาธีที่เหมาะสม..... | 30 |
| ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมของ Webtoon | 39 |
| ตารางที่ 5 ตารางวิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมของ WeComics TH..... | 39 |
| ตารางที่ 6 ตารางวิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมของ Comico | 40 |
| ตารางที่ 7 ผลสำรวจการจัดอันดับการ์ตูนยอดนิยมในกลุ่มอายุ 20-39ปี เว็บไซต์ Webtoon | 40 |

สารบัญรูปภาพ

| | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 1 ภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดจากระดับที่ 1-5 | 79 |
| ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องในการ์ตูนทั้ง 6 รูปแบบ..... | 80 |
| ภาพที่ 3 ภาพหนึ่งภาพเป็นชั่วขณะหนึ่งเดียวกันในช่วงเวลา | 81 |
| ภาพที่ 4 ภาพหนึ่งภาพที่เพิ่มช่องแบ่งเข้าไประหว่างช่องแสดงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน | 82 |
| ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่างลักษณะการ์ตูนยุโรป | 83 |
| ภาพที่ 6 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนยุโรป | 84 |
| ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างลักษณะการ์ตูนอเมริกา..... | 84 |
| ภาพที่ 8 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนอเมริกา | 85 |
| ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างลักษณะการ์ตูนญี่ปุ่น | 85 |
| ภาพที่ 10 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนญี่ปุ่น | 86 |
| ภาพที่ 11 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Nimona..... | 95 |
| ภาพที่ 12 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก This one summer..... | 96 |
| ภาพที่ 13 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Daytripper..... | 96 |
| ภาพที่ 14 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Blankets | 97 |
| ภาพที่ 15 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Monstess..... | 97 |
| ภาพที่ 16 ตัวละคร Joy จาก Insight out..... | 99 |
| ภาพที่ 17 ตัวละคร Sadness จาก Insight out..... | 99 |
| ภาพที่ 18 ตัวละคร Fear จาก Insight out | 100 |
| ภาพที่ 19 ตัวละคร Anger จาก Insight out..... | 101 |
| ภาพที่ 20 ตัวละคร Disgust จาก Insight out..... | 102 |

| | |
|---|-----|
| ภาพที่ 21 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบช่องการ์ตูนอเมริกาโดยใช้จำนวนกรอบน้อย..... | 104 |
| ภาพที่ 22 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบช่องการ์ตูนญี่ปุ่นแบบไม่ใช่ช่องคำพูด | 104 |
| ภาพที่ 23 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบอาคารแบบจีน | 105 |
| ภาพที่ 24 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบตัวละคร..... | 105 |
| ภาพที่ 25 ตัวอย่าง Key visual อนิเมชั่น the legend of hei และแนวทางในการออกแบบตัวละคร | 106 |
| ภาพที่ 26 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบตัวละครจากอนิเมชั่น the legend of hei..... | 106 |
| ภาพที่ 27 ภาพการออกแบบตัวละครเอกของโครงการ Hometoon..... | 114 |
| ภาพที่ 28 ภาพการออกแบบตัวละครรองของโครงการ Hometoon | 114 |
| ภาพที่ 29 ภาพการออกแบบตัวละครรองของโครงการ Hometoon | 115 |
| ภาพที่ 30 ภาพการออกแบบตัวละครรองของโครงการ Hometoon | 115 |
| ภาพที่ 31 ภาพการออกแบบตัวละครรองของโครงการ Hometoon | 115 |
| ภาพที่ 32 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 1 | 116 |
| ภาพที่ 33 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 1 | 117 |
| ภาพที่ 34 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 2 | 118 |
| ภาพที่ 35 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 2 | 119 |
| ภาพที่ 36 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 3 | 120 |
| ภาพที่ 37 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 3 | 121 |
| ภาพที่ 38 รวมภาพออกแบบไอคอนตัวละคร | 122 |
| ภาพที่ 39 สติกเกอร์ตัวละครพร้อมคิวอาร์โค้ด | 123 |
| ภาพที่ 40 การ์ดให้ความรู้เกี่ยวกับยาโฮมีโอพาธี..... | 124 |
| ภาพที่ 41 แสตนด์ตัวละครพร้อมคิวอาร์โค้ด | 125 |
| ภาพที่ 42 ภาพรวมพวงกุญแจตัวละคร | 126 |

บทที่ 1 บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การต่อสู้กับปัญหาโรคมะเร็งไข้เจ็บเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้และหาทางรักษามาตลอดด้วยวิธีการต่างๆตามสภาพแวดล้อมของสังคมนั้นๆ จนกลายมาเป็นวัฒนธรรมในการรักษาโรคของมนุษย์ที่มีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระบบความเชื่อเกี่ยวกับสาเหตุของการเกิดโรค รูปแบบของการรักษาโรคในแต่ละสังคมไม่ได้ขึ้นอยู่กับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับชนิดของโรค อาการของโรค และกรรมวิธีในการรักษาจากแง่มุมทางวิทยาศาสตร์อย่างเดียว หากแต่เกี่ยวกับความเชื่อที่ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ โลกทัศน์ การปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม ความเชื่อ เกี่ยวกับการเกิดโรค วิธีการรักษา ข้อห้าม ข้อปฏิบัติ ของผู้รักษาและผู้ป่วย ฯลฯ เหล่านี้ล้วนมีผลต่อพฤติกรรม การป้องกันและรักษาโรคในสังคมนั้นๆ ทั้งสิ้น

ผลการสำรวจความนิยมในประเทศไทยหลายครั้งพบว่า โครงการ 30 บาทรักษาทุกโรค เป็นนโยบายทางการเมืองที่ถูกใจประชาชนมากที่สุด แต่การที่ประเทศไทยมีระบบประกันสุขภาพหลายระบบ เช่น การรักษาผ่านโครงการบัตรทอง ประกันสังคม สวัสดิการของราชการ ได้เป็นส่วนสำคัญทำให้มีผู้ใช้บริการรักษาในโรงพยาบาลภาครัฐเพิ่มสูงมากขึ้น จนเกิดปัญหาเรื่องความแออัดทำให้โรงพยาบาลภาครัฐต้องรอคิวนาน ประสบปัญหาเตียงไม่เพียงพอ การตรวจคนไข้และการจ่ายยาเป็นไปอย่างเร่งรีบ อีกทั้งการเบิกจ่ายของภาครัฐเป็นไปอย่างล่าช้า สถานการณ์ดังกล่าวทำให้ประชาชนชนชั้นกลางขึ้นไป ต้องการหลบเลี่ยงความแออัดของโรงพยาบาลรัฐบาล โดยไปใช้บริการในโรงพยาบาลเอกชนมากขึ้น แต่เมื่อมีความต้องการใช้บริการมากขึ้นก็ทำให้โรงพยาบาลเอกชนมีค่าบริการรักษาราคาแพงขึ้นไปด้วย ใช้ทรัพยากรมากขึ้น ยิ่งต้องเพิ่มปริมาณเครื่องมือและเทคโนโลยีมากขึ้น แต่บางครั้งการรักษาไม่ได้ผลอย่างที่หวังก็มี ผู้ป่วยบางรายยังรักษา ยิ่งขาดความสามารถในการพึ่งพาตนเอง เป็นต้น อีกทั้งยาแผนปัจจุบันเป็นสารเคมี จึงไม่มีการปรับตัวเข้ากับร่างกาย คนไข้ที่เข้ายาแผนปัจจุบันอาจได้รับผลข้างเคียงของยา สารเคมีจากยาอาจทำให้ร่างกายเสียสมดุล เพราะยาบางอย่างจะทำให้ไ้ป่วยบางส่วนจะหยุดทำงาน และต้องได้ยาไปเรื่อยๆ

ในปัจจุบันคลินิกเอกชนและคลินิกแพทย์ทางเลือกเป็นอีกหนึ่งหนทางในการรักษาสำหรับผู้ป่วยที่สามารถช่วยเหลือปัญหาของแพทย์แผนปัจจุบันได้ อีกทั้งยังที่ประสิทธิภาพในการรักษาเช่นเดียวกัน เพราะมีคลินิกที่มีความเฉพาะทางในการรักษาโรคหลายแห่ง มีต้นทุนในการให้บริการเทียบเท่ากับโรงพยาบาลภาครัฐ ในขณะที่เดียวกันก็ความพร้อมด้านต่างๆที่สามารถทัดเทียมกับโรงพยาบาลเอกชนได้ให้บริการที่ดีเช่นเดียวกัน

การแพทย์ทางเลือกโฮมีโอพาธี (Homeopathy) คิดค้นโดยแพทย์ชาวเยอรมันชื่อ ซามูเอล ฮาท์เนมานน์ เมื่อกว่า 200 ปี มาแล้ว รักษาผู้ป่วยด้วยการรักษาทางการแพทย์แนวธรรมชาติ มีแนวคิดที่ว่า ร่างกายมนุษย์

สามารถเยียวยารักษาตนเองได้ การแพทย์โฮมีโอพาธีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลดีมาก เป็นที่ยอมรับจากองค์กรอนามัยโลกว่าได้ผลจริง มีความปลอดภัยสูง และเป็นศาสตร์ที่ประหยัด รักษาโรคต่างๆได้ผลดียิ่งย่น เกิดการสร้างเสริมสุขภาพและการป้องกันโรคควบคู่กันไป นอกจากนี้ยังพบว่าผลการเยียวยาจากโฮมีโอพาธีจะมีผลต่อร่างกายและจิตใจ และสังคมควบคู่กันไป ยาโฮมีโอพาธีเป็นยาพลังงานที่ไม่มีสารเคมีปะปน ดังนั้นปัญหาจากผลข้างเคียงของการใช้ยาหรือภาวะแทรกซ้อนที่เกิดจากการใช้ยาในลักษณะการแพทย์แผนปัจจุบันประสบปัญหาอยู่ จึงไม่เกิดในยาโฮมีโอพาธี นอกจากนี้หากยาโฮมีโอพาธีไม่ตรงกับอาการของโรค ก็ยังมีผลทำให้สุขภาพดีขึ้นได้บางส่วน กล่าวได้ว่าโฮมีโอพาธีมีความปลอดภัยและค่าใช้จ่ายไม่สูง ไม่ใช่ทรัพยากรมากแต่ได้ผลจริง (นพ.วิเชียรชัย ผดุงเกียรติวงศ์ 2554, หน้า 4) และแนวคิดของการแพทย์โฮมีโอพาธีในไทยนั้น ได้นำหลักปฏิบัติการพัฒนาจิตจากพุทธศาสนามาใช้เพื่อให้นมน์าร่างกายให้ฟื้นฟูตนเองและสามารถบำบัดอาการได้ด้วยตนเอง ด้วยแนวคิดที่ว่าเมื่อใจเป็นสุข กายก็จะเป็นสุข ทำให้ผู้ป่วยสามารถพึ่งพาตนเองทางด้านสุขภาพไม่ต้องพบแพทย์บ่อย รักษาทั้งเหตุแห่งโรคและอาการของโรคควบคู่กันไป ฟื้นฟูสุขภาพและจิตใจและป้องกันโรคพร้อมๆกัน ดูแลรักษาทางร่างกายและจิตวิญญาณ จึงเหมาะแก่การรักษาคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะในหมู่คนวัยทำงานที่มีการใช้ร่างกายอย่างหนักซึ่งก็คือ กลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย เป็นกลุ่มที่รับฟังความคิดเห็นและเปิดรับแนวคิดใหม่ๆ มีอิสระทางความคิดไม่ยึดติดสิ่งเดิม รักษาสมดุลกับชีวิตได้ดี

กลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย หรือ กลุ่มคนที่มีช่วงอายุ 20 - 39 ปี หรือก็คือ กลุ่มคนที่ ณ เวลานั้นได้ก้าวเข้าสู่วัยทำงานอย่างเต็มขั้น หรือวัยนักศึกษา มีความมั่นใจในตัวเองสูง มีอิสระในความคิด กล้าแสดงออก ไม่หวั่นกับคำวิจารณ์ มีความเป็นสากลมากเติบโตขึ้นมาพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้มีความเชี่ยวชาญพร้อมปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีได้ง่าย เป็นช่วงที่ใช้งานคอมพิวเตอร์ค่อนข้างมาก จะมีความรักในอิสระของตนเองมากกว่าจึงไม่ได้ทำงานเพื่อเงินเป็นหลักแต่เลือกจะทำงานที่ตนเองสนใจ หรือชื่นชอบ และมีความสุขกับมันซะเป็นส่วนใหญ่ แต่ด้วยความรักอิสระเช่นนี้ ทำให้พวกเขาจำนวนมาก ไปทำงานฟรีแลนซ์หรือกิจการเล็กๆที่ตนเองสนใจ ตัวงานประเภทนี้ หากทำสำเร็จก็มักได้รายได้ที่ดี แต่รายได้ก็ย่อมมีผลพวงของบางสิ่งตามมาอย่างการทำงานหนัก จนเกิดเป็นปัญหาสุขภาพของคนกลุ่มเจนเนอเรชั่น วาย ไม่มีเวลาพักผ่อนจนก่อให้เกิดความเครียดสะสม จนทำให้สุขภาพทรุดโทรมก่อนวัยอันควร

ในประเทศไทยมีคลินิกโฮมีโอพาธีอยู่หลายแห่งและบุคลากรทางการแพทย์ที่มีความรู้เกี่ยวกับโฮมีโอพาธี เมื่อผู้ป่วยเลือกที่จะรับการรักษา แพทย์จะซักประวัติอย่างละเอียดเพื่อทราบอาการที่เกิดขึ้น ปัจจุบันนี้ทำให้อาการทรุดหนัก รวมถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตต่างๆ ลักษณะอารมณ์ เมื่อแพทย์ทราบข้อมูลอย่างครบถ้วนแล้ว จะนำข้อมูลไปพิจารณาเลือกสูตรยาและวิธีการว่าควรใช้ยาหรือรักษาแบบใด เมื่อผู้ป่วยเข้ารับการรักษาและรับยากลับไปทานตามที่แพทย์สั่งแล้ว หากหายดีก็ไม่จำเป็นต้องมารักษาอีก

การรักษาแบบโฮมิโอพาธีเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับผู้ป่วย หากแต่ว่าแนวคิดนี้ยังเป็นองค์ความรู้ที่เข้าใจได้ยากสำหรับคนทั่วไป สำหรับคนกลุ่มเจนเนอเรชั่น วาย ที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตน่าจะไม่ได้ให้ความสนใจ การรักษาแบบนี้เท่ากับการแพทย์แผนปัจจุบัน ทั้งที่การรักษามีประสิทธิภาพที่ดีและปลอดภัยกว่า แม้ในปัจจุบันมีการแพทย์ทางเลือกโฮมิโอพาธียังไม่เป็นที่แพร่หลายในหมู่ผู้คนไทยมากนักเพราะการรักษาแบบโฮมิโอพาธี ยังเป็นเรื่องใหม่สำหรับสังคมไทย ที่ยังขาดความเข้าใจในองค์ความรู้และการรักษา

จากความสำคัญที่กล่าวมาสรุปได้ว่าผู้วิจัยจึงสนใจจะค้นหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้และความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นเพื่อให้การแพทย์ทางเลือกโฮมิโอพาธีสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้

2. ปัญหานำวิจัย

2.1 แนวทางในการออกแบบสื่อที่เหมาะสมต่อการเผยแพร่องค์ความรู้การแพทย์โฮมิโอพาธีควรเป็นอย่างไร

3. วัตถุประสงค์

เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

4. ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

4.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการแพทย์โฮมิโอพาธี

4.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบเรขศิลป์

4.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.2.1 วิจัยกลุ่มคนเจนเนอเรชั่น วาย

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 ศึกษาข้อมูลการแพทย์โฮมิโอพาธีเบื้องต้น

5.2 ศึกษาและค้นหาปัจจัยในการออกแบบให้สอดคล้องและเหมาะสมกับข้อมูล

5.3 สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

5.4 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบ

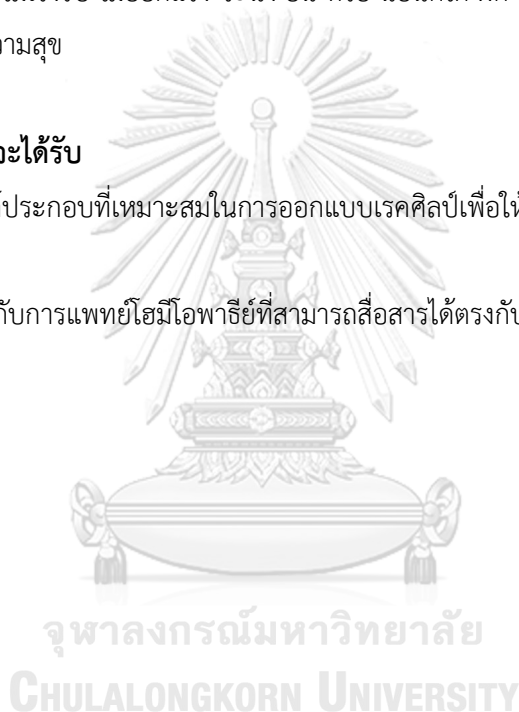
5.5 สรุปผลการวิจัยและรายงานผลการวิจัย

6. นิยามศัพท์เฉพาะ

- 6.1 โฮมีโอพาธี หมายถึง การแพทย์ทางเลือกที่เกิดขึ้นที่เยอรมันเมื่อสองร้อยกว่าปีก่อนโดยนายแพทย์แซมมวล คริสเตียน เฟดทริก ฮาห์เนมานน์ โฮมีโอพาธีเป็นการรักษาตามแนวธรรมชาติที่เชื่อว่าร่างกายของเรามีความสามารถในการเยียวยา รักษาตัวเองได้ ซึ่งกระบวนการนี้เป็นลักษณะเฉพาะแต่ละบุคคล การเยียวยาตัวเองนี้จะเกิดขึ้นได้ถ้าได้รับการกระตุ้นที่เหมาะสม เป็นการกระตุ้นให้ผู้ป่วยรักษาตัวเองด้วยทฤษฎีความเหมือน (Law of Similar) กล่าวคือให้ยาที่ทำจากสารที่ก่อให้เกิดอาการนั้นๆ ในคนปกติมารักษาคนที่ป่วย
- 6.2 การพัฒนาจิต หมายถึง หลักปฏิบัติของคลินิกโฮมีโอพาธี ใช้ควบคู่กับการรักษาผู้ป่วย คือการฝึกให้จิตปล่อยตัวสบาย ไม่เกร็ง ไม่เร่งรีบ ไม่ออกแรง จะนั่ง ยืน หรือ นอนก็ได้ ฝึก ให้มีความพอใจในสิ่งที่เป็นและสิ่งที่มี ทำให้จิตสงบและมีความสุข

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1 ได้แนวทางและองค์ประกอบที่เหมาะสมในการออกแบบเรคคิปป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธีสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
- 7.2 เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการแพทย์โฮมีโอพาธีที่สามารถสื่อสารได้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย



บทที่ 2 ข้อมูลโครงการ

งานวิจัยเรื่อง ออกแบบเรขศิลป์เพื่อนำเสนอโฮมีโอพาธี ในบทนี้ได้กล่าวถึงข้อมูลเกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและนำไปใช้ประกอบการวิจัยและแนวทางในการออกแบบ โดยได้แบ่งเนื้อหาและรายละเอียดตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

ส่วนที่ 1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ประวัติความเป็นมาของโฮมีโอพาธี
 - 1.1.1 วิวัฒนาการทางการแพทย์สู่การแพทย์โฮมีโอพาธี
 - 1.1.2 ประวัติของบิดาการแพทย์โฮมีโอพาธี
 - 1.2.3 ประวัติศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีในประเทศไทย
- 1.2 หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี
 - 1.2.1 ความหมายศาสตร์โฮมีโอพาธี
 - 1.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของโฮมีโอพาธี
 - 1.2.3 หลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธี
 - 1.2.4 หลักการเตรียมยาโฮมีโอพาธี
 - 1.2.5 กลไกการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี
 - 1.2.6 แนวทางปฏิบัติการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี
 - 1.2.7 การใช้ยาโฮมีโอพาธี
- 1.3 ประสิทธิภาพผลของโฮมีโอพาธีในโรคและกลุ่มอาการต่างๆ
 - 1.3.1 การศึกษาประสิทธิผล
 - 1.3.2 ประสิทธิภาพของโฮมีโอพาธีกับกลุ่มอาการของโรค
 - 1.3.3 ความปลอดภัยและความคุ้มค่าของโฮมีโอพาธี
- 1.4 สถานการณ์การแพทย์โฮมีโอพาธี
 - 1.4.1 สถานการณ์การใช้การแพทย์โฮมีโอพาธี
 - 1.4.2 ความพึงพอใจในการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี
- 1.5 การประยุกต์ใช้โฮมีโอพาธีในการบำบัดและรักษาผู้ป่วยในประเทศไทย
- 1.6 คุณประโยชน์ของโฮมีโอพาธีกับการรักษาในปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย

- 2.1 วิเคราะห์ห้วงค์ความรู้ของโฮมีโอพาธี

ส่วนที่ 3 ผลการวิจัย

3.1 องค์ความรู้จากโฮมโอฟาธิ์ย์



1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 ประวัติความเป็นมาของโฮมิโอพาธี

1.1.1 วิวัฒนาการทางการแพทย์สู่การแพทย์โฮมิโอพาธี

สมัยโบราณ : มนุษย์มองการเจ็บป่วยเป็นการลงโทษจากพระเจ้า ภูต ผี ปีศาจ การรักษาจะใช้พิธีการสวดมนต์ประกอบพิธีกรรมเป็นหลัก ยาส่วนใหญ่ได้จากต้นไม้พืชแถบท้องถิ่นใน บริเวณนั้น การใช้ยาจากสมุนไพรชนิดหนึ่ง หรือหลายชนิดในการรักษาเป็นผลมาจากการลองผิดลองถูกเป็นส่วนใหญ่

2,000 กว่าปีก่อนคริสตศักราช : ในซีกโลกตะวันออกได้พบเภสัชตำรับของจีน ซึ่งเป็นเภสัชตำรับเล่มแรกที่ระบุว่าต้นไม้ชนิดต่างๆ นั้นทำเป็นยาได้ผนวกกับมีความเชื่อในเรื่องศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องพบว่า ตำรายาส่วนหนึ่งมาจากคัมภีร์ต่างๆ เช่น ในคัมภีร์ไบเบิลได้กล่าวถึงมาตรฐานอนามัยความสะอาดของชุมชน การใช้พืชต้นไม้ ส่วนในอินเดียมีคัมภีร์อายุรเวท (Ayurvede) เป็นต้น

460 ปีก่อนคริสตศักราช : มีชาวกรีกชื่อ “ฮิปโปเครติส” (Hippocrates) ได้พยายามเปลี่ยนแนวคิดของคนในสมัยนั้นที่เชื่อว่าการเจ็บป่วยเกิดจากการดลบันดาลของเทพเจ้าที่ทำให้เกิดความผิดปกติหรือความบกพร่องของร่างกายอาหารอากาศและเชื้อโรคเป็นต้นและเน้นว่าการแพทย์เป็นเรื่องของศาสตร์และศิลป์ฮิปโปเครติสได้รับการขนานนามว่าเป็นบิดาแห่งการแพทย์ตะวันตก (Father of the Medicine) หลังยุคฮิปโปเครติสคือยุคของอริสโตเติลซึ่งมีการจัดทำบัญชีรายการพืชที่ใช้ทางยาโดยมีลูกศิษย์ของอริสโตเติลชื่อทรีโอพราตุส (Theophrastus) เป็นนักพฤกษศาสตร์ที่มีความรู้ทั้งในด้านการแพทย์และพฤกษศาสตร์ซึ่งได้แต่งตำราชื่อ “De Materia Medica”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศตวรรษที่ 1-3 ของคริสต์ศักราช : นายแพทย์ผู้หนึ่งชื่อ ปินี (Piny) เป็นผู้ที่มีความรู้เรื่องพืชพรรณไม้ที่ใช้เป็นยา และรวบรวมตำรับตำราของทั้งกรีก และโรมันนับพัน ๆ เล่ม ในช่วงเวลาเดียวกันนั้นมีนายแพทย์ที่มีชื่อเสียงโด่งดังอีกท่านหนึ่งชื่อ กาเลน (Galen) ที่สมมติให้ร่างกายของสัตว์เหมือนร่างกายของคน โดยนำยาที่ทดลองกับสัตว์ได้ผลแล้วมาทดลองกับคนโดยตรงทันที

แม้จะถือได้ว่าเขาเป็นคนแรกที่บุกเบิกการทดลองการแพทย์แต่ก็ไม่มีผู้ใดสนใจ และยอมรับในยุคนี้เกิดทฤษฎีของการรักษาสองแบบ คือ หลักการที่ให้แก้ไขรักษาโรคโดยสิ่งที่มีคุณสมบัติที่ตรงข้ามกับโรค (The divergent medical theories of allopathic) และหลักการที่ให้แก้ไขรักษาโรค หรืออาการความเจ็บป่วยด้วยตัวยาที่เหมือนกับอาการที่ก่อให้เกิดความเจ็บป่วยนั้น ๆ (Homeopathy)

ศตวรรษที่ 4 - กลางศตวรรษที่ 15 : เป็นยุคมืดช่วงที่อาณาจักรโรมันล่มสลาย การแพทย์ในสมัยนี้แฝงตัวอยู่กับการเผยแพร่ศาสนามีการใช้แร่ธาตุต่าง ๆ นำมาใช้ในการรักษาโรค เช่น พรอทที่ใช้รักษาโรคผิวหนังรวมทั้ง

โรคซิฟิลิสจนมีคำพูดถึงวิธีการที่นำแร่ธาตุต่าง ๆ มาใช้นี้ว่า “การเล่นแร่แปรธาตุ” แต่หลังจากยุคมืดผ่านพ้นไป ยุคโลกแห่งความเจริญรุ่งเรืองด้วยศิลปวัฒนธรรมก็กลับคืนมา ซึ่งเรียกยุคนี้ว่า “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการของยุโรป หรือยุคเรเนอซอง (Renaissance)” มีนายแพทย์ผู้หนึ่งชื่อ พาราเซลุส (Paracelus) ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ได้ให้หลักการว่า “ให้พิจารณาธรรมชาติเป็นศูนย์กลาง พืชไม่เพียงสร้างสิ่งมีชีวิตที่มีประโยชน์แก่มนุษย์เพียงด้านเดียว แต่บรรดาพืชแต่ละชนิดจะแสดงภาพสัญลักษณ์บอกความหมายของการรักษาด้วย” ตัวอย่างเช่นต้นโคมจีน มีวงกลีบเลี้ยงของดอกเป็นรูปเหมือนกระเพาะปัสสาวะ สามารถใช้รักษาโรคทางเดินปัสสาวะ พืชที่มีใบเหมือนรูปหัวใจจะใช้รักษาโรคหัวใจ เป็นต้น นายแพทย์พาราเซลุสได้รับการยกย่องเป็นเจ้าของทฤษฎีบ่งบอกสัญลักษณ์ และเป็นบิดาแห่งเคมีวิทยาศาสตร์ ที่มีความรู้ในเรื่องเตรียมยาด้วยปฏิกิริยาทางเคมี และกล่าวว่า “ยาพิษทุกอย่างไม่เป็นพิษเสมอไปขึ้นอยู่กับขนาดที่ใช้” และหลักปรัชญาที่ว่า “ถ้ามากจะเป็นยาพิษ แต่น้อยพึงรักษา” ดังนั้นจึงถือได้ว่า เขาเป็นผู้นับสนุนหลักการรักษาแบบ โฮมีโอพาธี (Homeopathy)

ต่อมาอีก 300 ปี : นายแพทย์ชาวเยอรมันชื่อ ซามูเอล ฮาห์เนมานน์ (Samuel Hahnemann) บิดาแห่งการแพทย์โฮมีโอพา

ธีใช้หลักการรักษาแบบ Homeopathy ที่เชื่อว่าอาการเจ็บป่วยต่างๆ เป็นวิธีของระบบร่างกายที่จัดรักษาโรคด้วยตัวมันเอง โดยใช้หลักของความคล้ายคือการให้สารที่ก่อให้เกิดอาการของโรคนั้นๆ ในคนปกติมารักษาอาการในคนป่วยโดยใช้สารจำนวนน้อยที่สุดตามหลักการของโฮมีโอพาธี เพื่อกระตุ้นให้ระบบร่างกายเป็นผู้เยียวยารักษาโรคหรืออาการเจ็บป่วย

1.1.2 ประวัติของบิดาการแพทย์โฮมีโอพาธี

นายแพทย์ชาวเยอรมัน ชื่อ ซามูเอล ฮาห์เนมานน์ (ค.ศ.1755 - 1843) บิดาผู้ให้กำเนิดการแพทย์โฮมีโอพาธี โดยพื้นฐานครอบครัวเป็นชนชั้นกลาง บิดาเป็นช่างเขียนกระเบื้องสีที่มีชื่อเสียง แต่เพราะด้วยมีสงครามที่เกิดขึ้นต่อเนื่องยาวนานถึง 7 ปี ระหว่าง ค.ศ.1756 - 1763 เป็นผลให้เศรษฐกิจของบ้านเมืองหยุดชะงักลงครอบครัวต้องประสบกับชีวิตที่ลำบากเขาได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานจากบิดา และมารดาเป็นหลัก เมื่อเข้าสู่วัยที่ต้องไปโรงเรียนด้วยเป็นเด็กที่ฉลาดมีความสามารถสูงในหลายด้านโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านภาษาสามารถเข้าใจภาษาต่าง ๆ ทั้งฟัง พูด อ่าน เขียนได้อย่างรวดเร็ว และแตกฉาน คุณครูจึงต้องขอร้องบิดาให้มาโรงเรียนโดยไม่จำเป็นต้องเสียค่าเล่าเรียน และด้วยวัยเพียง 12 ปี เขามีหน้าที่ช่วยคุณครูสอนภาษากรีกได้

ต่อมาเมื่ออายุย่างเข้าปีที่ 20 (ค.ศ.1775) สอบเข้าเรียนได้ที่โรงเรียนแพทย์ในเมืองไลป์ซิกในช่วงของวัยนักศึกษารายได้หลักที่เลี้ยงชีพ คือ การสอนภาษาเยอรมัน และภาษาอังกฤษ และการแปลหนังสือจากภาษากรีก และภาษาอังกฤษเป็นภาษาเยอรมัน แต่เมื่อเข้าศึกษาได้ไม่นาน ฮาห์เนมานน์ก็ผิดหวังกับระบบ

การศึกษาที่เขาได้รับจากที่นี้อย่างมาก เนื่องจากการเรียนการสอนที่ไม่มีประสบการณ์ตรงจากการทำเวชปฏิบัติ จึงตัดสินใจลาออก และเดินทางย้ายไปเรียนที่กรุงเวียนนาโดยติดตามการทำเวชปฏิบัติของนายแพทย์ Joseph von Quarin (ค.ศ. 1733 - 1814) เป็นหลัก ซึ่งจากนั้นไม่นานเมื่ออายุได้ 24 ปี (ค.ศ.1779) สอบได้ประกาศนียบัตรแพทย์สมความตั้งใจ

การทำเวชปฏิบัติในช่วงเริ่มต้นเกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ.1780 และดำเนินต่อมาเรื่อยจนกระทั่งหยุดชะงักลงในปีค.ศ.1788 ตลอดระยะเวลาของการทำเวชปฏิบัติได้ตั้งคำถามกับแนวทางการรักษาที่มีอยู่ตลอดเวลาว่าผู้ป่วยสมควรได้รับการรักษาตามวิธีการที่รุนแรงต่าง ๆ ตามแนวปฏิบัติของการแพทย์แผนปัจจุบันในยุคนั้นหรือไม่ หลังจากนั้นได้มีงานเขียนที่วิพากษ์วิจารณ์การรักษาตามแนวการแพทย์แบบแผนฉบับแรก ในปีค.ศ. 1781 จนกระทั่งท้ายที่สุดจึงกล่าวว่า“หากไม่สามารถค้นหากระบวนการรักษาโรคที่ปลอดภัยกว่าที่เป็นอยู่ได้ ก็จะเป็นการดีกว่ามากที่จะไม่รักษาใครเลย เพราะกระบวนการรักษาที่ใช้อยู่ทำให้ผู้ป่วยตายมากกว่าหาย” นี่จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการค้นคว้าอย่างจริงจังของนายแพทย์ผู้นี้ เพื่อไปสู่การค้นพบแนวคิด และกระบวนการของการรักษาที่นุ่มนวล ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1788 เป็นต้นมา เขาเริ่มทำมาหาเลี้ยงชีพจากการแปลหนังสือเป็นจำนวนมาก จำนวนชิ้นงานแปลไม่รวมงานเขียนมีมากกว่า100งานแปลซึ่งเป็นงานแปลทั้งทางด้านเคมีด้านพฤกษศาสตร์ด้านการแพทย์ ฯลฯ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ความรู้และศาสตร์ที่ฮาห์เนมานน์ มีความเชี่ยวชาญทั้งสิ้นถึงขนาดมีผู้กล่าวหาว่า หากอาร์เทอร์มานไม่บ้าไปเสียก่อน (บ้า คือ หมายถึงหันมาค้นคว้าจริงจังด้านโฮมิโอพาธี) เขาต้องเป็นนักเคมีที่มีชื่อเสียงมากอย่างแน่นอน

จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1790 ประกายไฟวูบแรกได้ถูกจุดขึ้นจากงานเขียนของ ดร.วิลเลียม คูลเลน ซึ่งในขณะนั้นฮาห์เนมานน์กำลังแปลงานเขียนชื่อ A Treatise on Materia Medica ของวิลเลียม คูลเลน เขารู้สึกสะดุดใจกับหัวข้อเรื่องเปลือกต้นซิงโคนาที่ ดร.คูลเลนกล่าวว่ามีคุณสมบัติในการรักษาไข้มาลาเรีย อาร์เทอร์มานจึงเริ่มดำเนินการทดลองกินเปลือกต้นซิงโคนาที่บดละเอียดจำนวน 4 กรัมด้วยตนเองหลังจากกินไปแล้วเขาพบว่าตนเองเกิดอาการมีไข้หนาวสั่น จากจุดนี้เองทำให้เริ่มคิดถึงแนวคิด Similar Similibus Curantur หรือ Like Cures like ซึ่งเป็นแนวคิดที่นำสิ่งทีก่อให้เกิดโรคในคนปกติมารักษาคนที่ป่วยเป็นโรคนั้น ๆ หรือในสุภาษิตไทย คือ “หนามยอกต้องเอาหนามบ่ง”

จากจุดนั้นเป็นต้นมาฮาห์เนมานน์เริ่มต้นพัฒนา และค้นคว้าอย่างจริงจังกับแนวความคิดใหม่บนพื้นฐานเก่าที่ว่า “Similar Similibus Curantur” และเริ่มทดลอง ศึกษา ค้นคว้า และเผยแพร่แนวคิด ผ่านงานเขียนซึ่งในช่วงเริ่มต้นของการศึกษาค้นคว้าทุกอย่างเป็นไปได้เป็นอย่างดีเพราะแนวคิดของเขาอาจกล่าวได้ว่ามันคือการปฏิวัติแต่ยังมีอุปสรรคมากจากความเข้มแข็งทางความคิด และกระบวนการที่ได้รับการพัฒนายิ่งเข้มแข็งมากขึ้น ฮาห์เนมานน์ประกาศจุดยืนของตนอย่างชัดเจนผ่านงานเขียนชิ้นสำคัญที่ชื่อว่า Essay on a

New Principle for Ascertaining the Curative Powers of Drugs ตีพิมพ์ใน Hufeland Journals ปี ค.ศ. 1976 “เป้าหมายของการค้นคว้า คือ การค้นพบยาที่มีฤทธิ์จำเพาะต่อการรักษาโรคเรื้อรังทั้งหลาย

ในช่วงเวลา 12 ปี จากปี ค.ศ. 1792 - 1804 ฮาห์นemann เดินทางตลอดเวลา และย้ายที่อยู่มากถึง 14 เมืองด้วยกัน ไม่มีใครรู้เหตุผลที่แท้จริงว่าเหตุใดฮาห์นemann จำเป็นต้องเดินทางมากถึงเพียงนี้อาจเป็นเพราะโชคชะตานำพาให้เขาต้องเดินทางและรู้จักผู้คนมากมาย ส่วนหนึ่งอาจเป็นไปเพื่อการแลกเปลี่ยน และทดสอบแนวคิดของตน อย่างไรก็ตามเขาก็เริ่มปักหลักมากขึ้นในปีต่อ ๆ มา ในช่วงปีแรกเริ่มของการผลิตผลงานชิ้นสำคัญ (ช่วงปี ค.ศ. 1808 - 1811) คือ งานเขียนด้านปรัชญาของการบำบัด (Organon of Medicine) และงานเขียนตำรายา (Materia Medica Pura) เขาหลงลักปักฐานอยู่ที่เมืองทากัว (Torgan) จากนั้นในปี 1812 ได้รับเลือกให้เป็นอาจารย์ที่วิทยาลัยแพทย์แห่งเมืองไลป์ซิก การทำเวชปฏิบัติของเขาในช่วงนี้ก็ยัง ไม่นั่นคงและแพร่หลายมากนัก จนกระทั่งย้ายมาลงรากฐานที่ชัดเจนที่เมืองเคอเรนในปี ค.ศ. 1812 ซึ่งในช่วงนี้เองชื่อเสียงของโฮมิโอพาธีก็เริ่มแพร่หลายไปยังเมืองต่าง ๆ ฮาห์นemann เริ่มมีผู้ติดตามที่เข้มแข็งอีกหลายคน ซึ่งก็ล้วนแล้วแต่เป็นแพทย์ทั้งนั้นไม่ว่าจะเป็นนายแพทย์บอร์มิงเฮาเซน (Von Boenninghausen, 1785 - 1864) นายแพทย์คอนสแตนติน เฮียร์ริง (Constantine Herine, 1800 - 1880) นายแพทย์เฟดเตอร์ริควิน (Frederick Hervey Foster Quin, 1779 - 1878) และคนอื่น ๆ อีกจำนวนมากเป็นผู้นำสำคัญที่ทำให้การทำเวชปฏิบัติแบบโฮมิโอพาธีเป็นที่ประจักษ์ และได้รับความนิยมมากขึ้นเป็นอย่างมาก จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์บ่งชี้ชัดว่าโฮมิโอพาธีในยุคเริ่มแรกนั้นโด่งดังจากการประสบความสำเร็จในการนำไปใช้กับโรคระบาดไม่ว่าจะเป็นการระบาดของไข้ดำแดง (Scarlet fever, ระบาดในราวปี ค.ศ. 1800) การระบาดของไข้ไทฟอยด์ในกลุ่มทหารของพระเจ้าอเล็กซานเดอร์ (ราวปี ค.ศ. 1813) การระบาดของอหิวาตกโรค (ในยุโรปช่วงปี ค.ศ. 1830 - 1831) รวมทั้งการระบาดของไข้หวัดใหญ่ (Flu pandemics ระบาดในช่วงปี ค.ศ. 1981) ด้วย

ช่วงท้ายที่สุดของชีวิตฮาห์นemann เขาจบชีวิตลงอย่างเรียบง่าย และสงบที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส ในช่วงเช้ามีดของวันที่ 2 กรกฎาคม ค.ศ. 1843 ด้วยอาการป่วยหลอกลมอักเสบเรื้อรัง จบชีวิตลงพร้อมกับสิ่งที่ตนมีเคียดหวังทั้งชื่อเสียง เงินทอง และความเคารพที่ผู้คนมีให้ ใครจะคิดได้ว่าเขาเป็นแพทย์ที่มีชีวิตลำบากอย่างยาวนานกว่า 70 ปี ใช้ชีวิตอย่างเรียบง่ายที่สุดอยู่ในบ้านหลังเล็ก สอนหนังสือให้ลูกตนเองทุกคน พร้อมกับการรักษาคนไข้ และผลิตงานเขียนต่างๆ ไปด้วยจนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิตมาถึง ทั้งที่ความเป็นจริงแล้วเขาเคยกล่าวว่า เขาจะหยุดภารกิจทุกอย่างตั้งแต่ภรรยาคนแรกที่ลำบากมาด้วยกันตลอดชีวิต แต่ด้วยฟ้าลิขิตทำให้เขามีโอกาสพบรักใหม่เป็นครั้งที่สองกับสาวงามจากเคอเรนในกรุงปารีสราวปี ค.ศ. 1834 ภรรยาคนที่สองของเขาเป็นศิลปิน ที่มาจากวงสังคีตชั้นสูงของปารีส ดังนั้น เขาก็เหมือนราวกับมีชีวิตใหม่และหันมามีแรงใจในการทำงาน และคิดค้นความรู้ใหม่รวมทั้งผลิตงานเขียนใหม่อีกครั้งในช่วงท้ายของชีวิต ฮาห์นemann จากโลกใบนี้พร้อมกับคำพูดสั้น ๆ ก่อนหมดลมหายใจว่า "I have not lived in vein"

หรือ “ข้าพเจ้าไม่เคยมีชีวิตอยู่ในวังวนของความมืด” ซึ่งคำกล่าวนี้อาจยังจารึกอยู่บนหลุมฝังศพของเขาในเมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศสจนถึงปัจจุบัน

1.1.3 ประวัติศาสตร์การแพทย์โฮมิโอพาธีในประเทศไทย

การแพทย์โฮมิโอพาธี เป็นศาสตร์การแพทย์ทางเลือกสาขาหนึ่ง ปัจจุบันมีผู้ให้ความสนใจเพิ่มขึ้นเนื่องจากมีความปลอดภัย มีผลข้างเคียงน้อย การรักษาให้ผลที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจโดยเฉพาะทางด้านจิตใจจะเห็นชัดเจนมาก ราคาถูก ซึ่งเข้ามาในประเทศไทยสมัยใดนั้นยังไม่มีหลักฐานที่ทราบแน่ชัด พอจะสันนิษฐานได้คือ สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น สมัยรัชกาลที่ 3-4

ประมาณ ค.ศ. 1824 - 1888 ที่คาดว่าอาจเป็นไปได้ที่มีแนวคิดแบบการแพทย์โฮมิโอพาธี เพราะในช่วงนี้มีหมอสอนศาสนาชาวตะวันตกเริ่มเข้ามาและนำการแพทย์ทางตะวันตกเข้ามาด้วย จากหลักฐานหนึ่งในสมัยรัชกาลที่ 4 ที่มีกรนำเปลือกชิงโคนาซึ่งเป็นพืชจากต่างประเทศมาทำเป็นยาคิวินิน แต่คนไทยไม่นิยมยาฝรั่ง แพทย์ชาวต่างประเทศจึงกราบทูลพระเจ้าอยู่หัวสมัยนั้น ให้นำเปลือกชิงโคนามาบดเป็นผงแล้วใช้เหมือนยาไทย จึงนับว่าเปลือกชิงโคนาเข้ามาสู่ประเทศสยามเป็นครั้งแรก

ซึ่งเปลือกชิงโคนานี้เมื่อย้อนดูในประวัติของการแพทย์โฮมิโอพาธีสมัยที่ฮาห์นemann เป็นผู้คิดค้นศาสตร์โฮมิโอพาธี เขาใช้เปลือกชิงโคนาเป็นพืชตัวแรกในการพิสูจน์ยา (ค.ศ. 1842 - 1930) และเมื่อคาดคะเนช่วงปี ค.ศ. ที่การแพทย์โฮมิโอพาธีเกิดขึ้นกับช่วงปี ค.ศ. ที่มีหมอชาวต่างชาติตะวันตกที่เข้ามายังกรุงรัตนโกสินทร์ ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 - 4 ที่หมอบริตเลย์เข้ามา

บทบาทในทางการแพทย์ไทยในสมัยนั้นมีความใกล้เคียงกันซึ่งน่าจะมีความเป็นไปได้ว่า แนวคิดโฮมิโอพาธีนี้ได้เข้ามายังประเทศไทยแล้ว และในสมัยเดียวกันนั้นมีหลักฐานที่ปรากฏว่าน่าจะใช้หลักการของโฮมิโอพาธีคือ มีการระบาดของอหิวาตกโรคและมีนายแพทย์ชาวอเมริกันซึ่งเป็นนักเผยแพร่ศาสนา ชื่อ ซามูเอล เรย์โนลด์ส เฮาส์ (Samuel Reynolds House) ได้มีบทบาทในการควบคุมอหิวาตกโรค และรักษาคนไข้ โดยใช้ทิงเจอร์การบูรผสมน้ำให้ประชาชนรับประทาน ซึ่งแนวคิดนี้คล้ายกับแนวคิดแบบโฮมิโอพาธีแต่เป็นเพียงข้อสันนิษฐานเท่านั้น หลักฐานที่แน่ชัดจากการสืบค้นไม่มีผู้ใดได้บันทึกไว้

สำหรับปัจจุบัน นับตั้งแต่ 10 กว่าปีที่ผ่านมา ที่การแพทย์โฮมิโอพาธีได้เข้ามามีบทบาทในการดูแลสุขภาพของคนไทยและเป็นที่รู้จักสำหรับกลุ่มคนบางกลุ่มอย่างชัดเจนนั้น ทราบว่ามีชาวต่างชาติ คือ ชาวสาธารณรัฐเช็กมาให้การรักษาในคลินิกเอกชนแห่งหนึ่ง รวมทั้งมีหน่วยงานเอกชน เช่น ชาวอโศกได้นำแนวทางนี้ไปดูแลสุขภาพคนในชุมชน ประกอบกับมีกองการแพทย์ทางเลือกในสมัยนั้น (พ.ศ. 2545) และต่อมาได้ทำการศึกษาถึงองค์ความรู้พร้อมทั้งไปดูงานการแพทย์โฮมิโอพาธีจากต่างประเทศ และได้ส่งนักวิชาการสาธารณสุขซึ่งเป็นเภสัชกรไปเรียนการแพทย์โฮมิโอพาธีที่ประเทศอินเดีย หลังจากสำเร็จการศึกษาได้นำศาสตร์โฮมิโอพาธีมาเผยแพร่ ศึกษา วิจัย และ พัฒนา จนกระทั่งปัจจุบันการแพทย์โฮมิโอพา

ธีร์เป็นแพทย์ทางเลือกหนึ่งที่ประชาชนชาวไทยรู้จักมากขึ้น

1.2 หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี

ศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีเป็นหนึ่งในระบบของการแพทย์ทางเลือกที่มีบทบาทในการรักษาผู้ป่วยในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก โดยพบว่าการแพทย์สาขานี้เป็นการแพทย์ทางเลือกที่ถูกนำไปใช้มากที่สุดติดอันดับ 1 ใน 5 ของโลก (รายงานสถานภาพทางกฎหมายด้านการแพทย์เสริมและการแพทย์ทางเลือกขององค์การอนามัยโลก ปี ค.ศ. 2001) และเป็นการแพทย์ทางเลือกที่ได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการโดยนำเข้าสู่ระบบประกันสุขภาพในหลายประเทศ เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส เยอรมนี อาร์เจนตินา เม็กซิโก บราซิล อินเดีย ปากีสถาน ศรีลังกา ฯลฯ รวมทั้งเป็นการแพทย์ทางเลือกที่มีราคาประหยัด” ใช้เทคโนโลยีอย่างง่ายสามารถเตรียมได้เอง และมีความปลอดภัยสูงด้วยหลักการรักษาที่มุ่งการบำบัดความเจ็บป่วย มีความอ่อนโยนในกระบวนการเยียวยารักษา ที่เชื่อว่าร่างกายของสิ่งมีชีวิตสามารถเยียวยารักษาด้วยตัวเองได้เพียงแต่ให้ตัวกระตุ้นที่เหมาะสมกับร่างกาย และร่างกายจะเป็นผู้ดำเนินการเยียวยาต่อไปเอง นี่จึงเป็นหลักคิดแบบโฮมีโอพาธีที่ใช้ในการบำบัดความเจ็บป่วย

1.2.1 ความหมายศาสตร์โฮมีโอพาธี

คำว่า โฮมีโอพาธี (Homoeopathy) มีรากศัพท์จากภาษากรีก 2 คำ ดังนี้

1. คำว่า “Homoios” แปลว่า “similar” คือ เหมือน หรือ คล้ายคลึง
2. คำว่า “pathos” แปลว่า “suffering/disease” คือ ทุกข์ทรมานหรือ เป็นโรค

เมื่อนำศัพท์ทั้งสองมารวมกันจึงหมายถึงศาสตร์การรักษาผู้ป่วยที่ใช้สารที่ก่อให้เกิดอาการของโรคนั้น ๆ ในคนปกติมารักษาอาการในคนที่ป่วย โดยศัพท์คำว่า Homoeopathy ถูกบัญญัติขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1808 ซึ่งในช่วงที่การแพทย์โฮมีโอพา

ธีร์มีความเจริญรุ่งเรือง การแพทย์สาขานี้มีความต่างกันในระบบแนวคิด และวิธีการบำบัดที่ตรงกันข้ามกับแพทย์แผนปัจจุบันอย่างสิ้นเชิงแต่ในแนวคิดที่ว่าร่างกายสิ่งมีชีวิตสามารถเยียวยารักษาด้วยตัวเองได้เพียงแต่ให้ตัวกระตุ้นที่เหมาะสมกับร่างกายนั้น ได้ถูกนำมาใช้ในวงการแพทย์ปัจจุบัน นั่นคือ หลักของการให้วัคซีน

1.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของโฮมีโอพาธี

โฮมีโอพาธีเชื่อว่าคนที่จะเจ็บป่วยนั้นต้องมีเงื่อนไข 2 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเจ็บป่วย คือ

1. ปัจจัยภายนอก ได้แก่ เงื่อนไขที่เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น สภาพแวดล้อม อากาศ อาหาร น้ำ อาชีพ การงาน วิถีชีวิต

2. ปัจจัยภายใน ได้แก่ เจื้อนไขที่เป็นของบุคคลนั้นๆ เช่น ความไวต่อสิ่งเร้าภายนอก ลักษณะส่วนบุคคล และมีเจื้อนไขอีกประการหนึ่ง คือ ความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualization) ยกตัวอย่างความแตกต่างของคนสองคนในสภาวะเดียวกัน เช่น หลังฝนตก คนหนึ่งป่วย อีกคนหนึ่งไม่ป่วยหรือป่วยเป็นหวัดทั้งสองคน แต่คนหนึ่งหนาวสั่นอีกคนเป็นปอดบวม ซึ่งถ้าทุกคนมีลักษณะเฉพาะที่เหมือนกันภายใต้เจื้อนไขเดียวกันทุกคนต้องตอบสนองเหมือนกัน แต่ในความเป็นจริงไม่ใช่ ซึ่งการตอบสนองในเจื้อนไขนั้นๆจะแตกต่างกันไปแต่ละคน โดยสรุปแนวคิดพื้นฐานของโฮมีโอพาธีที่สำคัญมี 3 ประการ

1. เรื่องพลังชีวิต ภาษาอังกฤษ เรียก Vital Force ภาษาฮินดี เรียก ปราณ ภาษาจีน เรียก ชี่
2. ความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualization)
3. การรักษาเยียวยาด้วยตัวมันเอง อันเป็นกลไกตามธรรมชาติของสิ่งมีชีวิต (Self mechanism - Natural healing process) ซึ่งผู้ที่จะทำการศึกษาค้นคว้าความรู้การแพทย์โฮมีโอพาธีต้องมีความชัดเจนและเข้าใจในหลักแนวคิดพื้นฐานนี้เป็นอย่างดี

1.2.3 หลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธี

หลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธีมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้ :

1. Similar Similibus Curantur หรือ let like cured by like หรือกฎแห่งความคล้าย คือ โฮมีโอพาธีใช้สารที่ก่อให้เกิดความเจ็บป่วยในคนปกติมาใช้บำบัดอาการผิดปกติในคนที่ป่วยด้วยอาการนั้น ๆ
2. Drug proving (การพิสูจน์ยา) ยาที่นำมาใช้ต้องผ่านกระบวนการพิสูจน์จริงในคน (Drug proving) กล่าวคือ การพิสูจน์ต้องทำการทดลองในคนปกติที่มีสุขภาพดี เพื่อหาผลของยาในทางบวกที่มีต่อพลังชีวิตของมนุษย์
3. ต้องรักษาภายใต้ภูขนาดน้อย (Law of minimum dose) คือ ใช้ปริมาณน้อยที่สุด ที่เพียงพอต่อการกระตุ้นให้ร่างกายตอบสนองต่อโรคตามกลไกธรรมชาติ
4. รักษาภายใต้กฎของความเรียบง่าย (Law of simplex) คือ ใช้ยาเพียงชนิดเดียวต่อการใช้ยาหนึ่งครั้ง
5. เคารพในความจำเพาะของบุคคล (Individualization) กล่าวคือ มนุษย์ทุกคนแตกต่างกันแม้ว่าจะป่วยหรือเป็นโรคเหมือนกันแต่การได้รับยาในทางโฮมีโอพาธีนั้นแตกต่างกัน ตามพื้นฐานเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน ร่างกายสิ่งมีชีวิตทุกชนิดรวมทั้ง

มนุษย์มีศักยภาพในการรักษาเยียวยาตนเอง

จากหลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธีข้อหนึ่ง คือ ใช้สารปริมาณน้อยที่สุดที่เพียงพอต่อการกระตุ้นให้ร่างกายตอบสนอง หรือบำบัดอาการผิดปกติด้วยกลไกการเยียวยาตนเองของร่างกาย สอดคล้องกับการค้นพบการบำบัดแบบโฮมีโอพาธีในช่วงปีแรก กล่าวคือ การเตรียมยาแบบโฮมีโอพาธีส่วนใหญ่แล้วสารที่นำมาใช้ therapeutic dose แคบก่อให้เกิดความเป็นพิษได้

ง่าย ดังนั้นการนำมาใช้จึงต้องมีการทำให้เจือจางเพื่อลดความเป็นสารพิษลงซึ่งกระบวนการ และ วิธีนั้นมีความเฉพาะตัวแต่เรียบง่ายในการเตรียมเน้นสิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญคือการเตรียมสารตั้งต้นเท่านั้น คือ ต้องเป็นไปตามหลักทางเภสัชวิทยาของ

โฮมีโอพาธี อย่างไรก็ตามความยุ่งยากซับซ้อนของกระบวนการเตรียมยาของแพทย์แผนปัจจุบันมีมากกว่า ซึ่งแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

1.2.4 หลักการเตรียมยาโฮมีโอพาธี

ยาโฮมีโอพาธีผลิตขึ้นจากแหล่งวัตถุดิบที่มาจากมนุษย์ สัตว์ พืช แร่ธาตุ สารอินทรีย์และสารอนินทรีย์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีชื่อเรียกที่เฉพาะจากแหล่งที่ได้มาของวัตถุดิบบางอย่าง เช่น ถ้ายาโฮมีโอพาธีได้มาจากสารคัดหลั่งของสิ่งมีชีวิตที่มีสุขภาพดี เรียก Sarcodes และยาโฮมีโอพาธีที่ได้มาจากเนื้อเยื่อที่เป็นโรค เรียก Nosodes วัตถุดิบที่นำมาทำยาส่วนใหญ่แล้วเป็นสารพิษ ดังนั้น การนำมาใช้จึงต้องมีการทำลายให้เจือจาง เพื่อลดความเป็นพิษของสารลง กล่าวคือ ต้องมีการนำวัตถุดิบที่จะ

เตรียมเป็นยามาทำเป็นสารตั้งต้น เรียกว่า Mother Substance ถ้านำสารตั้งต้นที่เป็นวัตถุดิบมาเตรียมด้วยการแช่ (maceration) หรือสกัดกรอง (percolation) สารตั้งต้น ที่ได้เรียกว่า สารตั้งต้นแม่ (Mother Tincture) เมื่อสารตั้งต้นแม่นั้นนำมาทำให้เจือจาง เรียกว่า Attenuation โดยกระบวนการข้างต้นนี้จะได้สารที่เจือจาง ซึ่งการทำให้เจือจางในขั้นตอนนี้มาก

เท่าไร ถือได้ว่าเป็นการเพิ่มความแรงของยา (Potentisation) การทำให้สารละลาย และการเจือจางจนสสารหายไปเป็นพลังงานอยู่ที่การทำละลายครั้งที่ 24 คือ เท่ากับ 10" (ที่ความแรง 24D หรือ 12C) คือ จุดที่มีจำนวนอะตอมต่ำกว่า 1 โมลของสารนั่นเอง (1 โมลของสารมีอะตอมเท่ากับ 6×10^{23}) ซึ่งการเตรียมยาของโฮมีโอพาธีนั้น มีระดับความแรงที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับขบวนการดังที่กล่าวข้างต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.2.5 กลไกการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี

องค์ความรู้ในขั้นตอนของการเตรียมเป็นยาโฮมีโอพาธีจนได้เป็นยาเม็ดน้ำตาลขนาดเล็ก อันเป็นผลิตภัณฑ์สุดท้ายและ นำมาบำบัดรักษาจนเกิดประสิทธิผลนั้น พอสรุปได้ว่า ยาโฮมีโอพาธี นั้นเป็นยาพลังงานในรูปของคลื่น ซึ่งยาแต่ละตัวจะมีคลื่นซึ่งหมายถึงมีความถี่ หรือความยาวคลื่นที่แตกต่างกัน โดยยาแต่ละตัวจะจดจำคลื่นความถี่ หรือความยาวคลื่นของตัวเองในขั้นตอนของการเตรียมสารตั้งต้น (โดยมีน้ำเป็นตัวทำละลาย และเป็นตัวการในการจดจำสิ่งต่าง ๆ ที่มันละลายไว้) การที่จะทราบว่ายานี้ในแต่ละตัวนั้น มีความถี่หรือความยาวคลื่นแตกต่างกันอย่างไรในทางโฮมีโอพาธีนั้นใช้คนเป็นเครื่องมือวัดที่เรียกกันว่า การพิสูจน์ยา (drug proving) คือ ให้อาสาสมัครที่มีสุขภาพแข็งแรง สภาวะทางจิตดี ไม่ได้รับประทานยาประจำมาเข้าร่วม โดยอาสาสมัครจะทำการกินยาโฮมีโอพาธีซึ่งไม่ทราบว่ายานี้คืออะไร ยาจะมีผลอย่างไร กินยาอย่างต่อเนื่อง เมื่อเวลาผ่านไป ยาจะเหนี่ยวนำให้อาสาสมัครนั้นมีอาการจากยาออกมา อาการที่ออกมาจะมีทุกรูปแบบบางคนอาการมาก บางคนอาการน้อย ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลที่อาสาสมัครทุกคนมารวบรวมกลายเป็น

ภาพของยา (ความถี่ของคลื่นยา) และเมื่อคน ๆ หนึ่งเจ็บป่วย ซึ่งการเจ็บป่วยในทางโฮมิโอพาธี คือ การสั่นของคลื่นความถี่ของพลังชีวิตที่มันผิดเพี้ยนไป จากเดิมซึ่งอาการเจ็บป่วยที่ออกมานั้นก็แสดงออกมาในรูปของคลื่นเช่นกัน ซึ่งคน ๆ หนึ่งจะมีคลื่นพลังงานเฉพาะของตนเอง ในทางโฮมิโอพาธีจะทราบว่าเป็นคลื่นเฉพาะของตนเองได้นั้นโดยใช้อาการที่มี หรือที่แสดงออกในความเป็นเฉพาะตัวของบุคคลนั้น ๆ เรียกว่า Totality of symptoms เป็นเครื่องมือวัดปัจจุบันเราสามารถประเมินคน ๆ หนึ่งว่ามี Totality of symptoms อย่างไรได้ง่ายขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Radar Program Complete Dynamics Browser gxHosho โดยใส่อาการที่เกิดขึ้นในคน ๆ หนึ่งเข้าในโปรแกรม ซึ่งอาจเป็นอาการป่วย หรือไม่ป่วยก็ได้ ทั้งจากอาการทางกาย อาการทางใจ การทนร้อน-ทนหนาว ความชอบอาหาร การนอน หรืออาการแปลก ๆ ที่เกิดขึ้นในคน ๆ นั้น ฯลฯ ลงในโปรแกรมและเมื่อโปรแกรมได้ประมวลผลออกมาเราจะได้ภาพของยาที่สอดคล้องกับอาการที่ผู้ป่วยเป็น (ปัจจุบันนี้ทราบว่าเครื่องมือที่ใช้กลศาสตร์ควอนตัมเป็นตัววิเคราะห์ความเจ็บป่วยได้) นี่จึงเป็นกลไกและแนวคิดที่ใช้ในการบำบัดแบบโฮมิโอพาธี

1.2.6 แนวทางปฏิบัติการบำบัดแบบโฮมิโอพาธี

กระบวนการ หรือขั้นตอนของการปฏิบัติการรักษาแบบโฮมิโอพาธีนั้นมีความแตกต่างทุกการรักษาในรูปแบบอื่นๆ โดยเฉพาะการแพทย์แผนปัจจุบัน ทั้งในหลักของแนวคิด และความลึกซึ้งในการซักประวัติซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนที่เฉพาะจึงจะเป็นนักบำบัดโฮมิโอพาธีที่ดี กล่าวคือจะต้องเป็นผู้ฟังเสียส่วนใหญ่ และต้องไม่มีความอคติในการฟัง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่นักบำบัดต้องรู้และเข้าใจเพื่อให้ได้ข้อมูลของผู้ป่วย และนำมาเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ผู้ป่วยเพื่อให้ได้ภาพของยาโฮมิโอพาธีที่จำเพาะต่อบุคคลนั้น ๆ ซึ่งขั้นตอนที่กล่าวนี้ จะเน้นกระบวนการปฏิบัติของความเจ็บป่วยแบบเฉียบพลัน แต่บางกรณีก็สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติรักษาความเจ็บป่วยแบบเรื้อรังได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการซักประวัติ ซึ่งเป็นกระบวนการเริ่มต้นเพื่อให้ได้ข้อมูลของผู้ป่วยมากที่สุด

โดยใช้การวิเคราะห์ผู้ป่วยแบบ Holistic กล่าวคือ โฮมิโอพาธีรักษาความเจ็บป่วย ไม่ใช่รักษาโรคแต่โรคเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนเจ็บป่วยซึ่งความเจ็บป่วยเป็นคำที่มีความหมายกว้าง. โดยถ้าวิเคราะห์ว่าคนคนหนึ่งเจ็บป่วยนั้นเกิดจากความไม่สมดุลของร่างกาย สำหรับมุมมองของโฮมิโอพาธีมองว่าจะทำให้ร่างกายเกิดความสมดุลไม่เกิดความเจ็บป่วยและทำให้คนมีสุขภาพดีต้องปรับสมดุลพลังงานชีวิต(vital force) อย่างเป็นองค์รวม โดยใช้ “Totality of symptoms” เป็นตัว Monitors ในการปรับสมดุลพลังงานชีวิตคำว่า “Totality of symptoms” ของคนแต่ละคนไม่เหมือนกันเป็นแบบ Individualization โดยกลุ่มอาการแบบองค์รวมประกอบด้วย

- อาการทางจิตใจจิตวิญญาณของผู้ป่วย
- อาการทางอารมณ์ของผู้ป่วย
- อาการทางร่างกายทั้งหมดของผู้ป่วย

- อาการของปัจจัยแวดล้อมต่างๆที่มีผลต่อผู้ป่วยและการตอบสนองของผู้ป่วยต่อสิ่งแวดล้อม
- อาการของบุคลิกภาพของผู้ป่วย
- อาการทั่วไปของผู้ป่วยเช่นเหงื่อการขับถ่ายการมีเพศสัมพันธ์การนอนการกินความฝัน ฯลฯ
- อาการต่างๆของคนในครอบครัวและเครือญาติของผู้ป่วย
- อาการแปลกๆที่ไม่น่าเกิดในคนทั่วไป เป็นความเฉพาะของผู้ป่วย เป็นต้น

ด้วยความที่เป็นองค์รวมยากที่จะแยกส่วนในการพิจารณาว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ทำให้คนคนหนึ่งเกิดความเจ็บป่วย ทำให้เรามองถึงการรักษาเยี่ยงยาแบบโฮมีโอพาธี มีความซับซ้อนในกระบวนการและไม่ชี้เฉพาะว่า มันหายได้จากปัจจัยเพียงหนึ่งปัจจัยเท่านั้น เพราะมันมีหลายปัจจัย การที่จะได้ข้อมูลที่เป็น Totality of symptoms จึงมีหลักในการถามเพื่อจะได้ข้อมูลของผู้ป่วยมากที่สุดและนำมาวิเคราะห์ แบ่งได้เป็น 2 หมวดด้วยกัน คือ หมวดอาการที่เป็นปัจจุบันและหมวดอาการร่วมหรือเหตุการณ์ร่วม หรือสภาพกายโดยทั่วไป โดย

1. หมวดอาการที่เป็นปัจจุบัน จะประกอบด้วยสาระสำคัญของคำถามดังนี้
 - 1.1 เป็นที่ไหน (Locality)
 - 1.2 ความรู้สึกที่เป็น (sensation)
 - 1.3 เวลา (onset and duration)
 - 1.4 เงื่อนไขเฉพาะที่ส่งผลต่ออาการ (Modality)
(สภาพอากาศ/อุณหภูมิ เวลา ท่าทาง สภาพแวดล้อม)
 - 1.5 สาเหตุเกิดจากอะไร (Etiology/Causation) เป็นที่ไหน
2. หมวดอาการร่วม หรือเหตุการณ์ร่วม หรือสภาพกายโดยทั่วไป
 - 2.1 ลักษณะทางอารมณ์-จิตใจ
 - 2.2 ความไวต่ออุณหภูมิ
 - 2.3 ความอยากอาหาร
 - 2.4 ความกระหายน้ำ

ทั้งนี้รวมการตรวจร่างกายของแพทย์โฮมีโอพาธีด้วย โดยข้อมูลที่ได้นั้นได้จากตัวผู้ป่วยเอง (บอกเล่าหรือการกรอกประวัติ) ถามคนใกล้ชิดหรือญาติ และการสังเกตเอง หรือได้จากการตรวจร่างกายร่วมด้วย

2. ขั้นตอนการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ตัวยาที่คล้ายกับอาการที่ผู้ป่วยเป็นหรือมีความบกพร่อง

โดยผู้บำบัดจะนำข้อมูลนั้นมาวิเคราะห์ในแบบโฮมีโอพีย์ เพื่อค้นหายาต่าง ๆ ซึ่งมีมาจากตำรายา หรือที่เรียกว่า Materia Medica ซึ่งเป็นตำราที่แพทย์ต้องค้นคว้าเอง แต่ในปัจจุบันพบว่าตัวยามีจำนวนมากที่จะหามาเพื่อให้ความคล้ายคลึงกับอาการของผู้ป่วยจึงมีการทำดัชนีอาการขึ้น

เพื่อให้หาข้อมูลยาที่คล้ายกับคนไข้ง่ายขึ้น เรียกว่า Repertory หรือดัชนีค้นหาอาการ ซึ่งมีทั้งแบบเป็นหนังสือและเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ง่ายต่อนักบำบัดในการใช้รักษาผู้ป่วยในดัชนีอาการนั้นไม่ได้เรียงตามตัวอักษรเหมือนอย่างพจนานุกรม แต่เรียงแบบโฮมีโอพาธี มี 3 ส่วน คือ

2.1 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ (Mind)

เช่น ความวิตกกังวล ความกลัว อาการเสียใจ ความรัก ความอิจฉาริษยา โกรธเกลียด เป็นต้น

2.2 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย (Local)

เป็นข้อมูลของยาที่ได้มาจากการพิสูจน์ยา หรือเป็นข้อมูลทางคลินิกว่ายาที่เคยใช้รักษาอาการทางกายแล้วได้ผลดี จะถูกนำมาบรรจุลงในข้อมูลของยา อาการเฉพาะที่นี้จะถูกแบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ Vertigo, Head, Eyes, Vision, Ears, Hearing, Nose, Face, Mouth, Teeth, Throat, External throat, Neck, Stomach, Abdomen, Rectum, Stool, Bladder, Kidneys, Prostrate gland, Urethra, Urine, Urinary organ, Male genitalia, Female genitalia, Larynx, Respiration, Cough, Expectoration, Chest, Back, Extremities, Sleep, Dream, Chill, Fever, Perspiration, Skin

2.3 ส่วนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทั่วไป (general)

เป็นข้อมูลยาที่รวบรวมเกี่ยวกับยา แต่ละตัวในแง่ที่ทำอะไรแล้วดีขึ้น ทำอะไรแล้วแยลง อาการเปลี่ยน

แปลงไปในช่วงเวลาใด ฤดูกาลใด อากาศอย่างไร อยากรอาหารอย่างไร กินอะไรแล้วดีขึ้น กินอะไรแล้วแยลง โดยทั่วไปแล้วเราจะตัดสินใจว่าจะเลือกใช้ยาอะไรกับคนไข้ มักจะให้น้ำหนักข้อมูล ในด้านจิตใจ และลักษณะทั่วไปมาเป็นตัวช่วยค่อนข้างมาก แต่ก็ต้องเข้ากันได้กับอาการเฉพาะที่ด้วย ยิ่งข้อมูล ทั้งหมดเหมือนกับยามากเท่าไร ความน่าจะเป็นที่รักษาแล้วได้ผลดีก็ยิ่งมากขึ้นตามนั้น

3. ขั้นตอนการเลือกความแรงของยาที่เหมาะสมกับผู้ป่วย

ซึ่งการเลือกความแรงนั้นมีข้อพิจารณาอยู่ 3 องค์ประกอบ คือ ผู้ป่วย วัตถุประสงค์ของการรักษา และชนิดของยา แต่การรักษาในกรณีความเจ็บป่วยแบบเฉียบพลันนั้นเน้นที่ผู้ป่วยเป็นหลัก กล่าวคือ

3.1 ความรุนแรงของอาการ หากผู้ป่วยมีความทุกข์ทรมานมาจากความเจ็บป่วยดังกล่าว การได้รับยาโฮมีโอพา

ธีในขนาดที่สูงขึ้นไป เช่น 200c อาจมีความจำเป็น แต่หากเป็นระยะหายๆของโรคที่ผู้ป่วยกำลังดีขึ้นเรื่อยๆ หรือไม่ได้รับความทรมานมากนักจากอาการที่เป็นอยู่ ควรเลือกใช้ยาโฮมีโอพาธีที่มีขนาดความแรงต่ำกว่าความแรงสูง

3.2 ความไวของผู้ป่วย (Susceptibility) กล่าวคือ ผู้ป่วยที่มีความไวต่อการตอบสนองยาโฮมีโอพาธีได้ไวเพียงใด ซึ่งถ้ายิ่งตอบสนองไวเท่าใด การเลือกใช้ยาก็ต้องยิ่งเลือกใช้ยาที่มีความแรงต่ำเท่านั้น

3.3 อาการที่เป็น ความเจ็บป่วยในรูปแบบของความผิดปกติของหน้าที่อวัยวะ หรือความเจ็บป่วยที่แสดงออกทางพยาธิสภาพชัดเจน เช่น นิ้วบวมจากถูกผึ้งต่อย หรือแผลไฟไหม้น้ำร้อนลวก เป็นต้น ซึ่งกรณีนี้เป็นความผิดปกติที่แสดงออกทางพยาธิสภาพชัดเจนควรเลือกใช้ยาโฮมีโอพาธีที่มีความแรงต่ำเช่นเดียวกัน

4. ขั้นตอนการบริหารยา

กล่าวคือ การเจ็บป่วยแบบเฉียบพลันนั้นในทางโฮมีโอพาธี ถือว่าเป็นการโจมตีของข้าศึกแบบไม่ทันตั้งตัว ดังนั้น การตอบโต้ข้าศึกจึงต้องตอบโต้ที่เฉียบพลันและรุนแรงกว่าการโจมตี และทันทั่วทั้งที่ สรุปลคือ ต้องให้ยาโฮมีโอพาธีแบบรวดเร็ว รุนแรง และ รวบคาบ กล่าวคือ ยิ่งให้ยาเร็วเท่าไรก็ยิ่งมีโอกาสหายเร็วเท่านั้น โดยการให้ยาที่มีพลังแรงกว่าโรคที่เป็นภายใต้หลักของความเหมือน และสามารถให้ยาซ้ำได้ หรือซ้ำบ่อยได้ และอาจเปลี่ยนแปลงยาได้ เมื่อแน่ใจว่าสถานะของโรคได้เปลี่ยน

แปลงไปแล้วจริง และเมื่อดีขึ้น ผู้บำบัดเห็นควรที่จะลดความถี่ของการใช้ยาลง ให้ยาที่เป็นระยะห่างที่เท่า ๆ กันและท้ายสุดถ้าแน่ใจว่าโรคมิแนวโน้มว่าหายแล้วจึงหยุดยา การรักษาความเจ็บป่วยแบบเฉียบพลันนี้มีหลักการบริหารยาดังตัวอย่าง เช่น หากผู้ป่วยมีอาการรุนแรงมาก อาจให้ยาโฮมีโอพาธีทุก 15 นาทีในช่วงโมงแรก ๆ ก็นั้นรับประทานลด

ลงเหลือทุก 30 นาทีในช่วงที่สอง จากนั้นหยุดเพื่อรอสังเกตอาการ และขยับเวลาให้ยา เพิ่มเป็นเท่าตัวเรื่อยไป เช่น ช่วงโมงแรกทุก 15 นาที ช่วงที่สองทุก 30 นาที ช่วงที่สามและสี่ ทุก 60 นาที เป็นต้น ทั้งนี้หากพ้นช่วงที่สองผู้ป่วยมีอาการดีขึ้นมากกว่าร้อยละ 50 ควรขยับเวลาให้ห่างออกมากกว่า 60 นาที กล่าวคือ ควรเว้นห่างออกไปอย่างน้อย 4 - 6 เท่าตัวของครั้งที่ 2 เช่น ถ้าช่วงโมงที่ 2 ให้ยา ทุก 30 นาที แล้วผู้ป่วยมีอาการดีขึ้นมากกว่าร้อยละ 50 ครั้งถัดไปควรให้ยาผู้ป่วยอีกครั้งเมื่อเว้นไปอย่างน้อย 2 - 3 ช่วงโมง เป็นต้น

5. ขั้นตอนการติดตามผล

ในการติดตามผลของการให้ยาโฮมีโอพาธีว่ามีประสิทธิผล อย่างไรนั้นส่วนใหญ่มีวิธีการติดตามผลแตกต่างกัน กล่าวคือ ถ้าเป็นการเจ็บป่วยแบบเฉียบพลัน ผู้ติดตามอาจใช้เวลาสังเกตการณ์ใน 24 ชั่วโมง ซึ่งผลที่ได้เป็นไปตามการบริหารยาที่กล่าวข้างต้น อนึ่ง สิ่งที่น่าพึงระวังจากการใช้ยาโฮมีโอพาธีในกรณีความเจ็บป่วยแบบเฉียบพลันนี้ อาทิเนมานันน์ กล่าวไว้ว่า ในทางปฏิบัติเป็นไปได้ยากมากที่ใช้ขนาดยาที่เหมาะสมอย่างยิ่งคือ ยาที่มีขนาดน้อยเพียงพอที่จะกระตุ้นเท่านั้น เสมือนกับการหาสาม

เหลี่ยมสองรูปที่มาทับกันได้อย่างพอดีทั้งขนาด และมุม ทุกการประมาณที่ไม่สามารถเห็นได้ด้วยตาเปล่า ดังนั้น ในทางปฏิบัติกรณีผู้ป่วยแบบเฉียบพลันที่แพทย์โฮมีโอพาธีอาจพบเหตุการณ์ที่ผู้ป่วยมีอาการเดิมแ่ลงเล็กน้อยหลังจากรับประทานยาเข้าไปในช่วงโมงแรก ในทางโฮมีโอพาธีเรียกอาการที่เกิดขึ้นว่า

Homeopathic aggravation ซึ่งเป็นสัญญาณบอกรักษาที่ดียาที่ให้ไปนั้นเป็นยาที่ถูกต้องเป็นสัญญาณที่แสดงว่ายาที่ให้ไปนั้นได้ออกฤทธิ์เหนือกว่าและทับซ้อนความเจ็บป่วยตามธรรมชาตินั้นแล้วในกรณีความเจ็บป่วยแบบเฉียบพลันหลังจากเกิดเหตุการณ์นี้ไปจะเห็นว่าผู้ป่วยจะมีการดีขึ้นตามลำดับส่วนการประเมินผลความเจ็บป่วยแบบเรื้อรังนั้นการติดตามผลจะใช้เวลาในการติดตามหลัง 24 ชั่วโมงไปแล้วซึ่งอาจใช้เวลาหลายวันหรือเป็นเดือนขึ้นอยู่กับดุลพินิจของแพทย์ที่ให้การรักษาในการติดตามผลผู้ป่วย

1.2.7 การใช้ยาโฮมีโอพาธี

ยาโฮมีโอพาธีในปัจจุบันแบ่งประเภทไว้ 2 ประเภทคือ Classical Homeopathy และ Mixes Homeopathy ส่วนรูปแบบของยานั้นมีทั้ง แบบน้ำ แบบเม็ด เจล ซีรี่ส์ ฯลฯ และปัจจุบันทำเป็นแบบยาฉีดในที่นี้ขอกล่าวถึงการใช้แบบเม็ดและการนำยามาละลายลงน้ำโดยยกตัวอย่างวิธีการใช้ดังนี้

1. ยาแบบเม็ดละลายน้ำ

- ผสมยาลงในน้ำเปล่าที่สะอาดประมาณ 30 - 240 cc รอจนยาละลายหมด
- กระแทกขวดยาที่ละลายแล้วแนวตั้งตรงกับฝ่ามือ 10 ครั้งก่อนใช้ทุกครั้ง
- เทใส่ปากหรือหยดใส่ปากประมาณ 10 cc โดยอมไว้ประมาณ 10 - 30 วินาที แล้วกลืนโดยต้องทำให้ปากกว้างอย่างน้อย 15 นาที
- เมื่อรู้สึกว่าการเจ็บป่วยดีขึ้นร้อยละ 80 ให้หยุดยาทันที
- ยาไม่มีผลต่อกระเพาะอาหาร ตับ ไต
- ควรเก็บยาให้พ้นจากวัตถุที่เป็นคลื่นพลังงานความร้อนเครื่องใช้ไฟฟ้าแม่เหล็กโทรศัพท์มือถือ
- เมื่อเลิกใช้ยาแล้วให้เทน้ำทิ้งและเปิดฝาให้น้ำที่เหลือระเหยหมดแล้วจึงทิ้งภาชนะ

2. ยาแบบเม็ด

- อม 1 เม็ดบนลิ้นและทำตามการรับประทานยาแบบเม็ดน้ำตาลละลายน้ำ

ตัวอย่างวิธีรับประทานยา

- รับประทานยารวันละ 1 ครั้ง ก่อนนอน ติดต่อกัน.....วัน
- รับประทานยารวันละ 2 ครั้ง เช้า - เย็น ติดต่อกัน.....วัน
- รับประทานยาทุก 15 นาที ดีขึ้น เลื่อนเป็นทุก 30 นาที ทุก 1 ชั่วโมง ทุก 2 ชั่วโมง ทุก 4 ชั่วโมง ทุก 8 ชั่วโมง ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของความเจ็บป่วย

ดังที่กล่าวในการบริหารยาข้างต้น เมื่อดีขึ้นให้หยุดยาทันที และถ้าหลับไม่ต้องปลุกมารับประทานยา

1.3 ประสิทธิภาพผลของโฮมีโอพาธีในโรคและกลุ่มอาการต่างๆ

เป็นเวลามากกว่า 200 ปี ที่การแพทย์โฮมีโอพาธีเป็นศาสตร์การแพทย์ทางเลือกที่มีคนจำนวนมากนำไปใช้เพื่อการรักษาบำบัดความเจ็บป่วย แม้ในปัจจุบันจะมีการแพทย์แผนปัจจุบันเป็นการแพทย์กระแสหลักที่คนส่วนใหญ่ใช้เพื่อการดูแลรักษาความเจ็บป่วยแล้วก็ตาม เพราะอะไรจึงทำให้การแพทย์รูปแบบนี้ยังมีการนำไปใช้ ทั้ง ๆ ที่มีคนบางกลุ่มไม่เชื่อว่ายาโฮมีโอพาธีจะมีฤทธิ์ในการบำบัดอาการเจ็บป่วยได้ ด้วยเพราะเมื่อนำยาโฮมีโอพาธีชนิดเม็ดมาละลายน้ำ และนำมาทดสอบ หรือตัวยาในการออกฤทธิ์กลับไม่พบสารใดเลย และในทางตรงกันข้ามคนอีกกลุ่มหนึ่งเชื่อว่ายาโฮมีโอพาธีมีสรรพคุณทำให้หายจากอาการเจ็บป่วยได้ จากเหตุการณ์ 2 ประเด็นนี้จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ต้องการพิสูจน์ทราบถึงความจริงนั้นยาโฮมีโอพาธี มีประสิทธิผลจริง หรือเป็นเพียงยาหลอก จึงทำให้ปัจจุบันการแพทย์โฮมีโอพาธีได้รับการศึกษาวิจัยอย่างมากทั้งในเชิงทดลองและเชิงสังคมศาสตร์ โดยมีรายงานการศึกษาทั้งในด้านประสิทธิผล ความปลอดภัย และ ความคุ้มค่า เพื่อเป็นข้อมูลในการเลือกใช้การแพทย์รูปแบบนี้ในการดูแลสุขภาพ

1.3.1 การศึกษาประสิทธิผล

จากการรวบรวมรายงานการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ของ Guna S.r.l. เมื่อเดือนกันยายน ปี ค.ศ. 2002 กล่าวว่า มีรายงานการวิจัยประมาณ 400 ฉบับที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผล (Therapeutic Effectiveness) ของการบำบัดแบบโฮมีโอพาธีซึ่งค้นพบจากฐานข้อมูลระหว่างประเทศที่มีชื่อเสียง เช่น Medline, Embase, Biosis, The British Library และมีการคัดผลรายงานการวิจัยบางส่วนออกด้วยเหตุผลบางประการ จึงมีงานวิจัยทั้งสิ้นประมาณ 200 ฉบับ โดยมี 127 ฉบับที่เป็นการศึกษาเปรียบเทียบในคน (Controlled human clinical trials) ซึ่งใน 127 ฉบับนี้ พบว่า 106 ฉบับ เป็นการวิจัยเปรียบเทียบกับยาหลอก และอีก 21 ฉบับ เป็นการทำวิจัยเปรียบเทียบยาโฮมีโอพาธี กับยาแผนปัจจุบัน ผลการศึกษามีความน่าสนใจอย่างยิ่ง กล่าวคือใน 106 ฉบับ มี 77 ฉบับ (ร้อยละ 72.6) แสดงผลยาโฮมีโอพาธีมีผลการรักษาที่สูงกว่ายาหลอก หรืออาจกล่าวได้ว่ายาโฮมีโอพาธีไม่ยาหลอกนั่นเอง และในรายงาน 21 ฉบับ พบว่าทั้ง 21 ฉบับ (ร้อยละ 100) แสดงให้เห็นว่ายาโฮมีโอพาธีมีผลการรักษาไม่ด้อยกว่ายาแผนปัจจุบัน ทั้งนี้คำว่าไม่ด้อยกว่าอาจหมายถึงให้การรักษาเทียบเท่าหรือสูงกว่ายาแผนปัจจุบันที่นำมาเปรียบเทียบก็ได้

1.3.2 ประสิทธิภาพของโฮมีโอพาธีกับกลุ่มอาการของโรค

จากการศึกษาวิจัยจึงทำให้การแพทย์โฮมีโอพาธีมีประสิทธิภาพในการรักษากลุ่มอาการของโรค มีตัวอย่าง ดังนี้ :

| | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| - ภูมิแพ้อากาศ | - ตับอักเสบ |
| - ผื่นแพ้เรื้อรัง | - ไอเรื้อรัง |
| - ผื่นลมพิษ | - ปอดบวมเฉียบพลัน |
| - ปวดหัว ไมเกรน | - โควิดลงปอด |
| - เวียนหัว บ้านหมุน | - ใจสั่น หัวใจเต้นผิดจังหวะ |
| - ไชน์ส้ออักเสบ | - ัธยรอยต์เป็นพิษ |
| - ภาวะแพ้อักเสบ กรดไหลย้อน | - ต้อหิน |
| - ท้องผูก | - มะเร็ง |
| - ปวดประจำเดือน เลือดออกผิดปกติ | - เครียด นอนไม่หลับ |
| - ลมชัก | - โรควิตกกังวล |
| - กล้ามเนื้อกระตุก | - ซึมเศร้า |
| - ปวดหลัง กระดูกทับเส้น | - สมาธิสั้น ย้ำคิดย้ำทำ |
| - ข้อบวมปวดเรื้อรัง | |
| - ข้ออักเสบ | |
| - ปวดนิ้วถุงน้ำดี | |

1.3.3 ความปลอดภัยและความคุ้มค่าของโฮมีโอพาธี

การประเมินในด้านความปลอดภัย เนื่องจากยาโฮมีโอพาธีใช้ปริมาณสารออกฤทธิ์ต่ำมากจนไม่สามารถวัดปริมาณที่แท้จริงของสารออกฤทธิ์ที่มีอยู่ได้ จึงทำให้ยาแบบโฮมีโอพาธีมีความปลอดภัยสูงมากและไม่มีผลข้างเคียงใด ๆ จากการที่รับประทานเข้าไป และไม่เคยพบรายงานความเป็นพิษของยาโฮมีโอพาธี นอกจากนี้ในปี ค.ศ. 2009 องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้จัดทำมาตรฐานความปลอดภัยของการเตรียมยาโฮมีโอพาธีเพื่อใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงในการผลิตยาโฮมีโอพาธีที่ปลอดภัยสำหรับประเทศที่มีการใช้ยาโฮมีโอพาธี นอกจากนี้ในหลายประเทศ เช่น ประเทศในทวีปยุโรป อเมริกา ออสเตรเลีย อินเดีย ศรีลังกา มาเลเซีย ฯลฯ นำการแพทย์รูปแบบนี้มาใช้ในการบำบัดโรคและดูแลสุขภาพอย่างกว้างขวางรวมทั้งมีการเปิดเป็นมหาวิทยาลัยโฮมีโอพาธี ที่มีการเรียนการสอนเฉพาะ มีตำราที่เป็นมาตรฐานและตำรับยาที่ได้รับการยอมรับหลายพันตำรับเช่นหลักเภสัชตำรับโฮมีโอพาธีของสหรัฐอเมริกาหลักเภสัชตำรับโฮมีโอพาธีของเยอรมันฝรั่งเศสยุโรปอินเดีย เป็นต้นแสดงให้เห็นว่าการแพทย์รูปแบบนี้ได้รับการพิสูจน์ในวิธีวิทยาทางการแพทย์โฮมีโอพาธีมาพอสมควรแล้วจนได้รับการยอมรับถึงความปลอดภัย ส่วนประเด็นความไม่

ปลอดภัยนั้นมีการเขียนรายงานในปี ค.ศ.1986 ว่าส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากการจ่ายยาผิดพลาดหรือจ่ายยาที่ไม่ตรงกับโรคให้แก่ผู้ป่วยสิ่งที่เกิดขึ้นคือผู้ป่วยไม่หายจากโรคอย่างแท้จริงและอาจเกิดอาการอื่น ๆ ขึ้นใหม่ได้แต่ไม่มีรายงานถึงขั้นเสียชีวิต

ยาโฮมีโอพาธีเป็นยาที่ราคาถูกมากเมื่อเทียบกับยาแผนปัจจุบันเนื่องจากในตำรับยาใช้สารออกฤทธิ์ปริมาณต่ำมาก มีแต่ปริมาณของตัวทำละลายเป็นหลักและผ่านกระบวนการที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนต้นทุนในการผลิตจึงต่ำ ได้มีการทำการวิจัยในกลุ่มผู้ป่วยที่เป็นโรคข้อเสื่อม โดยจำนวน 104 คน ให้ผู้ป่วยจำนวน 53 คน ใช้น้ำโฮมีโอพาธี และอีก 51 คน ใช้น้ำยาแผนปัจจุบัน เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ จากผลการวิจัยพบว่าการรักษาผู้ป่วยโรคข้อเสื่อมที่เข้าขั้นเล็กน้อยถึงปานกลางด้วยยาโฮมีโอพาธีให้ผลการรักษาไม่แตกต่างจากยาแผนปัจจุบัน ราคาค่าใช้จ่ายของยาโฮมีโอพาธีที่ 44 ยูโร และยาแผนปัจจุบันที่ 86.73 ยูโร ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของสาธารณสุขแห่งชาติประเทศอังกฤษที่สำรวจผู้ป่วยจำนวน 223 คน ที่รักษาด้วยโฮมีโอพาธีมีค่าใช้จ่ายลดลง ร้อยละ 50 และจำนวนผู้ป่วยที่ต้องมาพบแพทย์แผนปัจจุบันลดลงถึง ร้อยละ 70 (ในระยะเวลา 1 ปี)

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาการใช้ยาโฮมีโอพาธีเปรียบเทียบกับการรักษาด้วยการแพทย์แผนปัจจุบันในผู้ป่วยจำนวน 84 ราย ติดตามผลเป็นระยะเวลา 4 ปี พบว่า ประหยัดค่าใช้จ่ายสำหรับที่ต้องซื้อยาแผนปัจจุบันต่อคน ถึง 60.40 ฟรังก์ (เฉลี่ย 12.48 - 703.95 ฟรังก์) โดยมี 64 รายที่หาย 16 ราย ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 5 ราย ดีขึ้นปานกลาง และ 5 ราย ไม่เกิดอาการเปลี่ยนแปลง และ 10 ราย ที่ยังใช้การรักษานี้อยู่ จากผลการรักษาด้วยการแพทย์โฮมีโอพาธีนี้ไม่พบอาการข้างเคียงใด ๆ และยังพบว่าการใช้โฮมีโอพาธีในผู้ป่วยโรคภูมิแพ้ช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายและใช้การแพทย์รูปแบบนี้ถึงร้อยละ 35.3 จากการสำรวจการใช้การแพทย์ทางเลือก

1.4 สถานการณ์การแพทย์โฮมีโอพาธี

1.4.1 สถานการณ์การใช้การแพทย์โฮมีโอพาธี

จากสถานการณ์การใช้การแพทย์โฮมีโอพาธีในทวีปยุโรป พบว่า โฮมีโอพาธีมีการเรียนการสอนใน 41 ประเทศจาก 42 ประเทศ และพบว่าโฮมีโอพาธีเป็นรูปแบบการแพทย์ที่ใช้อย่างมากที่สุดใน 5 ประเทศจาก 16 ประเทศในยุโรป และยอมรับอย่างเป็นทางการในระบบสุขภาพแห่งชาติในหลายประเทศทั้งในและนอกทวีปยุโรป โดย 3 ใน 4 ของชาวยุโรปรู้จักการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี และร้อยละ 29 ของกลุ่มนี้ใช้เพื่อการดูแลสุขภาพ นอกจากนี้ ที่ประเทศนอร์เวย์มีการสำรวจโรงพยาบาลด้านโฮมีโอพาธี 80 แห่ง จำนวนผู้ป่วย 1,097 ราย พบว่า มีจำนวนผู้ป่วยเด็ก 1 ใน 4 เปรียบเทียบจาก 1 ใน 10 ราย อายุระหว่าง 0-9 ปี มารับบริการตรวจในเวชปฏิบัติทั่วไปมากที่สุด โดยพบว่าความเจ็บป่วยที่พบมากที่สุด คือ โรคที่เกี่ยวข้องกับทางเดิน

หายใจ ผิวหนัง และ อาการทางจิต และการมารับการรักษาในคลินิกโฮมีโอพาธีของประเทศนอร์เวย์เช่นกัน ระหว่างปี ค.ศ.1994 - 2004 จำนวน 1,400 ราย พบว่า ร้อยละ 36 มีอายุต่ำกว่า 16 ปี ซึ่งเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 10 เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ป่วยที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี ในปี ค.ศ. 1995 (ร้อยละ 26) โดยโรคที่พบ เป็นโรคเกี่ยวกับทางเดินหายใจ หู และผิวหนัง นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ป่วยมากกว่าครึ่งหนึ่งมีการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย หรือสูงกว่า

นอกจากนี้ มีการสำรวจการใช้การรักษาแบบโฮมีโอพาธีในประเทศอิตาลี ระหว่างปี ค.ศ. 1997 - 1999 ทุก การสำรวจผลเมืองจำนวน 70,000 คน พบว่า โดยประมาณของประชากร 9 ล้านคนในประเทศ (ร้อยละ 15.6 ของประชากร) ใช้การรักษาที่ไม่ใช่การแพทย์แผนปัจจุบันอย่างน้อยที่สุด 1 ชนิด โดยใช้การรักษาด้วย โฮมีโอพาธีบ่อยที่สุดถึงร้อยละ 8.2 ของประชากร ซึ่งพบว่าเป็นเด็กถึงร้อยละ 7.7 และมีการใช้การรักษา ด้วยการแพทย์เสริมและการแพทย์ทางเลือกเพิ่มขึ้นเกือบ 2 เท่า ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1991 และยังพบว่าโฮมีโอ พาธี มีประสิทธิภาพในการรักษาที่ดีในโรคคอกจากระวังในเด็ก โรค fibrositosis โรคไข้ละอองฟาง โรค ไข้หวัดใหญ่ อาการปวดต่าง ๆ ผลข้างเคียงจากเคมีบำบัด หรือรังสีรักษา อาการข้อเคล็ด และการติดเชื้อของ ระบบทางเดินหายใจส่วนบน” ซึ่งหลักการรักษาแบบโฮมีโอพาธียังเป็นการสร้างระบบภูมิคุ้มกันในร่างกาย ได้เป็นที่น่าพอใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติอีกด้วย โดยมีการศึกษาวิจัยที่ พบว่า โฮมีโอพาธีมีผลต่อการ รักษาผู้ป่วยโรคเอดส์ หรือผู้ซึ่งมีเชื้อ HIV-positive ได้ จากกรณีการวิจัยเชิงทดลองทางคลินิกที่มีการควบคุม จำนวน 5 เรื่อง พบว่า มีผลการรักษาเป็นที่พึงพอใจอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในผู้ป่วยเอดส์ในขั้นที่ 3 และมี ผลการรักษาที่เห็นได้อย่างชัดเจนทางกายภาพ อิมมูโนวิทยา ประสาทวิทยา การเผาผลาญภายในร่างกาย (metabolic) และคุณภาพชีวิต รวมถึงจำนวนเม็ดเลือดขาวที่เพิ่มขึ้น ตลอด จนการลดลงของเชื้อไวรัสในผู้ป่วยเอดส์ที่ได้รับการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY

1.4.2 ความพึงพอใจในการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี

ความพึงพอใจในการรักษาด้วยโฮมีโอพาธีเป็นสิ่งประกอบหนึ่งที่ทำให้ศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีนี้ยัง ได้รับความนิยมนจนกระทั่งถึงปัจจุบัน ความพึงพอใจส่วนใหญ่บอกว่าสุขภาพดีขึ้นตั้งการวิจัยที่ได้จากการ สสำรวจประชากรของประเทศอังกฤษ เมื่อ ค.ศ. 1996 มีการสำรวจผู้ป่วยต่อการรับการรักษาแบบโฮมีโอ พาธีจำนวน 223 ราย พบว่า ร้อยละ 90 มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีร้อยละ 32 เปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น และมี การศึกษาถึงการติดตามผลการรักษาที่รายงานโดยระบบสุขภาพแห่งชาติของอังกฤษ เป็นเวลา 1 เดือนจาก ผู้ป่วย 160 ราย พบว่า การรักษาด้วยโฮมีโอพาธี เกิดประสิทธิภาพในทางบวกมาก ร้อยละ 73 เกิด ประสิทธิภาพบ้าง ร้อยละ 27 และไม่มีประสิทธิภาพนั้น ร้อยละ 0” นอกจากนี้ มีการศึกษาการใช้โฮมีโอ พาธีในผู้ป่วยที่มีอาการทางจิต จำนวน 37 ราย พบว่า พึงพอใจผลการรักษา มาก ร้อยละ 81 พึงพอใจปาน กลาง ร้อยละ 16 และไม่พึงพอใจเลย ร้อยละ 3 12 และในประเทศอังกฤษเช่นเดียวกัน ในวารสาร British

Homeopathic Journal ค.ศ. 2000 พบว่า ผู้ป่วยจำนวน 827 ราย (การสำรวจ) มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น อย่างเป็นที่สังเกตเห็นเมื่อรักษาด้วยโฮมีโอพาธีถึงร้อยละ 61 เมื่อเทียบกับการรักษาด้วยการแพทย์แผนปัจจุบันที่ เกิดความไม่พอใจและมีข้อห้ามต่าง ๆ มากมาย และในวารสารชื่อ EMC Public Health ค.ศ. 2004 สำรวจ ผู้ป่วยมากกว่า 900 ราย ที่ได้รับการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี พบว่า มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น หลังการรักษาในช่วง ตลอดระยะ 6 เดือนแรก

จะเห็นได้ว่าผู้ป่วยบางกลุ่มยังยอมรับในการรักษาแบบโฮมีโอพาธี เพราะทำให้สุขภาพและคุณภาพชีวิตที่ดี ขึ้น รวมถึงมีความปลอดภัยแม้ใช้ในหญิงมีครรภ์จนถึงช่วงของการคลอดบุตร หรือแม้แต่ในผู้ป่วยหนัก (ICU) พบว่า การใช้โฮมีโอพาธีทำให้อัตราการรอดชีวิตสูงขึ้นกว่ายาหลอก และไม่พบรายงานอาการอันไม่ พึงประสงค์แม้ว่าโฮมีโอพาธีจะมีความปลอดภัยและคนที่ใช้การแพทย์รูปแบบนี้รู้สึกพึงพอใจแต่การใช้ การแพทย์รูปแบบนี้ยังมีข้อจำกัดที่ในหลายประเทศยังตระหนักถึงข้อกฎหมายต่างๆ ที่มีผลต่อผู้ให้การบำบัด รวมถึงผลิตภัณฑ์ที่ใช้ ซึ่งในแต่ละประเทศจะมีข้อกฎหมายของการแพทย์โฮมีโอพาธีในลักษณะต่าง ๆ กัน ขึ้นอยู่กับบริบทของประเทศนั้นๆ

1.5 การประยุกต์ใช้โฮมีโอพาธีในการบำบัดและรักษาผู้ป่วยในประเทศไทย

ประเทศไทยได้มีการพัฒนาการแพทย์โฮมีโอพาธีทั้งด้านองค์ความรู้ การนำไปใช้ในทางปฏิบัติเพื่อการ บำบัดรักษาผู้ป่วยรวมถึงการศึกษาวิจัย ซึ่งในต่างประเทศทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นที่ประเทศเยอรมนีซึ่งเป็นต้น กำเนิด และประเทศใกล้เคียงในแถบยุโรป อเมริกา ออสเตรเลีย รวมถึงเอเชียโดยเฉพาะอินเดีย ต่างมีการ พัฒนาองค์ความรู้และได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากการศึกษาทางด้านการแพทย์โฮมีโอพาธีเหล่านี้ อัน เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่ยอมรับได้ว่าการแพทย์รูปแบบนี้มีความน่าเชื่อถือ ที่ให้ผลเป็นที่ยอมรับแก่ ผู้ใช้บริการ สำหรับประเทศไทยถือได้ว่าการแพทย์สาขานี้เป็นการแพทย์รูปแบบใหม่ที่เริ่มเป็นที่รู้จักและมี การนำมาใช้เพื่อการบำบัดและดูแลสุขภาพมากขึ้น แม้ว่าการศึกษาวิจัยในบริบทที่เป็นของประเทศไทยอัน เป็นข้อมูลและองค์ความรู้ในการแพทย์สาขานี้ยังมีจำนวนน้อย แต่พอที่จะเชื่อมั่นในระดับหนึ่งว่าสามารถ นำไปใช้ในการบำบัดรักษาอาการหรือโรคบางชนิดที่ได้ผลเป็นที่น่าพอใจระดับหนึ่งซึ่งมีตัวอย่างกรณีศึกษา และการวิจัยการแพทย์โฮมีโอพาธี ที่นำไปใช้ในผู้ป่วยโรคเรื้อรังและโรคเฉียบพลันต่างๆ

จากหลักฐานข้อมูลถึงการนำโฮมีโอพาธีไปใช้ในการบำบัดรักษาสุขภาพนั้น มีหลักฐานเชิงประจักษ์ ที่เป็น ตัวอย่างกรณีศึกษาที่ได้มาจากผู้สำเร็จการศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรการแพทย์โฮมีโอพาธี จำนวน 37 คน เมื่อเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2553 โดยนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการบำบัดรักษาผู้ป่วย ซึ่งได้ผลเป็นที่น่าพอใจ ระดับหนึ่ง ตัวอย่างของส่วนราชการ เช่น โรงพยาบาล

สำโรงทาบ จังหวัดสุรินทร์ ได้นำการรักษาแบบโฮมีโอพาธีไปรักษาผู้ป่วยที่เป็นโรคต่าง ๆ เช่น โรคสมาธิสั้น ในเด็ก โรคภูมิแพ้ โรคหอบหืด เดินไม่ได้-พูดไม่ได้ ไม่ทราบสาเหตุ อาการใจสั่นเรื้อรัง งูสวัด เริ่ม โรคผิวหนัง โรคกระเพาะ และโรคไทรอยด์ (Hypo thyroid) เป็นต้น โดยตั้งแต่เริ่ม เปิดคลินิกมีผู้ป่วยมารับการรักษา จำนวน 80 คน การรักษาได้ผลเป็นที่น่าพอใจ โรงพยาบาลแม่ลาว จังหวัดเชียงราย นำการแพทย์โฮมีโอพาธีไปใช้ในการรักษาตั้งแต่ พ.ศ. 2553 มีจำนวนผู้ป่วยที่ได้รับการรักษาทั้งสิ้น 17 คน แบ่งเป็นผู้ป่วยที่มีอาการปวดฟัน 2 คน เจ็บคอ ไอ 1 คน ปวดประจำเดือน 1 คน อาหารเป็นพิษ 1 คน อุบัติเหตุแผลเปิด 3 คน ปวดกล้ามเนื้อ 7 คน และหกล้ม ข้อแพลง 2 คน ซึ่งผลตอบรับเป็นที่น่าพอใจเช่นกัน แต่เนื่องจากเป็น ศาสตร์การแพทย์ทางเลือกรูปแบบใหม่จึงประสบปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ เช่น เจ้าหน้าที่ขาดทักษะในการซักประวัติ ขาดทักษะการเลือกยา ขาดทักษะการจ่ายยา และสถานที่ไม่ได้แยกคลินิกออกเป็นสัดส่วนที่ชัดเจน ทั้งนี้บุคลากรที่มีหน้าที่ซักประวัติและจ่ายยายังมีพื้นความรู้ในด้านโฮมีโอพาธีไม่มากนัก ซึ่งต้องมีการอบรม ความรู้เพิ่มเติม

นอกจากนี้ เมื่อต้นปี พ.ศ. 2553 โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี เป็นอีกโรงพยาบาลหนึ่งที่มีการ นำการแพทย์โฮมีโอพาธีไปใช้ในการบำบัดโรคและประสบความสำเร็จเช่นเดียวกัน โดยไม่เพียงแต่ใช้ การแพทย์โฮมีโอพาธีไปบำบัดในผู้ป่วยเท่านั้น ยังมีการนำศาสตร์การแพทย์รูปแบบนี้ไปบำบัดกับเจ้าหน้าที่ ของโรงพยาบาลที่ส่งผลให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นด้วย ตัวอย่างกิจกรรมในการนำโฮมีโอพาธีไปประยุกต์ใช้สำหรับ เจ้าหน้าที่ เช่น กิจกรรม Mini Lecture โฮมีโอพาธีสำหรับเจ้าหน้าที่โรงพยาบาล ครั้งที่ 1 มีผู้ฟัง 25 คน ครั้งที่ 2 มีผู้ฟัง 50 คน รวมถึงการทำการศึกษารูปแบบ Mini Research เรื่อง “การเสริมสร้างสุขภาพด้วย ยาโฮมีโอพาธี” หลังการศึกษา 1 เดือน พบว่า ยาโฮมีโอพาธีมีประสิทธิภาพทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น ร้อย ละ 33.33 ทำให้สุขภาพกายดีขึ้น ร้อยละ 80 ทำให้สุขภาพจิตดีขึ้น ร้อยละ 80 ทำให้สุขภาพ - จิตวิญญาณ ดีขึ้น ร้อยละ 80 และสุขภาพทางสังคมดีขึ้น ร้อยละ 53.33 ทั้งนี้ยังเปิดคลินิกโฮมีโอพาธีสำหรับผู้ป่วยโรค เรื้อรังทุกป่วยวันพุธ ตั้งแต่เดือนตุลาคม พ.ศ. 2553 มีผู้ป่วย ประมาณ 50 คน ซึ่งให้ผลการตอบรับในการ ให้บริการเป็นที่น่าพอใจเช่นกัน

นอกจากนี้ที่โรงพยาบาลสมเด็จพระยุพราชบัว จังหวัดน่าน ได้นำการแพทย์โฮมีโอพาธีไปใช้ในการรักษา โรคผู้ป่วยที่เป็นโรคเรื้อรัง เช่น โรคภูมิแพ้ โรคลมชัก โรคทางจิตเวช และโรคเฉียบพลัน เช่น โรคหวัด อูจระ ร่วง อุบัติเหตุ เป็นต้น เช่นเดียวกับที่โรงพยาบาลดอนตูม จังหวัดนครปฐม นำการแพทย์โฮมีโอพาธีไปใช้ในการ ดูแลผู้ป่วยประมาณ 1,000 คน โดยใช้ในโรคข้อเข่าเสื่อม โรคไข้เลือดออก โรคไข้หวัด ไข้หวัด ไข้หวัด ไข้หวัด โรค ทางด้านจิตใจ เช่น ความกลัวไม่ทราบสาเหตุอยากฆ่าตัวตาย หรือแม้กระทั่งโรคเอดส์ ซึ่งแม้ว่าจะไม่ทำให้ ผู้ป่วยเอดส์หายจากโรคแต่ทำให้ผู้ป่วยมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น โรงพยาบาลสรรพสิทธิประสงค์ จังหวัด อุบลราชธานี ซึ่งเป็นโรงพยาบาลที่มีชื่อเสียงด้านการแพทย์ทางเลือก ได้นำการแพทย์โฮมีโอพาธีไปใช้ในการ บำบัดผู้ป่วยด้วยเช่นกัน เช่นในผู้ป่วยที่มีผลกดทับไขสันหลังโฮมีโอพาธีชื่อ Calendula ทาที่แผล ทำให้ แผลแห้งเร็ว และลดการตายของเนื้อเยื่อ และยังสามารถนำยาโฮมีโอพาธีชนิดอื่น ๆ ไปใช้ในคนไข้โรคกระดูกและ ข้อโรคเฉียบพลัน เช่น ไข้หวัด ท้องเสีย เป็นต้น

จากผลของการนำศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีไปประยุกต์ใช้ในทางคลินิกและนำไปศึกษาวิจัยในบริบทของประเทศไทยพบว่า การแพทย์รูปแบบนี้มีความเป็นไปได้ที่ควรส่งเสริมให้มีการใช้อย่างกว้างขวาง เพราะเมื่อพิจารณาถึงประสิทธิผลในการรักษาพบว่า มีข้อมูลการศึกษาหลายเรื่อง ที่เชื่อว่าการแพทย์รูปแบบนี้มีประสิทธิผล และมีความปลอดภัยสูง โดยจากการศึกษาข้อมูลพบว่า ไม่มีรายงานผลการรักษาที่ทำให้เกิดอันตรายร้ายแรงถึงขั้นเสียชีวิตในการใช้การแพทย์รูปแบบนี้ ดังนั้น มีความเป็นไปได้ที่ควรส่งเสริมให้การแพทย์โฮมีโอพาธีเป็นทางเลือกหนึ่งในการบำบัดรักษาอาการความเจ็บป่วยของประชาชน

1.6 คุณประโยชน์ของโฮมีโอพาธีกับการรักษาในปัจจุบัน

โฮมีโอพาธีเป็นศาสตร์การแพทย์ทางเลือกที่เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ในการบำบัดอาการความเจ็บป่วยแบบองค์รวม กล่าวคือ เป็นศาสตร์ในการดูแลสุขภาพที่ครอบคลุมทั้งสภาวะร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ หลักแนวคิดพื้นฐานการบำบัดที่สำคัญ คือ เรื่องของพลังชีวิต (Vital Force) ที่เชื่อว่าสิ่งมีชีวิตทุกชนิดมีพลังชีวิตและเมื่อร่างกายมีความเจ็บป่วยร่างกายจะรักษาเยียวยาตัวเองได้ อันเป็นกลไกตามธรรมชาติของสิ่งมีชีวิต (Self mechanism - Natural healing process) และเชื่อว่าบุคคลมีความเป็นปัจเจก (Individualization) ที่ส่งผลต่อการมีสุขภาพดีหรือเกิดความเจ็บป่วย ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของศาสตร์การแพทย์รูปแบบนี้ โดยความเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นนั้น เกิดจากปัจจัย 2 ประการที่เกี่ยวข้อง คือ ปัจจัยภายนอก ได้แก่ เงื่อนไขที่เป็นองค์ประกอบต่างๆ เช่น สภาพแวดล้อม อากาศ อาหาร น้ำ อาชีพการงาน วิถีชีวิต และปัจจัยภายใน ได้แก่ เงื่อนไขที่เป็นของแต่ละบุคคล เช่น ความไวต่อสิ่งเร้าภายนอก ลักษณะส่วนบุคคล กล่าวคือ การที่คนเจ็บป่วยนั้นเกิดจากพลังชีวิตที่บกพร่อง หรือมีความไม่สมดุล หรือถ้ามองว่าพลังชีวิตเป็นคลื่นพลังที่มีความถี่ การที่คลื่นพลังความถี่มีคลื่นที่บิดเบี้ยวไม่สมดุลจึงทำให้เกิดความเจ็บป่วยขึ้น

การใช้ศาสตร์การบำบัดแบบโฮมีโอพาธี คือ การทำให้พลังชีวิตที่บิดเบี้ยวนั้นกลับมาสู่คลื่นพลังความถี่ที่สมดุลโดยใช้สารที่มีพลังความถี่นั้น ๆ เป็นกลไกในการปรับสมดุล โดยผ่านในรูปของยาโฮมีโอพาธี ซึ่งยาที่นำมาใช้ในการรักษาได้มาจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ สารอินทรีย์ สารอนินทรีย์ เกลือแร่ หรือผลิตภัณฑ์จากมนุษย์ สัตว์ เชื้อโรค เป็นต้น กล่าวคือ การเตรียมยาแบบโฮมีโอพาธีนั้น สารที่นำมาใช้มี therapeutic dose แคบ ก่อให้เกิดพิษได้ง่าย จึงต้องมีการทำให้เจือจางเพื่อลดความเป็นพิษลง ซึ่งกระบวนการและวิธีนั้นมีความเฉพาะ แต่เรียบง่ายในการเตรียม เน้นสิ่งที่เป็หัวใจสำคัญคือการเตรียมสารตั้งต้นเท่านั้น คือ ต้องเป็นไปตามหลักทางเภสัชวิทยาของโฮมีโอพาธี (Pharmacopoeia of Homeopathy) หลักการบำบัดด้วยยาโฮมีโอพาธี คือ การใช้สารปริมาณน้อยที่สุดที่เพียงพอต่อการกระตุ้นให้ร่างกายตอบสนองต่ออาการเจ็บป่วยตามกลไกธรรมชาติที่สามารถรักษาเยียวยาตนเองได้ (healing process) ซึ่งแนวคิดแบบนี้ได้มีอิทธิพลต่อระบบการแพทย์สมัยใหม่ที่กลายเป็นแนวคิดการให้วัคซีนใน

ปัจจุบัน ผู้คิดค้นการแพทย์โฮมีโอพาธี คือ นายแพทย์ชามูเอล คริสเตียน ฮาร์ทเนมานน์ ชาวเยอรมนี ซึ่งได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาของการแพทย์โฮมีโอพาธี โดยใช้หลักแนวคิดที่เรียกว่า “กฎแห่งความคล้าย” หรือที่เรียกสั้น ๆ ในทางภาษาอังกฤษว่า “like cured like” คือ การใช้สารที่ก่อให้เกิดความเจ็บป่วยในคนปกติมาใช้ในคนที่ป่วยด้วยโรคนั้น ๆ ปัจจุบันในต่างประเทศ เช่น ทวีปยุโรป อเมริกา ออสเตรเลีย และเอเชียใต้ได้นำรูปแบบ การรักษานี้มาใช้ในการดูแลสุขภาพประชาชนมากขึ้น ซึ่งเป็นศาสตร์การแพทย์ทางเลือกหนึ่งที่ถูกนำไปใช้มากที่สุดติดอันดับ 1 ใน 5 ของโลก จากรายงานสถานภาพทางกฎหมายด้านการแพทย์เสริม และการแพทย์ทางเลือกขององค์การอนามัยโลก ปี ค.ศ. 2001 โดยมีเหตุผลหลายประการด้วยกันที่ทำให้ศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีได้รับความนิยมและหลายประเทศทั่วโลกให้การยอมรับ คือ เรื่องของความปลอดภัย กล่าวคือ ยาในรูปแบบของโฮมีโอพาธีมีปริมาณสารออกฤทธิ์ต่ำมาก หรือไม่มีความเป็นสารหลงเหลืออยู่ ดังนั้น จึงไม่พบรายงานตรวจความเป็นพิษของยาโฮมีโอพาธีแต่อย่างใด นอกจากนี้ยังมีรายงานที่พบว่า โฮมีโอพาธีมีความปลอดภัยต่อเด็ก สตรีมีครรภ์ และผู้สูงอายุด้วย แต่สิ่งที่ทำให้เกิดอาการทุกข์ทรมานจากการใช้ยาที่เรียกว่า Aggravation นั้นอาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งเป็นผลมาจากการจ่ายยาที่ผิดพลาด หรือให้ยาที่มีขนาดความแรง ไม่เหมาะสมกับผู้ป่วย แต่ผลที่เกิดขึ้นไม่มีอันตรายถึงขั้นเสียชีวิต นอกจากนี้โฮมีโอพาธีจะมีความปลอดภัยแล้วยังพบรายงานการศึกษาถึงประสิทธิผลของโฮมีโอพาธีในการรักษาโรค เช่น โรคอุจจาระร่วงในเด็กโรค fibrositis โรคใช้ละอองฟาง โรคใช้หวัดใหญ่ อาการปวดต่างๆ ผลข้างเคียงจากเคมีบำบัดหรือรังสีรักษา อาการข้อเคล็ด และการติดเชื้อของระบบทางเดินหายใจส่วนบน และมีรายงานการศึกษาอ้างถึงค่าใช้จ่ายในการรักษาด้วยโฮมีโอพาธีซึ่งมีราคาถูกเมื่อเทียบกับการใช้ยาของแพทย์แผนปัจจุบัน และมีรายงานการสำรวจผู้ป่วย จำนวน 223 คน ที่มารับการรักษาด้วยแพทย์ของสาธารณสุขแห่งชาติประเทศอังกฤษ พบผู้ป่วยที่รักษาด้วยการแพทย์โฮมีโอพาธี มีจำนวนของการมารับค่าปรึกษาจากแพทย์ลดลงถึงร้อยละ 70 (ในระยะ 1 ปี) และค่าใช้จ่ายในการรักษาลดลงร้อยละ 50 นอกจากนี้ยังมีรายงานอ้างอิงอีกฉบับหนึ่งที่พบว่าผู้ป่วยที่ทำการบำบัดด้วยโฮมีโอพาธี จำนวน 84 ราย (ในเวลา 4 ปี) พบว่าประหยัดค่าใช้จ่ายสำหรับที่ต้องซื้อยาแผนปัจจุบันต่อคน ถึง 60.40 ฟรังก์ (เฉลี่ย 12.48 - 703.95) โดยมี 64 รายที่หาย 10 รายที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 5 รายดีขึ้นปานกลาง และ 5 ราย ไม่เกิดอาการเปลี่ยนแปลง และผลการรักษาด้วยการแพทย์โฮมีโอพาธีนี้ไม่พบอาการข้างเคียง

จากข้อมูลอ้างอิงทางการศึกษาที่พบเป็นหลักฐานที่เชื่อถือได้ในระดับหนึ่งว่าการแพทย์โฮมีโอพาธี มีประสิทธิผลในการบำบัดความเจ็บป่วย อีกทั้งยังเป็นการแพทย์ทางเลือกหนึ่งที่ประเทศต่างทั่วโลกให้การยอมรับ มีหลักสูตรการเรียนการสอนที่ชัดเจน มีมหาวิทยาลัยการแพทย์โฮมีโอพาธี มีตำราเรียน ตำรายา (Pharmacopeia) โดยเฉพาะเรื่องการเตรียมยาโฮมีโอพาธี องค์การอนามัยโลกได้รับรองถึงขั้นตอนในการเตรียมที่ปลอดภัย เพื่อเป็นแนวทางให้ประเทศต่างๆ ได้นำไปใช้อย่างปลอดภัย และบางประเทศประยุกต์เข้าสู่ระบบสุขภาพแห่งชาติ เช่น ประเทศอังกฤษ แม็กซิโก อินเดีย ศรีลังกา และปากีสถาน เพราะสามารถดูแลสุขภาพของคนในประเทศได้ อีกทั้งลดค่าใช้จ่ายในการดูแลสุขภาพทางการแพทย์ สำหรับประเทศไทย

การแพทย์โฮมีโอพาธีถือว่าได้มีการศึกษาและพัฒนามาพอสมควรทั้งการศึกษาวิจัย และการนำไปใช้ในสถานบริการ เป็นที่ประจักษ์ได้ว่าศาสตร์การแพทย์นี้มีประโยชน์ในการนำไปดูแลสุขภาพของประชาชน

จุดเด่นและประโยชน์สำคัญของการแพทย์โฮมีโอพาธี

1. ศาสตร์การแพทย์โฮมีโอพาธีเป็นการแพทย์ทางเลือกหนึ่งได้รับการยอมรับและใช้มากติดอันดับ 1 ใน 5 ของโลก บางประเทศประยุกต์เข้าสู่ระบบสุขภาพแห่งชาติ
2. มีองค์กรวิชาชีพ มีหลักสูตรการเรียนการสอนที่เป็นระบบ มีมาตรฐาน
3. มีความปลอดภัยสูง สามารถใช้ได้อย่างปลอดภัยทั้งเด็กเล็ก สตรีมีครรภ์ และผู้สูงอายุ
4. ยามีราคาถูก เพราะใช้เทคโนโลยีที่ง่ายต่อการผลิต
5. สำหรับประเทศไทยสามารถนำสมุนไพรไทยบางตัวมาใช้ทำเป็นยาโฮมีโอพาธีได้
6. การบำบัดรักษา สามารถเยียวยาอย่างเป็นองค์รวม ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ
7. รูปแบบของยาที่สามารถใช้ได้ง่าย ลดปัญหาเรื่อง Compliance ของผู้ป่วย
8. มีงานวิจัยที่บ่งบอกถึงการยอมรับในประสิทธิผล
9. เป็นทางเลือกหนึ่งของผู้รับบริการที่เจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรังที่แพทย์แผนปัจจุบันไม่สามารถรักษาได้

2. วิธีวิจัย

2.1 วิเคราะห์องค์ความรู้ของโฮมีโอพาธี

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับองค์ความรู้โฮมีโอพาธี โดยอาศัยข้อมูลที่รวบรวมมาข้างต้นและได้ทำการสอบถามกลุ่มผู้ป่วยที่ทำการรักษาด้วยโฮมีโอพาธีและกลุ่มผู้ป่วยที่สนใจ ได้คำถามและข้อสงสัยจากกลุ่มผู้ป่วยที่มาใช้บริการ เพื่อนำมาหาองค์ความรู้โฮมีโอพาธีดังนี้ :

ตารางที่ 1 คำถามและข้อสงสัยจากกลุ่มผู้ป่วยที่มาใช้บริการ เพื่อนำมาหาองค์ความรู้โฮมีโอพาธี

| กลุ่มผู้ป่วยที่ไม่เคยเข้ารับการรักษา | กลุ่มผู้ป่วยที่เข้ารับการรักษาแล้ว |
|---|--|
| - โฮมีโอพาธีคืออะไร | - วิธีดูแลรักษาต่อจากนี้ไปจะอย่างไร |
| - รักษาโรคอะไรได้บ้าง | - สังเกตอาการของโรคอย่างไร หากอาการป่วยกลับมาเป็นอีก จะต้องรักษาด้วยโฮมีโอพาธีต่อไปหรือไม่ |
| - รักษาหายได้จริงหรือไม่ | - หากรักษาด้วยโฮมีโอพาธี จำเป็นต้องรักษาด้วยแพทย์แผนปัจจุบันด้วยหรือไม่ |
| - โฮมีโอพาธีดีกว่าการรักษาการแพทย์แขนงอื่นอย่างไร | |

| กลุ่มผู้ป่วยที่ไม่เคยเข้ารับการรักษา | กลุ่มผู้ป่วยที่เข้ารับการรักษาแล้ว |
|--|------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - ยาโฮมีโอพาธีคืออะไร ผลิตจากอะไร - วิธีการรับประทานยาโฮมีโอพาธีต้องทำอย่างไร | |

จากคำถามที่ได้จากกลุ่มผู้ป่วยจึงนำมาสรุปเป็นหัวข้อองค์ความรู้ดังนี้ :

ตารางที่ 2 หัวข้อองค์ความรู้โฮมีโอพาธี

| ข้อสงสัยเกี่ยวกับโฮมีโอพาธี | หัวข้อองค์ความรู้ |
|---|-------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - โฮมีโอพาธีคืออะไร - โฮมีโอพาธีดีกว่าการรักษาการแพทย์แขนงอื่นอย่างไร | ความหมายของโฮมีโอพาธี |
| <ul style="list-style-type: none"> - โฮมีโอพาธีคืออะไร - รักษาหายได้จริงหรือไม่ | หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี |
| <ul style="list-style-type: none"> - สังเกตอาการของโรคทำอย่างไร หากอาการป่วยกลับมาเป็นอีก จะต้องรักษาด้วยโฮมีโอพาธีต่อไปหรือไม่ - หากรักษาด้วยโฮมีโอพาธี จำเป็นต้องรักษาด้วยแพทย์แผนปัจจุบันด้วยหรือไม่ | การรักษาแบบโฮมีโอพาธี |
| <ul style="list-style-type: none"> - รักษาโรคอะไรได้บ้าง | โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ |
| <ul style="list-style-type: none"> - ยาโฮมีโอพาธีคืออะไร ผลิตจากอะไร - วิธีการรับประทานยาโฮมีโอพาธีต้องทำอย่างไร | ยาโฮมีโอพาธี |

จากหัวข้อที่ได้จากคำถามและข้อสงสัยเรื่องเกี่ยวกับโฮมีโอพาธี จะนำวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาอยู่ในหัวข้อ เพื่อหาองค์ความรู้ที่เหมาะสม ดังนี้ :

ตารางที่ 3 องค์ความรู้โฮมีโอพาธีที่เหมาะสม

| ความหมายของโฮมีโอพาธี | หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี | การรักษาแบบโฮมีโอพาธี | โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ | ยาโฮมีโอพาธี |
|--|--|---|---|---|
| -วิวัฒนาการทางการแพทย์สู่การแพทย์โฮมีโอพาธี -ความหมายศาสตร์โฮมีโอพาธี -คุณประโยชน์ของโฮมีโอพาธีกับการรักษาในปัจจุบัน | - แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของโฮมีโอพาธี - หลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธี | - กลไกการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี - แนวทางปฏิบัติการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี | - ประสิทธิภาพของโฮมีโอพาธีในโรคและกลุ่มอาการต่างๆ | - หลักการเตรียมยาโฮมีโอพาธี - การใช้ยาโฮมีโอพาธี - ความปลอดภัยและความคุ้มค่าของโฮมีโอพาธี |

3. ผลการวิจัย

3.1 องค์ความรู้จากโฮมีโอพาธี

จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้พบว่าโครงเรื่องที่เหมาะสมนำเสนอโฮมีโอพาธีจะต้องมีหัวข้อและข้อมูลดังนี้

1. ความหมายของโฮมีโอพาธี
 - 1.1 วิวัฒนาการทางการแพทย์สู่การแพทย์โฮมีโอพาธี
 - 1.2 ความหมายศาสตร์โฮมีโอพาธี
 - 1.3 คุณประโยชน์ของโฮมีโอพาธีกับการรักษาในปัจจุบัน
2. หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของโฮมีโอพาธี
 - 2.2 หลักการของการแพทย์โฮมีโอพาธี

3. การรักษาแบบโฮมีโอพาธี
 - 3.1 กลไกการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี
 - 3.2 แนวทางปฏิบัติการบำบัดแบบโฮมีโอพาธี
4. โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ
 - 4.1 ประสิทธิภาพผลของโฮมีโอพาธีในโรคและกลุ่มอาการต่างๆ
5. ยาโฮมีโอพาธี
 - 5.1 หลักการเตรียมยาโฮมีโอพาธี
 - 5.2 การใช้ยาโฮมีโอพาธี
 - 5.3 ความปลอดภัยและความคุ้มค่าของโฮมีโอพาธี



บทที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย

ในบทนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม และนำมาสร้างเครื่องมือวิจัย เพื่อค้นหาความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรมและความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ที่สนใจในการรักษาแบบโฮมีโอพาธี โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย
- 1.2 พฤติกรรมด้านการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย
- 1.3 พฤติกรรมการบริโภคและความพึงพอใจในการบริการการดูแลสุขภาพของกลุ่มเป้าหมาย
- 1.4 พฤติกรรมด้านสุขภาพของกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย

- 2.1 วิเคราะห์การตัดสินใจโดยอดนียมในกลุ่มเป้าหมาย
- 2.2 วิเคราะห์โครงเรื่องโดยอดนียมในกลุ่มเป้าหมาย
- 2.3 สัมภาษณ์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อโฮมีโอพาธี

ส่วนที่ 3 ผลการวิจัย

- 3.1 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางกายภาพ (Demographic)
- 3.2 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางจิตภาพ (Psychographic)
- 3.3 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางข้อมูลเชิงลึก (Insight)

1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเงินเนอเรน วาย อายุระหว่าง 20 - 39 ปี เป็นกลุ่มคนที่เกิดมาในช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงค่านิยม การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี และเกิดในช่วงภาวะแวดล้อม เศรษฐกิจที่ค่อนข้างดี ทำให้ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่เป็นอย่างดี ซึ่งส่วนใหญ่จะถูกเลี้ยงแบบตามใจ ตั้งแต่เด็ก มีการศึกษาดี มีนิสัยชอบแสดงออก ไม่ชอบถูกบังคับให้อยู่ในกรอบ ไม่ชอบอยู่ในเงื่อนไข ชอบเสพข่าวสารผ่านช่องทางต่างๆ ที่หลากหลาย นอกจากนี้ ยังโตมาในยุคที่อินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ทำให้คนกลุ่มเงินเนอเรน วาย มีความคุ้นเคยกับการสื่อสารออนไลน์ ไม่ค่อยจะปฏิเสธข่าวสารจากทางอินเทอร์เน็ตมากนัก จึงเป็นกลุ่มที่ตอบสนองต่อข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มอื่น ประชากรกลุ่มนี้กำลังจะเป็นอัตรากำลังหรือทรัพยากรบุคคลที่สำคัญขององค์กรต่างๆ ในยุคปัจจุบันและอนาคตอันใกล้ เงินเนอเรน วาย เป็นกลุ่มคนที่มองโลกในแง่ดี ชอบทำงานเป็นทีม ไม่ชอบทำตามกฎระเบียบ ฉลาด ยอมรับความเปลี่ยนแปลง ใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต แบบตลอดเวลา รักความก้าวหน้า มุ่งผลสำเร็จเป็นหลัก แต่มักไม่วางแผนระยะยาว ไม่มีความอดทน แต่มีความคาดหวังสูง มีโลกส่วนตัวสูง แต่ไม่ได้แสดงออกถึงความต้องการเป็นอิสระ เงินเนอเรน วาย นั้นมักไม่อายุที่จะแสดงความเป็นส่วนตัว ลงในสื่อทางสังคม (Social Media) นั้นเป็นเพราะเงินเนอเรน วาย เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีและเรียนรู้ การใช้ชีวิตในยุคอัตราเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจสูงและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว รวดเร็ว มีการสื่อสารโทรคมนาคมที่สะดวกสบายรวดเร็วในยุคของ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน จึงสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่าย และมีความสามารถในการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ เฉพาะหน้าได้ดี การบริโภคข้อมูลของคนกลุ่มนี้มาจากสื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ในปริมาณที่สูงกว่า การบริโภคสื่อโทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์

ประชากรกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดมากกว่าการท่องจำหรือการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัดตามคำสั่ง จึงมักไม่ต้องการเปิดใจยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่แตกต่างและความหลากหลายในแง่มุมมองต่างๆ เช่นความเป็นสากลได้ดี มีความสนใจใฝ่รู้ด้านเทคโนโลยีอย่างมาก ทำให้เงินเนอเรน วาย มีความเฉลียวฉลาดและมีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้ทราบว่าจะค้นหาข้อมูลได้จากที่ใด เวลาใดและทำได้อย่างรวดเร็ว

กลุ่มเงินเนอเรน วาย อยู่ในช่วงที่สื่อใหม่และสื่อออนไลน์เป็นที่แพร่หลาย เป็นกลุ่มที่มีความสามารถเชี่ยวชาญการใช้สื่อใหม่และสื่อออนไลน์ เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โน้ตบุ๊ก คอมพิวเตอร์พกพา เช่น iPad, Tablet เครื่องเล่น DVD, Blu-ray รวมถึงโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน กลุ่มเงินเนอเรน วาย เป็นกลุ่มคน

ที่มีลักษณะเฉพาะตนเองไม่ชอบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า หลีกเลี่ยงการสื่อสารแบบเผชิญหน้าแต่มีสื่อสาร และแสดงออกผ่านสื่อใหม่และสื่อออนไลน์ต่างๆ พฤติกรรมการซื้อใช้มีลักษณะเฉพาะตนมีแบบแผนเนื่องจาก กำลังอยู่ในวัยสร้างฐานะและความมั่นคงจึงเป็นกลุ่มผู้บริโภคหลักของตลาดรถยนต์หรือสิ่งหาทรัพย์อย่าง บ้านหรือคอนโดมิเนียมหากมีความอยากได้หรือต้องการสิ่งใดจะแสดงพฤติกรรมการซื้อใช้ทันทีเนื่องจาก อดทนต่ำไม่ชอบการรอคอยเป็นความคั่งชินที่เกิดจากการใช้สื่อใหม่และสื่อออนไลน์ซึ่งสามารถตอบสนองได้ สะดวกรวดเร็วทันใจทุกวัน กลุ่มเงินเนอเรชั่น วาย จะเปิดรับข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกความคิดเห็นคำ คมขบคิดหรือภาพโดยนำมาดัดแปลงนำเสนอในแบบฉบับของตนเองอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อใหม่ และสื่อออนไลน์อย่าง Facebook, Twiter, Myspace หรือสร้างสรรค์วีดิโอคลิปที่มีความสร้างสรรค์ สนุกสนานเผยแพร่ลงบน YouTube ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงการติดต่อสื่อสารระหว่างคนในเครือข่ายของตน เท่านั้น

สิ่งที่ กลุ่มเงินเนอเรชั่น วาย นำเสนอผ่านสื่อใหม่และสื่อออนไลน์เหล่านี้ อาจส่งผลให้เกิดการกด "Like" หรือ "Share" จนมีผู้อ่านหรือชมเป็นจำนวนมาก ดังนั้น การพฤติกรรมใช้สื่อใหม่และสื่อออนไลน์ของกลุ่ม เงินเนอเรชั่น วาย เช่นนี้ ทำให้กลุ่มนี้กลายเป็นกลุ่มผู้มีอิทธิพลต่อการสร้างกระแสและค่านิยมทางสังคมอีก ด้วย

1.2 พฤติกรรมด้านการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย

เงินเนอเรชั่น วาย เป็นกลุ่มคนที่ ถูกกล่าวถึงบ่อยที่สุดในยุคดิจิทัล ได้มีการศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ ค้นพบว่าอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ เงินเนอเรชั่น วาย ใช้ โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์หลัก ในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากที่สุด รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ และโทรทัศน์ ตามลำดับ ช่วงเวลาเงินเนอเรชั่น วาย จะใช้สื่อมากที่สุดในช่วงเย็นไปถึงหัวค่ำเช่นกัน คือช่วง 21.01-24.00 น. รองลงมา คือช่วง 18.01-21.00 น.

ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยปี 2560 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ ETDA พบว่า คนกลุ่มเงินเนอเรชั่น วาย เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 7 ชม. 12 นาทีต่อวัน ในวันธรรมดาและในวันหยุดจะใช้เฉลี่ย 7 ชม. 36 นาที ต่อวัน โดยเฉลี่ยจะใช้ผ่าน โซเชียลมีเดีย 3 ชม. 42 นาทีต่อวัน ใช้ดูโทรทัศน์ภาพยนตร์ และฟังเพลง 2 ชม. 18 นาทีต่อวัน และใช้เล่นเกมออนไลน์ 2 ชม. 6 นาที ต่อวัน โดยกลุ่มคนกลุ่มเงินเนอเรชั่น วาย ใช้ โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์หลักในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารมากที่สุด รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ และ โทรทัศน์ ตามลำดับ

กลุ่มเจนเนอเรชัน วาย สื่อที่ชอบที่สุด คือ สื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งถือเป็นสื่อใหม่ รองลงมา คือ โทรทัศน์ และเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับเนื้อหาประเภทรายการข่าว รองลงมาได้แก่เนื้อหาประเภทรายการบันเทิง เช่น รายการวาไรตี้โชว์และละคร และให้ความเชื่อถือข้อมูลข่าวสารจาก โทรทัศน์มากที่สุด รองลงมา คือ หนังสือพิมพ์ และสื่อสังคมออนไลน์ จากข้อมูลการวิจัยจะเห็นว่า กลุ่มเจนเนอเรชัน วาย พฤติกรรมการรับข่าวสารแบบ ใช้สื่อใหม่แต่ไวใจสื่อเก่าโดยกลุ่มนี้รับข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางออนไลน์มากที่สุด เช่น สื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาคือโทรทัศน์ แม้จะรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อใหม่ (New Media) แต่ยังให้ความน่าเชื่อถือในสื่อสื่อเก่าหรือสื่อดั้งเดิม (traditional Media) ได้แก่ โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ มากกว่าข้อมูลข่าวสารจากสื่อใหม่ (New Media)

1.3 พฤติกรรมการบริโภคและความพึงพอใจในการบริการการ์ตูนดิจิทัลของกลุ่มเป้าหมาย

การ์ตูนดิจิทัลเป็นสื่อออนไลน์ยอดนิยมในยุคปัจจุบันในการเสพสื่อที่เป็นสิ่งบันเทิง หนึ่งในเว็บไซต์ที่ให้บริการการ์ตูนดิจิทัลที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ Webtoon ซึ่งเป็นสื่อดิจิทัลอ่านการ์ตูนในรูปแบบของ E-book จาก Line ที่เกิดจากกระแสของคนไทยที่ให้ความนิยมกับการ์ตูนเป็นอย่างมากในปี 2557 ทั้งด้านการ์ตูน Animation , Anime , Comic , Manga , Light Novel ที่เติบโตสู้กับหนังสือด้านนวนิยายต่างๆจนติดชาร์ตหนังสือขายดี จึงทำให้ Line Thailand ได้มีการพัฒนาให้เกิดการ์ตูนดิจิทัลหรือการ์ตูน E-book อย่างถูกกฎหมายขึ้นในประเทศไทย โดยปัจจุบัน WebtoonThailand มี จำนวนประชากรผู้ติดตามกว่า 2,632,483 คน (Line Webtoon Thailand, 2560) ซึ่งความสะดวกสบายบน Webtoon คือผู้ใช้สามารถเลือกเรื่อง หรือตอนที่ต้องการและสามารถอ่านได้ทันทีบนสมาร์โฟนของผู้ใช้ นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถดาวน์โหลดการ์ตูนที่ต้องการอ่านและติดตามอ่านต่อเก็บไว้บนสมาร์โฟนได้นาน 30 วัน เพื่อป้องกันการคัดลอกลิขสิทธิ์การ์ตูน โดยบริการทั้งหมดนี้ไม่มีค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น การยอมรับเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมีอายุ 20 - 29 ปีมีการศึกษาระดับปริญญาตรีมีอาชีพเป็นนักเรียนหรือนักศึกษามีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 15,000 บาทใช้เวลาในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉลี่ยวันละ 1 - 3 ชั่วโมงส่วนใหญ่เคยตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เนื้อหาประเภทหนังสือนวนิยายและเคยตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่าน Mebmarket.com สื่อออนไลน์ที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คือ Dek-d.com และความสะดวกของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังส่งผลให้ผู้บริโภคมีความตั้งใจที่จะใช้

บริการ ซึ่งต่อมากการ์ตูนได้รับความนิยมมากขึ้นเนื่องจากมีภาพและเนื้อหาที่อ่านง่าย รูปสะดวกต่อการอ่านบนโทรศัพท์มือถือถือมากกว่าหนังสือและหนังสือออนไลน์และมีภาพประกอบที่น่าสนใจ จากความนิยมของการ์ตูนดิจิทัลใน Webtoon จึงทำให้เกิดเว็บไซต์สำหรับการ์ตูนดิจิทัลอื่นๆตามมาให้ผู้บริโภคได้เลือกใช้บริการกันมากขึ้น เช่น Comico, WeComics TH, Ookbee เป็นต้น

ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้น บทความวิจัย การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจ ในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ของผู้บริโภคชาวไทย ได้ให้ผลสรุปการวิจัยถึงพฤติกรรมไว้ดังนี้ว่า

1.) ปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีมีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยการยอมรับเทคโนโลยีด้านการรับรู้ถึงประโยชน์ (Perceived Usefulness) ด้านความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) ด้านความตั้งใจที่จะใช้ (Intention to Use) และด้านการนำมาใช้งานจริง (Actual Use) มีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ทั้งนี้เนื่องจากผู้ใช้บริการสามารถใช้งาน แอปพลิเคชันได้โดยง่ายไม่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถในการใช้งานมากนัก หรือไม่ต้องการความพยายามในการใช้งานมากเกินไป นอกจากนี้การ์ตูนดิจิทัล Webtoon ยังมีการจัดเนื้อหาออกเป็นหมวดหมู่ชัดเจน ทำให้ผู้บริโภครู้สึกถึงความง่ายในการใช้งานและสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว จึงเห็นได้ว่า ด้านความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use) เป็นสาเหตุหลักที่ทำให้ผู้บริโภคเกิดความยอมรับ กลุ่มผู้บริโภคมีความเห็นด้วยกับการใช้งานของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า สามารถเรียนรู้การใช้งานได้ง่าย โดยที่ไม่ต้อง อ่านคู่มือใช้งาน มีอิสระในการใช้งานสามารถใช้งานได้ทุกสถานที่ ตามความต้องการไม่จำกัดการใช้งานและเวลาด้วย นอกจากนี้บนแอปพลิเคชัน Webtoon ผู้บริโภคยังสามารถดาวน์โหลดการ์ตูนเรื่องโปรดเก็บไว้เพื่ออ่านซ้ำได้ทุกที่ ทุกเวลาตามต้องการ

2.) ปัจจัยพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์มีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่าปัจจัยพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ด้านการรับรู้ทางออนไลน์ด้านอารมณ์ทางออนไลน์และด้านทัศนคติออนไลน์ มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจโดยรวมของผู้ใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล Google Consumer Barometer (2559) ระบุว่า 539% ของคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน ในขณะที่ 70% ของประชากรไทยใช้สมาร์ทโฟนและอีก 58% ใช้อินเทอร์เน็ตพร้อมๆ กับดูทีวีไปด้วย การบริโภคสื่อดิจิทัลของคนไทยเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว เนื่องจากปัจจัยและความสะดวกต่างๆ ที่เอื้อต่อการใช้ชีวิตออนไลน์ โดยพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ ด้านการรับรู้ทางออนไลน์ (Online Cognitions) เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ที่กำลังเติบโตในปัจจุบันทำให้การรับรู้เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งความหลากหลายและน่าสนใจของเนื้อหาในแอปพลิเคชัน Webtoon เป็นปัจจัยสำคัญของการรับรู้ทางออนไลน์ด้านอารมณ์ทางออนไลน์ (Online Emotions) พบว่าผู้บริโภคส่วนใหญ่จะเลือกติดตามการ์ตูนในหมวดหมู่ที่ตัวผู้บริโภคให้ความสนใจเป็นหลัก มากกว่าจะติดตามการ์ตูนดิจิทัลของนักเขียนที่ผู้บริโภคชื่นชอบ และหากติดตามผู้บริโภคจะเลือกติดตามนักเขียนที่มีการนำเสนอเรื่องราวที่แปลกใหม่ แตกต่าง ไม่ซ้ำแนวเดิม อีกทั้งการอ่านการ์ตูนดิจิทัลยังมีผลต่อความรู้สึกของผู้บริโภคออนไลน์ว่าการอ่านการ์ตูนบนแอปพลิเคชันให้ความรู้สึกสะดวกและดีกว่าการอ่านหนังสือเล่มหนาๆ ด้านความบันเทิงทางออนไลน์ จากผลการศึกษาพบว่า ไม่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoon ของผู้บริโภคชาวไทย โดยทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก ความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูน

ดิจิทัล Webtoon ของผู้บริโภครชาวไทยเกิดจากปัจจัยอื่นๆ รวมถึงมีความไม่แน่ใจเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านเนื้อหาที่มีความลึกลับว่าการอ่านการ์ตูนดิจิทัลเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์จริงหรือสามารถช่วยพัฒนาและเพิ่มพูนความรู้ได้อย่างแท้จริง การรับรู้ถึงประโยชน์ของเทคโนโลยี ไม่ส่งผลต่อความพึงพอใจ และความตั้งใจในการใช้สื่อออนไลน์อย่างต่อเนื่องของผู้บริโภคและด้านทัศนคติออนไลน์ เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของผู้บริโภครชาวไทย ในการเลือกใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล โดยสาเหตุสำคัญในด้านทัศนคติออนไลน์ที่ผู้บริโภคส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็น คือ การอ่านการ์ตูนดิจิทัลสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยลดภาวะโลกร้อนได้ เพราะไม่ต้องผลิตกระดาษเพื่อใช้ในการทำหนังสือ นอกจากนี้ยังทำให้รู้สึกเป็นคนทันสมัย ทันสมัย มีสมาธิ และมีห้องสมุดการ์ตูนเป็นของตัวเอง

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจในการรับบริการการ์ตูนดิจิทัล Webtoonของผู้บริโภครชาวไทย ได้ให้ข้อสรุปว่า

1. ด้านความง่ายในการใช้งาน มีผลต่อการยอมรับของผู้บริโภคมากที่สุด ซึ่งผู้บริโภคส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการ์ตูนดิจิทัล Webtoon มีการจัดเนื้อหาเป็นหมวดหมู่ทำให้ง่ายต่อการค้นหา มีความสะดวก ใช้งานได้อย่างรวดเร็ว และไม่ต้องเรียนรู้เยอะ ดังนั้นผู้ผลิตควรพัฒนาระบบในแอปพลิเคชัน Webtoon ให้เอื้อต่อการค้นหาและความสะดวกในการใช้งาน มีการอัปเดตอย่างสม่ำเสมอเพื่อที่จะสามารถตอบสนองผู้บริโภคได้อย่างฉับไว
2. ผู้ผลิตการ์ตูนดิจิทัลควรให้ความสำคัญเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ ซึ่งบริโภคส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการ์ตูนดิจิทัลทำให้รู้สึกได้ผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหรือการทำงาน ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินทุกที่ทุกเวลา และทำให้รู้สึกเหมือนมีเพื่อนร่วมในการเดินทาง ซึ่งเหตุผลข้างต้นนำมาสู่การรับรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชัน Webtoon ของผู้บริโภค
3. ผู้บริโภคส่วนใหญ่จะหาอ่านการ์ตูนดิจิทัลที่นักเขียนมีการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่าง ไม่ซ้ำกับแนวเดิม ดังนั้นนักเขียนจะต้องมีการนำเสนอสิ่งใหม่ ๆ เสมอ เพื่อให้ผู้อ่านมีความอยากที่จะติดตามผลงานของนักเขียน
4. การอ่านการ์ตูนบน Webtoon ทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่าได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และอยากนำเกร็ดความรู้จากการอ่านมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นนักเขียนควรมีการสอดแทรกสาระความรู้เข้าไปในเรื่องเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่แก่ผู้อ่าน
5. ผู้บริโภคยังตั้งใจที่จะใช้งานแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัล Webtoonต่อไปในอนาคต และจะใช้งานอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ผู้บริโภคตั้งใจที่จะใช้แอปพลิเคชันเพื่ออ่านการ์ตูนก่อนเป็นอันดับแรกเมื่อต้องการอ่านหนังสือปกติ ดังนั้น ทั้งผู้ผลิตแอปพลิเคชัน และนักเขียน จะต้องมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อให้สามารถก้าวได้ทันความต้องการของผู้บริโภค

1.4 พฤติกรรมด้านสุขภาพของกลุ่มเป้าหมาย

กระแสรักสุขภาพ (Health Conscious) ถือเป็นเทรนด์ที่ได้รับการตอบรับจากผู้บริโภคทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย ทั้งในกลุ่มของคนรุ่นใหม่ รวมถึงกลุ่มผู้สูงอายุ และยิ่งการระบาดของโควิด-19 ก่อให้เกิดกระแสการตื่นตัวของการระวังป้องกัน รวมถึงการสร้างเสริมสุขภาพให้แข็งแรง ซึ่งสอดคล้องกับวิถีการดำเนินชีวิตที่เป็นปกติใหม่ (New Normal) อาทิ

การเว้นระยะห่างทางสังคม การพึ่งตนเอง ทางด้านอาหาร และการป้องกันดูแลสุขภาพด้านอื่น ๆ ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้น

แม้ว่าโควิด-19 ในไทยจะลดระดับความรุนแรงจนสามารถควบคุมได้ แต่คนทั่วไปยังคงระมัดระวังเพื่อไม่ให้ตนเองเจ็บป่วยและต้องเข้าไปในพื้นที่ซึ่งมีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อสูง อาทิ โรงพยาบาลหรือพื้นที่ซึ่งมีคนไปใช้บริการแออัด และเว้นระยะห่างกันระหว่างผู้อื่น ในปัจจุบันอุปกรณ์การแพทย์ในครัวเรือน อย่างหน้ากากอนามัยและน้ำยาฆ่าเชื้อแล้วเป็นที่ต้องการอย่างมากในปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ brandbuffet.in.th ได้มีการสำรวจข้อมูล เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายทางข้อมูลเชิงลึก ที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมคนไทยในแต่ละเจนเนอเรชันที่เปลี่ยนไปจากโควิด-19 ค้นพบว่าการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่แพร่ระบาดในช่วงปี.ศ. 2021 ที่ผ่านมา ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจอย่างมาก มาตรการปิดเมืองเพื่อให้ผู้คนกักตัวทำงานอยู่บ้าน ยังเปลี่ยนพฤติกรรมผู้บริโภคในทุกมิติ ทั้งการใช้ชีวิต การเดินทาง การสั่งอาหาร ไปจนถึงการทำงาน การทำธุรกรรม และการใช้จ่ายซื้อสินค้า อีกทั้งบางอย่างยังมีแนวโน้มจะกลายเป็นพฤติกรรมถาวรแม้สถานการณ์โควิด-19 เริ่มดีขึ้นขึ้นในอนาคต ผู้วิจัยได้ค้นพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมแบบใหม่ เนื่องจากกลุ่มคน เงินเนอเรชั่น วาย เป็นวัยทำงาน และมีภาระหน้าที่ต่างๆ มากมายที่ต้องจัดการ เพราะฉะนั้น แม้ว่าเงินจะซื้อสุขภาพที่ดีไม่ได้ แต่ก็อาจซื้อทางลัดได้ ดังนั้น เงินเนอเรชั่น วาย จึงมีแนวโน้มว่าจะมองหาตัวช่วยสุขภาพดี เลือกดูแลตัวเองการรับประทานวิตามินหรืออาหารเสริมสูงเป็นอันดับ 2 รองจาก การพักผ่อนให้เพียงพอ และเมื่อเทียบกับกลุ่มเจนเนอเรชันอื่นพบว่ากลุ่ม เงินเนอเรชั่น วาย มีการออกกำลังกายสม่ำเสมอที่น้อยที่สุดอีกด้วย

นอกจากนี้ยังเป็นช่วงวัยที่มองหาหนทางเพิ่มความสุขในการใช้ชีวิต ให้ความสำคัญกับการดูแลตนเอง ชอบการพักผ่อนให้เพียงพอ เลือกรับประทานอาหารที่ดีและมีประโยชน์ต่อสุขภาพหรือใช้ผลิตภัณฑ์ออร์แกนิก โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่มีความเป็นธรรมชาติ ไม่ผสมสารเคมีอันตราย หรือจะเป็นก้านไม้หอมปรับอากาศและสเปรย์ฉีดหมอน ที่จะช่วยในการผ่อนคลาย หลับลึกหลับสบาย คลายความตึงเครียด เนื่องจากปัจจุบันเทรนด์รักสุขภาพนั้นมาแรงอย่างมาก จึงให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ธรรมชาติมากพอสมควร เช่น ส่วนผสมหลักจากสมุนไพรธรรมชาติ ปราศจากสารเคมีอันตราย และไม่ทดลองกับสัตว์ (Cruelty free)

2. วิธีวิจัย

2.1 วิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมในกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและรวบรวมข้อมูลจากจำนวนการเข้าใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล 3 เว็บไซต์ได้แก่

1. Webtoon
2. WeComics TH
3. Comico

โดยวิเคราะห์หาหมวดหมู่ที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเป้าหมาย ในกลุ่มผู้ใช้บริการเฉลี่ยอายุ 20 - 39 ปี โดยของแต่ละเว็บไซต์มีรายละเอียดดังนี้ :

ตารางที่ 4 ตารางวิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมของ Webtoon

| ประเภท | ชื่อเรื่อง | จำนวนผู้อ่าน |
|----------------|-----------------------------------|--------------|
| โรแมนซ์ | ความลับของนางฟ้า | 5.9 M |
| โรแมนซ์แฟนตาซี | การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี | 2.3 M |
| ดราม่า | ภรรยา | 18 K |
| แฟนตาซี | อ่านชะตาวันสิ้นโลก | 1 M |
| LGBTQ+/Y | Gimme your love | 89 K |
| ตลก | BAD GUY | 487 K |
| สยองขวัญ | เรื่องเล่าสุดประหลาด | 169 K |
| แอคชั่น | การศึกษาที่แท้จริง | 734 K |
| สืบสวน | - | - |

ตารางที่ 5 ตารางวิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมของ WeComics TH

| ประเภท | ชื่อเรื่อง | จำนวนผู้อ่าน |
|----------------|------------------------------------|--------------|
| โรแมนซ์ | ชีวิตใหม่ฉันจะเป็นลูกสาวมือโปร | 450 K |
| โรแมนซ์แฟนตาซี | เกิดใหม่ชาตินี้ฉันจะเป็นเจ้าตระกูล | 500 K |
| ดราม่า | - | - |
| แฟนตาซี | หมอเทวดาข้ามภพ | 370 K |

| ประเภท | ชื่อเรื่อง | จำนวนผู้อ่าน |
|----------|----------------------|--------------|
| LGBTQ+/Y | The Cakeverse | 280 K |
| ตลก | - | - |
| สยองขวัญ | ตำหนักร้างหุบเขามายา | 420 K |
| แอคชั่น | Boss in school | 400 K |
| สืบสวน | แพ้มคดีมรณะ | 390 K |

ตารางที่ 6 ตารางวิเคราะห์การ์ตูนดิจิทัลยอดนิยมของ Comico

| ประเภท | ชื่อเรื่อง | จำนวนผู้อ่าน |
|----------------|-------------------------|--------------|
| โรแมนซ์ | The Origin of Species | 400 K |
| โรแมนซ์แฟนตาซี | Painter of the night | 450 K |
| ดราม่า | - | - |
| แฟนตาซี | - | - |
| LGBTQ+/Y | นายกับฉัน และรักๆของเรา | 420 K |
| ตลก | - | - |
| สยองขวัญ | - | - |
| แอคชั่น | - | - |
| สืบสวน | - | - |

จากตารางข้างต้นหมวดหมู่ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดคือ โรแมนซ์ และ โรแมนซ์แฟนตาซี

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์การ์ตูนดิจิทัล Webtoon มีการจัดอันดับการ์ตูนยอดนิยมตามกลุ่มอายุ 20 - 39 ปี โดยมีรายชื่อเรื่องดังต่อไปนี้

ตารางที่ 7 ผลสำรวจการจัดอันดับการ์ตูนยอดนิยมในกลุ่มอายุ 20-39ปี เว็บไซต์ Webtoon

| อันดับ | เพศหญิง อายุ 20 - 29 ปี | เพศชาย อายุ 20 - 29 ปี | เพศหญิง อายุ 30 - 39 ปี | เพศชาย อายุ 30 - 39 ปี |
|--------|-------------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|
| | | | | |

| อันดับ | เพศหญิง อายุ 20 - 29 ปี | เพศชาย อายุ 20 - 29 ปี | เพศหญิง อายุ 30 - 39 ปี | เพศชาย อายุ 30 - 39 ปี |
|--------|--|---|--|---|
| 1 | การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี (โรแมนซ์แฟนตาซี) | การศึกษาที่แท้จริง (แอคชั่น) | การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี (โรแมนซ์แฟนตาซี) | อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง (โรแมนซ์แฟนตาซี) |
| 2 | วันทองไร้ใจ (โรแมนซ์แฟนตาซี) | อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง (โรแมนซ์แฟนตาซี) | ความลับของนางฟ้า (โรแมนซ์) | LOOKISM (แอคชั่น) |
| 3 | ความลับของนางฟ้า (โรแมนซ์) | LOOKISM (แอคชั่น) | อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง (โรแมนซ์แฟนตาซี) | Summer Night (โรแมนซ์) |
| 4 | อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง (โรแมนซ์แฟนตาซี) | พี่ชายสายบอดี้การ์ด (แอคชั่น) | LOOKISM (แอคชั่น) | อ่านชะตาวันสิ้นโลก (แฟนตาซี) |
| 5 | LOOKISM (แอคชั่น) | Summer Night (โรแมนซ์) | Summer Night (โรแมนซ์) | นักสู้ยูทูปเบอร์ (แอคชั่น) |

จากตารางข้างต้นหมวดหมู่ที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดคือ โรแมนซ์ และ โรแมนซ์แฟนตาซี

2.2 วิเคราะห์โครงเรื่องยอดนิยมในกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและรวบรวมข้อมูลจากจำนวนการเข้าใช้บริการการ์ตูนดิจิทัล เพื่อหาโครงเรื่องยอดนิยมและเหตุผลในการชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมาย โดยนำการ์ตูนดิจิทัลจาก Webtoon ในหมวดหมู่ที่ได้รับความนิยม 2 หมวดหมู่ โรแมนซ์ และ โรแมนซ์แฟนตาซี โดยการ์ตูนดิจิทัลที่นำมาศึกษา พิจารณาจากจำนวนผู้อ่านที่มากที่สุด ได้แก่

4. ความลับของนางฟ้า
5. Summer night ความลับในคืนฤดูร้อน
6. คราวนี้ต้องแอบปีเอนดิง
7. การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี
8. วันทองไร้ใจ
9. อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง

โดยทำการหาโครงเรื่องที่มีลักษณะความซ้ำกันจากทั้ง 6 เรื่อง แล้วได้ข้อสรุปดังนี้ :

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง |
|---|-----------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. ความลับของนางฟ้า 2. Summer night ความลับในคืนฤดูร้อน 3. คราวนี้ต้องแอบปีเอนดิ่ง 4. การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี 5. วันทองไร้ใจ 6. อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง | ตายแล้วเกิดใหม่ |

จากผลสำรวจข้อมูลและความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย สรุปคือโครงเรื่องที่ได้รับความนิยมและสนใจมากที่สุด ตายแล้วเกิดใหม่

2.3 สัมภาษณ์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อโฮมีโอพาธี

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายด้วยคำถามปลายเปิดเพื่อค้นหาปัจจัยและทัศนคติที่มีต่อโฮมีโอพาธี โดยกลุ่มเป้าหมายมีคุณสมบัติดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมายมีอายุ 20 - 34 ปี
2. เป็นนิสิตนักศึกษาและวัยทำงาน
3. ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน ชอบดูอนิเมชัน
4. มีความสนใจเกี่ยวกับละคร ซีรีส์ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางการแพทย์
5. มีความสนใจเรื่องสุขภาพและการดูแลตนเอง
6. เคยเข้ารับการรักษาเกี่ยวกับการแพทย์แผนปัจจุบันและการแพทย์ทางเลือก

3. ผลการวิจัย

3.1 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางกายภาพ (Demographic)

ลักษณะของกลุ่มเป้าหมายทางกายภาพที่เหมาะสมต่อการออกแบบ ทำให้ได้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมาย มีช่วงอายุระหว่าง อายุ 20 - 34 ปี เป็นเพศชายและเพศหญิง อาศัยอยู่บ้านหรือคอนโด ที่อยู่อาศัยตั้งอยู่ในเมือง ชานเมือง และปริมณฑล

3.2 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางจิตภาพ (Psychographic)

ลักษณะของกลุ่มเป้าหมายทางจิตภาพที่เหมาะสมต่อการออกแบบ ทำให้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายไม่ชอบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า หลีกเลี่ยงการสื่อสารแบบเผชิญหน้าแต่มีสื่อสารและแสดงออกผ่านสื่อใหม่และ

สื่อออนไลน์ต่างๆ ชอบเสพสื่อบันเทิง ชอบอ่านการ์ตูนดิจิทัลที่เป็นสื่อออนไลน์ ชอบความสะดวก รวดเร็ว ชอบเสพสิ่งบันเทิง ที่มีความสนุก ตื่นเต้น ทำทาย

ไม่ชอบเรื่องเครียด ต้องการความผ่อนคลาย ชอบสื่อที่มีความสนุกหรือตลก หรือเนื้อแนวความรัก ติดตามข่าวสารผ่านออนไลน์เพื่อให้ทันเรื่องราวรอบตัวและเหตุการณ์รอบโลก สนใจเรื่องราวรอบตัวและองค์ความรู้ใหม่ๆ

3.3 สรุปผลกลุ่มเป้าหมายทางข้อมูลเชิงลึก (Insight)

ผู้วิจัยได้ค้นพบว่า ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความสนใจต่อโฮมีโอพาธีในเชิงเป็นความรู้ใหม่ทางการแพทย์ ให้ความรู้สึกแปลกใหม่แต่น่าค้นหา โฮมีโอพาธีสร้างความเชื่อมั่นให้สบายใจและรู้สึกปลอดภัย เป็นตัวช่วยในการดูแลตนเองโดยไม่ต้องไปอยู่ในพื้นที่แออัด สามารถดูแลตนเองได้ที่บ้าน ปลอดภัยจากสารเคมี นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายให้ความสำคัญต่อผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนหรือการทำงาน มีการสื่อสารที่เข้าใจง่าย ทำให้รู้สึกเพลิดเพลินในทุกๆ ที่ทุกเวลา โดยผลสำรวจโครงเรื่องที่เป็นกระแสนิยมในกลุ่มเป้าหมาย จะมีโครงเรื่องในลักษณะ คือ ตายแล้วเกิดใหม่

บทที่ 4 กลยุทธ์การออกแบบ

ในบทนี้ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในบทก่อนหน้า มาประกอบเพื่อค้นหากลยุทธ์ในการออกแบบอันได้แก่ วัตถุประสงค์ของการออกแบบ สารที่ต้องการจะสื่อ บุคลิกภาพ เพื่อสนับสนุนแนวทางในการออกแบบ โดยมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 ดังนี้

ส่วนที่ 1 แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 องค์ประกอบของเนื้อเรื่องกลวิธีดำเนินเรื่อง
- 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย

- 2.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนดิจิทัล
 - 2.1.1 วิเคราะห์กลวิธีดำเนินเรื่อง
 - 2.1.2 วิเคราะห์ฉากในการดำเนินเรื่อง
 - 2.1.3 วิเคราะห์ตัวละครในการดำเนินเรื่อง
- 2.2 วิเคราะห์หาสารที่ต้องการสื่อในการออกแบบ
- 2.3 วิเคราะห์หาบุคลิกภาพในการออกแบบ

ส่วนที่ 3 ผลการวิจัย

- 3.1 วัตถุประสงค์ในการออกแบบ
- 3.2 สารที่ต้องการสื่อ
- 3.3 บุคลิกภาพที่เหมาะสมในการออกแบบ

1. แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 องค์ประกอบของเนื้อเรื่องและกลวิธีดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่องมีองค์ประกอบสำคัญ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ แนวคิด โครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา และฉาก โดยผู้วิจัยได้สืบค้น วิทยานิพนธ์ การศึกษาวิเคราะห์นวนิยายไทยที่นำเสนอการเดินทางข้ามเวลา โดย พรรณทิภา จินกลับ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปี 2551 ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของเนื้อเรื่องและกลวิธีดำเนินเรื่องของนวนิยาย โดยผู้วิจัยนำทฤษฎีมาเป็นองค์ประกอบในการการศึกษวิเคราะห์ การดำเนินเรื่องของการ์ตูนดิจิทัล จึงจะขอนำเสนอรายละเอียดในเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิด ต่อไป

1.1.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่อง คือ เคาโครงที่ นักประพันธ์กำหนดไวก่อนว่าจะเขียนเรื่องอย่างไร โดยสร้างของขัดแย้งระหว่างตัวละครหรือเหตุการณ์ ใตต่อเนื่องสัมพันธ์กันไปตลอดเรื่อง เหตุการณ์ชุดหนึ่ง หรือความเคลื่อนไหวต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอด ระยะเวลาในเรื่อง ซึ่งมีความผสมผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียว และมีความสำคัญต่อเรื่อง เหตุการณ์ ต่างๆ เหล่านี้ดำเนินติดต่อกันตามลำดับจากตอนเริ่มต้นไปสู่ตอนกลางและตอนจบ โครงเรื่องที่ดีและผู้อ่านนิยมนั้น คือ โครงเรื่องที่มีปัญหาหรือความขัดแย้งที่สำคัญเกิดขึ้นกับตัวเอกของเรื่อง เป็นปัญหาหรือความขัดแย้งที่มีความเข้มข้นรุนแรง มีอิทธิพลที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหรือมีผลกระทบต่อวิถี ชีวิตของตัวเอกของเรื่อง โครงเรื่องตองมีองค์ประกอบสำคัญคือ ความขัดแย้ง และพฤติกรรมของตัวละคร ความขัดแย้ง หมายถึงอุปสรรคที่ เกิดขึ้นกับตัวละคร อันเป็นผลให้ตัวละครตัวนั้นไม่สามารถบรรลุความปรารถนา ความขัดแย้งมี ความสำคัญต่อการกำหนดโครงเรื่องมาก เพราะเมวามสิ่งที่กำหนดให้เรื่องดำเนินไปคือตัวละคร

1.1.2 ตัวละคร

ตัวละคร หมายถึง บุคคลที่ผู้แต่งสมมติขึ้นมาเพื่อใ้กระทำพฤติกรรมในเรื่อง คือ ผู้มีบทบาทในเรื่องหรือเป็นผู้ทำให้เรื่องเคลื่อนไหวดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทาง ตัวละครมีได้หมายถึงมนุษย์เท่านั้น หากแต่รวมถึงพวกสัตว์ พืช และสิ่งของด้วย ซึ่งสามารถจำแนกประเภท ของตัวละครได้โดยเ็ยเกณฑ์ 3 เกณฑ์ คือ

1. จำแนกตามความสำคัญและบทบาทที่ปรากฏในเรื่องมี 2 ประเภท ได้แก่

1.1 ตัวละครเอก (main character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง หรือคือตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นตัวละครที่มีขอขัดแย้ง

1.2 ตัวละครประกอบ (minor character) คือ ตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจาก ตัวละครเอก เป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละครเอกเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทาง

2. จำแนกตามลักษณะนิสัยของตัวละครมี 2 ประเภท ได้แก่

2.1 ตัวละครที่มีลักษณะไม่ซับซ้อน (flat character) คือ ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมา ให้มีคุณลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียว เช่น เป็นคนดี ใจดี หรือซื่อสัตย์ เป็นต้น

2.2 ตัวละครที่มีลักษณะซับซ้อน (round character) คือ ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีลักษณะนิสัยหลากหลายคล้ายกับปุถุชนทั่วไป

3 จำแนกตามบุคลิกภาพของตัวละครมี 2 ประเภท คือ

3.1 ตัวละครที่มีบทบาทคงที่ (static character) คือตัวละครที่มีบุคลิกคงที่ตลอด เรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตอนเปิดเรื่องมีลักษณะนิสัยอย่างไร ตอนจบเรื่องก็ยังคงลักษณะนิสัยอย่างนั้น

3.2 ตัวละครที่มีบทบาทไม่คงที่ (dynamic character) คือตัวละครที่ปรับเปลี่ยน นิสัย บุคลิกลักษณะและทัศนคติไปตามประสบการณ์หรือสภาพจิตใจได้เมื่อมีเหตุผลอันสมควร

1.1.3 บทสนทนา

บทสนทนา คือ คำพูดของตัวละครที่โต้ตอบกันในเรื่อง บทสนทนานับเป็นองค์ประกอบสำคัญช่วยให้ผู้อ่านได้ทราบถึงแนวคิดของผู้แต่ง บุคลิกลักษณะของตัวละคร ขอบเขตแ่ง ภูมิหลังและรายละเอียดต่างๆ ได้ ซึ่งบทสนทนาที่ดีควรมี ลักษณะดังนี้

1. มีความสมจริง หมายถึงถ้อยคำที่ตัวละครใช้พูดโต้ตอบกันควรมีลักษณะเป็น ธรรมชาติคล้ายคลึงกับบุคคลในชีวิตจริงๆ พูดกัน

2. ควรจะมีประโยชน์ทั้งต่อผู้เขียนและผู้ผู้อ่านด้วย เช่น เป็นสื่อสำหรับสงความคิด หรือคติธรรมของตนไปยังผู้อ่าน ช่วยสร้างบรรยากาศของเรื่องให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น ช่วยแสดงอุปนิสัยของ ตัวละคร และช่วยดำเนินเรื่อง เป็นต้น

บทสนทนา คือ คำพูดที่ตัวละครคนใดคนหนึ่งโต้ตอบกันในเรื่อง เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ นวนิยายแตกต่างไปจากนิทานหรือนิยายแต่เดิม เพราะในนิยายแต่เดิมนั้น คำพูดของตัวละครจะรวมอยู่ในคำบรรยายของผู้แต่ง

1.1.4 ฉาก

ฉาก หมายถึง สถานที่ เวลา และสภาพแวดล้อมทุกอย่างที่ปรากฏในเรื่อง เพื่อบอกให้ผู้อ่านได้ทราบว่าตัวละครกำลังแสดงบทบาท ในชีวิตของเขาในสิ่งแวดล้อมอย่างไร องค์ประกอบของ ประเภทของฉากได้แบ่งไปประเภทของ ฉากเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ทิวทัศน์ ทะเล ภูเขา ฯลฯ รวมไปถึง การพรรณนา การตกแต่งภายในบ้านหรืออาคารต่างๆ ฉากประเภทนี้ เป็นฉาก ที่สำคัญที่สุดในงานเขียน มีพลังและมีผลต่อการกระทำและชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครด้วย

2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ไตแก อาคารบานเลื่อน วัตถุขาวของเครื่องใช้ที่มนุษย์เป้น ผู้ประดิษฐ์ขึ้นมา สิ่งประดิษฐ์อาจสะท้อนให้เห็นตัวตนของผู้สร้างเสมอ รวมทั้งอาจสะท้อนให้เห็น ความเป็นระเบียบแบบแผนของงานเมือง สังคม
3. ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย ช่วงเวลาหรือยุคสมัยของการเกิดเหตุการณ์ในเรื่องเป้น ส่วนประกอบสำคัญของเรื่องสั้นและนวนิยาย เพราะช่วงเวลาจะช่วยในการดำเนินเรื่อง ตลอดจนการ พัฒนาเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมตัวละคร สถานการณ์ต่างๆ ตลอดจนส่งผลกระทบต่อและเชื่อมโยง เหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์
4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตร ในการดำเนินชีวิตของตัวละครต่างๆ ในเรื่อง รวมถึงแบบแผนการดำเนินชีวิตของชุมชนและสังคม ฉากประเภทนี้จะช่วยย้ำภาพเหตุการณ์และตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม สภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ศาสนา จารีตประเพณี ค่านิยม รวมไปถึงสภาพอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครมีผลต่อการแสดง พฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง และทำให้ตัวละครแสดงปฏิกิริยาต่างๆ หรือแม้แต่การพรรณนาถึง สภาพจิตใจ และความรู้สึกของตัวละครในเหตุการณ์ต่างๆ โดยให้สัมพันธ์กับมิติของเวลา สถานที่ ซึ่งจะก่อให้เกิดเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆ ในเรื่องชัดเจนขึ้น

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

ข้อมูลบุคลิกภาพในการออกแบบจากหนังสือColorImageScaleของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบกราฟฟิก โดยบุคลิกภาพประกอบนำมาใช้ในงานวิจัยนี้ ใช้วิธีการแบ่งบุคลิกภาพจากสีเป็นตัวอ้างอิง สีเป้นตัวบ่งบอกบุคลิกภาพและอารมณ์ได้มากที่สุดในการกำหนดแก่นเรื่องและการออกแบบตัวละคร โดยมีบุคลิกภาพทั้ง 15 แบบ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีนี้เพื่อเป็นตัวกำหนดในการออกแบบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|-----------|-----------|
|-----------|-----------|

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|----------------|---|
| 1. Romantic | Agreeable to touch น่าสัมผัส Charming มีเสน่ห์ ดุน่าหลงใหล Innocent ซื่อ ไร้เดียงสา Soft นุ่ม Sweet and dreamy อ่อนหวาน ชวนฝัน Amiable น่ารักใคร่ Dreamy งดงามเหมือนในฝัน Romantic ชวนฝัน Supple อ่อนแอ ปวกเปียก |
| 2. Clear | Clean and fresh ดูสะอาดและสดชื่น Clear ชัดเจน โปร่งใส ไม่มีข้อสงสัย Light สุกใส สว่าง เปล่งปลั่ง Pure and simple บริสุทธิ์และเรียบง่าย Fresh and young ดูสดชื่นเป็นหนุ่มเป็นสาว Refreshing สดชื่น สบาย ผ่อนคลาย Clean ดูสะอาด Crystalline ดูใสเหมือนแก้ว Simple เรียบง่าย Neat เนียบ เรียบร้อยไร้ที่ติ Pure บริสุทธิ์ Dewy ชุ่มฉ่ำ |
| 3. Cool-Casual | Agile กระฉับกระเฉง Speedy รวดเร็ว Steady มั่นคง หนักแน่น Young ดูเป็นหนุ่มเป็นสาว Smart ฉลาด โกะโก้ ผึ่งผาย Sporty คล่องแบบนักกีฬา Western ดูเป็นชาวตะวันตก Youthful ดูเด็ก ดูอ่อนเยาว์ |

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|-----------|---|
| 4. Modern | Composed ดูใจเย็น Distinguished มีชื่อเสียงเป็นที่จดจำ Intellectual ดูมีสติปัญญา Metallic ดูเป็นโลหะ มั่นวาว Precise พิถีพิถัน ฉียบขาด Rational ดูสมเหตุสมผล Urban ผู้ดี เก๋ อย่างชาวกรุง Cultivated ได้รับการอบรม Exact ถูกต้อง แน่นนอน Masculine ดูเป็นผู้ชายสุ่ม Modern ทันสมัย หัวใหม่ Progressive หัวก้าวหน้า Sharp ฉียบแหลม |
| 5. Formal | Authoritative เชี่ยวชาญ น่าเชื่อถือ Earnest เอาจริงเอาจัง Majestic สง่าผ่าเผย ตระหง่าน Proper ดูทันท่วงทีเหมาะสม Sublime เลิศเลอ น่าทึ่ง Dignified มีเกียรติยศ ดูภูมิฐาน Formal ดูเป็นทางการ Precious ดูมีค่า Solemn ถมึงทึง |

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|------------|--|
| 6. Dandy | Aristocratic ดูเป็นชั้นสูง Dapper กะทัดรัด กระฉับกระเฉง Eminent เด่น มีชื่อเสียง Practical ดูเหมาะสมที่จะใช้งาน Quiet and sophisticated เงียบและโก้เป็นชาวกรุง Strong and robust แข็งแกร่ง ทนทาน Subtle and mysterious มีเล่ห์เหลี่ยมลึกลับ Bitter มีรสขม Diligent ขยันขันแข็ง Placid สงบ เรียบนิ่ง Sound ไพเราะ กังวาน Serious เอาจริงเอาจัง |
| 7. Classic | Classic ได้รับความนิยมมาโดยตลอด Conservative หัวเก่า อนุรักษ์นิยม Heavy and deep หนักและเข้ม Provincial ดูเป็นชนบท ต่างจังหวัด Sturdy แข็งแกร่ง ทนทาน Traditional ประเพณีนิยม Complex ซับซ้อน Elaborate ประณีตบรรจง Old-fashioned ล้าสมัย เซย Rustic ดูหยาบๆ ไม่สะสลาย Tasteful มีรสชาติ มีรสนิยม |
| 8. Ethic | Ethnic ดูเป็นชนเผ่า Untamed ไม่อ่อนนุ่ม Robust มีวินัย เอาการเอางาน Wild ดูป่าเถื่อน |

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|--------------|--|
| 9. Dynamic | Dynamic and active เคลื่อนไหว กระฉับกระเฉง Dynamic มีการเคลื่อนไหว ไม่นิ่ง Fiery ดุเดือดเผ็ดมัน Hot ร้อนเผ็ด Lively มีชีวิตชีวา Vigorous อย่างแข็งขัน กระปรี้กระเปร่า Intrepid กล้าหาญทรหด Active แคล่วคล่องว่องไว Bold เด่นชัด อ้าหาญ Forceful เต็มไปด้วยกำลัง Intense จัดจ้านแรงกล้า Striking สะดุดตา Aqueous ดูเกี่ยวกับน้ำ Provocative ดูกบฏท้าทาย |
| 10. Gorgeous | Abundant มากมายล้นเหลือ Aromatic ดูมีกลิ่นหอม Decorative ประดับประดา Fascinating ดูมีเสน่ห์ งดงาม Gorgeous หรรษา โอ้อ่า Mature รอบคอบ เป็นผู้ใหญ่ Rich ร่ำรวย Grand โอ้อ่า ยิ่งใหญ่ อลังการ Alluring เย้ายวน Brilliant ดูหลักแหลม Extravagant ฟุ่มเฟือย Glossy เป็นมันเงา Luxurious ฟุ่มเฟือย หรรษา Mellow อุดมสมบูรณ์ Substantial จับต้องได้มีหลักฐาน |

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|------------|---|
| 11. Casual | Amusing รื่นรมย์เพลิดเพลิน Casual สบายๆไม่มีกฎเกณฑ์ Colourful มีสีสัน Delicious อร่อยชื่นใจจับใจ Festive น่าเฉลิมฉลองรื่นเริง Friendly ดูเป็นมิตร Merry สนุกสนานร่าเริง Bright สว่างสดใส Cheerful ชื่นบาน น่ายินดี Dazzling เตะตาละลานตา Enjoyable สนุกสนาน Flamboyant พู๊ฟูฟ่า Happy ปิติยินดี Showy ชี้โอ้อวดฉาด |
| 12. Pretty | Cute น่ารักน่าเอ็นดู Pretty สวยน่ารักกระจุกกระจิม Childlike เหมือนเด็กน่าเอ็นดู Sweet อ่อนหวาน |

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|-------------|--|
| 13. Natural | Citrus ดูเป็นผลไม้รสเปรี้ยว Dryแห้งแล้ง Fresh ดูสดชื่น Gentle สุภาพนุ่มนวล Healthy ถูกหลักอนามัย ดูสุขภาพดี Lighthearted ขวนหัว สบายๆ Natural ดูเป็นธรรมชาติ Open เปิดเผย ตรงไปตรงมา Plain เรียบๆ Restful พักอย่างสงบ Smooth ราบรื่น Sweet-sour เปรี้ยวๆ หวานๆ Pastoral กว้างขวาง ขวนนึกถึงท้องทุ่ง Domestic ดูเป็นพื้นถิ่น Free อิสระ ตามใจอยาก Generous ใจคอกว้างขวาง Gentle and elegant สุภาพ Intimate ใกล้ชิด เป็นของส่วนตัว Mild อ่อนๆ Nostalgic ระลึกถึงความหลัง Peaceful ดูสงบ สบาย Pleasant พึงพอใจ Simple and appealing เรียบ Sunny เบิกบาน ผ่องใส |

| บุคลิกภาพ | ภาพลักษณ์ |
|-------------|--|
| 14. Elegant | Calm สงบนิ่ง Delicate ประณีต บรรจง Emotional สะเทือนอารมณ์ Feminine ดูเป็นหญิง อ่อนหวาน Sedate สงบ ใจเย็น Subtle มีเล่ห์เหลี่ยม Graceful สง่างาม นุ่มนวล Mysterious ลึกลับ น่าค้นหา Polished เป็นมันเงา Cultured มีวัฒนธรรม Elegant สะอาดสะอางสวยแบบผู้ดี Fashionable ทันสมัย เป็นที่นิยม Refined สละสลวย ประณีต Sleek โฉบ เปรี้ยว เฉียว Tender นุ่มนวล เบาๆ Interesting น่าสนใจ Noble ดูสูงส่งมีเกียรติ Pure and elegant บริสุทธิ์โอ้อ่า |
| 15. Chic | Chic เก๋ เท่ ทันสมัยแบบผู้ดี Modest สงบเสถียร เจียมเนื้อเจียมตัว Quiet เงียบสงบ Stylish มีท่า มีสไตล์ Sober สุขุม Japanese ดูเป็นญี่ปุ่น Noble and elegant สูงส่งมีเกียรติ Simple เรียบง่าย Quiet and simple เงียบเรียบง่าย |

ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย

2.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนดิจิทัล

2.1.1 วิเคราะห์กลวิธีดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการ์ตูนดิจิทัลมาวิเคราะห์กลยุทธ์ในการดำเนินเรื่อง เพื่อหาโครงเรื่องในการดำเนินเรื่องจากการ์ตูนยอดนิยม โดยมีเนื้อหา ดังนี้ :

รายชื่อตัวอย่างเว็บคอมมิคประเภทโรแมนซ์ที่ทำการวิเคราะห์

| ชื่อเรื่อง | ชื่อผู้แต่ง | เว็บไซต์ |
|----------------------------------|------------------|----------|
| ความลับของนางฟ้า | อี ซี-อน | Webtoon |
| Summer night ความลับในคืนฤดูร้อน | Boran/Jormungand | Webtoon |
| คราวนี้ต้องแสบปีเอนดิ่ง | Jearim/BULSA | Webtoon |

เว็บคอมมิคหมวดหมู่โรแมนซ์ที่นำมาศึกษามีโครงเรื่องดังนี้

- 1. ความลับของนางฟ้า** อิมจุกยงเกิดมาเป็นผู้หญิงธรรมดาที่หน้าตาไม่สวยจนเข้าชั้นแป๊ะ และมักจะต้องแก๊กหรือโดนแกล้งที่โรงเรียนอยู่เสมอ ดูเหมือนว่าเธอจะเข้ากับสังคมในโรงเรียนที่ตัดสิ้นคนจากหน้าตาอย่างเดียวน่าได้สักเท่าไร จนวันหนึ่ง เมื่อขึ้นมัธยมปลาย จุกยงเลยตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตนเองโดยการศึกษาวีธีการแต่งหน้าจากทางอินเทอร์เน็ต และต่อมาก็ได้แปลงโฉมโดยใช้ทักษะด้านการแต่งหน้าที่มีของตัวเองให้เป็นประโยชน์ ทำให้เธอกลายเป็นคนที่สวยราวกับนางฟ้า จนผู้ชายหลายๆ คนต่างก็ต้องชอบเธอ ซึ่งเธอจะแต่งหน้าเวลาไปข้างนอกเท่านั้น อยู่บ้านจะเป็นหน้าสด แต่ทว่า ถึงจะสวยแล้ว เธอก็ยังรู้สึกไม่มีความสุขอยู่ดี เพราะทุกคนดูเหมือนจะชอบเธอที่ภายนอกอย่างเดียว เธอพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อไม่ให้ใครเห็นหน้าสด อันเป็นความลับที่ไม่อยากเปิดเผยให้ใครได้รับรู้ จนกระทั่งได้มาเจอกับ อีซูโฮ หนุ่มหล่อสุดฮอตประจำโรงเรียน ที่ดันไปเห็นหน้าสดของเธอเข้า จนเกิดเป็นความลับของพวกเขา 2 คน หลังจากนั้นเธอก็ได้พบเด็กหนุ่มคนหนึ่งที่มีประวัติน่าเศร้า พวกเขาทั้งสองช่วยลอบโยนกัน ทำให้สามารถกลับไปยึดหุ่นอยู่ในโลกที่ตัวเองหันหลังให้ได้อีกครั้ง และแล้วจุกยงก็รู้ว่าการรักตัวเองนั้นเป็นยังไง และความงามที่แท้จริงคืออะไร
- 2. Summer night ความลับในคืนฤดูร้อน** เด็กหนุ่มผู้ที่ไม่ค่อยสนใจใคร และก็ไม่ค่อยสนใจด้วย ก็ใช้ชีวิตไปวันๆ ไม่ค่อยได้สูงส่งกับใครมากนัก และสตาร์ หญิงสาวผู้ที่ค่อนข้างฮอตในโรงเรียน ทุกคนก็

ต่างให้ความสนใจกับเธอ รวมไปถึงคนอื่นๆ ที่ดูเหมือนจะมีเพื่อนเยอะกันทั้งนั้น แต่เมื่อถึงฤดูร้อนใหม่อีกครั้ง เหตุการณ์ที่กำลังจะเปลี่ยนชีวิตทั้งของเขา ที่แสนจะธรรมดา จะเปลี่ยนไปตลอดกาล

3. **คราวนี้ต้องแอบปีเอนตั้ง** ยอนอู แต่งงานกับชายที่ตนเองไม่ได้รัก ใช้ชีวิตแต่งงานที่มีแต่เปลือกนอก ซอนแจ สามีของยอนอู ทั้งคู่ต่างเล่นละครเป็นสามีภรรยาที่รักกันดีเพื่อตบตาญาติพี่น้อง แต่เบื้องหลังแล้วความสัมพันธ์ของทั้งสองนั้นแย่มาก แต่ละวันผ่านไปด้วยความอึดอัด แม้จะแต่งงานกันมาสองปีแต่ยอนอูรู้สึกโดดเดี่ยว และตั้งใจจะเปลี่ยนตนเอง เดินออกจากชีวิตของสามีเพื่อไปใช้ชีวิตของตัวเอง แต่แล้วเหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อถึงวันกำหนดหย่ากลับกลายเป็นว่า สามีประสบอุบัติเหตุและได้ตายจากไป หลังจากงานศพ ยอนอูได้มารู้ความจริงในภายหลังจากปากแม่สามีว่า สามีนั้นรักตัวเองมาก แต่ที่ผ่านมาแสดงออกไม่ค่อยเก่ง พอรู้ตัวก็สายไปแล้ว แต่เหตุการณ์ประหลาดก็เกิดขึ้น เมื่อยอนอูได้ย้อนเวลากลับไปเมื่อวันที่สามียังมีชีวิตอยู่ เธอจึงตัดสินใจจะเปลี่ยนแปลงตนเองและเริ่มต้นความสัมพันธ์นี้ใหม่อีกครั้ง

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|---------------------|---|---|--|---|--|
| 1. ความลับของนางฟ้า | อิมจูยอง หญิงสาวหน้าตาซีเหร่ ถูกรังแกมาตลอด เธอตัดสินใจเปลี่ยนแปลงตนเอง ด้วยการตัดแต่งหน้าและออกมาสวยจนใครๆ ต่างก็เรียกว่า ‘นางฟ้า’ แต่เบื้องหลังความสวยนั้นมี ‘ความลับ’ ซ่อนอยู่ จูยองจำเป็นต้องซ่อนหน้าสคของตัวเองไม่ให้ใครเห็น ทว่าวันหนึ่งตอนที่เธอไม่ได้แต่งหน้า อีซูโฮ เพื่อนที่อยู่โรงเรียนเดียวกันเห็นเธอเข้า ความลับนั้นก็เลยแตกขึ้นมา | การพอใจในสิ่งที่ตัวเองมี ยอมรับในตนเอง และยอมรับว่าเราไม่สามารถเปลี่ยนความคิดผู้อื่นได้ และควรภูมิใจในตนเอง | เว็บคอมมิคเรื่องดำเนินเรื่องราวอยู่ในยุคปัจจุบันของกรุงโซล ประเทศเกาหลี และเป็นสถานที่ในชีวิตประจำวัน เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านหนังสือ โรงเรียน เป็นต้น | อิมจูยอง - สดใส ร่าเริง มองโลกในแง่ดี แต่ ซุ่มซ่าม อีซูโฮ - เจียบซริม เป็นคนสมบูรณ์แบบไปหมดทุกอย่าง ฮันซอจุน - นิสัยอ่อนโยน ออบฮุน ชัดกับรูปลักษณ์ภายนอก คังซูจิน - สวยฉลาด เพียบพร้อมมาจากครอบครัวดี | บทสนทนามีความสมจริงและ สอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร ความรู้สึก เหตุการณ์ และ สถานที่ ใช้ภาษาในยุคปัจจุบัน |

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|--|---|---|--|---|---|
| 2. Summer night ความลับในคืนฤดูร้อน | ลูน เด็กมัธยมปลายคนหนึ่ง เป็นคนเจี๊ยบๆ โดดเดี่ยวไร้เพื่อน ใช้ชีวิตไปวันๆ แบบไร้ตัวตนและไม่มีคนสนใจ แต่เมื่อปิดเทอมฤดูร้อนมาถึง เขาได้พบและใกล้ชิดกับสตาร์ ดาวโรงเรียน ทำให้ลูนเริ่มเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อย เริ่มเข้าหาเพื่อนคนอื่นๆ ในห้องมากขึ้น จนทำให้ชีวิตประจำวันของตนเองเริ่มเปลี่ยนไป | การเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อเป็นคนที่ดีกว่า ต้องเรียนรู้ที่จะมีความกล้าและความมั่นใจ เห็นความสำคัญของมิตรภาพระหว่างเพื่อน | เว็บคอมมิคเรื่องดำเนินเรื่องราวอยู่ในยุคปัจจุบันและเป็นสถานที่ในชีวิตประจำวัน เช่น ห้างสรรพสินค้า ร้านหนังสือ โรงเรียน เป็นต้น | ลูน - เป็นคนเจี๊ยบๆ ไม่ค่อยพูด เก็บตัว ไม่มั่นใจในตนเอง สตาร์ - ร่าเริง แจ่มใส เป็นตัวของตัวเอง มั่นใจในตนเอง ใจดีกับทุกคน | บทสนทนามีความสมจริง และสอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร ความรู้สึก เหตุการณ์ และ สถานที่ ใช้ภาษาในยุคปัจจุบัน |

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|----------------------------|---|--|---|--|---|
| 3. คราวนี้ต้องแฮปปี้เอนดิง | ยอนอู แต่งงานกับชายที่ตนเองไม่ได้รัก ใช้ชีวิตแต่งงานที่มีแต่เปลือกนอก ซอนแจสามีของยอนอู ทั้งคู่ต่างเล่นละครเป็นสามีภรรยาที่รักกันดีเพื่อตบตาญาติพี่น้อง ทั้งคู่ตัดสินใจจะหย่าขาดจากกันแล้วเริ่มต้นชีวิตใหม่ แต่สามีดันตายเสียก่อน แต่เหตุการณ์แปลกๆ ก็เกิดขึ้นเมื่อยอนอูได้ย้อนเวลากลับไปช่วงที่สามียังมีชีวิต เธอจึงตัดสินใจเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง | การเห็นคุณค่าและความสำคัญของเวลา ควรให้ความสำคัญกับคนที่รักเราและคนเรา รัก ทำวันนี้ให้ดีที่สุด เพราะไม่รู้อนาคตว่าจะเกิดขึ้น | เว็บคอมมิคเรื่องดำเนินเรื่องราวอยู่ในยุคปัจจุบันของกรุงโซล ประเทศเกาหลี และเป็นสถานที่ในชีวิตประจำวัน เช่น ห้างสรรพสินค้า บ้าน โรงแรม ร้านอาหาร เป็นต้น | ยอนอู - เจี๊ยบๆ เรียบร้อย ไม่ค่อยมีปากเสียง ขี้กลัว แต่เป็นคนอ่อนโยน ใจดี ซอนแจ - บุคลิกนิ่งเฉย เย็นชา เก็บความรู้สึก | บทสนทนามีความสมจริง และสอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร ความรู้สึก เหตุการณ์ และ สถานที่ ใช้ภาษาในยุคปัจจุบัน |

รายชื่อตัวอย่างเว็บคอมมิคประเภทโรแมนซ์แฟนตาซีที่ทำการวิเคราะห์

| ชื่อเรื่อง | ชื่อผู้แต่ง | เว็บไซต์ |
|-----------------------------------|------------------|----------|
| การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี | Alphatart/Chirun | Webtoon |
| วันทองไร้ใจ | Mu | Webtoon |
| อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง | Plutus/Spoon | Webtoon |

เว็บคอมมิคหมวดหมู่โรแมนซ์แฟนตาซีที่นำมาศึกษามีโครงเรื่องดังนี้

1. **การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี** นาเวียร์ ราชินีที่สมบูรณ์แบบ เกิดและเติบโตมาพร้อมด้วยการอบรมเพื่อเป็นราชินีของอาณาจักรในอนาคต เธอถูกเลี้ยงดูอย่างเข้มงวดทำให้เธอมีบุคลิกนิ่งเฉย เย็นชา และ มักทำงานหนักเพื่อบ้านเมือง แต่ทว่าราชาต้องการภรรยา มิใช่เพื่อนร่วมงาน ทั้งสองคนแม้จะแต่งงานกันมาแต่ก็ไม่เคยมีลูกด้วยกันเลย แต่แล้ววันหนึ่ง ราชาโซเวียชู่ ได้พบ หญิงสาวหน้าตาสะสวยคนหนึ่งขณะไปเดินป่า จึงหลงรักและแต่งงานตั้งขึ้นมาเป็นสนม เมื่อถูกสามีนอกใจ ความสัมพันธ์ของราชาและราชินีก็เริ่มแย่งเรื่องๆ จนทั้งสองคนเริ่มห่างเหิน นั่นทำให้ ราชินีนาเวียร์ ได้พบกับ ไฮรี เจ้าชายรัชทายาทจากอีกอาณาจักรหนึ่ง และเริ่มต้นความสัมพันธ์กันด้วยการติดต่อกันทางจดหมาย แต่เจ้าชายไฮรีกลับมีความรักให้กับราชินีนาเวียร์เสียแล้ว แต่เรื่องยังไม่จบเพียงเท่านั้น ราสต้า นางสนมที่อดีตเคยเป็นทาสก็เริ่มมักใหญ่ใฝ่สูง อยากจะเป็นราชินีเสียเอง จึงวางแผนจะกำจัดราชินีทั้ง ส่วนราชาเองนั้นก็กังวลเรื่องรัชทายาทในการสืบราชบัลลังก์ เมื่อราสต้าได้คลอดบุตรให้กับโซเวียชู่ได้ เขาจึงตัดสินใจจะมอบตำแหน่งราชินีให้ราสต้าและขอหย่ากับราชินีนาเวียร์ แต่องค์ราชินีกลับไม่ได้อยู่เฉย หลังจากฟันฝ่าอุปสรรคต่าง ๆ ทั้งดีและร้าย แม้จะยอมรับในการหย่า อดีตราชินีนาเวียร์ก็ได้บอกกับราชาว่า ต้องให้ตัวเองนั้นสามารถแต่งงานใหม่ได้เช่นกัน นาเวียร์ตัดสินใจว่าเธอจะรับข้อเสนอเพื่อเป็นราชินีของอาณาจักรเพื่อนบ้านและแต่งงานใหม่อีกครั้ง
2. **วันทองไร้ใจ** หญิงสาวคนหนึ่งใช้ชีวิตอยู่ในยุคปัจจุบัน แต่เกิดอุบัติเหตุตกน้ำและก็พบว่าตัวเองนั้นหลุดเข้ามาอยู่ในวรรณคดีเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ไม่เพียงเท่านั้น เธอตื่นมาก็พบเรื่องที่น่าตกใจว่าตัวเธอนั้นมาอยู่ในร่างของวันทอง หนึ่งในตัวละครของเรื่อง วันทอง หญิงสาวที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นหญิงสองใจ ถูกยื้อแย่งไม่พอ ตอนท้ายถูกประหาร ตายไปก็ไปเป็นผีร้ายอีก เมื่อรู้ได้ตั้งนั้น หญิงสาวนิรนามที่มาอยู่ในร่างวันทองนี้ จึงต้องหาทางทำทุกวิถีทางเพื่อไม่ให้ตนเองต้องพบกับจุดจบแค้น

เช่นเดียวกับวรรณคดี เริ่มต้นด้วยการที่วันทองต้องหาบรืวารมาก้มครองตนเองจากขุนช้างและขุนแผนที่เป็นต้นเหตุของเรื่องวุ่นวายในชีวิต

3. **อยู่ๆฉันก็กลายเป็นเจ้าหญิง** หญิงสาวแสนธรรมดาคนหนึ่ง ที่ได้พบการเหตุการณ์เคราะห์ร้ายบางอย่างและจากโลกใบนี้ไปด้วยความอาภัพ แต่โชคชะตาบันดาลเล่นตลกให้เธอไปได้เกิดใหม่เป็นเจ้าหญิง อาธานเอเชีย ผู้สวยงามเพียบพร้อมในอาณาจักรแห่งหนึ่ง เมื่อฟื้นขึ้นมาก็ได้พบว่าชีวิตใหม่นี้กลับต้องอาภัพหนักกว่าเดิม เพราะเธอดันเกิดเป็นตัวละครในนิยายเรื่อง ‘เจ้าหญิงผู้น่ารัก’ ที่เธอเคยอ่านจากชีวิตครั้งก่อน ตอนนั้นเธอคือพระธิดาองค์โตของจักรพรรดิโคลด์ ผู้ยิ่งใหญ่และมีนิสัยโหดร้ายแห่งอาณาจักรโอปีเลีย ที่ได้ชื่อว่าโหดเหี้ยมและเลือดเย็นที่สุด แต่เบื้องหลังความเย็นเยือกนั้นกลับมีเบื้องลึกในจิตใจที่อ่อนแอ และมีสาเหตุบางอย่างที่ทำให้เขากลายเป็นคนแบบนี้ และหากเป็นไปได้ตามเนื้อเรื่องในนิยาย เจ้าหญิงอาธานเอเชียก็จะถูกฆ่า เธอเองก็รู้ว่าตัวเองนั้นจะต้องตายในวัยเพียง 18 ปีด้วยน้ำมือของพ่อตัวเอง ตามที่นิยายเรื่องนั้นได้เขียนเอาไว้อย่างแน่นอน เมื่อรู้ได้ตั้งนั้น ช่วงเวลา 18 ปีที่เหลืออยู่นี้ เธอจึงต้องทำทุกอย่างเพื่อให้ตัวเองไม่ต้องเจอจุดจบที่ซ้ำรอยกับนิยายเรื่องนี้ เธอจึงต้องดิ้นรนเพื่อมีชีวิตรอดโดยการขอความช่วยเหลือจากเพื่อนสนิท รวมไปถึงต้องพบกับเหตุการณ์ต่างๆที่ทำให้ชะตาชีวิตของอาธานเอเชียต้องสั่นคลอน

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|--------------------------------------|---|--|--|---|---|
| 1. การแต่งงานครั้งใหม่ของจักรพรรดินี | นาเวียร์ ราชนิผู้สมบูรณ์แบบ แต่สาวมีกลับหมดรักและนอกใจไปรักผู้หญิงอื่น และต้องการจะหย่าขาดจากราชนิ แต่ทว่าองค์ราชินี นาเวียร์ก็ไม่ได้อยู่เฉย ราชนิยอมรับในการหย่าแต่ต้องให้เธอแต่งงานใหม่ กับราชาของอาณาจักรเพื่อนบ้านด้วยเช่นกัน | การเห็นคุณค่าของสิ่งที่สูญเสียไปและรักษาสิ่งสำคัญไว้เมื่อครั้งยังมีโอกาสและอย่าเหตุแก่ตัวกับคนที่รักในตัวเรา | เว็บคอมมิคเรื่องดำเนินเรื่องราวอยู่ในอาณาจักรยุคโบราณคล้ายกับอังกฤษยุคกลางและเรนเนซองค์ มีการใช้เวทย์มนต์คาถามีสงครามกลางเมือง การต่อสู้ไม่ทราบยุคสมัยที่แน่ชัด ไม่ตรงกับโลกแห่งความเป็นจริง | นาเวียร์ - บุคลิกนิ่งเฉย เย็นชา สวยฉลาด เพียบพร้อมเห็นแก่ส่วนรวมมาก่อน โซเวียซู - มีความเห็นแก่ตัว เอาแต่ใจตนเอง ไม่ใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่น ไฮรี่ - จริงใจ รักใคร่รักจริง นิสัยอ่อนโยนอบอุ่น ราสต้า - ใส่ชื่อไว้เตี้ยงสา แต่ร้ายลึกมักใหญ่ใฝ่สูง | บทสนทนามีความสมจริงและสอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร ความรู้สึก เหตุการณ์ และสถานที่ที่ใช้ภาษาในยุคโบราณ |

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|----------------|---|---|--|---|---|
| 2. วันทองไร้ใจ | เกิดใหม่เป็นนางเอก วรรณคดีเรื่องขุนช้าง ขุนแผน อย่าง 'วัน ทอง' ที่โดนผู้ชาย สองคนแย่งกันจน ต้องโทษประหาร ด้วยข้อหาหญิงสองใจ ทางเดียวที่จะหนีพ้น จากจุดจบนี้ คือต้อง หนีจากชะตากรรมนี้ คือต้องหนีจากชาย สองคนทั้งขุนช้างและ ก็ขุนแผนให้ได้ | ผู้หญิงยุคใหม่ ควร มีความมั่นใจ รัก ตนเอง รู้จักสู้เพื่อ สิทธิของตนเอง แต่ ก็เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และคอยช่วยเหลือ ผู้อื่นด้วย | เว็บคอมมิกเรื่องดำเนิน เรื่องราวอยู่ในอยุธยา สมัยโบราณ ไม่ทราบ ยุคสมัยที่แน่ชัด ไม่ตรง กับโลกของความเป็น จริง | วันทอง - เป็นคนหัว สมัยใหม่ มีค่านิยม แบบผู้หญิงยุคใหม่ ฉลาด ทันคน ไม่ยอม คน คำเปลว - เจ็บๆ ไม่ ค่อยพูด รักครอบครัว กล้าหาญ ไม่กลัวใคร กตัญญูรู้คุณ | บทสนทนามี ความสมจริง และ สอดคล้อง กับการกระทำ ของตัวละคร ความรู้สึก เหตุการณ์ และ สถานที่ ใช้ภาษาในยุค โบราณ |

| ชื่อเรื่อง | โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|-----------------------------------|--|--|--|--|---|
| 3. อยู่ๆฉันก็ กลายเป็นเจ้าหญิง | เกิดใหม่เป็นตัว ละครในหนังสือ นิยาย 'เจ้าหญิงผู้ น่ารัก' ตนเองเคย อ่าน แต่ทว่าจุดจบ ของเจ้าหญิง อาธา เนเซียผู้เป็นตัวเอก ของเรื่องนั้น จะต้องตายเมื่อ อายุ 18 ปี โดยบิดา ของตนเอง เพื่อที่จะหลีกเลี่ยง ชะตากรรมอัน เลวร้าย จะต้อง หาทางทำบางสิ่ง เพื่อเอาตัวรอด | การทำผิดพลาด ไม่ใช่เรื่องน่าอาย และอย่าถอดใจ ยอมแพ้ต่ออุปสรรค ทำวันนี้ให้ดีที่สุด และยอมรับใน ตัวเอง | เว็บคอมมิกเรื่อง ดำเนินเรื่องราวอยู่ ในอาณาจักรชื่อโอ ปัสเลีย มีลักษณะ เป็นยุคโบราณ คล้ายกับอังกฤษยุค กลางและเรเน ซองค์ มีการใช้ เวทย์มนต์คาถา มี สงครามกลางเมือง ไม่ทราบยุคสมัยที่ แน่ชัด ไม่ตรงกับ โลกแห่งความเป็น จริง | อาธาเนเซีย - เป็น คนไม่สมบูรณ์ใน ฐานะเจ้าหญิง ร่า เริง สดใส โคลด์ - โหดร้าย เย็นชา แต่เนื้อแท้ เป็นคนอ่อนโยน ใจ ดี เซนิต - นิสัยดี เรียบร้อย เป็นคนดี ของทุกคน เพียบพร้อม ลูคัส - เจ็บขริม พูดน้อย แต่ใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น | บทสนทนามีความ สมจริง และ สอดคล้องกับการ กระทำของตัวละคร ความรู้สึก เหตุการณ์ และ สถานที่ ใช้ภาษาในยุค โบราณ |

ผู้วิจัยได้ผลสรุปองค์ประกอบของการ์ตูนจากการวิเคราะห์ผลงานตัวอย่างได้ข้อสรุปดังนี้ :

| โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|--|---|---|---|---|
| การตายแล้วเกิดใหม่แล้วได้ใช้ชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม | การได้รับโอกาสในการแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดและเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ดีขึ้น | ใช้ฉากที่เป็นโลกปัจจุบัน และ โลกแฟนตาซี | คนที่ไม่ประสบความสำเร็จ มีความสุขกับชีวิตไม่ค่อยมีความสุขกับชีวิตของตนเอง | บทสนทนาที่สมจริง สอดคล้องกับสถานการณ์และสถานที่ |

2.1.2 วิเคราะห์ฉากในการดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายมาทำการวิเคราะห์ เพื่อหาฉากในการดำเนินเรื่อง โดยมีเนื้อหา ดังนี้ :

ประเภทของฉาก 5 ประเภท มีดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ
2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์
3. ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย
4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิต
5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อม

| ชื่อเรื่อง | ฉากที่เป็นธรรมชาติ | ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ | ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย | ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิต | ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อม |
|----------------------------------|--------------------|------------------------|---------------------------|------------------------------|-----------------------|
| ความลับของนางฟ้า | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| Summer night ความลับในคืนฤดูร้อน | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | |
| คราวนี้ต้องแฮปปี้เอนด์ | | ✓ | ✓ | ✓ | |

| ชื่อเรื่อง | ฉลากที่เป็นธรรมชาติ | ฉลากที่เป็น สิ่งประดิษฐ์ | ฉลากที่เป็นเวลา หรือยุคสมัย | ฉลากที่เป็นสภาพการ ดำเนินชีวิต | ฉลากที่เป็น สภาพแวดล้อม |
|---|---------------------|-----------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|
| การแต่งงาน ครั้งใหม่ของ จักรพรรดินี | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| วันที่ทองไร้ใจ | | ✓ | ✓ | ✓ | |
| อยู่ๆฉันก็กลายเป็น เจ้าหญิง | | ✓ | ✓ | ✓ | |

จากตารางดังกล่าวข้างต้น ฉลากที่มีการใช้ในการ์ตูนดิจิทัลตัวอย่างมากที่สุดคือ ฉลากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉลากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย ฉลากที่เป็นการค้าดำเนินชีวิต เมื่อพิจารณาจากผลลัพธ์ข้างต้น ตัวอย่างผลงานที่รวบรวมมา ใช้ฉลากเป็นยุคปัจจุบันและฉลากโลกแฟนตาซี ในปัจจุบันนี้ อนิเมชั่น การ์ตูน ซีรีส์และนวนิยายเงินแนวย้อนยุค ที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่คนทุกช่วงวัย ตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงผู้สูงอายุ ดูได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย กลุ่มเป้าหมายให้ความเห็นว่า การใช้ฉลากเป็นจินโบราณ ให้ความรู้สึกว่ามีเสน่ห์และสวยงามกว่าชาติอื่น เข้าใจง่ายในเชิงสัญลักษณ์ ฉลากจินโบราณมีการนำมาใช้กับโครงเรื่องตายแล้วเกิดใหม่ และจากข้อมูลในบทที่2 มีการค้นพบตำราเลขชของจีนเมื่อ2000ปีก่อน พบหลักฐานว่าต้นไม้ทำเป็นยาได้ ซึ่งสอดคล้องกับการแพทย์โหยมีโอพาทีย์

ผู้วิจัยได้พิจารณาเบื้องต้นพบว่า ฉลากที่เหมาะสมในการดำเนินเรื่องคือ ฉลากยุคจินโบราณ

2.1.3 วิเคราะห์ตัวละครในการดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายมาทำการวิเคราะห์ เพื่อหาตัวละครในการดำเนินเรื่อง โดยมีเนื้อหา ดังนี้ :

ตัวละครที่ทำการวิเคราะห์จำแนกตามความสำคัญและบทบาทที่ปรากฏมี 2 ประเภทดังนี้ :

1. ตัวละครเอก
2. ตัวละครประกอบ

ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม พบว่า ซีรีส์แนวการแพทย์ เป็นซีรีส์แนวหนึ่ง เพราะเนื้อเรื่องจะสนุกและมีความสมจริง สอดแทรกความรู้ในเรื่องของการแพทย์ไว้ ทำให้มีความน่าเชื่อถือ ที่สำคัญคือในบรรดาซีรีส์แนวการแพทย์มีการดำเนินเรื่องที่หลากหลาย เช่นโรแมนซ์ โรแมนซ์แฟนตาซี คอมเมดี้ และสืบสวนสอบสวน โดยตัวละครที่ทำการการดำเนินเรื่องจะเป็นแพทย์กับตัวประกอบที่เป็นผู้ป่วย

ผู้วิจัยได้พิจารณาเบื้องต้นพบว่า ตัวละครที่เหมาะสมในการดำเนินเรื่องคือ แพทย์ และ ผู้ป่วย

2.1.4 วิเคราะห์ลัทธิในการเล่าเรื่องโฮมีโอพาธี

เนื้อหาความรู้โฮมีโอพาธีที่ทำการวิเคราะห์จากบทที่2 มีหัวข้อดังนี้ :

1. ความหมายของโฮมีโอพาธี
2. หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี
3. การรักษาแบบโฮมีโอพาธี
4. โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ
5. ยาโฮมีโอพาธี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

เนื้อเรื่องการ์ตูนดิจิทัล

| โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|--|---|--|--|---|
| การตายแล้วเกิดใหม่แล้วได้ใช้ชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม | การได้รับโอกาสในการแก้ไขสิ่งที่ผิดพลาดและเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ดีขึ้น | ใช้ฉากที่เป็นโลกปัจจุบัน และโลกแฟนตาซี | คนที่ไม่ประสบความสำเร็จ มีปัญหาเกี่ยวกับชีวิต ไม่ค่อยมีความสุขกับชีวิตของตนเอง | บทสนทนาที่สมจริง สอดคล้องกับสถานการณ์และสถานที่ |

เนื้อเรื่องโฮมีโอพาธี

| โครงเรื่อง | แก่นเรื่อง | ฉาก | ตัวละคร | บทสนทนา |
|--------------------------------------|---------------------------|----------------|--|---|
| การเกิดใหม่เพื่อได้ใช้ชีวิตที่ดีขึ้น | ต้องการรักษาผู้คนที่หายดี | โลกยุคจีนโบราณ | ตัวละครเอก - แพทย์ที่ไม่ประสบความสำเร็จ จนกระทั่งประสบอุบัติเหตุแล้วเสียชีวิตไปเกิดใหม่ ตัวละครประกอบ - คนไข้หรือชาวบ้านผู้ที่มาปรึกษากับแพทย์ เป็นตัวละครที่ใช้ในการอธิบายและเป็นกรณีศึกษาในการรักษาด้วยโฮมีโอพาธี | บทสนทนาขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องและการให้ข้อมูล |

การเชื่อมโยงเพื่อหากลวิธีในการเล่าเรื่องโฮมีโอพาธี

| Storyline | เนื้อหาความรู้โฮมีโอพาธี | ตัวละคร | ฉาก |
|---|--|---------------------------------|---|
| ตัวเอกเป็นหมอทำงานอยู่ในโรงพยาบาลแห่งหนึ่งแต่ไม่ประสบความสำเร็จเท่าไรนักเพราะทำงานหนักมากเกินไป อยู่มาวันหนึ่งตนเองเกิดอุบัติเหตุเสียชีวิตอย่างกะทันหัน แล้วค้นพบว่าตนเองได้ไปเกิดใหม่ในร่างของหมอหญิงในยุคจีนโบราณ | 1. ความหมายของโฮมีโอพาธี 2. หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี | - ตัวละครเอก - ตัวละครประกอบ | - ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ - ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย - ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิต |

| Storyline | เนื้อหาความรู้โฮมีโอพาธี | ตัวละคร | ฉาก |
|--|--|---|---|
| ตัวเอกค้นพบว่าตัวเองมาเกิดใหม่ในร่างหมอในยุคโบราณและตอนนี้มีคนป่วยเข้ามาในโรงหมอเพื่อทำการรักษา ใช้ความรู้ในยุคปัจจุบันมาประยุกต์ใช้ในเมื่อไม่มีเครื่องมือแพทย์ที่ทันสมัย ตัวเอกจึงใช้โฮมีโอทำการรักษา | <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายของโฮมีโอพาธี 2. หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี 3. การรักษาแบบโฮมีโอพาธี 4. โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ | <ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเอก - ตัวละครประกอบ | <ul style="list-style-type: none"> - ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ - ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย - ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิต |
| ผู้ป่วยค่อยๆอาการดีขึ้นตามลำดับ และ ค้นพบว่าการรักษานี้ได้ผลจริง แม้จะไม่มียาแผนปัจจุบัน เมื่อนั้นตัวเอกจึงตัดสินใจใช้ชีวิตอยู่ในยุคนี้ต่อไป | <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายของโฮมีโอพาธี 2. หลักการและแนวคิดของโฮมีโอพาธี 3. การรักษาแบบโฮมีโอพาธี 4. โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ 5. ยาโฮมีโอพาธี | <ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเอก - ตัวละครประกอบ | <ul style="list-style-type: none"> - ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ - ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย - ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิต |
| เล่าว่าโฮมีโอพาธีรักษาอะไรได้ผ่านตัวผู้ป่วยที่มารักษาและอธิบายวิธีการไปพร้อมๆกัน เมื่อรักษาผู้ไปได้ ตนเองก็ได้มีชีวิตที่ดีขึ้นและคอยช่วยเหลือผู้คนต่อไป | <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายของโฮมีโอพาธี 2. การรักษาแบบโฮมีโอพาธี 3. โฮมีโอพาธีกับรักษาโรคต่างๆ 4. ยาโฮมีโอพาธี | <ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครเอก - ตัวละครประกอบ | <ul style="list-style-type: none"> - ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ - ฉากที่เป็นเวลาหรือยุคสมัย - ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิต |

2.2 วิเคราะห์หาสารที่ต้องการสื่อในการออกแบบ

การวิเคราะห์สารที่จะสื่อที่ดีด้วยหลักการพิจารณาสารที่ต้องการจะสื่อสำหรับการออกแบบจากการเล่าเรื่อง เมื่อผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์สารที่จะสื่อข้างต้นและข้อมูลจากบทที่ 2 และข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายในบทที่ 3 ทำให้ได้สารที่จะสื่อสำหรับการออกแบบที่สอดคล้องกับหลักการพิจารณาสารดังกล่าว

ผู้วิจัยได้สรุปสาระสำคัญและพิจารณาสารที่ต้องการสื่อไว้ในตารางดังนี้ :

| สาระสำคัญจากเนื้อเรื่องแนวโรแมนติกและโรแมนติกแฟนตาซี | สาระสำคัญจากเนื้อหาความรู้โฮมีโอพาธี | สาระสำคัญจากกลุ่มเป้าหมาย |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - การได้แก้ไขสิ่งที่เคยทำผิดพลาดและทำสิ่งที่ดีขึ้น - การเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อเป็นคนที่ดีขึ้น - เห็นคุณค่าในตนเองและคว้าโอกาสที่จะมีชีวิตที่ดี | <ul style="list-style-type: none"> - การรักษาด้วยวิถีธรรมชาติ ร่างกายสามารถรักษาตนเองได้ - การรักษาที่ปลอดภัย ไม่มีผลข้างเคียง ใช้จ่ายให้น้อยที่สุด - เป็นพลังบวกให้กับชีวิตมนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ | <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ชอบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า - สื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ - ชอบความสนุก เพลิดเพลิน - ชอบอ่านการ์ตูน นิยาย - ชอบสารที่เข้าใจง่าย |

1. สารที่ต้องการสื่อจากเนื้อเรื่องแนวโรแมนติกและโรแมนติกแฟนตาซี

| สาระสำคัญ | สารที่ต้องการจะสื่อ | ข้อมูลสนับสนุน |
|---|-----------------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - การได้แก้ไขสิ่งที่เคยทำผิดพลาดและทำสิ่งที่ดีขึ้น - การเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อเป็นคนที่ดีขึ้น - เห็นคุณค่าในตนเองและคว้าโอกาสที่จะมีชีวิตที่ดี | ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง | โฮมีโอพาธีคือการโน้มน้าวร่างกายให้รักษาตนเองได้ ทำให้ร่างกายมีภูมิคุ้มกันและสร้างความเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ร่างกายแข็งแรงขึ้น ไม่เจ็บป่วยจากโรคอีก |

2. สารที่ต้องการสื่อจากองค์ความรู้โสมิโอฟาธี

| สาระสำคัญ | สารที่ต้องการจะสื่อ | ข้อมูลสนับสนุน |
|--|-----------------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - การรักษาด้วยวิถีธรรมชาติ ร่างกายสามารถรักษาตนเองได้ - การรักษาที่ปลอดภัย ไม่มีผลข้างเคียง ใช้จ่ายให้น้อยที่สุด - เป็นพลังบวกให้กับชีวิตมนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ | ตัวเราคือยารักษาที่ดีที่สุด | โสมิโอฟาธีมีแนวคิดและหลักการในการรักษาแบบธรรมชาติ ร่างกายสามารถรักษาตนเองได้ ไม่มีการใช้สารเคมี ปลอดภัย เหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย มีราคาถูกและปลอดภัย มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้คนมีสุขภาพดีทั้งกายและใจ |

3. สารที่ต้องการสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

| สาระสำคัญ | สารที่ต้องการจะสื่อ | ข้อมูลสนับสนุน |
|---|--------------------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ชอบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า - สื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ - ชอบความสนุก เพลิดเพลิน - ชอบอ่านการ์ตูน นิยาย - ชอบสารที่เข้าใจง่าย | เรียนรู้เรื่องยากให้สนุก | โสมิโอฟาธีเป็นการแพทย์ทางเลือกที่มีวิธีการรักษาที่ไม่ยุ่งยาก เข้าใจง่าย ผู้ป่วย สามารถปฏิบัติตามโดยที่ไม่รู้สึกยุ่งยาก หรือรู้สึกกังวลเวลาที่มีผลข้างเคียง เพราะยาโสมิโอฟาธี รับประทานง่ายและไม่เป็นอันตรายต่อร่างกาย ไม่ต้องกังวลเรื่องอาการแทรกซ้อน |

2.2.1 กำหนดเกณฑ์เพื่อพิจารณาสารที่ต้องการจะสื่อเพื่อคัดเลือกสารที่ต้องการจะสื่อให้เหมาะสมกับการออกแบบมากที่สุด

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดเกณฑ์จากข้อมูลใน บทที่ 2 และบทที่ 3 เพื่อหลักการพิจารณาสารที่ต้องการจะสื่อ ที่ ประโยชน์และเป็นสารที่ดีที่สามารถเผยแพร่ข้อมูลความรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายได้ โดยมีเกณฑ์ดังนี้ :

10. สื่อสารถึงข้อมูลโฮมีโอพาธี
 3. กลุ่มเป้าหมายทางกายภาพ
 4. กลุ่มเป้าหมายทางจิตภาพ
 5. กลุ่มเป้าหมายทางข้อมูลเชิงลึก

| สารที่ต้องการจะสื่อ | สื่อสารถึงข้อมูลโฮมีโอพาธี | กลุ่มเป้าหมายทางกายภาพ | กลุ่มเป้าหมายทางจิตภาพ | กลุ่มเป้าหมายทางข้อมูลเชิงลึก |
|-----------------------------|----------------------------|------------------------|------------------------|-------------------------------|
| ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง | √ | √ | √ | √ |
| ตัวเราคือยารักษาที่ดีที่สุด | √ | | | |
| เรียนรู้เรื่องยากให้สนุก | | √ | √ | |

ผลสรุปจากตารางข้างต้น สารที่ต้องการจะสื่อในงานออกแบบคือ ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง

2.3 วิเคราะห์หาบุคลิกภาพในการออกแบบ

ข้อมูลบุคลิกภาพในการออกแบบจากหนังสือColorImageScaleของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบกราฟฟิก โดยบุคลิกภาพประกอบนำมาใช้ในงานวิจัยนี้ใช้วิธีการแบ่งบุคลิกภาพจากสีเป็นตัวอ้างอิง

| กลุ่มเป้าหมาย | ข้อมูลโครงการ | ความสำคัญของปัญหา | ข้อมูลสนับสนุน |
|---------------|---------------|-------------------|----------------|
|---------------|---------------|-------------------|----------------|

| | | |
|--------|---------|--------|
| Casual | Natural | Modern |
|--------|---------|--------|

| | | | |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ชอบการสื่อสารแบบเผชิญหน้า - สื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ - ชอบความสนุกเพลิดเพลิน - ชอบอ่านการ์ตูน นิยาย - ชอบสารที่เข้าใจง่าย | <ul style="list-style-type: none"> - การรักษาด้วยวิถีธรรมชาติ ร่างกายสามารถรักษาตนเองได้ - การรักษาที่ปลอดภัย ไม่มีผลข้างเคียง ไข้ยาให้น้อยที่สุด - เป็นพลังบวกให้กับชีวิตมนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ | <ul style="list-style-type: none"> - นำสาระความรู้มาให้อ่านง่าย ไม่น่าเบื่อ - ทำให้โฮมีโอพาธีเป็นที่รู้จักมากขึ้น - เพิ่มความเข้าใจแนวคิดและหลักปฏิบัติของโฮมีโอพาธีเพื่อเป็นแนวทางในการรักษา - นำเสนอให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย | <p>สารที่ต้องการจะสื่อคือชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง เพราะชีวิตมีเรื่องราวใหม่ๆให้ค้นพบและเรียนรู้ ในปัจจุบันข้อมูลและผู้คนมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา</p> |
|--|--|--|---|

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

| | | |
|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Amusing - Merry - Enjoyable | <ul style="list-style-type: none"> - Gentle - Generous - Natural | <ul style="list-style-type: none"> - Exact - Progressive - Authoritative |
|---|---|---|

3. ผลการวิจัย

3.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของการ์ตูนดิจิทัล

3.1.1 วิเคราะห์กลวิธีดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้ผลสรุปองค์ประกอบของการ์ตูนจากการวิเคราะห์จากผลงานตัวอย่างได้ข้อสรุปว่า โครงเรื่องที่ เหมาะสมในการดำเนินเรื่องคือ ตายแล้วเกิดใหม่เพื่อได้ใช้ชีวิตที่ดีขึ้น

3.1.2 วิเคราะห์ฉากในการดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้ผลสรุปว่า ฉากที่มีการใช้ในการ์ตูนดิจิทัลตัวอย่างมากที่สุดคือ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็น เวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิต เมื่อพิจารณาจากผลลัพธ์ข้างต้น ตัวอย่างผลงานที่รวบรวมมา ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นพบว่าปัจจุบันซีรีส์ การ์ตูนและอนิเมชันที่มีเนื้อหาในธีมของวัฒนธรรมจีนได้รับความนิยมชมชอบ กลุ่มเป้าหมายให้ความเห็นว่า การใช้ฉากเป็นจินโบริธาน ให้ความรู้สึกราวว่ามีเสน่ห์และสวยงามกว่า ชาติอื่น เข้าใจง่ายในเชิงสัญลักษณ์ ฉากจินโบริธานมีการนำมาใช้กับโครงเรื่องตายแล้วเกิดใหม่ ฉากที่ เหมาะสมในการดำเนินเรื่องคือ ฉากยุคจินโบริธาน

3.1.3 วิเคราะห์ตัวละครในการดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยได้ผลสรุปจากการวิเคราะห์ตัวละครในการดำเนินเรื่องพบว่าจะต้องมี ชนิดของตัวละครสองประเภท ในการดำเนินเรื่องคือตัวละครเอกและตัวละครประกอบ โดยลักษณะของตัวละครที่เหมาะสมในการดำเนิน เรื่องคือ แพทย์ และ ผู้ป่วย

3.2 สารที่ต้องการสื่อ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากบทที่2และข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายในบทที่3 มาวิเคราะห์หาสารที่ต้องการ จะสื่อ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมา สารที่มีเนื้อหาตรงต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูล โครงการ และความสำคัญของปัญหา คือ “ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง”

3.3 บุคลิกภาพที่เหมาะสมในการการออกแบบ

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลบุคลิกภาพในการออกแบบจากหนังสือColorImageScaleของชิเกโนบุ โคบายาชิ (Shigenobu Kobayashi) ได้ผลสรุปบุคลิกภาพในการออกแบบตามหมวดหมู่ดังนี้

11. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย บุคลิกภาพอยู่ในหมวด Casual

4. วิเคราะห์ข้อมูลโครงการ บุคลิกภาพอยู่ในหมวด Natural

5. วิเคราะห์ความสำคัญของปัญหา บุคลิกภาพอยู่ในหมวด Modern

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมา เพื่อเป็นบุคลิกภาพพบว่าบุคลิกที่สามารถถ่ายทอดงาน
ออกแบบได้ดีที่สุด คือ กลุ่มบุคลิกภาพที่แสดงออกถึงความเป็น Casual, Natural, Modern



บทที่ 5 กลยุทธ์ในการใช้สื่อ

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า และนำมาสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อ ค้นหาสื่อและกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการสื่อสาร นำเสนอข้อมูล ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและเผยแพร่ผลงานการออกแบบ โดยมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

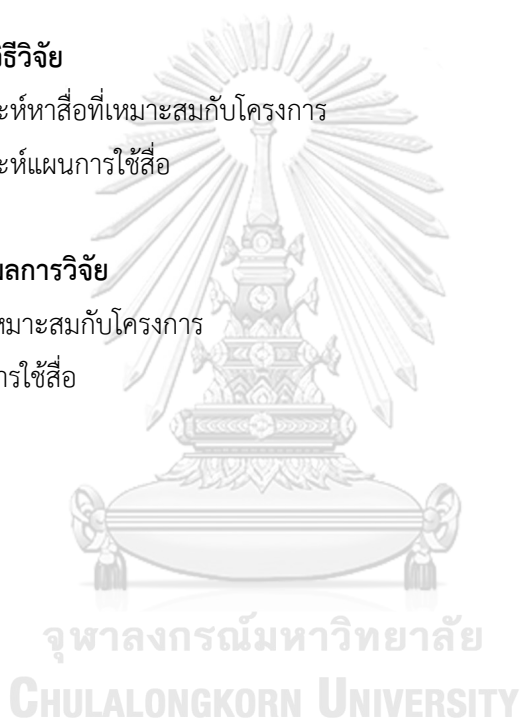
- 1.1 ข้อมูลเกี่ยวเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัล

ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย

- 2.1 วิเคราะห์หาสื่อที่เหมาะสมกับโครงการ
- 2.2 วิเคราะห์แผนการใช้สื่อ

ส่วนที่ 3 ผลการวิจัย

- 3.1 สื่อที่เหมาะสมกับโครงการ
- 3.2 แผนการใช้สื่อ



1. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 ข้อมูลเกี่ยวเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัล

ในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ทำให้ประชาชน สามารถรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้ที่อาศัยอยู่ใน สังคมเมือง ที่ชีวิตประจำวันมีความเร่งรีบและต้องแข่งขันกับเวลา การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะนอกจากเทคโนโลยีสมัยใหม่จะช่วยอำนวยความสะดวกแล้วยังช่วยลดระยะเวลาการทำกิจกรรมต่างๆให้สั้นลงอีกด้วย ดังนั้นการอ่านการ์ตูนบนระบบออนไลน์ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนที่อยู่ในมือของผู้ใช้จึงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยสถิติการอ่านปี 2558 พบว่าเวลาเฉลี่ยที่คนไทยใช้ในการอ่านเพิ่มสูงขึ้นกว่าเท่าตัวซึ่งมีสาเหตุหลักที่ทำให้คนใช้เวลาอ่านเพิ่มขึ้นมาจากสื่อใหม่และไอทีที่เข้าถึงได้อย่าง สะดวกสบายจึงส่งผลอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมอย่างเห็นได้ชัดเจนในกลุ่มเยาวชน (อายุ 15-24 ปี) สื่อดิจิทัลอ่านการ์ตูนในรูปแบบของ E-book ที่เกิดจาก กระแสของคนไทยที่ให้ความนิยมกับการ์ตูนเป็นอย่างมากในปี 2557 ทั้งด้านการ์ตูน Animation, Comic , Manga , Light Novel ที่เติบโต สู้กับหนังสือด้านนวนิยายต่างๆจนติดชาร์ตหนังสือขายดี จึงเกิดการพัฒนาระบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชันสำหรับเผยแพร่การ์ตูนในรูปแบบดิจิทัล ผู้ใช้สามารถเลือกเรื่องหรือตอนที่ต้องการและสามารถอ่านได้ทันทีบนสมาร์ตโฟนของผู้ใช้ นอกจากนี้ยังสามารถบันทึกการ์ตูนที่ต้องการอ่านและติดตามอ่านต่อทั้งแบบไม่เสียเงินในการอ่านและเสียเงินในการให้บริการตามข้อตกลงของแต่ละเว็บไซต์ โดยในประเทศไทยมีการให้บริการเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัลดังต่อไปนี้

1. Line Webtoon

Webtoon เป็นสื่อดิจิทัลอ่านการ์ตูนในรูปแบบของ Web-Comic จาก บริษัท Line โดย Line Thailand ได้มีการพัฒนาให้เกิดการ์ตูนดิจิทัลหรือการ์ตูน E-book อย่างถูกกฎหมายขึ้นในประเทศไทย ให้บริการทั้งในรูปแบบของเว็บไซต์และแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน ซึ่งความสะดวกสบายของ Webtoon คือผู้ใช้สามารถเลือกเรื่องหรือตอนที่ต้องการและสามารถอ่านได้ทันทีบนสมาร์ตโฟนของผู้ใช้ นอกจากนี้ผู้ใช้อังสามารถบันทึกการ์ตูนที่ต้องการอ่านและติดตามอ่านต่อเก็บไว้บนสมาร์ตโฟนได้นาน 30 วัน เพื่อป้องกันการคัดลอกลิขสิทธิ์การ์ตูน โดยบริการทั้งหมดนี้ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ลิขสิทธิ์ของทุกผลงานที่ลงบน Webtoon เป็นของนักเขียนทั้งสิ้น webtoon เป็นการเล่นคำระหว่างคำว่า 'เว็บ' และ 'การ์ตูน' ซึ่งหมายความว่า เป็นการ์ตูนที่คุณสามารถเพลิดเพลินได้บนเว็บ LINE Webtoon การ์ตูนในWebtoonจะถูกปล่อยตอนใหม่ ออกมาอย่างต่อเนื่องตามเวลาที่กำหนดจากศิลปินนักวาดการ์ตูนที่ได้รับลิขสิทธิ์ Line Webtoon ช่วยให้ผู้ใช้ได้อ่านการ์ตูนใหม่ๆที่มีความหลากหลายทุกวันได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายและผู้ใช้เองก็สามารถเผยแพร่การ์ตูนของตนเองได้โดยไม่มีจำกัดจำนวนหน้าและตอนในการเผยแพร่โดยผู้ใช้จะต้องสมัครเป็นสมาชิกของLineก่อน จึงจะสามารถเผยแพร่ผลงานได้ รูปแบบของหน้าการ์ตูนนั้นนำเสนอในรูปแบบE-comic หรือหน้าแนวตั้งสามารถอ่านโดยการเลื่อนขึ้นลงเท่านั้น อีกทั้งเว็บไซต์นี้ยังมีผลงานหลากหลายที่ซื้อลิขสิทธิ์จากนักเขียน

การ์ตูนเกาหลีมาแปลมากมายและนักเขียนที่เป็นคนไทยอีกด้วย โดยแบ่งหมวดหมู่ของการ์ตูนออกเป็น 12 หมวด ได้แก่ ตลก ชีวิตประจำวัน โรแมนติก อบอุ่นหัวใจ ระทึกขวัญ สยองขวัญ นิยาย ประวัติศาสตร์ ทิปตูน แฟนตาซี ทราม่า แอ็คชั่น ผู้ที่ต้องการเผยแพร่ผลงานต้องใส่ประเภทของผลงานให้ถูกต้อง เลือกหมวดของการ์ตูนได้ 2 หมวด โดยหมวดที่ไม่บังคับ การ์ตูนแต่ละหมวดจะมีการจัดลำดับความนิยมจากคะแนนการโหวตในทุกสัปดาห์ ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนในแต่ละตอนของการ์ตูนได้ทุกเรื่องในเว็บไวด์และติดตามการ์ตูนเรื่องนั้นๆโดยWebtoon จะมีระบบแจ้งเตือนผู้ใช้เมื่อมีตอนใหม่เพิ่มเข้ามา

2. Comico

Comico แอปพลิเคชันการ์ตูนยอดนิยมจากประเทศญี่ปุ่น เปิดตัวในไทยโดย บริษัท เอ็นเอชเอ็น เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ไทย จำกัด มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นศูนย์รวมการ์ตูนออนไลน์ที่อัดแน่นด้วยคุณภาพ ให้บริการในรูปแบบของเว็บไวด์และแอปพลิเคชันโดยได้รับความนิยมแพร่หลายในกลุ่มนักอ่านการ์ตูนชาวญี่ปุ่น และต่อมาจึงได้มีขยายไปสู่ตลาดได้ทุกวัน เกาหลี และไทยตามลำดับ จุดแข็งของโคมิโคคือการคัดสรรการ์ตูนที่มีคุณภาพ ลายเส้นสวยงาม เนื้อเรื่องสนุก น่าติดตาม มีให้เลือกมากมาย ทั้งจากญี่ปุ่น เกาหลี และได้วัน ที่นำมาแปลเป็นภาษาไทย นอกจากนี้ ยังมีการ์ตูนจากนักเขียนชาวไทยมากมาย นอกจากการ์ตูนแล้วยังมีนิยายในรูปแบบของ E-Novel ที่สามารถเผยแพร่ให้อ่านได้ด้วย จากการสำรวจผู้อ่านและใช้แอปพลิเคชันพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุระหว่าง 15 - 25 ปี โดยมียอดผู้ใช้งานเฉลี่ย 150,000 คนต่อเดือน ผู้ใช้สามารถใช้บริการเว็บไซต์และแอปพลิเคชันได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย หากต้องการเผยแพร่ผลงานของตนเองจำเป็นต้องสมัครสมาชิกกับ Comico ก่อนจึงจะสามารถเผยแพร่ได้ ลิขสิทธิ์ของทุกผลงานที่ลงบน Comico เป็นของนักเขียน โดยรูปแบบของหน้าการ์ตูนนั้นนำเสนอในรูปแบบ Web-comic หรือหน้าแนวตั้งสามารถอ่านโดยการเลื่อนขึ้นลงและนำเสนอในรูปแบบ E-comic หรือหน้าหนังสือการ์ตูนทั่วไป สามารถอ่านโดยการเลื่อนซ้ายขวาตามรูปแบบหน้าหนังสือ ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนในแต่ละตอนของการ์ตูนได้ทุกเรื่องในเว็บไวด์และติดตามการ์ตูนเรื่องนั้นๆ แต่ถ้าหากเป็นการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนในสังกัดของ Comico และการ์ตูนที่ซื้อลิขสิทธิ์มาแปล จะมีการเปิดให้อ่านได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายแค่ 7 ตอนแรกเท่านั้น หากต้องการอ่านตอนถัดไป จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายโดยการซื้อเหรียญจากในเว็บไซต์และแอปพลิเคชันเพื่อปลดล็อคตอนถัดไป โดยจะมีการออกตอนใหม่ทุกสัปดาห์ตามที่นักเขียนจะกำหนด Comico แบ่งหมวดของการ์ตูนทั้งหมดออกเป็น 8 หมวด ได้แก่ โรแมนติก แฟนตาซี ทราม่า BL ลึกลับสยองขวัญ แอ็คชั่น ตลก ชีวิต ผู้ที่ต้องการเผยแพร่ผลงานต้องใส่ประเภทของผลงานให้ถูกต้อง เลือกหมวดของการ์ตูนได้ 2 หมวดเท่านั้น ผู้ใช้สามารถเผยแพร่ผลงานได้โดยไม่มีจำกัดจำนวนตอนในการเผยแพร่ จะมีการจัดอันดับการ์ตูนยอดนิยมทุกสัปดาห์จากการโหวตของผู้อ่านเรียงตามวันที่

3. WeComics TH

เว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัลจาก บริษัท อู๋คี่ จำกัด WeComics คือ ชุมชนการ์ตูนออนไลน์แห่งใหม่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างชุมชนการ์ตูนออนไลน์เพื่อส่งเสริมการสร้างและเผยแพร่ผลงานจากนักเขียนการ์ตูนไทยให้เป็นที่รู้จักระดับภูมิภาค ตลอดจนการสร้างเส้นทางการเป็นนักเขียนการ์ตูนมืออาชีพสำหรับผู้สนใจทุกคน และสำหรับนักอ่านการ์ตูน WeComics จะเป็นชุมชนการ์ตูนออนไลน์ที่รวบรวมทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับวงการการ์ตูนไว้ในที่เดียว โดย WeComics แบ่งการใช้งานออกเป็น 3 ส่วน การ์ตูน ภาพวาด ब्ल็อก หากต้องการเผยแพร่ผลงานของตนเอง จำเป็นต้องสมัครสมาชิกกับ Comico ก่อนจึงจะสามารถเผยแพร่ได้ ลิขสิทธิ์ของทุกผลงานที่ลงบน WeComics เป็นของนักเขียน ผู้ใช้สามารถใช้บริการเว็บไซต์และแอปพลิเคชันได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถติดตามการ์ตูนเรื่องที่สนใจและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนในตอนนั้นๆได้ โดยไม่จำกัดจำนวนตอน หากต้องการลงผลงานที่มีต้นแบบมาจากการ์ตูนเรื่องอื่นจำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ต้นฉบับแบบเป็นลายลักษณ์อักษรก่อนจึงจะสามารถทำการเผยแพร่ มิฉะนั้นจะเป็นการเข้าข่ายละเมิดลิขสิทธิ์ การ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนในสังกัดของ WeComics และการ์ตูนที่ซื้อลิขสิทธิ์มาแปล จะมีการเปิดให้อ่านได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายแค่ 10 ตอนแรกเท่านั้น หากต้องการอ่านตอนถัดไป จะมีค่าใช้จ่ายด้วยการซื้อเหรียญภายในเว็บไซต์สำหรับปลดล๊อคตอนถัดไป หรือหากต้องการปลดล๊อคตอนถัดไปโดยไม่มีค่าใช้จ่าย WeComics มีระบบปลดล๊อคโดยการสะสมบุญแจกตามจำนวนที่กำหนด วิธีการได้บุญแจกสามารถหาได้จากการทำงานกิจกรรมให้ครบตามเงื่อนไข WeComics แบ่งหมวดของการ์ตูนทั้งหมดออกเป็น 11 หมวด ได้แก่ แอ็คชั่นผจญภัย ดราม่า ตลก แฟนตาซี สยองขวัญ โรแมนติก ชีวิตในโรงเรียน ยาโอโย(Yaoi) ยูริ(Yuri) ย่อนยุค ตอนเดียวจบ ผู้ที่ต้องการเผยแพร่ผลงานต้องใส่ประเภทของผลงานให้ถูกต้อง เลือกหมวดของการ์ตูนได้ไม่เกิน 2 หมวด นำเสนอในรูปแบบการ์ตูนดิจิทัลหรือหน้าแนวตั้งสามารถอ่านโดยการเลื่อนขึ้นลง การ์ตูนจะมีการเผยแพร่ตอนใหม่ในทุกสัปดาห์ตามที่นักเขียนกำหนด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. วิธีวิจัย

2.1 วิเคราะห์หาสื่อที่เหมาะสมต่อโครงการ

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่รวบรวมมาเพื่อทำการวิเคราะห์เพื่อหาเว็บไซต์การ์ตูนที่ดิจิทัลที่เหมาะสมต่อการเผยแพร่ผลงานออกแบบนิยายภาพเพื่อนำเสนอชีวประวัติบุคคลสำคัญ มีรูปแบบเป็นหนังสือ โดยมีหลักในการพิจารณาดังต่อไปนี้

| รายชื่อเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัล | หมวดหมู่ที่สามารถเผยแพร่ได้ | เพจเฟซบุ๊กของเว็บไซต์ | จำนวนผู้ติดตามบนเฟซบุ๊ก | การแชร์การ์ตูนในเว็บเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัลไปยังสื่ออื่น | การโปรโมตจากเว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่อสัปดาห์ | การเข้าถึงในการอ่านการ์ตูนในแต่ละตอน |
|---|----------------------------------|-----------------------|-------------------------|---|--|--------------------------------------|
| 1. Webtoon | โรแมนซ์, โรแมนซ์แฟนตาซี, แฟนตาซี | Line Webtoon | 3.5 ล้าน | เฟซบุ๊ก, ทวิตเตอร์, ไลน์, อินสตราแกรม | ทุกวัน | ไม่เสียค่าใช้จ่าย |
| 2. Comico | โรแมนซ์, โรแมนซ์แฟนตาซี, แฟนตาซี | Comico Thailand | 4.1 แสน | เฟซบุ๊ก | ทุกวัน | เสียค่าใช้จ่าย |
| 3. WeComics | โรแมนซ์, โรแมนซ์แฟนตาซี, แฟนตาซี | WeComics TH | 3.4 แสน | เฟซบุ๊ก, ทวิตเตอร์, Messenger | ทุกวัน | เสียค่าใช้จ่าย |

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากการสืบค้นและสำรวจทางผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนดิจิทัลควรนำเสนอบนเว็บไซต์การ์ตูนดิจิทัล Webtoon ที่เป็นเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากกลุ่มเป้าหมายในขณะนี้ จากเก็บเก็บข้อมูลของเว็บไซต์การใช้งาน ได้ให้ผลลัพธ์ดังนี้

1. หมวดหมู่ของการ์ตูนดิจิทัลอยู่ในหมวด โรแมนซ์, โรแมนซ์แฟนตาซี, แฟนตาซี
2. มีผู้ติดตามบนเฟซบุ๊กจำนวนมากที่สุด ทำให้ผู้อ่านเข้าถึงผลงานได้มาก
3. เว็บไซต์มีการโปรโมตการ์ตูนเรื่องใหม่ๆอยู่เสมอ
4. รูปแบบการนำเสนอหน้ากระดาษสะดวกต่อการอ่าน

5. Webtoon สามารถโปรโมตการ์ตูนจากเว็บไซต์และแอปพลิเคชันของตนเองไปยังเว็บไซต์และแอปพลิเคชันอื่นๆได้

2.2 วิเคราะห์แผนการใช้สื่อ

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่รวบรวมมาเพื่อทำการวิเคราะห์แผนการใช้สื่อจากการข้อมูลพฤติกรรมและฟังก์ชันการใช้งานเว็บไซต์และแอปพลิเคชันการ์ตูนดิจิทัล Webtoon สืบเนื่องจากพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กของกลุ่มเป้าหมาย Webtoon มีการกตติติดตามเป็น ดังนี้

6. สมัครเป็นสมาชิกของ Webtoon
7. เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ของ Webtoon
8. นิยายภาพบุคคลสำคัญจำนวน 6 เรื่อง แบ่งออกเป็นหลายตอน เผยแพร่ 1 เรื่องให้ครบทุกตอนต่อ 1 วัน
9. แชร่นิยายภาพไปยังเพจเฟสบุ๊ก Line Webtoon
10. กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงผลงานได้ทันที
11. โปรโมตในเว็บไซต์ Webtoon ได้

3. ผลการวิจัย

3.1 สื่อที่เหมาะสมกับโครงการ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยพบว่าสื่อที่เหมาะสมกับโครงการคือ Webtoon เพราะเป็นเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมอย่างมากจากกลุ่มเป้าหมาย ไม่เสียค่าใช้จ่าย และกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงผลงานได้ทันที สะดวก รวดเร็ว และเข้าถึงผู้อ่านได้เป็นจำนวนมาก จึงเป็นสื่อที่เหมาะสมต่อการเผยแพร่

3.2 แผนการใช้สื่อ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัยพบว่าโครงการ จะนำเสนอใน Webtoon และสามารถแชร์และโปรโมตไปยังเพจเฟสบุ๊กที่เกี่ยวข้องหรือโซเชียลมีเดียที่กลุ่มเป้าหมายนิยมใช้ได้ สืบเนื่องจากพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊กของกลุ่มเป้าหมาย Webtoon มีการกตติติดตามจากกลุ่มเป้าหมายเป็นจำนวนมาก โดยกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงได้มากกว่า หากใช้คอมพิวเตอร์จะสามารถเข้าถึงนิยายภาพผ่านทางเว็บไซต์ของ Webtoon ได้ทันที หากใช้ สมาร์ทโฟน จำเป็นต้องดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Webtoon ก่อนจึงจะสามารถเข้าถึงได้

บทที่ 6 แนวทางในการออกแบบ

ในบทนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า เพื่อค้นหาภาพลักษณ์และองค์ประกอบทางเรขศิลป์ ที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่องโฮมิโอพาร์ธี รวมถึงการ ออกแบบตัวละครที่เหมาะสม โดยมีเนื้อหา แบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

- 1.1 ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง
 - 1.1.1 รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน
 - 1.1.2 โคลสเชอร์ (closure) หรือการเชื่อมต่อช่องช่องในการ์ตูน
 - 1.1.3 ปฏิสัมพันธ์ของเวลา
 - 1.1.4 การผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่อง
 - 1.1.5 การเปรียบเทียบการ์ตูนช่องในแต่ละวัฒนธรรม
- 1.2 หลักการออกแบบตัวละคร
 - 1.2.1 ความหมายและปัจจัยในการออกแบบตัวละคร
 - 1.2.2 ประเภทของตัวละคร
 - 1.2.3 แนวทางในการออกแบบตัวละคร

ส่วนที่ 2 วิธีวิจัย

- 2.1 วิเคราะห์หลักการสร้างการ์ตูนดิจิทัล
- 2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร
- 2.3 การบันทึกทัศนพิณิจ

ส่วนที่ 3 ผลการวิจัย

- 3.1 หลักการสร้างการ์ตูนดิจิทัล
- 3.2 แนวทางการออกแบบตัวละคร
- 3.3 แนวโน้มการออกแบบการ์ตูนดิจิทัล
- 3.4 แนวทางในการออกแบบจากการบันทึกทัศนพิณิจ

1.1 ทฤษฎีและองค์ประกอบของการ์ตูนช่อง

ทฤษฎีการ์ตูนเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1993 จากงานเขียนของนักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกา ชื่อ สกอตต์ แมคคลาวด์ ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นต่างๆ ในการ์ตูนช่องในสหรัฐอเมริกา และต่างประเทศ ถึงแนวคิดในการ วิเคราะห์คอมิกส์หรือการ์ตูนช่องอย่างเป็นระบบทั้งในแง่ของผู้ วาดและการเล่าเรื่อง (นาตยา เทียงมิตร, 2559)

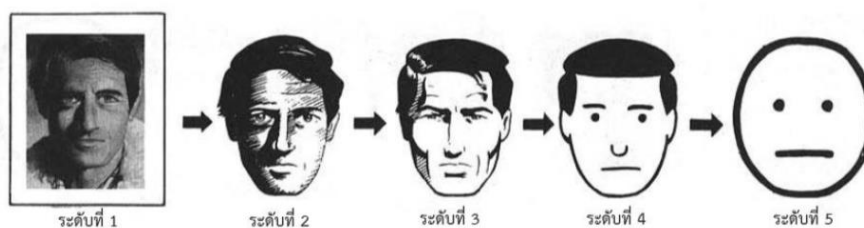
หนังสือ Understanding Comic (1993) ของ สกอตต์ แมคคลาวด์ ได้อธิบายถึงการศึกษาวิเคราะห์ เกี่ยวกับทฤษฎีการ์ตูนช่องในแง่ของการวาดและการเล่าเรื่องไว้ในงานเขียนของตนเองได้อย่างละเอียด และชัดเจน โดยแยกส่วนและวิเคราะห์องค์ประกอบตัวอย่างของการ์ตูน เช่น ช่อง กรอบ ภาพ คำ บับเบิลคำพูด เวลาและสถานที่ สัญลักษณ์และสัญลักษณ์ต่างๆที่อยู่ในการ์ตูน

โดยผู้วิจัยได้สืบค้น วิทยานิพนธ์ วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ องอาจ ชัยชาญชีพ วิชาตรี พรนิมิตร และทรงศีล ทิวสมบูรณ์ โดย นาตยา เทียงมิตร ปี พ.ศ. 2559 มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ทำ การสรุปแนวคิดทฤษฎีการ์ตูนของ สกอตต์ แมคคลาวด์ และแบ่งหัวข้อของทฤษฎีและองค์ประกอบ ของการ์ตูนช่องมีเนื้อหาไว้ดังนี้

1.1.1 รูปแบบวิธีการวาดในการ์ตูน

การกำหนดระดับความเหมือนจริงของการวาดที่บ่งบอก ความเหมือนจริงของคน วัตถุ สิ่งของและ สถานที่

1.1.1.1 ระดับความเหมือนจริงของการวาด



ภาพที่ 1 ภาพระดับความเหมือนจริงของการวาดจากระดับที่ 1-5

ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, Understand Comics, (นาตยา เทียงมิตร, 2559)

ระดับที่ 1 คือ ภาพถ่ายเหมือนจริง

ระดับที่ 2 คือ ภาพวาดเหมือนจริง

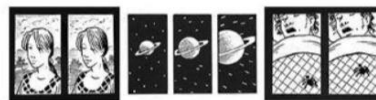
ระดับที่ 3 คือ ภาพวาดลายเส้นที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้นในลักษณะของลายเส้นที่เหลือเพียงเส้นรอบนอกและเงาจางๆ อยู่ภาพในภาพวาดการ์ตูน

ระดับที่ 4 คือ ภาพวาดลายเส้นที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้นในลักษณะของลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกและไม่ต้องการเข้าถึงความเหมือนจริงของภาพวาด

ระดับที่ 5 คือ ภาพวาดลายเส้นที่เหลือแต่เส้นรอบนอกตัดทอนรูปทรงที่ออกแบบให้คล้ายคลึงกับภาพต้นแบบ ใช้แสดงแทนคน สถานที่ สิ่งของหรือความคิดในลักษณะของไอคอนการ์ตูน

1.1.2 โคลสเซอร์ (closure) หรือการเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน คือ การเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพขึ้นไปเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้น

1.1.2.1 การเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูน



ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา



แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น



ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ



ฉากสู่ฉาก



แง่มุมสู่แง่มุม



ไม่ปรากฏความสัมพันธ์

ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างการเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูนทั้ง 6 รูปแบบ

ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, Understand Comics, (นาตยา เทียงมิตร, 2559)

การเชื่อมต่อช่องว่างในการ์ตูนประจบไปด้วย 6 รูปแบบดังนี้ :

1. ช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา (Moment to Moment) เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างซ้ำๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาน้อยและมีจำนวนช่องที่เยอะ เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสร้างอารมณ์ในแบบซ้ำ ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป
2. แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น (Action to Action) เป็นการเปลี่ยนลักษณะของเหตุการณ์หรือตัวกระทำเดียวกัน แบบฉับพลัน รวดเร็ว โดยลักษณะของเหตุการณ์ดำเนินไปแบบมีผลลัพธ์เกิดขึ้นชัดเจน เน้นการเล่าเรื่องด้วยการสัมผัสอารมณ์ความเคลื่อนไหวในแบบเร้าอารมณ์
3. ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ (Subject to Subject) ในขณะที่ยังอยู่กับฉากเหตุการณ์หรือความคิดนั้นๆ ได้มีการเปลี่ยนตัวกระทำขึ้นมา เกิดผลลัพธ์ของเหตุการณ์และเวลาขึ้นด้วย เน้นการเล่าเรื่องด้วยการทำให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มากขึ้น
4. ฉากสู่ฉาก (Scene to Scene) เป็นการเปลี่ยนเวลาและพื้นที่ที่มีนัยสำคัญ จากฉากหนึ่งไปสู่อีกฉากหนึ่ง ให้ผลของเวลาและพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงไป เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสัมผัสช่วงเวลาทางประสบการณ์ของตัวละคร
5. แง่มุมสู่แง่มุม (Aspect to Aspect) มีความสนใจในการเปลี่ยนแปลงของเวลาน้อย แต่จะนำสายตาสู่แง่มุมต่างๆ ของฉากสถานที่ ความคิด การกระทำหรืออารมณ์นั้นๆ เน้นการเล่าเรื่องที่ให้อ่านสัมผัสอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น
6. ไร้ความสัมพันธ์ (Non-Sequitu) ไร้ความสัมพันธ์ในทุกบริบท ทั้งเวลา ฉาก สถานที่ ความคิด อารมณ์ ไปคนละทิศทาง ไม่เน้นให้อ่านสัมผัสการกระทำและอารมณ์ใดๆ ของตัวละคร

1.1.3 ปฏิสัมพันธ์ของเวลา (Moment to Moment)

เป็นการต่อเนื่องของเวลาของตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ดำเนินไปอย่างซ้ำๆ ไม่สิ้นสุดและไม่มีผลลัพธ์ที่ชัดเจน ความเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาน้อยและมีจำนวนช่องที่เยอะ เน้นการเล่าเรื่องในแบบที่ให้อ่านสร้างอารมณ์ในแบบซ้ำ ๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งระหว่างช่วงเวลา ในหนึ่งช่องการ์ตูนจะถูกเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปทำให้ฉากนั้นๆ ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 3 ภาพหนึ่งภาพเป็นช่วงขณะหนึ่งเดียวกันในช่วงเวลา



ภาพที่ 4 ภาพหนึ่งภาพที่เพิ่มช่องแบ่งเข้าไประหว่างช่องแสดงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน
ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาร์ด, Understand Comics, (นาคยา เทียงมิตร, 2559)

1.1.3.1 เสียง

เสียงในการ์ตูน แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. บอลลูกคำพูด เป็นการสร้างเวลาโดยใช้เสียงแทนสิ่งที่อยู่ในเวลา
2. ซาวด์เอฟเฟค ไม่มีร่องรอยบอกช่วงเวลา สามารถสร้างความรู้สึกไร้เวลาขึ้นมาได้ เช่นเดียวกับสภาวะไร้ช่อง

1.1.3.2 ความเคลื่อนไหว

1. ความต่อเนื่องระหว่างช่องต่อช่อง คือ โคลสเซอร์ หรือการเชื่อมโยงมีช่วงเวลาที่แตกต่างกัน
2. ความเคลื่อนไหวภายในช่อง มีช่วงเวลาเป็นหนึ่งเดียวกัน

1.1.4 การผสมผสานของคำและรูปในการ์ตูนช่อง

เป็นการสื่อสารภายในการ์ตูนช่องที่สามารถแยกแยะออกเป็น 7 รูปแบบ ได้ดังต่อไปนี้

1. การผสมคำให้ความหมายเฉพาะ" (word specific combinations) รูปทำหน้าที่ประกอบแต่ไม่เพียงพอที่จะใช้ข้อความที่สมบูรณ์มากได้
2. การผสมผสานภาพให้ความหมายเฉพาะ (picture specific combinations) คำทำหน้าที่แค่สร้างเสียงประกอบสำหรับชุดเล่าต่อเนื่องเป็นภาพ
3. ผสมผสานคู่ (duo specific combinations) คำและภาพส่งสารเดียวกัน
4. ผสมผสานแบบเติมเข้าไป (additive combinations) คำไปขยายความหรือเพิ่มเติมรายละเอียดให้รูปหรือในทางตรงกันข้าม
5. การผสมผสานแบบคู่ขนาน (parallel combinations) คำและรูปไปคนละทิศไม่ติดต่อกัน
6. การผสมผสานแบบตัดต่อ (montage combinations) คำถูกเขียนให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ

7. การผสมผสานแบบพึ่งพากันและกัน (independent combinations) คำและรูปทำงานร่วมกัน

1.1.5 การเปรียบเทียบการตูนช่องในแต่ละวัฒนธรรม

ตามการศึกษาของสกอตต์ แมคเคลาวด์ พบรูปแบบการตูนช่องจากการแยกแยะและเปรียบเทียบลักษณะของการตูนยุโรป อเมริกันและญี่ปุ่น ได้ว่า

1.1.5.1 ลักษณะการตูนยุโรปกระแสหลัก

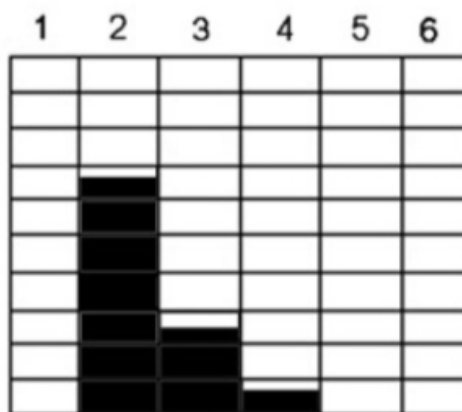
การตูนยุโรปกระแสหลัก ปรากฏลักษณะการตูนในรูปแบบของไอคอนที่รวมเอาคาแร็คเตอร์ที่เป็นไอคอนมากๆ เข้ากับฉากหลังที่เหมือนจริง มีรูปแบบงานแนวเส้นชัด (Clear-Line) เส้นตัดขอบคมชัดเป็นหลักและใช้เส้นกำหนดความเคลื่อนไหวน้อยมาก



ภาพที่ 5 ภาพตัวอย่างลักษณะการตูนยุโรป

ที่มา: ภาพจากหนังสือการ์ตูน The Adventures of Tintin ของ Hergé

โดยเน้นวิธีการเล่าเรื่องแบบผสมความเหมือนจริงกับคาแร็คเตอร์ตัวการ์ตูนเข้าด้วยกัน เพื่อรับรู้ถึงบทบาทตัวละครที่เต็มไปด้วยสัมผัสที่มาจากประสบการณ์มากกว่าการรับรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึก มีวิธีการเชื่อมต่อช่องสู่ออกของปรากฏในรูปแบบที่ 2-4 คือ แอ็คชั่นสู่อ็คชั่น, ตัวกระทำสู่อ็คชั่น และฉากสู่ออก โดยมีรูปแบบการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา ชัดเจน เน้นความกลมกลืนเป็นสำคัญ คล้ายคลึงกับการตูนฝั่งอเมริกา



ภาพที่ 6 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนยุโรป
ที่มา: สกอตต์ แมคคลาวด์, Understand Comics, (นาตยา เทียงมิตร, 2559)

1.1.5.2 ลักษณะการ์ตูนอเมริกันกระแสหลัก

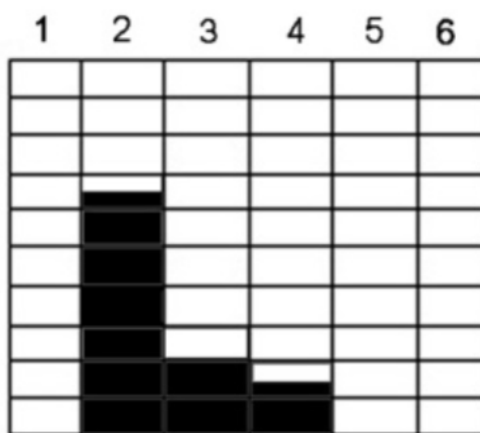
เติบโตมาจากคอมิกส์ตรีปในหนังสือพิมพ์รายวัน มีลักษณะการ์ตูน เป็นระนาบ 2 มิติ ที่มีระยะชัดลึกชัดเจน มีความเคลื่อนไหวฉับพลัน รวดเร็วภายในช่อง นำเทคนิคภาพสั่นไหวของภาพถ่ายและเทคนิคเคลื่อนไหวกล้องไปพร้อมกับวัตถุที่เคลื่อนไหว (ฉากสั้น) เข้ามาใช้ รวมถึงบทพูดละเอียดเพื่ออธิบายความหมายของการ

สื่อสารภาพ



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างลักษณะการ์ตูนอเมริกา
ที่มา: ภาพจากหนังสือการ์ตูน The Amazing Spider-Man (1963) ของ Marvel

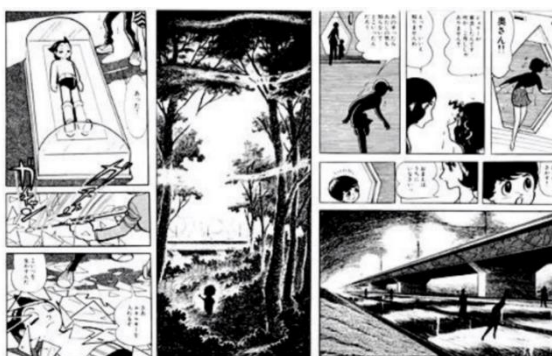
การ์ตูนอเมริกันเน้นรูปแบบวิธีการเชื่อมต่อช่องสี่ช่องแบบที่ 2-4 คือ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก ในการเชื่อมต่อช่องในการ์ตูน โดยเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมาที่เน้นสัมผัสประสบการณ์มากกว่าการรับรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครด้วยรูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นและตัวกระทำสู่ตัวกระทำเป็นหลัก



ภาพที่ 8 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนอเมริกา
ที่มา: สกอตต์ แมคเคลาวด์, Understand Comics, (นาตยา เทียงมิตร, 2559)

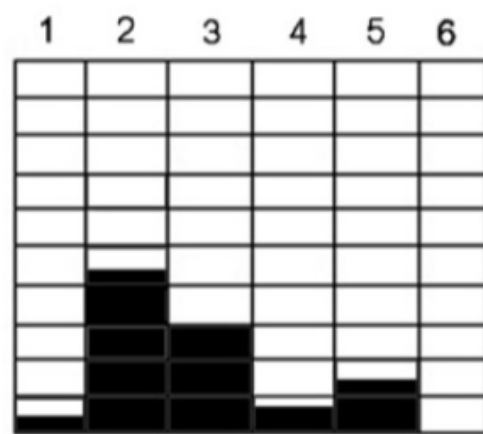
1.1.5.3 ลักษณะการ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก

การ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก เน้นผลงานด้วยภาพวาดดำสไตล์ผสมทำให้เกิดขอบข่ายที่กว้างขวางมากของไอคอน ตั้งแต่คาแร็กเตอร์ที่เป็นการ์ตูนมาก ๆ และวาดอย่างเรียบง่ายไปจนถึงฉากหลังที่เกือบจะเป็นภาพถ่ายกับวัตถุทุกอย่างที่แทบจะเหมือนจริงทางกายภาพทั้งหมด



ภาพที่ 9 ภาพตัวอย่างลักษณะการ์ตูนญี่ปุ่น
ที่มา: ภาพจากหนังสือการ์ตูน Astro Boy ของ Tezuka Osamu

มีรูปแบบการเชื่อมต่อช่องที่ห่างไกลจากตะวันตกคือ เน้นรูปแบบแง่มุมสู่แง่มุมเป็นสำคัญ ถึงแม้ว่ารูปแบบแอ็คชั่นสู่แอ็คชั่นจะยังคงเป็นส่วนหลักของแนวทางตะวันออก แต่รูปแบบช่วงเวลาสู่ช่วงเวลา และแง่มุมสู่แง่มุมก็ทำให้เห็นความต่างที่ชัดเจนมากขึ้นเมื่อเทียบกับแนวทางตะวันตก ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงเป็นไปอย่างช้าๆ ละเอียดและละมุนละไม เน้นสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้อ่านมากกว่าการดำเนินเรื่องในกระแสเวลา กล่าวคือ เน้นสัมผัสอารมณ์มากกว่าประสบการณ์



ภาพที่ 10 แผนภูมิแสดงลักษณะการเชื่อมต่อช่องของการ์ตูนญี่ปุ่น
ที่มา: สกอตต์ แมคเคลลาร์ด, *Understand Comics*, (นาตยา เทียงมิตร, 2559)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.1.6 โครงสร้างและส่วนประกอบของการ์ตูนช่อง

การ์ตูนช่องใช้ข้อความและภาพเพื่อนำเสนอข้อมูล ซึ่งใช้รูปแบบเช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนหรือมังงะ การ์ตูนช่องมักมีเรื่องราวแบบสแตนด์อะโลนและมีพล็อต ที่ซับซ้อนและการนำเทคนิคของภาพนิ่งแบบแอนิเมชันมาใช้ ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความ เคลื่อนไหว โดยใน 1 หน้าของนิยาย ภาพจะมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. กรอบสี่เหลี่ยม (Panels) เป็นกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้าล้อมรอบ กรอบทำให้ผู้อ่านเรียงลำดับเนื้อเรื่องได้ง่าย
2. ช่องว่าง (Gutters) ช่องว่างระหว่างกรอบสี่เหลี่ยมต่อเนื่องกันเป็นภาพเหตุการณ์
3. ช่องคำพูด (Dialog Balloons) พื้นที่ที่เว้นไว้ใส่บทพูดของตัวละคร
4. ช่องความคิด (Thought Balloons) ความคิดของตัวละครนั้น ๆ ที่ไม่ได้พูดออกมา
5. ตัวละคร (Characters) ตัวละครในเนื้อเรื่อง โดยที่แต่ละหน้านั้นโดยรวมจะแบ่งได้สามขนาด คือ ใหญ่ กลาง เล็ก
6. ฉาก (Background) ฉากหลังที่บ่งบอกถึงสถานที่ที่กำลังดำเนินเรื่องอยู่

7. คำบรรยายภาพ (Captions) จะประกอบไปด้วยข้อมูลเกี่ยวกับฉากนั้นหรือสถานที่
8. ตัวเสียง (Sound Effects) ภาพเสียงที่แสดงถึงการเกิดเสียงประกอบในสถานการณ์ต่างๆเพื่อแสดงบรรยากาศ

1.2 หลักการออกแบบตัวละคร

1.2.1 ความหมายและปัจจัยในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละคร คือ การสร้างตัวละครให้มีบุคลิกลักษณะ นิสัย จุดเด่น จุดด้อย และเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้นไปตามเรื่องราว ดังนั้นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นก็มักจะมาจากเรื่องราวหรือจินตนาการที่เรากำหนด หากมีตัวละครขึ้นมาโดยไม่มีองค์ประกอบ เช่น ฉากหลัง (background) คนทั่วไปอาจจะไม่สามารถที่จะจินตนาการได้ว่า ตัวละครที่เห็นเป็นอะไร อย่างไร ทำหน้าที่อะไร มีลักษณะนิสัยอย่างไร การออกแบบตัวละครให้เหมาะกับผู้ชมและแนวของเรื่องโดยอาศัยปัจจัยที่มีองค์ประกอบสำคัญดังนี้

6. แนวคิดการออกแบบ (CONCEPT) กล่าวคือ การสร้างแรงบันดาลใจหรือจินตนาการ มโนภาพที่มากจากความคิด ที่มาจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติใกล้ตัวเรา มาเป็น โครงสร้างของความคิด มีทิศทางที่นำไปของการออกแบบ เช่น การออกแบบสิ่งมีชีวิตตัวหนึ่ง ต้องรูวจุดกำเนิดของสิ่งมีชีวิตนั้นมาจากไหน พัฒนามาจากอะไร และมีความสามารถและ พฤติกรรมอะไรบ้าง
7. รูปร่างและรูปทรง (SHAPE&FORM) รูปร่าง (SHAPE) ได้แก่ ภาพร่างที่มีลักษณะแบนๆ ไม่มีความหนาและความลึกแบบภาพ 2 มิติ รูปทรง (FORM) คือโครงสร้างทั้งหมดของรูปภาพนั้นรูปที่เกิดจะมี ลักษณะเป็นมิติความลึกความหนาซึ่งรูปทรงทั้งหมดแบ่งออกเป็น3ประเภทด้วยกัน รูปทรงอิสระ (Free Form) รูปทรงที่มีลักษณะผิดจากธรรมชาติ ลักษณะไม่จำกัดรูปทรง อาจเกิดขึ้นโดยความบังเอิญ หรือลักษณะที่สิ้นไหลเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) คือโครงสร้างที่มาจากรูป วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ที่เป็นฐานของงานศิลปะทุกแขนง รูปทรงที่สร้างขึ้นมาใหม่ (Semiabstract Form) คือการตัดทอน หรือ ดัดแปลงรูปแบบจากธรรมชาติ และผสมจินตนาการของตนเองอย่างมีเอกภาพ (Unity) เป็นลักษณะเฉพาะตัว
8. อารมณ์ (Emotion) หรือความรู้สึก (Feeling) คือการถ่ายทอดอารมณ์ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามเช่นอารมณ์โกรธเศร้า ตลก ยิ้ม ซึ่งถ้าวาดให้เป็นลายเส้นสามารถสร้าง ความรู้สึกให้เกินความจริงก็ได้
9. การเน้น (Emphasis) เป็นการเน้นความสำคัญให้ชัดเจน สร้างให้โดดเด่นเป็นพิเศษ การเน้นแบ่งออกหลายลักษณะ เช่น การเน้นพื้นผิว เส้น และรูปทรง ในที่นี้แบ่งออกหลักๆ 2 ลักษณะคือ 4.1 การเน้นรายละเอียดการเพิ่มเติมใหม่มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้เกิด ระยะเวลาที่มีมิติมากขึ้นซึ่งทำให้เกิดภาพ 3 มิติ (ThreeDimensions) 4.2 การเน้นเส้นของรูปทรง คือการเน้นเส้นรอบนอก (OutLine) ควรเป็นเส้นที่ใหญ่หรือหนากว่าเส้นภายในเพื่อเพิ่มความเด่นชัดสร้างความสวยงามและสามารถสร้างระยะเพิ่มขึ้นด้วย

10. การจัดภาพ (Composition) คือการสร้างดุลยภาพ (Balance) การจัดภาพทำให้เกิดความสมดุลไปด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดความสวยงาม มีความสมบูรณ์ลงตัว
11. จุดเด่น (Dominance) คือจุดหรือตำแหน่งในภาพสร้างความน่าสนใจเป็นพิเศษ เป็นองค์ประกอบของภาพ ต่อจากนั้น องค์ประกอบต่างๆ รอบๆ จะมีความสำคัญรองลงไป ซึ่งจุดรอนั้นเรียกว่าจุดเสริม (SUB ORDINATION) จุดเสริมสามารถสร้างจุดเด่น มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น
12. จุด (Point) จุดมีมิติที่เล็กมากไม่สามารถแสดงความกว้างความยาวความลึกและเมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันจะได้เป็นเส้น การเรียงจุดทำให้เกิดรูปร่างต่างๆ
13. เส้น (Line) เส้นเกิดจากการนำจุดหลายๆจุดมาเรียงติดต่อกันจนเกิดเป็นความยาวการนำเส้นต่างๆมาประกอบกัน สามารถสร้างรูปร่างต่างๆตามต้องการได้ เส้นสามารถสร้าง อารมณ์ ความรู้สึกในตัวมันเอง

1.2.2 ประเภทของตัวละคร

ตัวละครมีบทบาทในฐานะเป็นส่วนประกอบของการดำเนินเรื่องของการ์ตูนช่อง ประเภทของตัวละครมีส่วนช่วยเสริมเนื้อเรื่องและตัวละครสำคัญให้เด่นชัดขึ้นด้วย ตัวละครแต่ละประเภทมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน โดยจำแนกประเภทของตัวละครได้ดังนี้

1. ตัวละครเอก (Protagonist) เป็นตัวละครหลักที่เป็นผู้ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ตั้งแต่ ต้นจนจบ และเป็นศูนย์กลางของเนื้อเรื่อง
2. ตัวละครเอกรอง (Deuteragonist) เป็นตัวละครหลักที่มีความสำคัญอันดับสอง รองจากตัวละครเอก เป็นผู้ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ อาจจะเป็นตัวละครที่มีบทบาทสนับสนุนตัวละครเอกหรือขัดแย้งกับตัวละครเอกก็ได้
3. ตัวละครรอง (Second Character) เป็นตัวที่มีความสำคัญตัวหนึ่งที่รองจากตัวละครเอกและตัวละครเอกรอง เรียกได้ว่าเป็นตัวที่เป็นตัวช่วยตัวละครอื่นๆ รวมไปถึงช่วยในการแก้ไขปัญหาต่างๆ เป็นตัวประกอบสำคัญที่ทำให้เนื้อเรื่องสมจริง
4. ตัวละครร้าย (Antagonist) ซึ่งเป็นตัวละครตัวนี้ถือได้ว่าเป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครตัวละครเอก เป็นตัวที่เป็นอุปสรรคต่อตัวละครเอก และคอยขัดขวางความสำเร็จของตัวละครเอกเสมอ โดยมีลักษณะนิสัยที่เป็นจุดอ่อน ในทุกเรื่อง

1.2.3 แนวทางในการออกแบบตัวละคร

การที่ตัวละครจะมีเอกลักษณ์ที่เป็นแบบฉบับของตัวเองนั้น ต้องมีองค์ประกอบจาก การสร้างรูปลักษณ์ ลักษณะ บุคลิกหน้าตา รูปร่าง ที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งลักษณะตัวละครแต่ละตัว ย่อมมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่

บุกับองค์ประกอบทางกายภาพ ดังนั้นการออกแบบให้ตัวละครมีแนวทางในการออกแบบตัวละคร มี 4 องค์ประกอบดังนี้ :

องค์ประกอบที่ 1 การสร้างตัวละคร

การสร้างตัวละครประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 เรื่องราว (Story)

ส่วนที่ 2 ข้อมูลตัวละคร (Character Profile) ข้อมูลตัวละครประกอบไปด้วย 1. ลักษณะทางกายภาพของตัวละคร 2. ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ

ส่วนที่ 3 ต้นแบบตัวละคร (Archetypes)

ส่วนที่ 4 รูปแบบของตัวละคร หมายถึง รูปแบบทางลักษณะกายภาพของตัวละคร เช่น สมจริง (Realistic) กึ่งสมจริง (Semi-Realistic) สไตล์ไลซ์ (Stylized)

องค์ประกอบที่ 2 การแสดงออกของตัวละคร (Character Expression)

การแสดงออกของตัวละครเป็นช่องทางในการนำเสนอบุคลิก ความเป็นตัวละคร ด้วยท่าทางและสีหน้า การแสดงออกของตัวละครแบ่งเป็นดังนี้

1) แสดงออกผ่านทางกาย (Body Gesture) ภาษากายมีความสำคัญยิ่งในการแสดงบุคลิก ความรู้สึกตัวละครเพราะผู้ชมสามารถทำความเข้าใจตัวละครได้ในภาพรวม เช่น หากตัวละครมีความมั่นใจจะออกผายไหล่ผึ่ง หากเหนื่อยล้า ท้อแท้ จะไหล่ตก หลังค่อม รวมถึงอากัปกริยาของมือ (Hand Gesture) ที่สามารถใช้แสดงออกถึงจิตของตัวละคร เช่น การผายมือของสตรี การผายมือของตัวละครผู้มีอำนาจ เป็นต้น

2) แสดงออกผ่านทางสีหน้า (Facial Expression) แม้จัดว่าเป็นรองภาษากาย แต่เป็นช่องทางหลักในการสื่อสารอารมณ์ของเรา เช่น มีความสุขจะยิ้มแย้ม ไม่พอใจจะเบะปาก สีหน้าสามารถสะท้อนถึงบุคลิกต้นแบบตัวละคร เช่น ตัวละครผู้บริสุทธิ์ (The Innocent) ซึ่งมองโลกในแง่ดี เต็มไปด้วยความหวัง จะมีดวงตาโตเบิกโตหากตื่นเต้น สนุกสนาน เป็นต้น

องค์ประกอบที่ 3 องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์และหลักการการออกแบบตัวละครเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญและสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการสร้างสไตล์ (Stylization) ซึ่งให้ความสำคัญกับ 1. ความเป็นจริง (Exaggeration) ของรูปร่าง-สัดส่วนตัวละคร 2. ความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ของท่าทางด้วยการเส้นโค้งตัวเอส (S-Curve) และ 3. ความอสมมาตร (Asymmetry) ของการจัดวางองค์ประกอบเพื่อนำเสนอตัวละคร กระบวนการสร้างสไตล์ทำงานร่วมกับองค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบดังต่อไปนี้

- 1) รูปร่าง (Shape) องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการออกแบบตัวละคร เพราะส่งผลต่อจิตวิทยาพื้นฐานของมนุษย์ในการรับรู้บุคลิกของตัวละครเหล่านั้น เช่น วงกลมให้ความรู้สึกอ่อนโยน สีเหลี่ยมให้ความรู้สึกมั่นคง เป็นต้น
- 2) เงา (Silhouette) คือรูปเงาที่บ่งชี้ใช้ตรวจสอบความชัดเจนของท่าทางของตัวละคร และตรวจสอบความสะอาด (Cleanliness) ความชัดเจนของรูปร่างของตัวละคร
- 3) ความแตกต่าง (Contrast) หลักการข้อนี้ทำงานสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ เช่นความแตกต่างของสัดส่วน ขนาด ค่าน้ำหนัก สี เพื่อสร้างความน่าสนใจจากการปะทะกันขององค์ประกอบเดียวกันที่ถูกต้องให้แตกต่างกัน ความแตกต่างมีความสำคัญในการสร้างงานตัวละครสไตล์ไลชต์ การสร้างความแตกต่างของสัดส่วน ขนาด สร้างความอสมมาตร (Asymmetry) และทำให้เกิดลักษณะเป็นจริง (Exaggeration) ซึ่งมีได้หลายระดับ จึงปัจจัยที่ช่วยสร้างความหลากหลายให้กับงานออกแบบตัวละครในรูปแบบนี้
- 4) เส้น (Line) การใช้เส้นตรงตัดกับเส้นโค้ง (Straight against Curves) เป็นคำศัพท์ที่นิยมใช้ในวงการออกแบบตัวละครเมื่อต้องการตัดทอน เกลาความสมจริงและรายละเอียดของกล้ามเนื้อในกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) ให้เรียบง่าย เส้นที่ชัดเจนจะสร้างรูปร่างที่สะอาด ซึ่งเป็นคุณลักษณะของตัวละครแนวสไตล์ไลชต์ (Stylized Character) นอกจากนี้เส้นยังเป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงท่าทางตัวละคร ได้แก่ เส้นแสดงท่าทาง (Line of Action) ที่จะช่วยให้ท่าทางดูมีความเคลื่อนไหว (Dynamic Pose) ถึงแม้ว่าเส้นแสดงท่าทางนี้คือหนึ่งในประเภทเส้นที่มองไม่เห็น (Invisible Line) ตามหลักองค์ประกอบศิลปะ แต่ใช้อย่างเฉพาะเจาะจงกับการแสดงออกของท่าทางตัวละคร
- 5) ท่าทาง (Pose) ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์โดยตรงกับการแสดงออกของตัวละคร เนื่องจากความรู้สึกเคลื่อนไหว (Dynamism) ของท่าทางสำคัญ ลักษณะเส้นแสดงท่าทางจึงมีลักษณะโค้งรูปตัวอักษรเอส (S-Curve) ช่วยสร้างอากัปกริยา (Gesture) ที่พลิ้วไหว อันจะนำไปสู่ท่าทาง เช่น ท่านั่ง ทำยืน ทำเดิน ที่เรากำหนดไว้ขั้นสุดท้ายอีกที
- 6) สัดส่วน (Proportion) ในที่นี้คือความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของขนาดชิ้นส่วนต่างๆ ของตัวละคร เช่น โดยทั่วไปความสูงของมนุษย์แบ่งสัดส่วนออกเป็น 7 ส่วนครึ่ง 'ส่วน' ในที่นี้คือขนาดความยาวของศีรษะมาต่อกัน 7 ส่วนอย่างไรก็ตามสัดส่วนในตัวละครสไตล์ไลชต์ไม่อิงกับธรรมชาติ ดังนั้นนักออกแบบสามารถสร้างสัดส่วนตัวละครให้เกินจริง โดยให้ตัวละครสูงขนาดห้าส่วน สามส่วน สองส่วนศีรษะตัวละคร เป็นต้น
- 7) ค่าน้ำหนัก (Value) เป็นองค์ประกอบที่สามารถสร้างระยะ (Depth) และมีมิติให้กับตัวละครได้
- 8) สี (Color) และหลักการใช้สี เช่น การใช้สีเอกรงค์ (Monotone Colors) สีข้างเคียง (Analogous Colors) การใช้คู่สี (Complementary Colors) ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่วางสีไว้เป็นองค์ประกอบสุดท้ายของการออกแบบตัวละคร

องค์ประกอบที่ 4 ขั้นตอนการออกแบบตัวละคร

ขั้นตอนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบตัวละคร ดังนี้

- 1) การค้นคว้าข้อมูลและงานอ้างอิงเพื่อหาแนวคิดในการออกแบบ

- 2) การสร้างตัวละคร ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การกำหนดเรื่องราว ข้อมูลตัวละคร ต้นแบบตัวละคร (Archetype) ซึ่งการสร้างตัวละครในแต่ละโจทย์จะแตกต่างกันไปในรายละเอียด
- 3) การกำหนดคำสำคัญ (Key Words) เพื่อใช้กำกับการแสดงออกของตัวละคร สำหรับขั้นตอนนี้ผู้วิจัย ออกแบบเพิ่มขึ้นมาในการทำงานตัวละครภาพประกอบ ไว้เพื่อกำหนดทิศทางของการแสดงออกของตัวละคร
- 4) การสร้างแบบร่าง (Sketch) การแตกแบบร่างด้วยรายละเอียดภายใต้โครงสร้างเดียวกัน (Variations)
- 5) การให้คำนำหน้า-สี
- 6) การเก็บรายละเอียด

1.2.3.1 เทคนิคการออกแบบตัวละครที่น่าสนใจ

สำนักพิมพ์ Graphic-Sha ประเทศญี่ปุ่นเป็นผู้ผลิตคู่มือสอนเขียนการ์ตูนซึ่งเน้นเนื้อหาไปที่เทคนิค การเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น ดีพิมพ์ชุดหนังสือ ใช้ชื่อว่า How to Draw Manga ดีพิมพ์ครั้งแรกและจัด จำหน่ายเมื่อปี ค.ศ 1999 มีจำนวนทั้งหมด 42 เล่ม และต่อมามีการออกหนังสือชุด ที่มีชื่อว่า How to Draw Manga: Ultimate Manga Lessons โดยรวบรวมทฤษฎีและแนวทางในการออกแบบตัวละครเอาไว้ โดยเน้นไปที่การออกแบบตัวละครแบบญี่ปุ่น รวมทั้งการศึกษาดูผลงานจากมืออาชีพ ผู้วิจัย ได้ทำการสรุปเทคนิคและแนวทางในการออกแบบตัวละครไว้ดังนี้ :

1. พื้นฐานของตัวละคร

1.1 ความแตกต่างระหว่างตัวละครชายและหญิง

การ์ตูนญี่ปุ่นแยกความแตกต่างของตัวละครชายและหญิงจากลักษณะ 2 อย่าง ดังนี้

1.1.1 ความแตกต่างระหว่างดวงตา ดวงตาตัวละครชายมีคิ้วหนา ตาดำกับ

รูม่านตาเล็ก ดวงตาตัวละครหญิงมีคิ้วเรียวบาง ตาดำกับรูม่านตาใหญ่

1.1.2 ความแตกต่างระหว่างรูปร่าง ร่างกายของผู้ชายเป็นทรงกระบอก

ร่างกายผู้หญิงเป็นทรงนาฬิกาทราย

1.2 ความแตกต่างระหว่างระหว่างช่วงวัย

การแบ่งตัวละครตามอายุ มีทั้งหมด 5 ช่วงวัย กำหนดลักษณะรูปร่างดังนี้

- ช่วงอายุน้อยกว่า 10 ปี รูปร่างเตี้ย ขาสั้น ดวงตากลมโต

- ช่วงอายุ 12 - 17 ปี รูปร่างสูงตามมาตรฐาน ดวงตากลม

- ช่วงอายุ 20 ปี ขึ้นไป รูปร่างสูงตามมาตรฐาน ดวงตาเรียวเล็ก

- ช่วงอายุ 40 ปี ขึ้นไป รูปร่างสูง มีรอยย่นบนใบหน้า

- ช่วงอายุ 65 ปี ขึ้นไป รูปร่างปานกลางถึงเตี้ย มีรอยย่นบนใบหน้า ยืนหลังค่อม ไหล่

ห่อ

2. องค์ประกอบของใบหน้า

ข้อแตกต่างระหว่าง ตัวละครหญิง และ ตัวละครชาย มีรายละเอียดดังนี้ :

- ลักษณะเด่นของใบหน้าตัวละครชาย คือ เส้นผมหนาและแข็ง คิ้วหนา ตาดำเล็ก ขนตาสั้น ลำคอหนาและใหญ่
- ลักษณะเด่นของใบหน้าตัวละครหญิง คือ เส้นผมบางและนุ่ม คิ้วเรียวยาว ตาดำใหญ่ ขนตายาว ลำคอบาง

2.1 ความแตกต่างของใบหน้าระหว่างช่วงวัย

การแบ่งตัวละครตามอายุ มีทั้งหมด 5 ช่วงวัย กำหนดลักษณะใบหน้าที่ดังนี้

- ช่วงอายุน้อยกว่า 10 ปี ศีรษะตอนบนใหญ่ ใบหน้ากลม ตาโต ทำให้ตัวละครเด็กกลาง
- ช่วงอายุ 12 - 17 ปี ใบหน้ายาวและดวงตามีขนาดเล็กกลางเทียบกับใบหน้า
- ช่วงอายุ 20 ปี ขึ้นไป ดวงตามีลักษณะครึ่งหนึ่งจากใบหน้าและเป็นสันชัดเจน
- ช่วงอายุ 40 ปี ขึ้นไป ดวงตาเล็กกลาง เห็นรอยย่นบนเปลือกตาและมุมปาก
- ช่วงอายุ 65 ปี ขึ้นไป ดวงตาเล็กมาก รอยย่นมาก ผมบาง มีโหนกแก้มและถุงใต้ตาชัดเจน

2.2 การแสดงอารมณ์บนใบหน้าตัวละคร

ตัวละครสามารถเปลี่ยนแปลงอารมณ์ความรู้สึกได้ อารมณ์หลักๆที่มักแสดงออกในการ์ตูนดังนี้

- ดีใจ เปลือกตาโก่งขึ้นในขณะที่คิ้วจะเลิกสูงขึ้นจากดวงตา
- โกรธ หางตาและหางคิ้วชี้ขึ้นแสดงอารมณ์โกรธ
- ตกใจ ดวงตาเบิกกว้าง หัวคิ้วขมวดลง หางคิ้วโก่งขึ้นเหนือดวงตา
- เศร้า หัวคิ้วขมวดขึ้น หางคิ้วจะตกลง

2. วิธีวิจัย

2.1 วิเคราะห์หลักการสร้างการ์ตูนดิจิทัล

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาขั้นตอนในการสร้างนิยายภาพ จากวรรณกรรมที่รวบรวมมาโดยใช้ทฤษฎีดังนี้

1. หลักการออกแบบตัวละคร

- ความหมายและปัจจัยในการออกแบบตัวละคร
- ประเภทของตัวละคร
- หลักการออกแบบตัวละคร

2. กระบวนการในการออกแบบนิยายภาพ

- โครงสร้างและส่วนประกอบของนิยายภาพ
- องค์ประกอบในการสร้างเนื้อเรื่อง
- ขั้นตอนการเขียนนิยายภาพ

เพื่อกำหนดและสรุปหลักการในการออกแบบ โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

- กำหนดเนื้อเรื่องที่ต้องการจะเล่า ชิม และ แก่นเรื่อง
- กำหนดตัวละครในการดำเนินเรื่อง เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการบรรยายและภาษาพูด
- สร้างเนื้อหาที่กระชับจบในตอน
- ออกแบบตัวละคร
- เขียนสตอรี่บอร์ด ตีกรอบ วางช่องคำพูดอย่างคร่าวๆ
- ร่างภาพโดยละเอียดและตัดเส้น
- ตกแต่งรายละเอียด ใส่บทพูดและบทบรรยาย
- ร่างโครงร่างหน้าปกของเรื่อง
- ร่างภาพปกโดยละเอียด ตกแต่งและเก็บรายละเอียดให้เรียบร้อย
- ต้นฉบับที่เสร็จสมบูรณ์ตรวจสอบดูความเรียบร้อยทั้งหมดเป็นอันเสร็จสิ้น

2.1.1 วิเคราะห์การออกแบบช่องการ์ตูน

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากวรรณกรรมที่รวบรวมมา เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับองค์ความรู้โฮมีโอพาธี ตามการศึกษาของสกอตต์ แมคเคลาวด์ โดยการ์ตูนช่องมีลักษณะและรูปแบบทั้งหมด 3 รูปแบบดังนี้

14. การ์ตูนยุโรปกระแสหลัก
15. การ์ตูนยุโรปกระแสหลัก
16. การ์ตูนญี่ปุ่นกระแสหลัก

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์เพื่อเป็นหลักพิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบการ์ตูนช่องสำหรับองค์ความรู้โฮมีโอพาธีไว้ดังนี้

17. เนื้อหาโฮมีโอพาธี
18. ความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย
19. รูปแบบการวาด (ระดับความสมจริง)

20. สื่อในการเผยแพร่

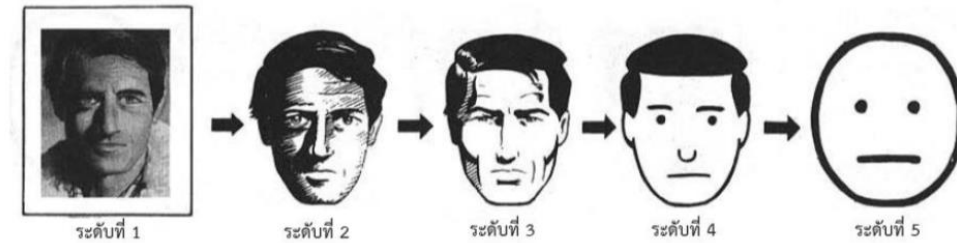
| | รูปแบบการ์ตูนยุโรป | รูปแบบการ์ตูนอเมริกา | รูปแบบการ์ตูนญี่ปุ่น |
|--------------------------------|--------------------|----------------------|----------------------|
| เนื้อหาโฮมียิปต์ | ✓ | ✓ | ✓ |
| ความนิยมของกลุ่มเป้าหมาย | | ✓ | ✓ |
| รูปแบบการวาด (ระดับความสมจริง) | ✓ | ✓ | ✓ |
| สื่อในการเผยแพร่ | ✓ | ✓ | |

จากตารางดังกล่าวข้างต้นการออกแบบลักษณะของการ์ตูนที่เหมาะสมกับองค์ความรู้โฮมียิปต์ คือรูปแบบการ์ตูนอเมริกา

2.1.1.1 วิเคราะห์รูปแบบการ์ตูนอเมริกา

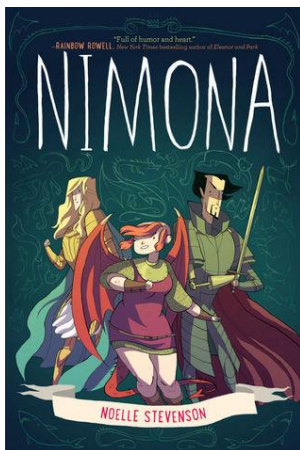
ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาประกอบกับผลงานตัวอย่างจากศิลปิน เพื่อค้นหาในแนวทางในการออกแบบ โดยทำการ วิเคราะห์หาจุดเด่นในการออกแบบของผลงานตามทฤษฎีในบทที่ 6 โดยมีเกณฑ์จากเรตติ้งของจำนวนผู้อ่านและผลงานที่การ์ตูนอเมริกัันที่มีอันดับขายดี มีรายชื่อตัวอย่างการ์ตูนอเมริกาที่นำมาศึกษาดังต่อไปนี้ :

| ชื่อเรื่อง | ผู้แต่ง | |
|-----------------|--------------------------------|-------|
| Nimona | Noelle Stevenson | 4.1/5 |
| This One Summer | Mariko Tamaki / Jillian Tamaki | 3.7/5 |
| Daytripper | Fábio Moon / Gabriel Bá | 4.3/5 |
| Blankets | Craig Thompson | 4/5 |
| Monstress | Marjorie Liu | 4/5 |



โดยพิจารณาจากหลักการดังนี้ :

1. จำนวนช่องการ์ตูนต่อ 1 หน้า
2. ลักษณะของกรอบ
3. รูปแบบการวาด (ระดับความสมจริง)
4. การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง



ภาพที่ 11 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Nimona

ที่มา <http://www.sparklyprettybriiiight.com/comics-review/>

| จำนวนช่องการ์ตูนต่อ 1 หน้า | ลักษณะของกรอบ | รูปแบบการวาด | การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง |
|----------------------------|---------------------------------|--------------------------------|---|
| ประมาณ 9-10 ช่อง | กรอบแบบมาตรฐาน สี่เหลี่ยมมุมฉาก | ระดับความสมจริงอยู่ที่ ระดับ 4 | แฉีกชั้นสู่แฉีกชั้น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก |



ภาพที่ 12 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก *This one summer*

ที่มา <https://www.pinterest.com>

| จำนวนช่องการ์ตูนต่อ 1 หน้า | ลักษณะของกรอบ | รูปแบบการวาด | การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง |
|-------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|--|
| ประมาณ 5-6 ช่อง | กรอบแบบมาตรฐาน สี่เหลี่ยมมุมฉาก | ระดับความสมจริงอยู่ที่ ระดับ 3 | แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัว กระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก |



ภาพที่ 13 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก *Daytripper*

ที่มา <https://theslingsandarrows.com/daytripper/>

| จำนวนช่องการ์ตูนต่อ 1 หน้า | ลักษณะของกรอบ | รูปแบบการวาด | การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง |
|-------------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|--|
| ประมาณ 5-6 ช่อง | กรอบแบบมาตรฐาน สี่เหลี่ยมมุมฉาก | ระดับความสมจริงอยู่ที่ ระดับ 3 | แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัว กระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก |



ภาพที่ 14 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Blankets

ที่มา <https://aforeverquest.com/2017/07/18/graphic-novel-review-blankets-craig-thompson/>

| จำนวนช่องการ์ตูนต่อ 1 หน้า | ลักษณะของกรอบ | รูปแบบการวาด | การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง |
|----------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|--|
| ประมาณ 5-6 ช่อง | กรอบแบบมาตรฐาน สี่เหลี่ยมมุมฉาก | ระดับความสมจริงอยู่ที่ ระดับ 3 | แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัว กระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก |



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการวาดการ์ตูนช่อง จาก Monstress

ที่มา <https://www.comicsbookcase.com/reviews-archive/monstress-talk-stories-1>

| จำนวนช่องการ์ตูนต่อ 1 หน้า | ลักษณะของกรอบ | รูปแบบการวาด | การเชื่อมต่อช่องสู่ช่อง |
|----------------------------|------------------------------------|-----------------------------------|--|
| ประมาณ 5-6 ช่อง | กรอบแบบมาตรฐาน สี่เหลี่ยมมุมฉาก | ระดับความสมจริงอยู่ที่ ระดับ 3 | แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัว กระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก |

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้พบว่าการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะและแนวทางในการวาดร่วมกันคือ

1. ตีกรอบแบบมาตรฐาน สีเหลี่ยมมุมฉาก เพื่อให้เรียงลำดับในการอ่านได้ง่าย
2. รูปแบบการวาดมีระดับความสมจริงควรอยู่ที่ระดับ 3
3. ในการตูน1หน้า จะแบ่งช่องไม่เกิน 3-7 หน้าและมีขนาดที่แตกต่างกัน

2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับรวบรวมมาจากรรณกรรมข้างต้น เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบตัวละครที่เหมาะสมต่อองค์ความรู้โฮมโอบาธีย์ โดยนำตัวอย่างการออกแบบตัวละครจากภาพยนตร์เรื่อง Inside Out จาก Disney PIXAR พิจารณาจากความน่าสนใจของแนวคิดในการออกแบบตัวละคร โดยการออกแบบตัวละครเป็นตัวแทนอารมณ์ของ มนุษย์ มีแนวคิดที่ว่า แต่ละอารมณ์ของคนเรามีประโยชน์ มีเหตุผลที่อยู่ในตัวมนุษย์และเราควรเรียนรู้ที่จะยอมรับมัน หลาย ๆ ครั้งอารมณ์เหล่านี้ขับเคลื่อนการกระทำของเรา ตัวละครมีความโดดเด่นในการแสดงอารมณ์และการออกแบบที่น่าสนใจ โดยพิจารณาจากหลักการออกแบบตัวละครดังนี้ :

1. ลักษณะทางกายภาพ
2. ลักษณะนิสัย
3. บุคลิกภาพ
4. แนวคิดการออกแบบ
5. เรื่องราว
6. โทนสี
7. รูปทรง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยได้ศึกษาวรรณกรรมที่รวบรวมมาและทำการวิเคราะห์ตัวละครต่างๆโดยแบ่งประเภทการวิเคราะห์ไว้ดังนี้

1. ตัวละครเอก (Protagonist)



ภาพที่ 16 ตัวละคร Joy จาก *Insight out*

ที่มา <https://insideout.fandom.com/wiki/Joy>

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวความคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|--|--|---|--|---|-------------|------------------------|
| Joy | รูปร่างผอม ผิวสีเหลือง ผมสีฟ้า ตาสีฟ้า สวมชุดเดรสสีเขียวอ่อน | ง่ายๆ สบายๆ มองโลกในแง่ดี และมุ่งมั่นที่จะหาความสนุกในทุกๆ สถานการณ์ | ร่าเริง แจ่มใจ มีความสุข ฉลาด มีความเป็นผู้นำ | เป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนของความสุข การแสดงออกทางท่าทาง และการเคลื่อนไหว แสดงให้เห็นถึงความสนุกสนาน | ตัวละครเป็นตัวแทนของอารมณ์ความสุข เป้าหมายของจอยคือทำให้แน่ใจว่าใครสักคนจะมีความสุขเสมอ ตราบใดที่ใครสักคนมีความสุข จอยก็เช่นกัน | ฟ้า, เหลือง | สี่เหลี่ยม, สามเหลี่ยม |

2. ตัวละครเอกรอง (Deuteragonist)



ภาพที่ 17 ตัวละคร Sadness จาก *Insight out*

ที่มา <https://insideout.fandom.com/wiki/Sadness>

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวความคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|-----------------|-------------|-----------|---------------------|-----------|-------|--------|
|-------------|-----------------|-------------|-----------|---------------------|-----------|-------|--------|

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวความคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|---|---|--------------------------------|---|--|-------|----------------------|
| Sadness | ผิวสีฟ้าอ่อน ผมสีน้ำเงิน เข็ม ตาสีฟ้า สวมเสื้อ สเวตเตอร์ ใส่ แวนทรง กลม กางเกง และรองเท้า แตะ | มองโลกใน แง่ร้าย มองเห็นด้าน ลบของสิ่ง ต่างๆ อยู่ เสมอ ไม่ ค่อยมีพลัง ชอบร้องไห้ หรือนอน หมอบอยู่กับ พื้น | เศร้าโศก ไม่ มั่นใจ ซ้ำกั้ว | ตัวแทนของ ความเศร้า การ ออกแบบ ลักษณะ ท่าทาง ไหล่ ตก แสดงถึง ความเศร้า | ตัวละครที่อยู่ ตรงข้ามกับ ความสุข Sadness มักจะถูกมอง ว่าเป็น อารมณ์ ความรู้สึกที่ ไม่จำเป็น และมักจะ ถูกกีดกัน จากคนอื่น อยู่เสมอ | ฟ้า | วงกลม, สี่เหลี่ยม |

3. ตัวละครรอง (Second Character)



ภาพที่ 18 ตัวละคร Fear จาก Inside out

ที่มา <https://insideout.fandom.com/wiki/Fear>

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวความคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|-----------------|-------------|-----------|---------------------|-----------|-------|--------|
|-------------|-----------------|-------------|-----------|---------------------|-----------|-------|--------|

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวความคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|---|---|---------------------------------|---|--|-------|---------------------------|
| Fear | ผิวสีม่วง ตาโตสี น้ำตาล มีผม หนึ่งเส้น สวมชุดสูท ผูกโบว์ | มีอารมณ์ แปรปรวน หวาดระแวง สิ่งรอบข้าง อยู่ ตลอดเวลา ไม่ชอบความ ขัดแย้งกับ คนอื่น แต่ เป็นตัวละคร ที่มีความ พยายาม | ใจเสาะ ขี้ กลัว หวาด วิตก | ตัวละคร แสดงออกถึง ลักษณะของ คนขี้กลัว อย่างเช่น ไหล่ตก ทาง คิ้วตก ทำท่า ทางตกใจ อย่างเช่นกัน ยกมือขึ้นมา บัง | ตัวแทนของ อารมณ์ ความรู้สึก กลัว คอยคุม อารมณ์คน ให้ระแวง หรือ หวาดกลัวสิ่ง ที่เป็น อันตราย | ม่วง | สี่เหลี่ยม, สามเหลี่ยม |



ภาพที่ 19 ตัวละคร Anger จาก Inside out

ที่มา <https://insideout.fandom.com/wiki/Anger>

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวความคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|-----------------|-------------|-----------|---------------------|-----------|-------|--------|
|-------------|-----------------|-------------|-----------|---------------------|-----------|-------|--------|

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|---|---|----------------------------|---|---|-------|------------|
| Anger | รูปร่างเตี้ย ผิวและตาสีแดง ไม่มีผม สวมเสื้อเชิ้ตและกางเกง | หงุดหงิดง่าย เวลาถูกยั่ววูก็จะโกรธได้ง่าย เอาแต่ใจตนเอง แต่บางครั้งก็จริงจัง มีความยุติธรรม เอาใจใส่ผู้อื่น | โมโห ใจร้อน หุนหันพลันแล่น | ตัวละครแสดงออกถึงอารมณ์โกรธ เช่น หางดาชี่ ตัวละครมีการออกแบบให้คล้ายคนทำงานออฟฟิศ รูปร่างคล้ายอิฐ | ตัวแทนของอารมณ์โกรธ คอบคุมความรู้สึกโกรธของมนุษย์ บางทีก็ทำอะไรโดยไม่ทันคิด เยอะๆ เวลาโกรธมากๆ แล้วจะมีเปลวไฟจะพุ่งจากหัว | แดง | สี่เหลี่ยม |



ภาพที่ 20 ตัวละคร Disgust จาก *Insight out*

ที่มา <https://insideout.fandom.com/wiki/Disgust>

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|---|--|---------------------------|---|---|-------|-------------------|
| Disgust | รูปร่างผมเพรียว ผมสีเขียว แต่งตัวด้วยชุดเดรสเขียวและผูกผ้าพันคอ | มีนิสัยดี อารมณ์เสียง่าย ชอบประชดประชัน บางครั้งก็ใจ | หัวสูง มั่นใจ เป็นผู้ใหญ่ | ตัวละครมีลักษณะคล้ายบล็อค โคลี่ การออกแบบให้ดูเป็นตัว | ความรังเกียจ ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เพื่อป้องกันมนุษย์จาก | เขียว | สี่เหลี่ยม, วงกลม |

| ชื่อตัวละคร | ลักษณะทางกายภาพ | ลักษณะนิสัย | บุคลิกภาพ | แนวคิดการออกแบบ | เรื่องราว | โทนสี | รูปทรง |
|-------------|-------------------------|--------------------------|-----------|--------------------|-----------|-------|--------|
| | รูปร่างหน้าตาเป็นสาวสวย | ร้อน และหวาดระแวงแต่ใจดี | | ละครที่เป็นผู้ใหญ่ | อันตรายน | | |

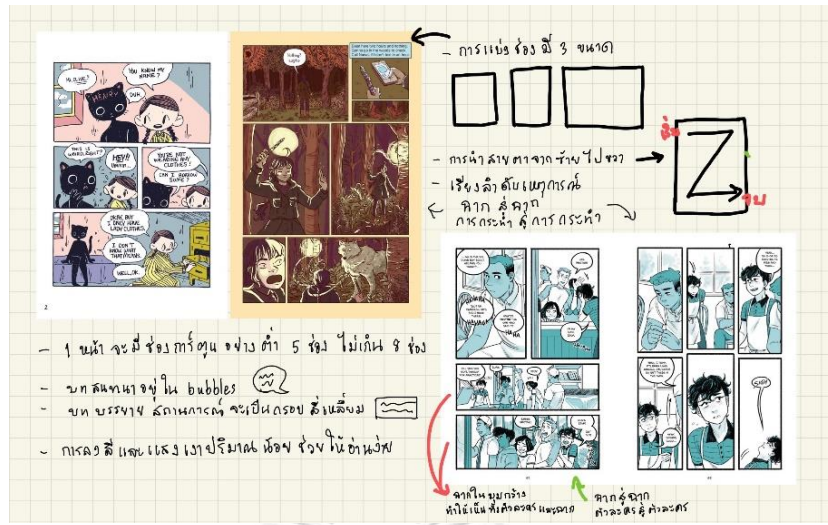
จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้พบว่าการออกแบบตัวละครควรมีลักษณะและองค์ประกอบดังนี้ :

12. ตัวละครเอกและตัวละครเอกรองมีลักษณะเป็นขั้วตรงข้ามกัน
13. โทนสีที่ตัวละครมีไว้เพื่อบ่งบอกบุคลิกและอุปนิสัยของตัวละคร
14. การแสดงออกของใบหน้าและท่าทางจะสอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร
15. ตัวละครเอกมีบุคลิกที่เร้าใจ เป็นผู้นำ
16. ตัวละครแต่ละประเภทจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ นิสัย และบุคลิกภาพ ที่แตกต่างกัน
17. โทนสีของตัวละครจะมีความสอดคล้องต่อบุคลิก
18. รูปทรงในการออกแบบ คือ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม สามเหลี่ยม

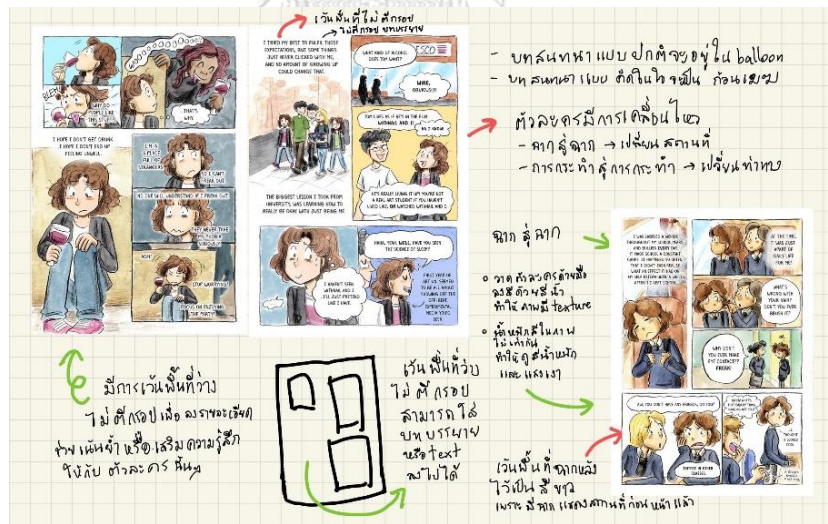
2.3 การบันทึกทัศนพินิจ

ผู้วิจัยได้รวบรวมตัวอย่างแนวทางการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบการ์ตูนดิจิทัลเพื่อนำเสนอการแพทย์ทางเลือกโฮมีโอพาธี โดยรวบรวมบันทึกงานออกแบบทัศนพินิจสำหรับงานวิจัย (RVJ) และได้นำมาใส่ไว้ในงานวิจัย ดังนี้ :





ภาพที่ 21 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบช่องการ์ตูนอเมริกาโดยใช้จำนวนกรอบน้อย



ภาพที่ 22 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบช่องการ์ตูนญี่ปุ่นแบบไม่ใช้ช่องคำพูด



ภาพที่ 23 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบอาคารแบบจีน



ภาพที่ 24 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 25 ตัวอย่าง Key visual อนิเมชั่น the legend of hei และแนวทางในการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 26 ตัวอย่างแนวทางในการออกแบบตัวละครจากอนิเมชั่น the legend of hei

3. ผลการวิจัย

3.1 หลักการสร้างการ์ตูนดิจิทัล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาเพื่อหาหลักการในการสร้างการ์ตูนดิจิทัล จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้นำหลักการสร้างการ์ตูนข้างต้น นำขั้นตอนการสร้างการ์ตูนช่องมาเป็นขั้นตอนการออกแบบการ์ตูนดิจิทัล เพื่อนำเสนอองค์ความรู้โฮมิโอพาธิ์ โดยพบว่าขั้นตอนในการสร้างมีความจำเป็นทั้งหมด จึงได้นำขั้นตอนต่างๆที่ได้ทำการวิเคราะห์ ดังนี้

1. กำหนดเนื้อเรื่องที่ต้องการจะเล่า ชิม และ แก่นเรื่อง
2. กำหนดตัวละครในการดำเนินเรื่อง เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการบรรยายและภาษาพูด
3. สร้างเนื้อหาที่กระชับจบในตอน
4. ออกแบบตัวละครเอก ตัวละครเอกรอง และตัวละครรอง และ เขียนสตอรี่บอร์ด
5. ร่างภาพโดยละเอียดและตัดเส้น
6. ตกแต่งรายละเอียด ใส่บทพูดและบทบรรยาย
7. ต้นฉบับที่เสร็จสมบูรณ์ตรวจสอบความเรียบร้อยทั้งหมดเป็นครั้งสุดท้าย
8. เรียงหน้ากระดาษและเขียนเลขหน้าให้เรียบร้อย
9. การทำการ์ตูนดิจิทัลเสร็จสิ้น

3.2 แนวโน้มการออกแบบการ์ตูนดิจิทัล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาเพื่อหาแนวโน้มการออกแบบการ์ตูนช่อง จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้ค้นพบว่ารูปแบบการ์ตูนช่องที่เหมาะสมในการออกแบบการ์ตูนดิจิทัลเพื่อนำเสนอองค์ความรู้โฮมิโอพาธิ์ คือ การ์ตูนอเมริกา

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาและวิเคราะห์ผลงานตัวอย่างข้างต้น ผู้วิจัยได้ข้อสรุปในการออกแบบที่เหมาะสมดังนี้

1. ใช้กรอบแบบมาตรฐานเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ได้ง่าย
2. เรียงลำดับให้อ่านจากซ้ายไปขวา
3. แบ่งช่องหรือกรอบ 3 ขนาดที่แตกต่างกันต่อ 1 หน้า
4. หนึ่งหน้ามีช่องการ์ตูนประมาณ 5 - 6 ช่อง
5. รูปแบบการวาดมีระดับความสมจริงอยู่ที่ระดับ 3
6. การดำเนินเรื่องจะต้องมีช่องคำพูด และ ช่องบรรยาย คำบรรยายภาพ
8. ฉากเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อบ่งบอกสถานที่ในการดำเนินเรื่อง แต่ไม่ต้องวาดฉากในทุกหน้า
9. การเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการดำเนินเรื่องเป็นรูปแบบ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และ ฉากสู่ฉาก

3.3 แนวทางการออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่รวบรวมมาและตัวอย่างผลงานการออกแบบตัวละคร ได้ผลการวิเคราะห์หาการออกแบบตัวละครที่เหมาะสมต่อการออกแบบได้ผลสรุปว่า ตัวละครเอกและตัวละครเอกรองมีลักษณะเป็น ขั้วตรงข้ามกัน และโทนสีที่ตัวละครมีไว้เพื่อบ่งบอกบุคลิกและอุปนิสัยของตัวละคร เช่น ตัวละครที่มีนิสัย หงุดหงิดง่ายใช้โทนสีแดง ตัวละครที่บุคลิกไม่มั่นใจใช้โทนสีฟ้า เป็นต้น รวมถึงรูปทรงในการออกแบบตัวละครมี 4 แบบ คือ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม สามเหลี่ยม ตัวละครเอกที่มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง ควรมีบุคลิกที่เร้าใจ มีความเป็นผู้นำ และตัวละครแต่ละประเภทจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ นิสัย และบุคลิกภาพ ที่แตกต่างกันออกไป

3.4 แนวทางในการออกแบบจากการบันทึกทัศนพิณิจ

จากการรวบรวมตัวอย่างแนวทางการออกแบบ โดยรวบรวมจากการบันทึกทัศนพิณิจ (RVJ) ผู้วิจัยได้สรุปว่า ตัวละครเป็นจุดสำคัญที่ทำให้ผู้คนสนใจ สังเกตได้จากผลงานตัวอย่าง ลักษณะรูปทรงคือสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม การออกแบบเครื่องแต่งกายมักจะมาจากภูมิหลังของตัวละครนั้นๆ ด้วยเช่นกัน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ดูเหมาะสมกับบุคลิกและมีสีสันที่สอดคล้องกับบุคลิกตัวละคร การแสดงสีหน้าและอารมณ์ของ ตัวละครถือ ว่ามีการสื่อสารออกมาได้ดี เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญในการดึงดูดความสนใจ อีกตัวอย่างหนึ่งที่สนใจ และสามารถนำมาปรับใช้ได้ในการออกแบบคืองานออกแบบอาคารที่ได้แรงบันดาลใจจากรูปทรงธรรมชาติ เช่น นำอาคารมาผสมกับพืชพันธุ์และต้นไม้ ฉากในโทนสีฟ้าและภาพมุมสูง ให้ความรู้สึกถึงการแต่สบาย ช่วยให้เห็นบรรยากาศโดยรวมและความรู้สึกแฟนตาซี ในส่วนของการเล่าเรื่องด้วยการแบ่งช่องการ์ตูนนั้น การตีช่องสี่เหลี่ยมมุมฉากเป็นแนวทางที่เหมาะสมแล้วเนื่องจากทำได้ง่ายและเรียงลำดับเนื้อหาให้ผู้อ่าน เข้าใจได้ง่ายกว่า มีความเรียบง่ายในการทำและสามารถวาดฉากและองค์ประกอบอื่นๆของการ์ตูนลงไปได้ โดยง่าย ผู้วิจัยได้นำแนวทางการออกแบบเหล่านี้ไปปรับใช้และพัฒนาให้เข้ากับงานงานออกแบบ

บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยโครงการการออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธี มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางการออกแบบเพื่อแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อนำเสนอการแพทย์โฮมีโอพาธีที่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อถ่ายทอดความรู้ทางการแพทย์ทางเลือกให้เป็นที่แพร่หลายและเข้าใจมากขึ้น จากวัตถุประสงค์ข้างต้นผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายโดยสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

ส่วนที่ 1 อภิปรายผล

- 1.1 สรุปความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา
- 1.2 สรุปกลยุทธ์การออกแบบ
- 1.3 สรุปแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบ

ส่วนที่ 2 กลยุทธ์การออกแบบ

- 2.1 Design Brief

1. อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องโครงการการออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธี มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาความต้องการและแนวทางในการออกแบบที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยในส่วนนี้จะเป็นการสรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1.1 สรุปความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา UNIVERSITY

โฮมีโอพาธีเป็น 1 ใน 5 ของระบบการแพทย์ทางเลือกที่องค์การอนามัยโลกให้การรับรอง (การแพทย์โฮมีโอพาธี การแพทย์ อายุรเวท การแพทย์จีน การฝังเข็ม และการแพทย์อุรนาน) แม้การรักษาแบบโฮมีโอพาธีนั้นไม่คุ้นหูคนไทยกันแต่ในต่างประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มประเทศในทวีปยุโรป อเมริกา และอินเดีย ได้ใช้เป็นการรักษาทางเลือกอันดับต้นๆ มาเป็นเวลานานแล้วในหลายปีที่ผ่านมา คนไทยจำนวนหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแพทย์และผู้สนใจ เริ่มศึกษาและทดลองใช้จนเกิดการบอกต่อ เนื่องจากหลายครอบครัวพบว่า สามารถพึ่งพาตัวเองได้ในระดับที่น่าพอใจ คือ ลดปริมาณ การพบแพทย์ เจ็บป่วยน้อยลง ไม่กลับมาเป็นซ้ำๆ ไม่ต้องใช้ยามากหรือไม่ต้องพึ่งพายาตลอดเวลา และสุขภาพโดยรวมดีขึ้นแต่ทุกวันนี้ ข้อมูลเกี่ยวกับโฮมีโอพาธีในโลกออนไลน์นั้นมีจำนวนมากแต่ไม่เป็นที่แพร่หลายเพราะไม่มีสื่อที่น่าสนใจในการเผยแพร่ ในยุคปัจจุบันกระแสรักสุขภาพ ถือเป็นเทรนด์ที่ได้รับการตอบรับจากผู้บริโภคทั่วโลก ในกลุ่มคนทุกเพศทุกวัย กลุ่มคนเจนเนอเร

ชั้น วัย นั้น มีสุขภาพทรุดโทรมจากการทำงานหนัก จึงเริ่มมีการหันมาใส่ใจสุขภาพมากขึ้นแต่ไม่มีเวลาดังนั้นจึงไม่ค่อยออกกำลังกายหันไปรับประทานอาหารเสริมและวิตามินแทน จึงชอบผลิตภัณฑ์ภัณฑ์ที่มีส่วนผสมจากธรรมชาติเป็นหลักเพราะความปลอดภัย อีกทั้งพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบันนั้นชอบใช้สมาร์ทโฟนและเล่นโซเชียลมีเดียมาก อีกทั้งยังชอบสื่อสารและแสดง ออกผ่านสื่อใหม่และสื่อออนไลน์ต่างๆ ชอบเสพสื่อบันเทิง ชอบอ่านการ์ตูนดิจิทัลที่เป็นสื่อออนไลน์ ชอบความสะดวก รวดเร็ว เสพสิ่งบันเทิง ที่มีความสนุก ตื่นเต้น ทำลายเป็นหลัก ไม่ชอบเรื่องเครียดและติดตามข่าวสารผ่านออนไลน์เพื่อให้ทันเรื่องราวรอบตัวและเหตุการณ์รอบโลก สนใจเรื่องราวรอบตัวและองค์ความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายนั้นให้ความสนใจและพึงพอใจในการ์ตูนดิจิทัล ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการ์ตูนดิจิทัลเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้โอบีโพอาธิยี่ที่เหมาะสมต่อกลุ่มเป้าหมาย การ์ตูนมีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่ละเอียดซับซ้อนในระดับเดียวกับวรรณกรรมไม่ได้เป็นสื่อสำหรับเด็กอีกต่อไปและมีความเป็นผู้ใหญ่ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างละเอียดลึกซึ้งและมีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ในอนาคต

1.2 สรุปกลยุทธ์การออกแบบ

จากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่า การ์ตูนดิจิทัล เป็นสื่อที่กลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจเพราะการ์ตูนดิจิทัลคือการ์ตูนช่องที่อ่านบนช่องทางออนไลน์ สอนคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้เวลาว่างไปกับโลกออนไลน์ เสพสื่อและข่าวสารผ่านโซเชียลมีเดีย ใช้งานอินเตอร์เน็ตมาก ใช้สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์เป็นหลัก ชอบความบันเทิงและความสนุกตื่นเต้น ดังนั้นการ์ตูนดิจิทัลจึงเป็นที่นิยมเพราะสะดวกอ่านง่ายบนสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้ค้นพบว่ากลุ่มเป้าหมายให้ความสนใจกับการ์ตูนประเภทโรแมนซ์ และโรแมนซ์แฟนตาซี ผลสำรวจจากกลุ่มเป้าหมายพบว่าการ์ตูนที่กลุ่มเป้าหมายนิยมนั้นมีโครงเรื่องแนวเดียวกัน คือ ตายแล้วเกิดใหม่เพื่อใช้ชีวิตที่ดีขึ้น

โดยสารที่ต้องการจะสื่อที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหมายถึงคือ ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง ในประเทศไทยมีเว็บไซต์การ์ตูนดิจิทัลที่ให้นักเขียนการ์ตูน สามารถเผยแพร่ผลงานได้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายและกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงผลงานได้ทันที และมีบุคลิกภาพที่แสดงออกถึงความ เป็น Casual (สบายๆ) Formal (ดูเป็นทางการ) Modern (ทันสมัย) เป็นบุคลิกภาพที่มาจากคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ปัญหาของโครงการและสารที่ต้องการจะสื่อ

1.3 สรุปแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบ

จากการศึกษาข้อมูลวิจัยผู้วิจัยพบว่า หลักการสร้างการ์ตูนช่องข้างต้น นำขั้นตอนการสร้างการ์ตูนช่องมาเป็นขั้นตอนการออกแบบการ์ตูนดิจิทัลเพื่อนำเสนอองค์ความรู้โฮมีโอพาธิ์ มีกระบวนการในการสร้างโดยเริ่มจากกำหนดเนื้อเรื่องที่ต้องการจะเล่า ชิม และ แก่นเรื่อง จากชีวประวัติบุคคลสำคัญ และกำหนดตัวละครในการดำเนินเรื่อง เพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการบรรยายและภาษาพูด ต้องมีการสร้างเนื้อเรื่องที่กระชับจบ ในนิยายภาพต้องมีตัวละครเอก ตัวละครเอกรอง และตัวละครรอง เขียนสตอรี่บอร์ดคร่าวๆก่อนร่างภาพโดยละเอียดและตัดเส้น ลำดับถัดมาคือตกแต่งรายละเอียด ใส่บทพูดและบทบรรยาย และเรียงหน้าทำให้การทำการ์ตูนดิจิทัลเสร็จสิ้น

ในส่วนของการออกแบบตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องโดยใช้รูปทรงในการออกแบบ กำหนดโทนสีให้เข้ากับบุคลิกตัวละครที่แตกต่างกัน เบื้องต้นกำหนดให้ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นตัวละครแพทย์ และตัวละครรองเป็นผู้ป่วย เครื่อง แต่งกายจะต้องมีความเข้ากับอุปนิสัยและภูมิหลังของตัวละคร

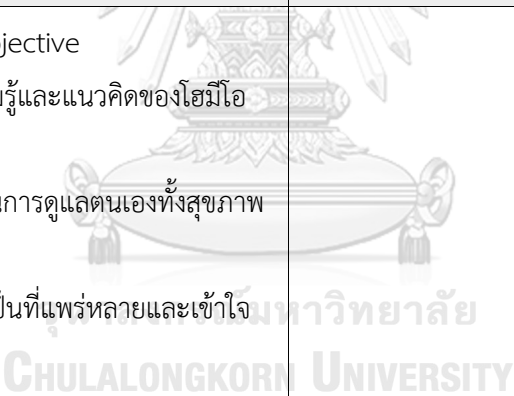
ผู้วิจัยได้ข้อสรุปในการออกแบบการ์ตูนดิจิทัลที่เหมาะสม คือ การใช้กรอบแบบมาตรฐานเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ได้ง่ายและแบ่งช่องหรือกรอบ 3 ขนาดที่แตกต่างกันต่อ 1 หน้า จำนวนไม่เกิน 5 - 6 ช่องต่อหนึ่งหน้ากระดาษ การดำเนินเรื่องจะ ต้องมีช่องคำพูด และ ช่องบรรยาย คำบรรยายภาพ ฉากเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อบ่งบอกสถานที่ในการดำเนินเรื่อง แต่ไม่ต้องวาดฉากในทุกหน้า การเชื่อมต่อช่องสู่ช่องในการดำเนินเรื่องเป็นรูปแบบ แอ็คชั่นสู่แอ็คชั่น, ตัวกระทำสู่ตัวกระทำ และฉากสู่ฉาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

7.2 กลยุทธ์ในการออกแบบ

ตารางแสดงโจทย์การออกแบบ

| | |
|--|--|
| Design Brief | |
| Project การออกแบบการ์ตูนดิจิทัลเพื่อนำเสนอ การแพทย์ทางเลือกโฮมีโอพาธิ์ | |

| | |
|--|--|
| Design Brief | |
| <p>Background</p> <p>โหมมีโอพาทีย์เป็น 1 ใน 5 ของระบบการแพทย์ทางเลือกที่กลุ่มประเทศในทวีปยุโรป อเมริกา และอินเดีย ได้ใช้เป็นการรักษาทางเลือกอันดับต้นๆ มาเป็นเวลานานแล้วในหลายปีที่ผ่านมา แม้การรักษาแบบโหมมีโอพาทีย์นั้นไม่คุ้นหูคนไทยกัน แต่ในต่างประเทศ โดยเฉพาะ คนไทยจำนวนหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแพทย์ และผู้สนใจ เริ่มศึกษาและทดลองใช้จนเกิดการบอกต่อ และสุขภาพโดยรวมดีขึ้นแต่ทุกวันนี้ แต่โหมมีโอพาทีย์กลับไม่เป็นที่แพร่หลาย เพราะไม่มีสื่อที่น่าสนใจในการเผยแพร่ จึงเป็นที่มาของการออกแบบการตูนการ์ตูนดิจิทัลเพื่อนำเสนอการแพทย์ทางเลือกโหมมีโอพาทีย์</p> | <p>Target</p> <ul style="list-style-type: none"> - อายุ 20 - 34 ปี - เพศชาย - หญิง - อาศัยอยู่บ้านหรือคอนโด - ที่อยู่อาศัยตั้งอยู่ในเมือง ชานเมือง และปริมณฑล |
| <p>Communication Objective</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เผยแพร่ความรู้และแนวคิดของโหมมีโอพาทีย์ 2. ให้แนวทางในการดูแลตนเองทั้งสุขภาพกายและจิตใจ 3. ทำให้ข้อมูลเป็นที่แพร่หลายและเข้าใจง่าย |  |
| <p>What to Communicate</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง <p>How to communicate</p> <ul style="list-style-type: none"> - Casual - Natural - Modern | <p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> - สารที่ต้องการจะสื่อคือ ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง เพราะชีวิตมีเรื่องราวใหม่ๆ ให้ค้นพบและเรียนรู้ ในปัจจุบันข้อมูลและผู้คนมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา - บุคลิกภาพสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสารที่ต้องการจะสื่อ |

| | |
|---|--|
| Design Brief | |
| Desired Response 1. กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ความเข้าใจ การแพทย์โฮมีโอพาธี 2. กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนใจใน การแพทย์โฮมีโอพาธี 3. กลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงประโยชน์และ ดูแลสุขภาพ กายและใจ | |
| Format - สื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์การ์ตูนดิจิทัล Webtoon | |

2. ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยโครงการการออกแบบเรขศิลป์เพื่อให้ความรู้โฮมีโอพาธี ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ทั้งด้านเนื้อหาที่เหมาะสม ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สื่อ การออกแบบแบบตัวละคร และการเขียนนิยายภาพเบื้องต้น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ แต่เนื่องด้วยเวลาอันจำกัดทำให้ไม่สามารถวิจัยโดยการหาข้อมูลเชิงลึกได้ จึงอาจมีการคลาดเคลื่อนหรือ ขาดข้อมูลที่มีความพิเศษบางอย่าง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยคาดหวังงานวิจัยชิ้นนี้น่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาแนวทางในการออกแบบนิยายภาพไม่มากนักน้อย และ สำหรับผู้ที่สนใจ จะทำการพัฒนาในหัวข้อที่ใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยขอแนะนำในเรื่องของการหาข้อมูลรองรับการวิจัยควรมีการหาข้อมูลที่ถูกต้องและทันสมัย เนื่องจากการเลือกสื่อนี้ของกลุ่มเจเนอเรชั่น วาย มีการเปลี่ยนแปลงทางอยู่เสมอ ทำให้แนวทางการออกแบบอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้อีกในอนาคต

บทที่ 8 ผลงานการออกแบบ

จากการศึกษาวิจัยข้างต้น นำไปสู่การหาแนวทางการออกแบบและกลยุทธ์ของกรณีศึกษา ผู้วิจัยได้นำองค์ความรู้ที่มีมาพัฒนาเพื่อนำไปออกแบบเรขศิลป์สำหรับการแพทย์ทางเลือกโหมีโอพาธี โดยใช้สารที่ต้องการจะสื่อ ชีวิตที่ดีคือการเปลี่ยนแปลง โดยใช้ชื่อโครงการว่า Hometoon ได้ดังนี้

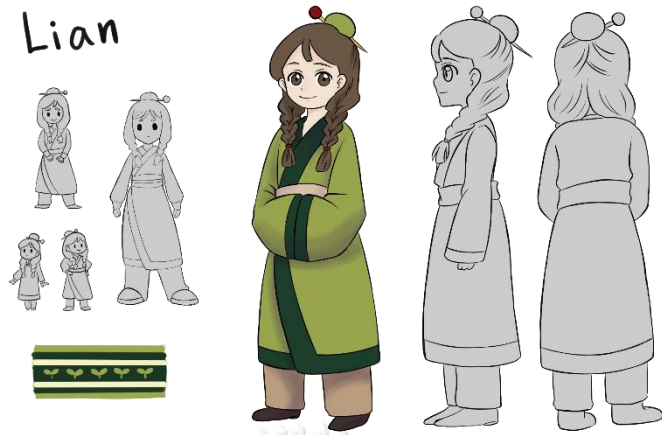


ภาพที่ 27 ภาพการออกแบบตัวละครเอกของโครงการ Hometoon



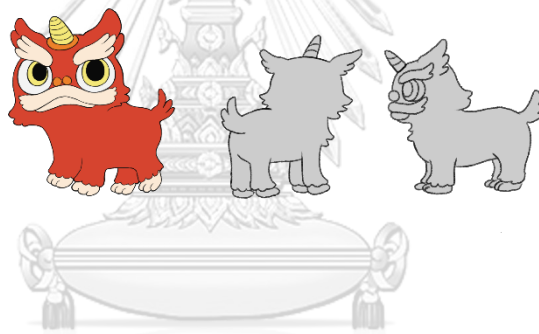
ภาพที่ 28 ภาพการออกแบบตัวละครรองของโครงการ Hometoon

Lian



ภาพที่ 29 ภาพการออกแบบตัวละครของโครงการ Hometoon

Huang



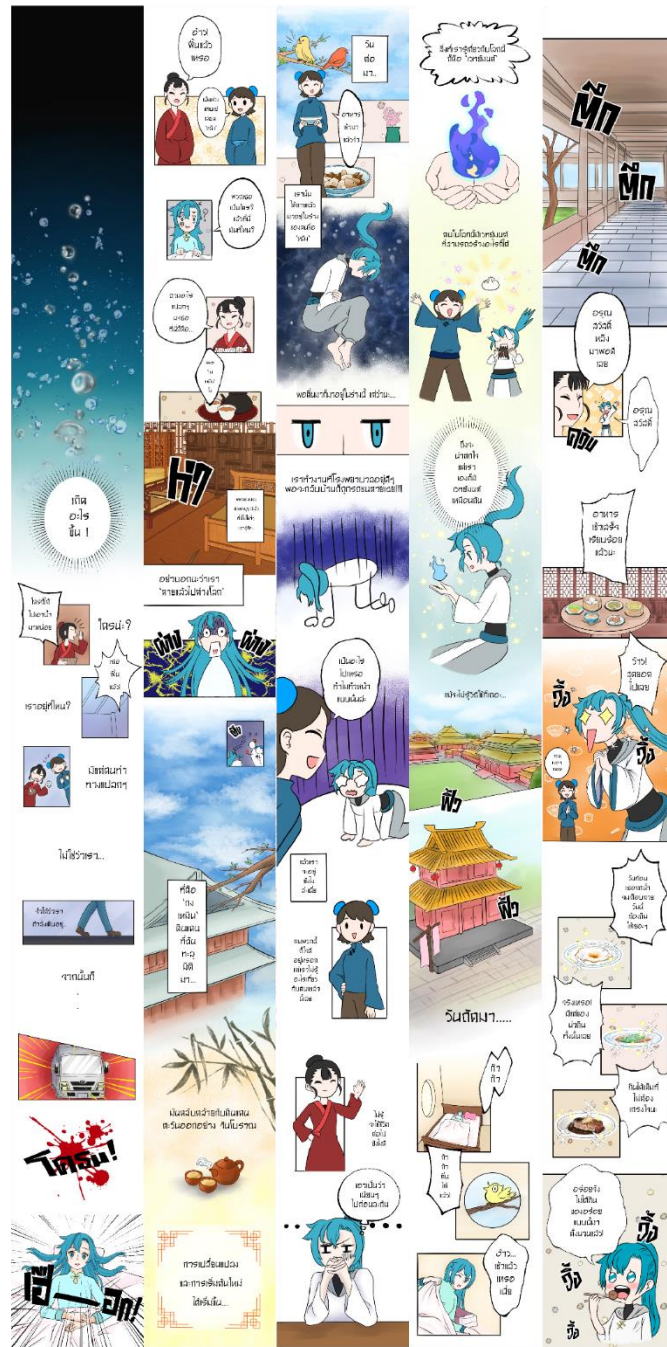
ภาพที่ 30 ภาพการออกแบบตัวละครของโครงการ Hometoon

CHULALONGKORN UNIVERSITY

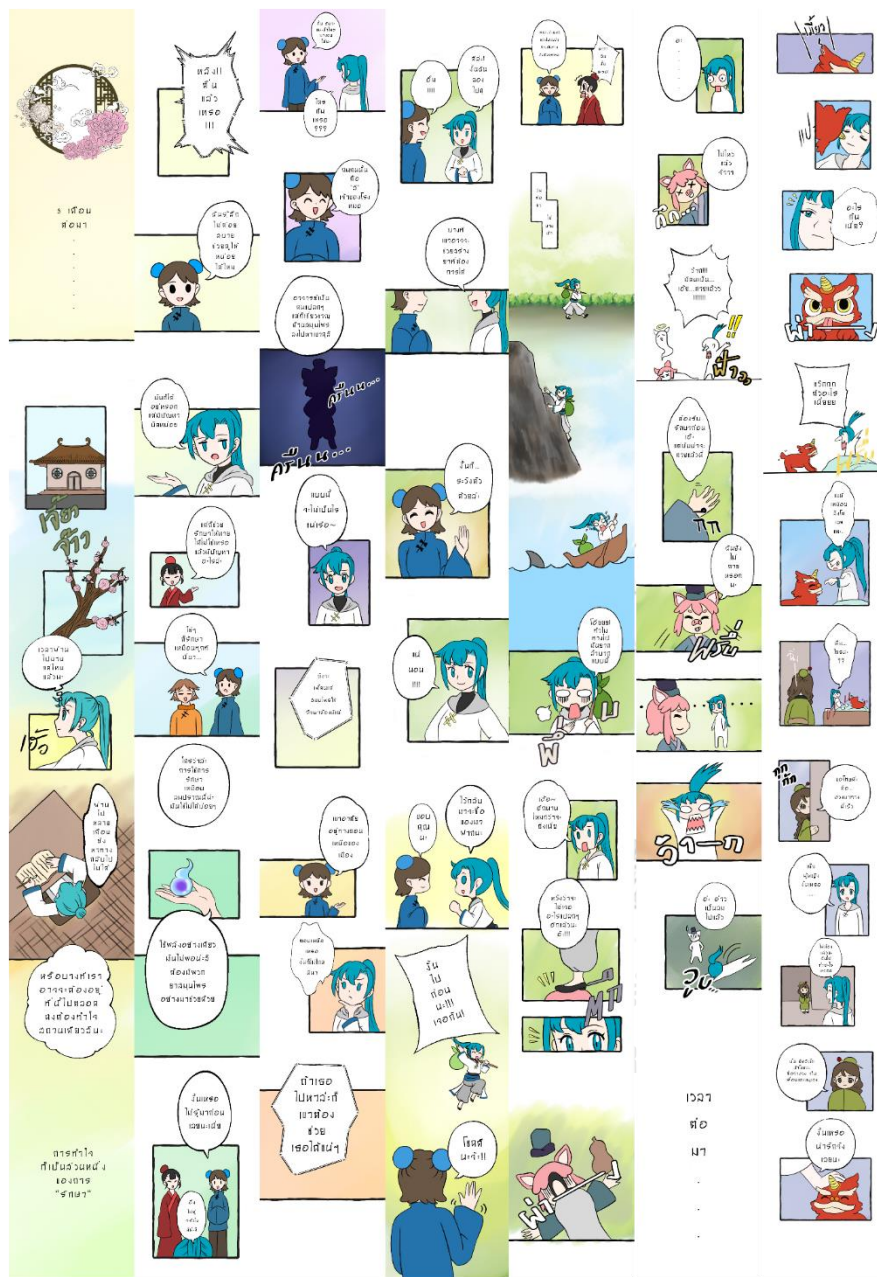
Ping



ภาพที่ 31 ภาพการออกแบบตัวละครของโครงการ Hometoon



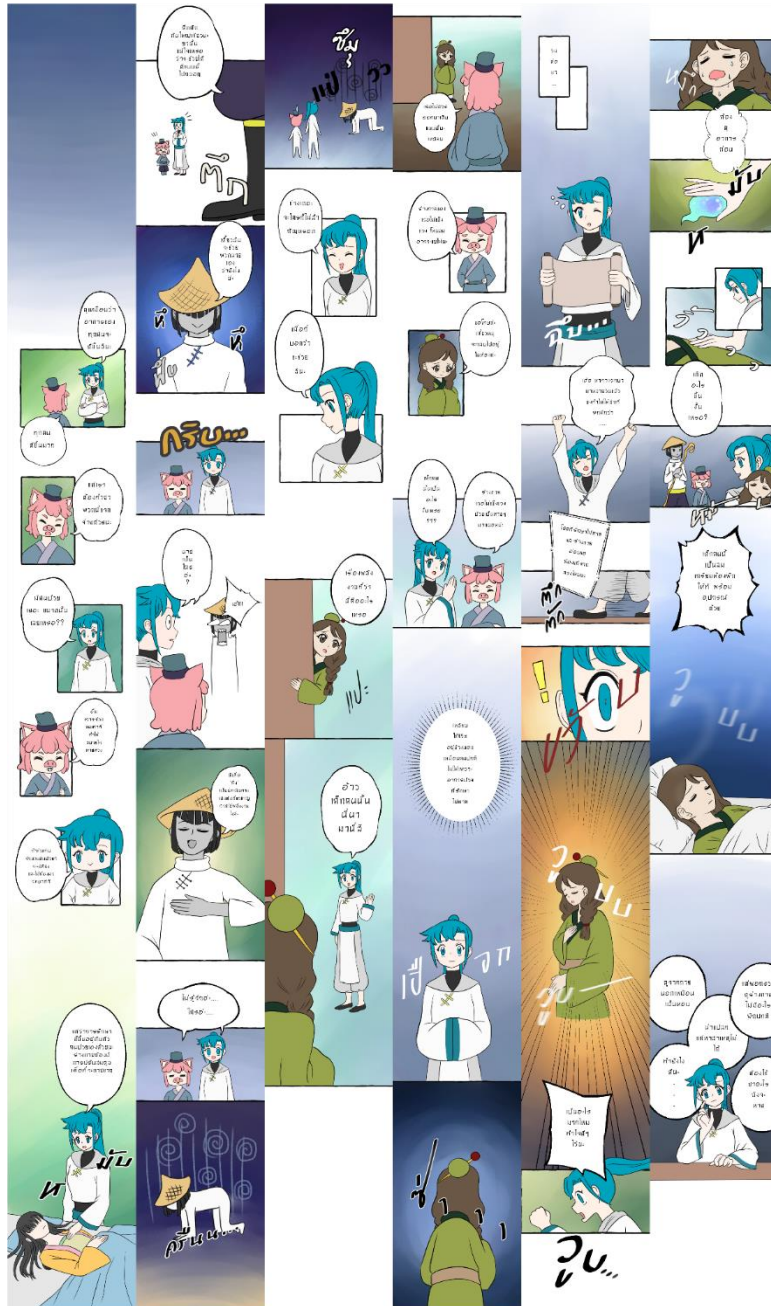
ภาพที่ 32 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 1



ภาพที่ 34 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 2



ภาพที่ 35 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 2



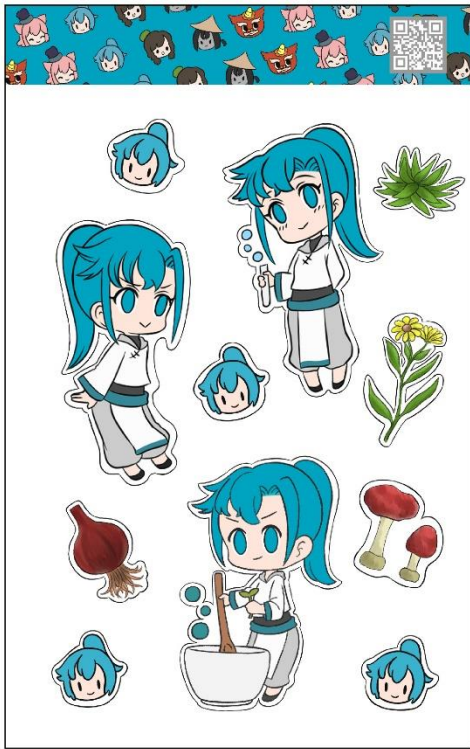
ภาพที่ 36 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 3



ภาพที่ 37 รวมภาพการ์ตูนดิจิทัลตอนที่ 3



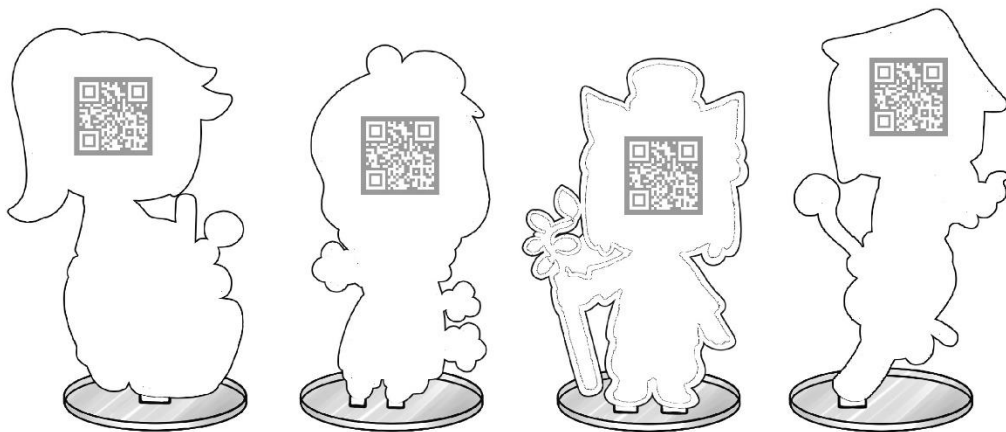
ภาพที่ 38 รวมภาพออกแบบไอคอนตัวละคร



ภาพที่ 39 สติกเกอร์ตัวละครพร้อมคิวอาร์โค้ด



ภาพที่ 40 การ์ดให้ความรู้เกี่ยวกับยาโฮมิโอพาซี



ภาพที่ 41 แสตนด์ตัวละครพร้อมคิวอาร์โค้ด



ภาพที่ 42 ภาพรวมพวงกุญแจตัวละคร

บรรณานุกรม

- "เผย Insight “พฤติกรรมคนไทย” 4 เจเนอเรชั่นที่เปลี่ยนไปจากโควิด-19 ที่แบรนด์ต้องรู้เพื่อปรับกลยุทธ์ให้ตอบโจทย์วิถีชีวิตรูปแบบใหม่ " brandbuffet.in.th, 2562, accessed 10 มกราคม 2565.
- กระทรวงสาธารณสุข, กรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก. “การแพทย์โฮมีโอพาธี” สำนักงานแพทย์ทางเลือก. สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, 2555.
- กุลศิริ อรุณภักย์, โสวัตรี ณ ถลาง และ ภัทธพรพรณ ทาทิ. "ปัญหาและการปรับตัวของแพทย์แผนไทยหลังจากการฟื้นฟูการแพทย์แผนไทย กรณีศึกษา ชมรมแพทย์แผนไทยแห่งหนึ่ง." ปริญาเอก สาขาสังคมศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2562.
- จันทกมล, รรณทิภา. "การศึกษาวิเคราะห์นวนิยายไทยที่นำเสนอการเดินทางข้ามเวลา " วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
- ชนพัฒน์, เตชา เดชะวัฒน์ไพศาล กฤษยา นุ่มพญา จีราภา นวลลักษณ์ และ. "การศึกษาเจเนอเรชั่นเอ็กซ์และเจเนอเรชั่นวายในมุมมองต่อคุณลักษณะ ของตนเองและความคาดหวังต่อคุณลักษณะของเจเนอเรชั่นอื่น." No. 3: ISSUE 141, JULY - SEPTEMBER 36 (2557).
- ฐิติพร สารานุกรมศาสตร์, ตรีตาภรณ์ มะโนล และ อัยรดา สถิตย์กุล. "การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมผู้ใช้ บริโภคออนไลน์ที่มีผลต่อความพึงพอใจ ในการใช้บริการการ์ตูนดิจิทัลwebtoonของผู้บริโภคชาวไทย." คณะวิทยาการ การจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561.
- เที่ยงมิตร, นาดยา. "วิธีการวาดและเล่าเรื่องในการ์ตูนช่องของ งามอาจ ชัยชาญชีพ วิศุทธิ์ พรนิมิตร และทรงศิลป์ ทิวสมบุญ " วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559.
- เนตินันท์, ดร. ปฐมาพร. "ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะและระดับการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร ผ่านสื่อออนไลน์ กับ พฤติกรรมการบริโภค และการแสดงออกพฤติกรรมบริโภคของตนเอง ด้วยการใช้ข้อมูลการซื้อผ่านสื่อออนไลน์ของกลุ่ม “Gen Y”." No. 2 (2016): กรกฎาคม - ธันวาคม 14 (2559).
- ผดุงเกียรติวิงษ์, นพ. วิเชียรชัย. "Why's Homeopathy? วารสารสำนักงานแพทย์ทางเลือก." ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม 2 (2554).
- "Gen Y กับสุขภาพที่หายไป ", 2561, accessed 12 ธันวาคม 2564.
- "รู้ทันปัญหาสุขภาพของคนทุก Gen ", 2564, accessed 28 พฤษภาคม 2564.
- เลิศบำรุงชัย, กฤษณพงศ์. การออกแบบตัวละครเพื่อการเขียนบท *Character Design for Script Writing*. เทคโนโลยี มัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 2561.
- ศูนย์วิจัยกสิกรไทย. "กระแสรักสุขภาพจากโควิด สร้างโอกาสธุรกิจ Sme." 2563.
- โสวัณณะ, นนท์. "โฮมีโอพาธี: ศาสตร์แห่งการแพทย์ทางเลือกและการประยุกต์ใช้." No. 2 24 (August 2017 2560).

เหตะโยชิน, จรรยา. "แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา 'เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ซาเลนจ์.'" *Vol. 32 No. 1 (2021): January - June 32 (2564).*

เอื้อจรัสพันธุ์, อติพล. "พฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มเงินเนอเรชั่นเอ็กซ์และเงินเนอเรชั่นวาย." *No. 1 มกราคม - มิถุนายน Vol. 6 (2561).*

ฮิคารุ, ฮายาชิ. สุดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 1 พื้นฐานการวาดการ์ตูนเรื่อง [*How to Draw Manga: Ultimate Manga Lesson Vol. 1 Drawing Made Easy*] Translated by จิตรัตน์ แซ่ตั้ง. ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2556.

———. สุดยอดบทเรียนการวาดการ์ตูนเรื่อง เล่ม 2 พื้นฐานการวาดตัวละคร และการใช้อุปกรณ์ต่างๆ [*How to Draw Manga: Ultimate Manga Lesson Vol. 2 the Basic of Characters and Materials*]. Translated by จิตรัตน์ แซ่ตั้ง. ดวงกมลพับลิชชิ่ง, 2556.





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

| | |
|-------------------|--|
| ชื่อ-สกุล | มณิกา วัฒนีกุล |
| วัน เดือน ปี เกิด | 29 มีนาคม พ.ศ. 2541 |
| สถานที่เกิด | กรุงเทพมหานคร |
| วุฒิการศึกษา | ปริญญาตรี สาขาวิชา คอมพิวเตอร์กราฟิกส์และมัลติมีเดีย |
| ที่อยู่ปัจจุบัน | 3 ซ.โชติวัฒน์ 4 ถ.ประชาชื่น เขต บางซื่อ แขวง บางซื่อ กรุงเทพมหานคร 10800 |



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY