

# อภิธาน์พจนานุกรม



สำนักหอสมุด

โครงการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อปลูกจิตสำนึก เรื่อง หน้าที่



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
พฤษภาคม 2558  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

**Music VDO Design to Promote Good Conciousness  
Duty Creative**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
Of the Requirements for the Bachelor of fine and Applied Arts in  
Innovative Media design  
May 2015  
Copyright 2015 by Naresuan University**

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาภาคินิพนธ์ของ นายนพพร วารินทร์ "การออกแบบมิวสิควิดีโอ  
โพลุกจิดสำนัก เรื่อง หน้าที" แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา  
ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อวัฒนธรรมของ  
มหาวิทยาลัยนเรศวร



พฤษภาคม 2558

ชื่อเรื่อง	การออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง หน้าที่
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นวพร วารีนิล
ที่ปรึกษา	อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ศป.บ. (การออกแบบสื่อนวัตกรรม) มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	มิวสิควิดีโอ ปลุกจิตสำนึก หน้าที่

### บทคัดย่อ

หน้าที่เป็นภารกิจที่บุคคลต้องกระทำเพื่อสร้างคุณค่าของความเป็นมนุษย์ คุณค่าของมนุษย์อยู่ที่การปฏิบัติหน้าที่ โดยมีความรับผิดชอบเป็นหัวใจสำคัญ ต้องสอดคล้องกับบทบาททางสังคมที่แต่ละบุคคลดำรงอยู่ หน้าที่จึงเป็นภารกิจที่พึงกระทำเพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่อย่างมีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งอาจเป็นหน้าที่ตามหลักศีลธรรม ตามหลักกฎหมาย หรือจิตสำนึกที่ถูกต้องเหมาะสม

โครงการการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง หน้าที่ ได้ทำการสร้างสรรค์และออกแบบมา เพื่อให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันได้ตระหนักถึงหน้าที่ ความรับผิดชอบต่อสังคม รวมไปถึงสิทธิและเสรีภาพของแต่ละบุคคลที่พึงปฏิบัติในสังคมมากยิ่งขึ้น

สำหรับโครงการการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง หน้าที่นั้น ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงาน ดังนี้ การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล อาทิ เช่น หนังสือ บทความ เมื่อเก็บข้อมูลได้ครบถ้วนแล้ว ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์และออกแบบสื่อสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความน่าสนใจ โดยมีการออกแบบโดยใช้เทคนิคโมชันกราฟิก และขั้นตอนสุดท้ายคือ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยตลอดระยะเวลาการทำงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คิดพัฒนา และปรับแก้ไขผลงาน เพื่อให้ผลงานออกมามีความสมบูรณ์มากขึ้น



## กิจกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดีเนื่องจากการได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้ที่มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ พ่อ แม่ ที่เคารพรัก เพื่อน ๆ ทุกท่าน ที่มอบความรัก กำลังใจ คำแนะนำที่ดีและการสนับสนุนในการศึกษาที่มอบให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์ และอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำ ปรึกษา และสร้างมุมมองใหม่ ๆ ในการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบ ตรวจสอบข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่ และขอขอบพระคุณสำหรับคำติชมที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง ที่เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยให้สำเร็จด้วยดี ตลอดระยะเวลาในการศึกษาและทำการวิจัย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอน มอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ทุกคนในภาควิชาศิลปะและการออกแบบที่คอยร่วมทุกข์ร่วมสุข ให้การช่วยเหลือ ให้กำลังใจซึ่งกันและกันเสมอมาในหลาย ๆ ด้าน จนสำเร็จไปด้วยดี

และบุคคลที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึง ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี ผู้วิจัยขอขอบและอุทิศแก่ผู้มีพระคุณทุก ๆ ท่าน

นายนวพร วารีนิด

## สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>1.บทนำ</b>	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	2
1.4 ระยะเวลาการทำงาน.....	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
<b>2.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 เอกสารที่เกี่ยวกับการออกแบบ.....	5
2.2 เอกสารเกี่ยวกับมิวสิควิดีโอ.....	19
2.3 เอกสารที่เกี่ยวกับข้อมูลการปลูกจิตสำนึก และหน้าที่.....	38
2.4 เอกสารเกี่ยวกับศาสตร์ กับ ภาพแทนความ.....	52
2.5 เอกสารเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย.....	56
<b>3.วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
3.1 ศึกษาเอกสาร.....	58
3.2 การกำหนดขอบเขตในวิจัย.....	58
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
3.4 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน.....	60
<b>4.ผลการวิจัย</b>	
4.1 แนวความคิดในการออกแบบ.....	61
4.2 การดำเนินงานในกานถ่ายทำมิวสิควิดีโอปลูกจิตสำนึกเรื่อง “หน้าที่”.....	66
4.3 การรวบรวม ตัดต่อ และสร้างสรรค์.....	70
4.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์.....	71
4.5 ผลงานที่สร้างสรรค์.....	75

## สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
5.บทสรุป	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	76
5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน.....	76
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	76
ภาคผนวก.....	77
บรรณานุกรม.....	83
ประวัติผู้วิจัย.....	84



## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ดุลยภาพแบบสมมาตร.....	8
2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร.....	9
3 จังหวะลีลาของภาพ.....	10
4 การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน.....	11
5 การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว.....	11
6 การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง.....	12
7 แม่สีวรรณะ.....	15
8 แม่สีขั้นที่ 1.....	15
9 แม่สีขั้นที่ 2.....	16
10 แม่สีขั้นที่ 3.....	16
11 วงจรสี.....	17
12 สีกลาง.....	17
13 วรรณะสีร้อนและวรรณะสีเย็น.....	18
14 ภาพตัวอย่างการใช้สีคู่ตรงข้าม.....	19
15 แสดงลำดับขั้นความต้องการตามทฤษฎีของอับราฮัม เอช มาสโลว์.....	49
16 รูปแบบโทนสีและอารมณ์ของภาพที่จะใช้ภายในมิวสิควิดีโอ.....	64
17 Storyboard.....	65
18 นกกระดาษที่จำลองพับขึ้น.....	66
19 นำนกกระดาษมาจำลองการเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิค after effect.....	66
20 ออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกจากประกอบภายในมิวสิควิดีโอ.....	67
21 ออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกจากประกอบภายในมิวสิควิดีโอ.....	67
22 ออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกจากประกอบภายในมิวสิควิดีโอ.....	68
23 ดำเนินการแก้ไขกราฟิกบางฉาก ภายในมิวสิควิดีโอ.....	69
24 ดำเนินการปรับแก้ไขกราฟิกบางฉาก.....	70
25 การตัดต่อมิวสิควิดีโอ นำนกกระดาษมาใส่ในฉาก.....	70
26 การตัดต่อมิวสิควิดีโอ.....	71



## สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
27 การตัดต่อมิวสิควิดีโอ.....	71
28 การตัดต่อ เพิ่มกราฟิก และใส่เพลงประกอบภายในมิวสิควิดีโอ.....	72
29 การตัดต่อ เพิ่มกราฟิก และใส่เพลงประกอบภายในมิวสิควิดีโอ.....	72
30 ลักษณะฟอนท์ที่ใช้ภายในมิวสิควิดีโอ.....	73
31 ปก Youtube Cover มิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่".....	73
32 ไปสเตอร์ประชาสัมพันธ์มิวสิควิดีโอ.....	74
33 ผลงานมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึกเรื่องหน้าที่.....	75
34 ประธานในพิธีเดินชมผลงาน.....	78
35 ผู้เข้าชมผลงาน.....	78
36 ผู้เข้าชมผลงาน.....	79
37 ผู้เข้าชมผลงาน.....	79
38 ผู้วิจัย กับผลงานการออกแบบสื่อมิวสิควิดีโอเพื่อปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่".....	80
39 ผู้วิจัย กับผลงานการออกแบบสื่อมิวสิควิดีโอเพื่อปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่".....	80
40 ร่วมถ่ายภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา.....	81
41 ร่วมถ่ายภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา.....	82



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หน้าที่เป็นภารกิจที่บุคคลต้องกระทำเพื่อสร้างคุณค่าของความเป็นมนุษย์ คุณค่าของมนุษย์อยู่ที่การปฏิบัติหน้าที่ โดยมีความรับผิดชอบเป็นหัวใจสำคัญ ต้องสอดคล้องกับบทบาททางสังคมที่แต่ละบุคคลดำรงอยู่ หน้าที่จึงเป็นภารกิจที่พึงกระทำเพื่อให้ชีวิตดำรงอยู่อย่างมีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งอาจเป็นหน้าที่ตามหลักศีลธรรม ตามหลักกฎหมาย หรือจิตสำนึกที่ถูกต้องเหมาะสม

อีกทั้งหน้าที่ ที่เป็นภารกิจของพลเมืองดีโดยทั่วไปพึงปฏิบัติ รัฐธรรมนูญได้ให้สิทธิเสรีภาพแก่ประชาชน ให้มีส่วนร่วมในการปกครองประเทศมากขึ้น สิทธิและเสรีภาพโดยทั่วไปนั้นมักใช้รวมกัน แต่จะมีสิทธิที่เป็นเสรีภาพ ซึ่งแตกต่างจากสิทธิประเภทอื่น ๆ คือ เสรีภาพ คือ การที่บุคคลสามารถกระทำในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยไม่ต้องอาศัยให้รัฐดำเนินการใด ๆ ให้ เช่น เสรีภาพในการพูด ถ้าไม่เป็นไป บุคคลย่อมสามารถพูดได้โดยไม่ต้องอาศัยให้รัฐกระทำการสิ่งใดให้ รัฐธรรมนูญจะรับรอง และคุ้มครองเสรีภาพในการพูดหรือไม่ นั่น ซึ่งไม่ทำให้บุคคลนั้น ๆ พูดไม่ได้หรือกลายเป็นไป เพียงแต่อาจถูกรัฐห้ามไม่ให้พูด หรือแสดงความคิดเห็นในส่วนที่ไม่เหมาะสม ส่วนสิทธิประเภทที่ไม่ใช่เสรีภาพ เป็นสิทธิที่บุคคลจะต้องอาศัยความช่วยเหลือ และการดำเนินการบางประการจากรัฐ เช่น ในการใช้สิทธิเลือกตั้งต้องมีการกำหนดวันเลือกตั้ง รับสมัครผู้ลงเลือกตั้ง จัดหน่วยเลือกตั้ง เป็นต้น หรือสิทธิในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของราชการ ต้องมีการรับอุทธรณ์ หรือร้องเรียน เมื่อหน่วยงานราชการไม่ให้ข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนร้องขอ จึงต้องมีคณะกรรมการวินิจฉัยชี้ขาด เป็นต้น ฉะนั้นเมื่อประชาชนได้สิทธิมากขึ้นจึงควรปฏิบัติหน้าที่ตอบแทนแผ่นดินให้มากขึ้นด้วยเช่นกัน เพราะสิทธิกับหน้าที่เป็นสิ่งที่ต้องดำเนินควบคู่ไปด้วยกันเสมอ

ในยุคปัจจุบันมนุษย์ได้ตระหนักถึงหน้าที่ของตนที่ควรปฏิบัติต่อสังคมน้อยลง ส่งผลให้เกิดความรับผิดชอบในสังคมลดน้อยตามลงไป ผู้วิจัยจึงได้คิดสร้างสรรค์ออกแบบสื่อในรูปแบบของมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง หน้าที่ เพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งเสริม ทัศนคติ และสร้างสรรคให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันได้ตระหนักถึง ความรับผิดชอบ สิทธิและหน้าที่ของแต่ละบุคคลที่พึงปฏิบัติในสังคมมากยิ่งขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1. เพื่อศึกษาความน่าสนใจของการทำมิวสิควิดีโอประกอบจังหวะดนตรี เพื่อส่งเสริมการปลูกจิตสำนึกในสังคมไทย โดยให้มีความน่าสนใจมากขึ้น และแตกต่างจากมิวสิควิดีโอทั่วไป
- 2.2. เพื่อศึกษาเทคนิคพิเศษในการทำมิวสิควิดีโอประกอบจังหวะดนตรี
- 2.3. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึก และความตระหนักในหน้าที่ ที่ผู้รับสื่อพึงมีในสังคม
- 2.4. เพื่อสร้างทัศนคติ ค่านิยม และวัฒนธรรมอันดีงามในสังคมไทย เรื่อง "หน้าที่"

## 3. ขอบเขตการวิจัย

### 3.1. ขอบเขตด้านผู้ผลิต

- 3.1.1 เนื้อหาสำหรับปลูกฝังจิตสำนึกต่อสังคมไทยเรื่อง "หน้าที่"
- 3.1.2 การสร้างสรรค์ และพัฒนาออกแบบมิวสิควิดีโอปลูกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่"
- 3.1.3 กระบวนการจัดทำ และออกแบบมิวสิควิดีโอปลูกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่"

โดยแบ่งเป็น

- รวบรวมข้อมูลปัญหาสังคมต่าง ๆ ในเรื่อง "หน้าที่"
- เลือกเพลงและศึกษาจังหวะดนตรี
- ตีความโดยใช้วิธีการเล่าเชิงสัญลักษณ์
- สร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ และโมชันที่เคลื่อนไหวภายในวิดีโอ
- รวบรวมผลงาน ปรับสีและเทคนิคการตัดต่อภาพ

### 3.2. ขอบเขตของประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 15-25

### 3.3. ขอบเขตการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

#### 3.3.1 ขั้นตอนการออกแบบมิวสิควิดีโอปลูกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่"

#### 3.3.2 กระบวนการออกแบบเนื้อเรื่อง

- การหาข้อมูลปัญหาทางสังคม และนำมาแปลงเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์
- การออกแบบภาพประกอบในแต่ละฉากของมิวสิควิดีโอ
- เลือกเพลงที่จะนำมาใช้ในการออกแบบมิวสิควิดีโอ
- การออกแบบ และสร้างสรรค์มิวสิควิดีโอปลูกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่" โดยใช้เทคนิคพิเศษ
- กระบวนการตัดต่อลำดับภาพ และเสียง



#### 4. ระยะเวลาการทำงาน

การศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาดำเนินการตั้งแต่เดือนตุลาคม – พฤษภาคม 2558

กิจกรรม	เดือน							
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
1. ค้นหาข้อมูลเรื่อง "หน้าที่"								
2. เลือกเพลงและตีความหมาย								
3. การเตรียมการผลิตผลงาน								
4. การผลิตผลงานมิวสิควิดีโอ								
5. ลำดับภาพและการตัดต่อ								
6. แก้ไขและพัฒนาผลงาน								
7. เขียนรายงาน								
8. เผยแพร่ผลงานวิจัย								

#### 5. ข้อตกลงเบื้องต้น

การวิจัยในครั้งนี้เกี่ยวกับการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่" เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไปและผู้สนใจ ซึ่งจะมีเนื้อหาการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่" โดยเพิ่มความน่าสนใจด้วยกราฟิกเชิงสัญลักษณ์ ในการดำเนินเรื่อง ประกอบกับจังหวัดนครนอกจากนี้ยังมีการประชาสัมพันธ์โดยใช้สื่อ โปสเตอร์ (Poster) และการประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อออนไลน์อีกด้วย

#### 6. นิยามศัพท์เฉพาะ

หน้าที่ หมายถึง ข้อปฏิบัติของบุคคลทุกคนที่จะต้องกระทำให้เกิดประโยชน์เป็นผลดีต่อประเทศชาติบ้านเมือง หน้าที่ต่าง ๆ ที่จะต้องปฏิบัติ ซึ่งกำหนดเอาไว้ในรัฐธรรมนูญหลายประการ หน้าที่ของพลเมืองดี จึงหมายถึง ผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่พลเมืองได้ครบถ้วน ทั้งกิจที่ต้องทำ และกิจที่ควรทำ หน้าที่ หมายถึง กิจที่ต้องทำ หรือควรทำ เป็นสิ่งที่กำหนดให้ทำ หรือห้ามมิให้กระทำ ถ้าทำก็จะก่อให้เกิดผลดี เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว หรือสังคมส่วนรวมแล้วแต่กรณี ถ้าไม่ทำหรือไม่ละเว้นการกระทำตามที่กำหนดจะได้รับผลเสียโดยตรง คือ ได้รับโทษ หรือถูกบังคับ เช่น ปรับ จำคุก หรือประหารชีวิต เป็นต้น โดยทั่วไปสิ่งที่ระบุกิจที่ต้องทำ ได้แก่ กฎหมาย เป็นต้น กิจที่ควรทำ คือ สิ่งที่คนส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นหน้าที่ที่จะต้องทำ หรือละเว้นการกระทำ ถ้าไม่ทำหรือละเว้นการกระทำ จะได้รับผลเสียโดยทางอ้อม เช่น ได้รับการดูหมิ่นเหยียดหยาม หรือไม่คบค้าสมาคมด้วย

ผู้กระทำกิจที่ควรทำจะได้นับการยกย่องสรรเสริญจากคนในสังคม โดยทั่วไปสิ่งที่ระบุงกิจที่ควรทำ  
ได้แก่วัฒนธรรมประเพณี เป็นต้น พลเมืองดีมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ขนบธรรมเนียม  
ประเพณี และวัฒนธรรมของชาติคำสั่งสอนของพ่อแม่ ครู อาจารย์ มีความสามัคคี เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่  
ซึ่งกันและกัน รู้จักรับผิดชอบชั่วดีตามหลักจริยธรรม และหลักธรรมของศาสนา มีความรอบรู้ มี  
สติปัญญาขันทนแข็ง สร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่ตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

## 7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 7.1. เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้มนุษย์ในสังคมมีการปลูกฝังจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่" มากยิ่งขึ้น  
ในยุคปัจจุบัน
- 7.2. เพิ่มทางเลือกสำหรับการรับสื่อเพื่อเรียนรู้ เกี่ยวกับการปลูกฝังจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่"
- 7.3. เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับมิวสิควิดีโอด้วยกราฟิก เทคนิคอื่น ๆ รวมไปถึงจังหวะของ  
เพลงที่เป็นเพลงสมัยใหม่ ทำให้เกิดความเข้าใจง่ายสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยกำหนด



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคงานออกแบบมีวสีคดีโอบปลุกจิตสำนึก เรื่อง หน้าที ผู้วิจัยได้ศึกษาจากแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นขอบเขตในการคิดวิเคราะห์ และสามารถทำความเข้าใจโดยแบ่งเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอได้ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ
2. เอกสารเกี่ยวกับมีวสีคดีโอบ
3. เอกสารเกี่ยวกับการปลุกจิตสำนึกและทฤษฎีแรงจูงใจ
4. เอกสารเกี่ยวกับสัญวิทยา
5. เอกสารเกี่ยวกับข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

#### 1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

##### 1.1 ความหมายของการออกแบบ

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อ และความเข้าใจ

โกลสโธน์ (Golestein) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการเลือก และการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่าง คือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

เบฟลิน (Bevlin) ให้ความเห็นสำหรับการออกแบบว่า คือการรวบรวมส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธ์ ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการ การรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบ อีกความหมายหนึ่งที่ได้รับ หมายความถึงการ ปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น



สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม

พาศนา ดัชนีลักษณะ ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้

ดังนั้นการออกแบบจึงหมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน โดยมีคามสำคัญอยู่หลายประการ กล่าวคือ ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้ การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสมและประหยัดเวลา ดังนั้น อาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ ในส่วนของการนำเสนอผลงานนั้น ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้นความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นตัวสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกัน เป็นสิ่งที่สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด และการออกแบบนั้น ๆ ยังนำกลับมาใช้ได้ อย่างน่าพอใจ แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลัก ๆ ได้ดังนี้

1.1.1 ความสวยงาม เป็นสิ่งแรกที่เราได้สัมผัส คนเราแต่ละคนต่างมีความรับรู้เรื่องความสวยงามกับความพอใจ ซึ่งไม่เท่ากัน จึงเป็นสิ่งที่ถกเถียงกันอย่างมาก และไม่มีเกณฑ์ในการตัดสินใจใด ๆ เป็นตัวที่กำหนดอย่างชัดเจน ดังนั้นงานที่เราได้มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมนั้น ก็จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

1.1.2 ประโยชน์ใช้สอยที่ดี เป็นเรื่องที่สำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบสิ่งของ แก้ว ไซฟา นั้นจะต้องออกแบบมาให้มันสบายไม่ปวดเมื่อย ถ้าเป็นงานกราฟิก เช่น งานสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ตัวหนังสือจะต้องอ่านง่าย เข้าใจง่ายจึงจะได้ชื่อว่า เป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้

1.1.3 มีความคิดในการออกแบบที่ดี เป็นหนทางความคิดทำให้งานออกแบบสามารถตอบสนองต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม และมีคุณค่า บางคนอาจให้ความสำคัญมากน้อย หรืออาจไม่ให้ความสำคัญเลยก็ได้ ดังนั้นบางครั้งในการออกแบบ โดยใช้แนวความคิดที่ดีอาจจะทำให้ผลงาน หรือสิ่งที่ออกแบบมีคุณค่ามากขึ้นก็ได้

1.2 องค์ประกอบศิลป์ (Composition) คือ การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การนำเสนอภาพรวมของงานว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบของเรา โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

1.2.1 สัดส่วนของภาพ (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึง ความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1) สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะ ที่เป็นการ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า " ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม " ทำให้สิ่งต่างๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

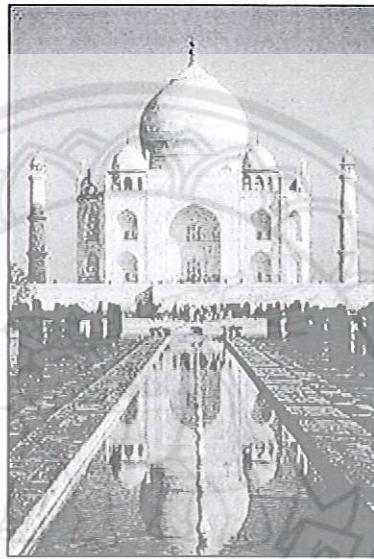
2) สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงาม ของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึง เนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วยสัดส่วน จะช่วย เน้นอารมณ์ ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการลักษณะ เช่นนี้ ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่างๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราวอารมณ์ และ ความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่างๆ กันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็นอุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัวดังนั้น รูปลักษณะ จึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป

1.2.2 ความสมดุลของภาพ (Balance) หรือ ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้านฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้ว



รู้สึกว่บางส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบา บางไปก็ทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

1) ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ ลักษณะแบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบหรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ



ภาพ 1 ดุลยภาพแบบสมมาตร

ที่มา : <https://kritlayakorn.wordpress.com/2013/03/20/balance/>

2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่ เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



ภาพ 2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร

ที่มา : <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/balance/>

1.2.3 จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนักรูปแบบๆ หนึ่ง อาจเรียกว่าแม่ลาย การนำแม่ลายมาจัดวางซ้ำ ๆ กันทำให้เกิดจังหวะ และถ้าจัดจังหวะให้แตกต่างกันออกไป ด้วยการเว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็เกิดลวดลาย ที่แตกต่างกันออกไปได้อย่างมากมาย แต่จังหวะของลายเป็นจังหวะอย่างง่าย ๆ ให้ความรู้สึกเพียงผิวเผิน และเบื่อง่ายเนื่องจากขาดความหมาย เป็นการรวมตัวของสิ่งๆ ที่เหมือนกัน แต่ไม่มีความหมายในตัวเอง จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเดินรำ เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมายเนื่องจากจังหวะของลายนั้น ซ้ำตัวเองอยู่ตลอดไปไม่มีวันจบ และมีแบบรูปของการซ้ำ ที่ตายตัว แต่งานศิลปะแต่ละชิ้นจะต้องจบลงอย่างสมบูรณ์ และมีความหมายในตัว งาน ศิลปะทุกชิ้นมีกฎเกณฑ์และระเบียบที่ซ่อนลึกลงไปใน ไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน งานชิ้นใดที่แสดงระเบียบกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนเกินไปงานชิ้นนั้นก็จะจำกัดตัวเอง ไม่ต่าง ละครกับลวดลายที่มองเห็นได้ง่าย ไม่มีความหมาย ให้ผลเพียงความเพลิดเพลินสบายตาแก่ผู้ชม





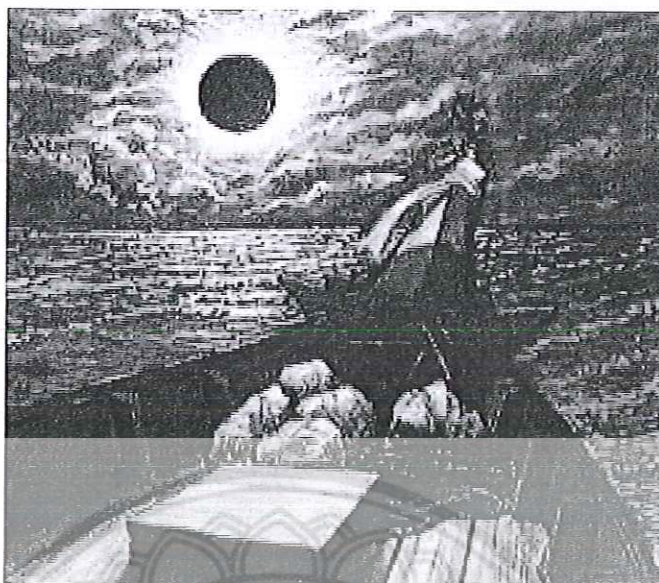
ภาพ 3 จังหวะลีลาของภาพ

ที่มา : <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/rhythm/>

1.2.4 การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่นๆ เป็นประธานอยู่ ถ้าส่วนนั้นๆ อยู่ปะปนกับส่วนอื่นๆ และมีลักษณะเหมือนกัน ก็อาจถูกกลืน หรือ ถูกส่วนอื่นๆ ที่มีความสำคัญน้อยกว่าบดบัง หรือแย่งความสำคัญ ความน่าสนใจไป เสียงานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือประธาน จะทำให้ดูน่าเบื่อ เหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น ในการเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

1) การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้ แต่ทั้งนี้ต้องพิจารณา ลักษณะความแตกต่างที่นำมาใช้ด้วยว่า ก่อให้เกิดความขัดแย้งกันในส่วนรวม และทำให้เนื้อหาของงานเปลี่ยนไปหรือไม่ โดยต้องคำนึงว่า แม้มีความขัดแย้งแตกต่างกันในบางส่วน และใน ส่วนรวมยังมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพเดียวกัน

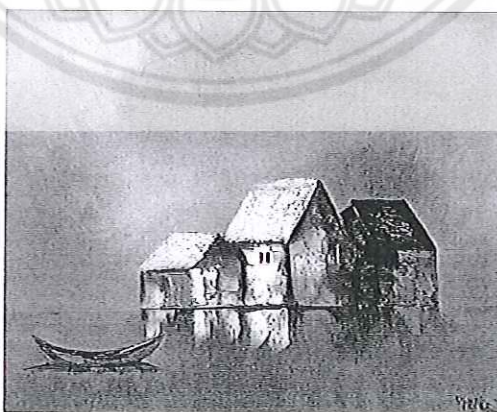




ภาพ 4 การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน

ที่มา : <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/emphasis/>

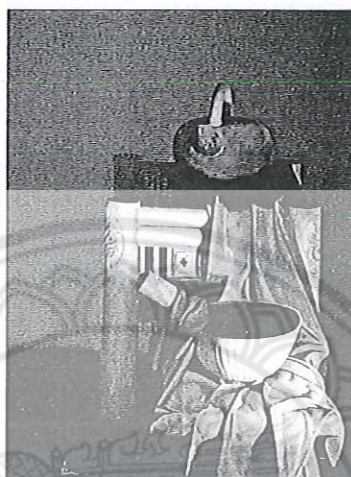
2) การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่นๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจเพราะเมื่อแยกออกไปแล้วก็จะเกิดความสำคัญขึ้นมา ซึ่งเป็นผลจากความแตกต่างที่ไม่ใช่แตกต่างด้วยรูปลักษณะ แต่เป็นเรื่องของตำแหน่งที่จัดวาง ซึ่งในกรณีนี้รูปลักษณะนั้นไม่จำเป็นต้องแตกต่างจากรูปอื่น แต่ตำแหน่งของมันได้ดึงสายตาออกไป จึงกลายเป็นจุดสนใจขึ้นมา



ภาพ 5 การเน้นด้วยการอยู่โดดเดี่ยว

ที่มา : <http://www.mew6.com/composer/art/emphasis.php>

3) การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่นๆ ชื่อนำมายังจุดใดๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมาและการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสมก็สามารถทำให้จุดนั้นเป็นจุดสำคัญขึ้นมาได้เช่นกัน



ภาพ 6 การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง

ที่มา : <http://www.mew6.com/composer/art/emphasis.php>

การเน้น ไม่จำเป็นจะต้องชี้แนะให้เห็นเด่นชัดจนเกินไป สิ่งที่จะต้องระลึกถึงอยู่เสมอ คือ เมื่อจัดวางจุดสนใจแล้วจะต้องพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้สิ่งอื่นมาดึงความสนใจออกไป จนทำให้เกิดความสับสน การเน้น สามารถกระทำได้ด้วยองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นเส้น สี แสง-เงา รูปร่าง รูปทรง หรือ พื้นผิว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอของศิลปินผู้สร้างสรรค์

### 1.3 ทฤษฎีสี

1.3.1 ความเป็นมาของสี สีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างหนึ่งในการดำรงชีวิต ซึ่งมนุษย์รู้จัก สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ ในอดีตกาล มนุษย์ได้ค้นพบสีจากแหล่งต่างๆ จากพืช สัตว์ ดิน และแร่ธาตุนานาชนิด จากการ ค้นพบสีต่างๆ เหล่านั้น มนุษย์ได้นำเอาสีต่างๆ มาใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวาง โดยนำมาระบายลงไปบนสิ่งของ ภาชนะเครื่องใช้ หรือระบายลงไปบนรูปปั้น รูปแกะสลัก เพื่อให้รูปเด่นชัดขึ้น มีความเหมือนจริงมากขึ้น รวมไปถึงการใช้สีวาด ลงไปบนผนังถ้ำ หน้าผา ก้อนหิน เพื่อให้ถ่ายทอดเรื่องราว และทำให้เกิดความรู้สึกถึงพลังอำนาจที่มีอยู่เหนือสิ่งต่าง ๆ ทั้งปวง การใช้สีทาตามร่างกายเพื่อ กระตุ้น



ให้เกิดความอึกเขม เกิดพลังอำนาจ หรือใช้สีเป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอด ความหมายอย่างใด อย่างหนึ่ง ในสมัยเริ่มแรก มนุษย์รู้จักใช้สีเพียงไม่กี่สี สีเหล่านั้นได้มาจากพืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ รวมถึงขี้เถ้า เขม่าควันไฟ เป็นสีที่พบทั่วไปในธรรมชาติ นำมาถู ทา ต่อมาเมื่อทำการย้อมเนื้อสัตว์ ไชมัน น้ำมัน ที่หยดจากการย่างลงสู่ดินทำให้ดินมี สีสันท่าสนใจ สามารถนำมาระบายลงบนวัตถุ และติดแน่นทนนาน ดังนั้นไชมันนี้ จึงได้ทำหน้าที่เป็นส่วนผสม (binder) ซึ่งมีความสำคัญในฐานะ เป็นสารชนิดหนึ่ง ที่เป็นส่วนประกอบของสี ทำหน้าที่เกาะติดผิวหน้าของวัสดุที่ถูกนำไปทาหรือ ระบาย นอกจากไชมันแล้วยังได้นำไชขาว ขี้ผึ้ง (Wax) น้ำมันลินสีด (Linseed) กาวและยางไม้ (Gum arabic) เคซีน (Casein: ตะกอนโปรตีนจากนม) และสารพลาสติกโพลีเมอร์ (Polymer) มา ใช้เป็นส่วนผสม ทำให้เกิดสีชนิดต่าง ๆ ขึ้นมาองค์ประกอบของสี แสดงได้ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{เนื้อสี (รงควัตถุ)} + \text{ส่วนผสม} &= \text{สีชนิดต่าง ๆ} \\ \text{(Pigment)} + \text{(Binder)} &= \text{Colour} \end{aligned}$$

ในสมัยต่อมา เมื่อมนุษย์มีวิวัฒนาการมากขึ้น เกิดคตินิยมในการรับรู้ และชื่นชมใน ความ งามทางสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) สีได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง และวิจิตรพิสดาร จากเดิมที่ เคยใช้สีเพียงไม่กี่สี ซึ่งเป็นสีตามธรรมชาติ ได้นำมาซึ่งการประดิษฐ์ คิดค้น และผลิต สีใหม่ ๆ ออกมาเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ความงามอย่างไม่มีขีดจำกัด โดยมี การพัฒนามา เป็นระยะ ๆ อย่างต่อเนื่อง โดยสีที่มนุษย์ใช้อยู่ทั่วไป ได้มาจาก

- 1) สสารที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และนำมาใช้โดยตรง หรือด้วยการสกัด ดัดแปลงบ้าง จากพืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ
- 2) สสารที่ได้จากการสังเคราะห์ซึ่งผลิตขึ้นโดยกระบวนการทางเคมี เป็น สารเคมีที่ผลิตขึ้นเพื่อให้สามารถนำมาใช้ได้ สะดวกมากขึ้น ซึ่งเป็นสีที่เราใช้อยู่ทั่วไปในปัจจุบัน
- 3) แสง เป็นพลังงานชนิดเดียวที่ให้สี โดยอยู่ในรูปของรังสี (Ray) ที่มี ความเข้มของแสงอยู่ในช่วงที่สายตามองเห็นได้

1.3.2 ความสำคัญของสี สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสง หรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะ สี คือ ทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็น องค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความ สวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบ

สำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ

- 1) ใช้ในการจำแนกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
- 2) ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสวยงามกลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
- 3) ใช้ในการจัดกลุ่ม ด้วยการใช้สีต่าง ๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่าง ๆ
- 4) ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
- 5) ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศ สมจริงและน่าสนใจ
- 6) เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์

### 1.3.3 คุณลักษณะของสี

- 1) สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน
- 2) สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพู สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีนํ้าตาล

### 1.3.4 แม่สี (PRIMARIES)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม  
แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

- 1) แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่างๆ เป็นต้น
- 2) แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตาม

หลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุเป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี จะแสดงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้



สีขั้นที่ 1 (แม่สี)

ภาพ 7 แม่สีวัตถุ

ที่มา : <http://www.bloggang.com>

1.3.5 วงจรสี ( Colour Circle)

สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน



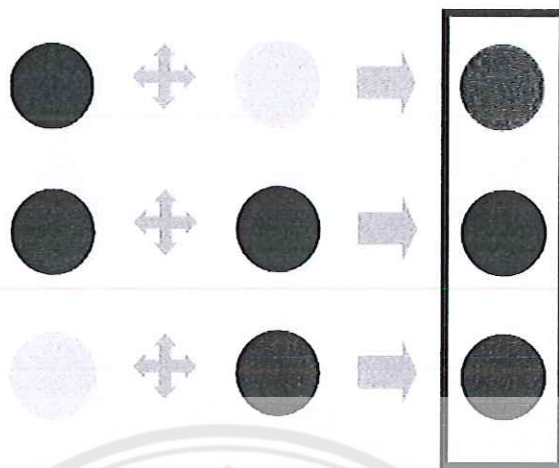
สีขั้นที่ 1 (แม่สี)

ภาพ 8 แม่สีขั้นที่ 1

ที่มา : <http://www.bloggang.com>

สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่ สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สี ส้ม  
 สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สี ม่วง  
 สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สี เขียว





สีขั้นที่ 2

ภาพ 9 สีขั้นที่ 2

ที่มา : <http://www.bloggang.com>

สีขั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สี  
อื่นๆ อีก 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้มแดง

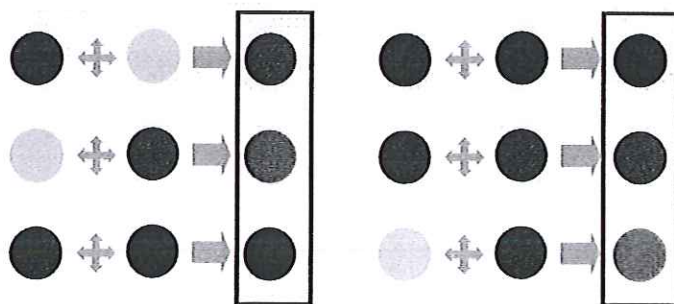
สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สี ม่วงแดง

สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง

สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน

สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน

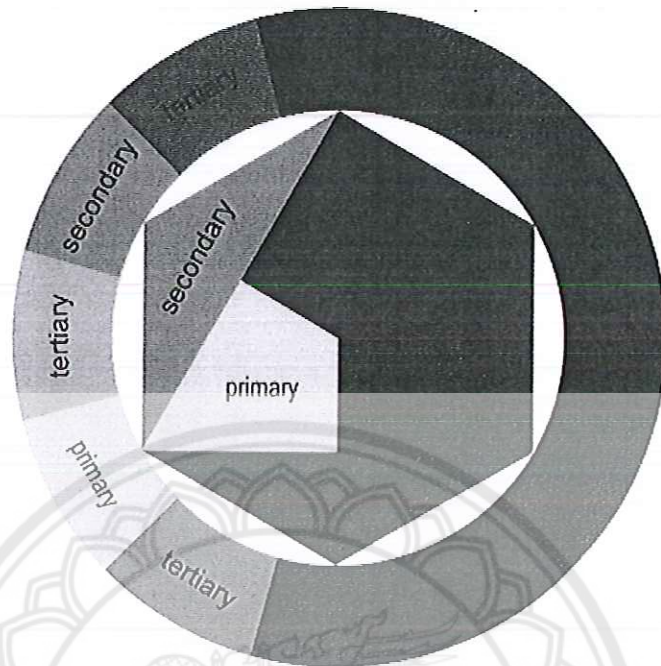
สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



สีขั้นที่ 3

ภาพ 10 สีขั้นที่ 3

ที่มา : <http://www.bloggang.com>



ภาพ 11 วงจรสี

ที่มา : <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/>

1.3.6 สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ  
สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมี  
คุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้นๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสม  
มากๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

สีเทา เกิดจากสีทุกสีๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่  
สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด หมน ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ใน  
ระดับต่างๆ ถ้าผสมมากๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา



ภาพ 12 สีกลาง

ที่มา : วรรณวัฒน์ ปวุตตานนท์

[www.vattaka.com/color.htm](http://www.vattaka.com/color.htm)

1.3.7 **วรรณะของสี** คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีใน วรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วง อยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้า อยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น

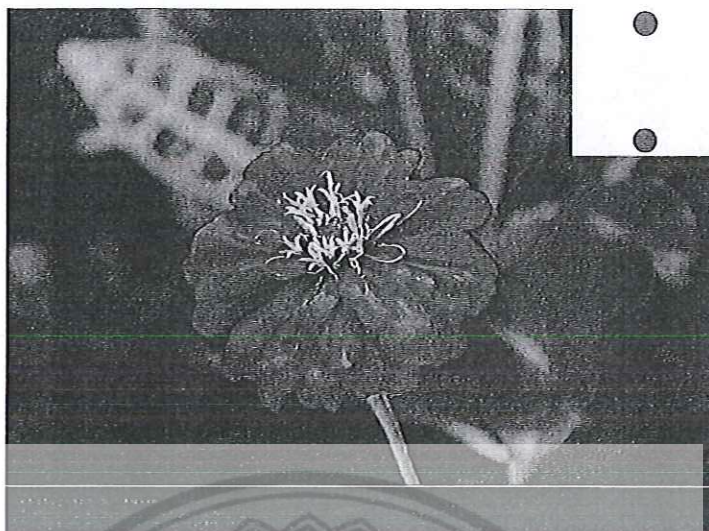


ภาพ 13 วรรณะสีร้อน และวรรณะสีเย็น

ที่มา : <http://pioneer.chula.ac.th/~schutcha/graphic>

1.3.8 **สีคู่ตรงข้าม** จะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก หรือ ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำ เข้ามาเสริม เพื่อ ตัดเส้นให้แยกออกจาก กันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป สีตรงข้ามมี 6 คู่ได้แก่ สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง, สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว, สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม, สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง, สีส้มเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน, สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน





ภาพ 14 ภาพตัวอย่างการใช้สีคู่ตรงข้าม

ที่มา : <http://www.siambiker.com/forum.php?mod=viewthread&tid=418>

## 2. เอกสารเกี่ยวกับ มิวสิควิดีโอ

### 2.1 ประวัติของมิวสิควิดีโอ

มิวสิควิดีโอเกิดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเริ่มที่อัลบั้ม Thriller ของไมเคิล แจ็คสัน มีการผลิตมิวสิควิดีโอออกมาหลายเพลง ทำให้อัลบั้มเพลงชุดนี้ขายได้เป็นจำนวนมาก และนับจากนั้นมามิวสิควิดีโอก็เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้น การนำมิวสิควิดีโอมารวมกับรายการโทรทัศน์มีมาตั้งแต่ปี 1980 ภาพประกอบเพลงในมิวสิควิดีโอกลายเป็นกลยุทธ์สำคัญในการโฆษณาของอุตสาหกรรมเพลง ยังส่งผลให้มิวสิควิดีโอกลายเป็นเครื่องมือที่วัดความสำเร็จของเทปเพลง ปรากฏการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของมิวสิควิดีโอต่ออุตสาหกรรมเพลงสมัยนิยม คือ กำเนิดสถานีโทรทัศน์เพลงที่เรียกว่า MTV (Music Television) ขึ้นเป็นครั้งแรก นอกจากจุดกำเนิดของมิวสิควิดีโอตามที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น ยังได้มีการบันทึกในบทความ "จินตกรแห่งยุคสมัย : ศิลปะการเล่าเรื่องอารมณ์ความรู้สึกในมิวสิควิดีโอ" ไว้ว่า การให้คำจำกัดความคำว่ามิวสิควิดีโอเริ่มต้นจาก วงควีน (Queen) ซึ่งรู้จักดีว่าเป็นวงที่ได้รับการยกย่องว่าการแสดงสดเยี่ยมที่สุดในโลก ทุกคนอยากดูการแสดงสดของวงนี้จนกระทั่ง วงควีน ได้รวบรวมเอาวิดีโอการแสดงสดเพลงต่าง ๆ มาฉายทางโทรทัศน์โดยการนำ clipping ต่างๆมาตัดต่อแล้ว แยกออกมาเป็นเพลง มีการนำเทคนิคการใช้ภาพซ้อนใช้ Slow Motion , Stop Motion เข้ามาผสม และให้คำจำกัดความว่าเป็นมิวสิควิดีโอ นอกจากนั้นแล้ว แนวคิดเรื่องจุดกำเนิดและที่มาของมิวสิควิดีโอเพลงแรกๆ คือ วิดีโอโปรโมชันเพลง โบฮีเมียน ราฟโซดี (Bohemian

Rhapsody) ของวงควีน (Queen) ที่ผลิตออกอากาศมาในปี 1975 ซึ่งกำกับโดย Bruce Gowers ก็ยังมีระบุไว้ในเว็บไซต์ Wikipedia อีกด้วย

2.2 ความหมายของมิวสิกวิดีโอ หมายถึง ภาพประกอบเพลงหรือภาพที่สื่อความหมายจากเนื้อหาของเพลง เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความหมาย และเกิดความเพลิดเพลินจากการรับชม มิวสิกวิดีโอ นอกจากนี้มิวสิกวิดีโอยังสอดแทรกสิ่งที่เป็นประโยชน์มีสาระไว้อีกด้วย แต่จุดมุ่งหมายสำคัญที่ทำให้มีงานชนิดนี้ขึ้นมา นั่นคือ เพื่อเป็นการส่งเสริมเพลงของศิลปินในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นในด้านการตลาด ยอดจำหน่ายเทปเพลง หรือการโปรโมทให้ประชาชนได้คุ้นเคยกับเพลงของศิลปินจากอัลบั้มชุดนั้น ดังนั้นมิวสิกวิดีโอ (Music Video) อาจหมายถึง ภาพประกอบเพลงที่ถ่ายทอดความคิดเกี่ยวกับเพลงเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ผลิต และคนฟังที่ตีความหมาย สร้างจินตนาการให้แบบสำเร็จรูป ตั้งแต่มิวสิกวิดีโอกำเนิดขึ้นสามารถพิจารณามิวสิกวิดีโอในฐานะที่เป็นเครื่องมือทางการโฆษณาประชาสัมพันธ์ นิยามของมิวสิกวิดีโอในยุคแรก ๆ จึงเป็นการผลิตภาพประกอบเพลง หรือมีเพลงเป็นหลัก และมีภาพเป็นรอง แต่ในปัจจุบันพบว่ามิวสิกวิดีโอเพลงไม่ได้ยึดถือเพลงเป็นหลักอีกต่อไป

### 2.3 ลักษณะสำคัญของสื่อมิวสิกวิดีโอ

Roe & Lofgren อธิบายว่า มิวสิกวิดีโอเป็น “ วิทยุภาพ ” (visual radio) เนื่องจากเขาได้สังเกตเห็นว่าผู้รับสารส่วนใหญ่ ที่เปิดหาช่องทีวีเพื่อดูมิวสิกวิดีโอด้วยเหตุผลเดียวกับการหมุนหาคลื่นวิทยุเพื่อฟังเพลง และได้ภาพมาเป็นของแถมส่วนประกอบสำคัญที่เห็นได้อย่างชัดเจนของมิวสิกวิดีโอ คือ เพลง และภาพ มิวสิกวิดีโอ พัฒนามาจากรายการเพลงซึ่งเดิมเป็นการถ่ายทำการแสดงของนักร้องหรือ วงดนตรีในห้องส่งของสถานีโทรทัศน์ ภาพที่ปรากฏจึงเป็นภาพการแสดงของนักร้อง และนักดนตรี ในปัจจุบันมิวสิกวิดีโอ มีการเปลี่ยนแปลงไปโดยสร้างเป็นเรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจ มีการใช้เทคนิคในการถ่ายทำ มีการลงทุนสูง เป้าหมายของการผลิตมิวสิกวิดีโอ เพื่อสร้างสิ่งที่ศิลปินนำมาเสนอในเพลงให้กลายเป็นภาพ เพื่อให้ผู้ชมติดตามฟังเพลง โดยให้ภาพนั้นสื่อความหมายของเพลงหรือเนื้อหาสาระที่ต้องการจะถ่ายทอดการสร้างมิวสิกวิดีโอเป็นการสร้างเพื่อขยายเนื้อค่านางคำที่ไม่ชัดเจนออกมาให้ผู้ชมเข้าถึง การผลิตมิวสิกวิดีโอจะยึดหลักในการสร้างภาพจากเพลงเพื่อให้ผู้ชมติดตามเพลงนั้น ๆ ดังนั้นภาพที่ออกมาจึงจะต้องเป็นภาพที่สามารถสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมได้เพื่อที่จะสามารถย้ำเตือนให้ผู้ฟังนึกถึงเพลงนั้น ปัจจุบันการสร้างสรรคมิวสิกวิดีโอได้กลายเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดของค่ายเพลงที่ผลิตงานเพลงออกมา เพื่อให้มีชิ้นงานสำหรับการออกอากาศทางสื่อโทรทัศน์โดยเฉพาะ ซึ่งเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่ม



ผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ที่สุดในปัจจุบัน สามารถโน้มน้าวใจผู้รับสารได้ มิวสิควิดีโอมีลักษณะพื้นฐานของการเป็นโฆษณาอย่างหนึ่ง ลักษณะดังกล่าวได้แก่

- การผลิตเป็นรูปแบบของธุรกิจหรือเป็นผลผลิตทางอุตสาหกรรม
- การแพร่กระจายเป็นระบบเครือข่ายทางโทรทัศน์เคเบิล และวิดีโอ
- ลักษณะผู้รับสารเป็นกลุ่มคนวัยรุ่นและวัยหนุ่มสาวขนาดใหญ่ที่สุด ซึ่งมี

ประสบการณ์แตกต่างจากคนดูรายการโทรทัศน์กลุ่มอื่น ๆ โดยกลุ่มคนดูมิวสิควิดีโอมีลักษณะเป็นผู้ดูที่ active มากกว่าผู้ดูกลุ่มอื่น และมีเหตุผลในการดูเหมือนกับเป็นกลุ่มเพื่อนที่มาพร้อมแลกเปลี่ยนประสบการณ์ มิวสิควิดีโอเป็นแรงผลักดันที่สำคัญยิ่งในการขายเพลง สำคัญมากกว่าเสียงร้องและตัวบทเพลงเอง มิวสิควิดีโอสามารถเสนอภาพพจน์ของนักร้อง และลีลาการแสดงออกที่โดดเด่น สามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคให้ซื้อหาเทปเพลงชุดนั้นมาฟัง (นิโบล โควา พัททษ์เทศ , 2535)

จากที่กล่าวมาแล้วจะพบว่ามิวสิควิดีโอเป็นงานที่เกิดขึ้นล่าสุดจากระบบอุตสาหกรรมการผลิตเพลง โดยมิวสิควิดีโอเป็นกลยุทธ์สำคัญ มีหน้าที่ในการส่งเสริมการจำหน่ายเพลงประเภทกระแสหลัก (Main Stream) การผลิตมิวสิควิดีโอจึงต้องมีขั้นตอนและกระบวนการที่ใช้ความละเอียดพิถีพิถันอย่างมาก เพื่อที่จะสร้างความประทับใจและดึงดูดกลุ่มเป้าหมายให้ซื้อสินค้าเพลงชุดนั้น ๆ ซึ่งหมายถึงยอดจำหน่ายที่สูงขึ้น บริษัทเทปเพลงแต่ละแห่งจึงแข่งขันกันอย่างมากในการผลิตมิวสิควิดีโอของศิลปินในสังกัด โดยการพยายามสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ทั้งในด้านของ เทคนิคแนวคิด หรือการสื่อความหมาย แต่ทั้งนี้กรอบจำกัดของมิวสิควิดีโอในฐานะที่เป็นเครื่องมือส่งเสริมการจำหน่าย บางครั้งก็ลบเลือนแง่มุม บางเรื่อง บางสิ่ง บางอย่าง ที่เป็นสัจธรรมของชีวิตมนุษย์ไป ความสำคัญของ มิวสิควิดีโอในอีกแง่มุมหนึ่งนั้น เป็นไปตามถูกกล่าวไว้ใน " จินตกวี แห่งยุคสมัย ศิลปะการเล่าเรื่องอารมณ์ความรู้สึกในมิวสิควิดีโอ " ว่ามิวสิควิดีโอเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อหาความสุข ความสนุก ความตื่นให้กับชีวิต ลำพังการฟังเพลงอย่างเดียวเราก็ได้อารมณ์แบบใดแบบหนึ่งอาจจะเป็นความซาบซึ้งเคลิบเคลิ้ม ตื่นเต้น หรือเกิดการชำระจิตใจถ้าเกิดว่าเพลงนั้นดีพอ แต่เมื่อเริ่มมีมิวสิควิดีโอมาประกอบ ภาพในมิวสิควิดีโอจะกระตุ้นให้การเสพดนตรีของเราตื่นเต้นมากขึ้น เปิดมิติใหม่ให้กับความรู้สึกของเรา

#### 2.3.4 บทบาทและความสำคัญของมิวสิควิดีโอ

มิวสิควิดีโอเป็นสุนทรียศาสตร์ทางการสื่อสารที่เป็นสัญลักษณ์ของศิลปิน นักร้อง อีกทั้งยังเป็นชนวนให้เกิดการใช้เวลา และเงินสำหรับการซื้อหาของกลุ่มผู้บริโภควัยรุ่น ซึ่งมีบทบาทความสำคัญ ดังนี้

- 1) มิวสิควิดีโอมีบทบาทในการเสนอสิ่งแวดลอม ประสบการณ์อารมณ์และวัฒนธรรมวัยรุ่น
- 2) มิวสิควิดีโอเป็นพื้นฐานทางการตลาดของเพลงสมัยนิยม ( Popular song)
- 3) มิวสิควิดีโอมีรูปแบบเฉพาะที่ใช้เป็นสื่อเพื่อการโฆษณาของบริษัทเทปเพลง
- 4) มิวสิควิดีโอมีอิทธิพลในการสร้างฝัน จินตนาการ และวัฒนธรรมวัยรุ่น

### 2.3.5 รูปแบบของมิวสิควิดีโอ

รูปแบบของมิวสิควิดีโอจะประกอบด้วยองค์ประกอบหลักทางประสบการณ์ของผู้ฟัง คือ ทางกายภาพ (Physical) ทางอารมณ์ (Emotional) และทางระดับการจดจำ (Cognitive Levels) โดยรูปแบบมิวสิควิดีโอที่เห็นได้จากการที่บริษัทเทปเพลงผลิตออกมามี 3 รูปแบบ คือ

- 1) มิวสิควิดีโอที่มีการแสดงเป็นหลัก (Performance) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์ง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มักเป็นการนำเสนอภาพวงดนตรีแสดงดนตรีหรือ นักร้องร้องเพลงอยู่บนเวที
- 2) มิวสิควิดีโอที่มีเรื่องราวสื่อความหมายเป็นหลัก (Narrative) เป็นมิวสิควิดีโอที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์เป็นเรื่องราว แต่ไม่เหมือนกับนิยายหรือภาพยนตร์เนื่องจากเรื่องราวนั้นจะขึ้นอยู่กับความหมายของเพลง
- 3) มิวสิควิดีโอที่มีแนวความคิดบางอย่างที่ไม่เป็นเรื่องราว (Conceptual) เป็นรูปแบบที่อธิบายถึงสิ่งที่เรียกว่า ดนตรีภาพ (Visual Music) หรือทำเด่นที่เป็นจังหวะ รูปแบบนี้ใช้เทคนิคการพัฒนาแนวความคิดเรื่องความสัมพันธ์ต่างๆ ของดนตรีการลำดับเรื่องราว (editing) และภาพลักษณ์ (images)

### 2.3.6 ลักษณะเฉพาะของมิวสิควิดีโอ

มิวสิควิดีโอ เป็นผลผลิตเชิงอุตสาหกรรมซึ่งมีรูปแบบผสมกัน 2 ส่วน ระหว่างส่วนที่เป็นอุตสาหกรรมเพลง และอุตสาหกรรมโทรทัศน์ประกอบกับการพิจารณาถึงนิยามของมิวสิควิดีโอโดยรวมด้วยจะพบว่า ลักษณะหลักของมิวสิควิดีโอคือ เครื่องมือในการโฆษณาประชาสัมพันธ์เทปเพลงที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งแตกต่างไปจากโฆษณาอื่นหลายประการ โดยสามารถอธิบายถึงลักษณะเฉพาะของมิวสิควิดีโอ ได้ดังต่อไปนี้

- 1) ภาพยนตร์สั้น จบใน 3 นาที มิวสิควิดีโอเป็นภาพยนตร์สั้น ๆ ที่ไม่มีบทพูด แต่เป็นการร้อยเรียงภาพแต่ละภาพประกอบบทเพลง เนื้อหาของเพลงเป็นเสมือนบทพูด
- 2) เนื้อหาเน้นเรื่องความรัก ความผิดหวังเมื่อพิจารณามิวสิควิดีโอพบว่า เพลงที่



ถูกเลือกมาผลิตเป็นมิวสิกวิดีโอในอัลบั้มชุดหนึ่งมักเลือกเพลง ที่มีท่วงทำนองและเนื้อหาที่เด่น สะดุดหูประมาณ 3 -4 เพลง โดยส่วนใหญ่มักเป็นเพลงช้ามากกว่าเพลงเร็วเนื้อหาของเพลงไทย สมัยนิยมมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรักและมักเป็นความรักที่ผิดหวังซึ่งอาจเป็นเพราะอารมณ์ ผิดหวังรุนแรงน่าสนใจกว่าอารมณ์สมหวัง

3) ยึดภาพลักษณ์นักร้องเป็นหลัก มิวสิกวิดีโอช่วยสร้างเอกลักษณ์ที่เป็นส่วนรวม หรือสาธารณะของนักร้องและเป็นพาหนะในการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของนักร้องสู่สาธารณะ ก่อให้เกิดความคุ้นเคยและยอมรับในบุคลิกภาพของเขา

4) ระยะเวลาในการโฆษณาสั้นกว่าโฆษณาสินค้าอื่น มิวสิกวิดีโอที่ใช้ในการ โฆษณาเทปเพลงมักมีระยะเวลาในการ โฆษณาสั้น ๆ เพราะเทปเพลงเป็นสินค้าที่มีอายุสั้น ประมาณ 3 เดือน และขายความเป็นสมัยนิยม มิวสิกวิดีโอเพลงเชียร์จะออกอากาศไม่นานซึ่งต่าง จากสินค้าอื่นที่ใช้โฆษณาในระยะยาว

5) เป็นโฆษณาที่ไม่เหมือนโฆษณา มิวสิกวิดีโอเป็นโฆษณาสินค้าเทปเพลงที่ทำให้ผู้ชมซึ่ง เป็นกลุ่มวัยรุ่นไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นโฆษณาเพราะเหมือนเป็นชีวิตจริงของวัยรุ่น นอกจากนี้มิวสิกวิดีโอยังต่างจากสินค้าประเภทอื่นตรงที่ให้ผู้บริโภคได้ทดลองสินค้าก่อนซื้อ สินค้าประเภทอื่นๆ ใช้โฆษณาเป็นเครื่องมือโน้มน้าวใจให้เกิดความต้องการอยากใช้สินค้านั้นก่อน ในขณะที่มิวสิกวิดีโอเป็นโฆษณาที่ให้ทดลองใช้สินค้านั้นจนพอใจแล้วค่อยไปซื้อสินค้า กล่าวคือ ได้ดูมิวสิก-วิดีโอ และได้ฟังเพลงจนพอใจจึงจ่ายเงินซื้อเทปเพลง

6) กลุ่มผู้รับสารเป็นวัยรุ่นโดยเฉพาะ วัยรุ่นปัจจุบันเติบโตขึ้นมาท่ามกลางโลก แห่งสัญลักษณ์มีการนำเสนอด้วยภาพเป็นหลัก มิวสิกวิดีโอมักนำเสนอเรื่องราวในวัยและชีวิตของกลุ่มวัยรุ่น วัยรุ่นจึงเข้าใจได้ดีกว่าผู้ใหญ่

7) ครอบงำอุดมการณ์แบบไม่รู้ตัวด้วยเนื้อหาที่ปรากฏในมิวสิกวิดีโอมักจะเป็น เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงที่สัมผัสได้ด้วยจิตใจทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต รู้สึกคล้าย กับการดูละครหรือภาพยนตร์มากกว่าดูโฆษณา มิวสิกวิดีโอ จึงมีคุณสมบัติพิเศษคือ การ ครอบงำอุดมการณ์แบบไม่รู้ตัวอุดมการณ์ต่างๆ ที่ถูกผลิตผ่านมิวสิกวิดีโอจึงสื่อเข้าถึงวัยรุ่นได้เป็น อย่างดี มิวสิกวิดีโอที่สะท้อนภาพสอดคล้องกับเนื้อหาของเพลงที่เกี่ยวกับแง่คิด มุมมองหรือทัศนคติ ตลอดจนปรัชญาในการดำเนินชีวิตและให้กำลังใจโดยเนื้อหาสามารถแยกได้ดังนี้มิวสิกวิดีโอเพลง สะท้อนปัญหาสังคม ได้แก่การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการสะท้อนปัญหาสังคม และกระตุ้น จิตสำนึกให้ผู้ฟังเพลงนึกถึงปัญหาบางปัญหาในสังคมที่ถูกหยิบยกมาร้อยเรียงเป็นเพลง นำเสนอ ภาพหรืออารมณ์ความรู้สึกของแต่ละปัญหาให้ผู้บริโภคมองเห็น มิวสิกวิดีโอเพลงให้กำลังใจใน



การดำเนินชีวิต ได้แก่การนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับการให้กำลังใจในการดำเนินชีวิต หรือการแสดงความรักความเป็นห่วงโดยตัวศิลปินเป็นผู้ถ่ายทอดสู่ผู้ฟังเพลงไปตามเนื้อหาที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้ถ่ายทอดความรู้สึกดังกล่าว มายังผู้บริโภคมิวสิควิดีโอเพลงให้แง่คิดเกี่ยวกับความรัก ได้แก่การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรักที่มุ่งเน้นการให้แง่คิดหรือมุมมองต่างๆของความรักที่มีได้เจาะจงเพียงความรักระหว่างชายหนุ่มหญิงสาวเหมือนเพลงรักที่ปรากฏอยู่ทั่วไป หากแต่มุ่งที่จะนำเสนอความหมายหรือ ลักษณะของความรักในแบบต่างๆ ทั้งด้านดีและไม่ดีเพื่อให้ผู้บริโภคได้เข้าใจความหมายของความรักในมิวสิควิดีโอเพลงที่ให้แง่คิดเกี่ยวกับสาระและปรัชญาในการดำเนินชีวิต ได้แก่การนำเสนอเนื้อหา เกี่ยวกับปรัชญาในการดำเนินชีวิตและแง่คิดที่เป็นสาระ

### 2.3.7 การใช้ภาษาทางสื่อมิวสิควิดีโอ

ปัจจุบันมิวสิควิดีโอได้มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมาก ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ได้แก่

1) ปัจจัยทางด้านสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรับอิทธิพลจากตะวันตกมากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นได้จากเนื้อหาที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอ อาจมีการเลียนแบบมิวสิควิดีโอตะวันตก ซึ่งบางครั้งไม่เหมาะสมต่อสังคมไทย

2) ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีเนื่องจากความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีซึ่งมีบทบาทต่อการผลิตมิวสิควิดีโอด้วยเช่นกัน ช่วยพัฒนารูปแบบและเนื้อหาให้ดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น เช่น การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้างภาพต่าง ๆ

3) ปัจจัยทางการตลาด เป็นการแข่งขันกันของค่ายเพลงต่าง ๆ เพื่อสร้างความสนใจแก่กลุ่มเป้าหมาย จึงมีการแข่งขันกันเพื่อพัฒนามิวสิควิดีโอให้มีความน่าสนใจมากกว่าในอดีต การใช้ภาษาทางมิวสิควิดีโอ มักจะขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายของศิลปินนักร้องเป็นหลัก โดยจะพบว่า ปัจจุบันมีมิวสิควิดีโอเพลง 3 ประเภทที่แพร่ภาพออกอากาศแก่ผู้ชม ได้แก่ เพลงไทยสากล เพลงสากล เพลงลูกทุ่งหมอลำ ซึ่งการศึกษาถึงการให้ภาษาทางมิวสิควิดีโอจะคำนึงถึง ทั้งรูปแบบ และเนื้อหาที่สื่อสารออกมาโดยสามารถสรุปได้ดังนี้

- เนื้อหาทางมิวสิควิดีโอไม่ควรชี้นำความคิด ค่านิยม หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่เหมาะสมแก่ผู้ชม โดยอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้ เช่น การแต่งกายของวัยรุ่น ความฟุ้งเฟ้อ ความฟุ่มเฟือย การนำเสนอค่านิยมที่ผิด เช่น การปฏิบัติต่อระหว่างชายหญิงที่เป็นคู่รักกัน

- ควรระวังการนำเสนอเนื้อหาในเรื่องของความรุนแรงต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงในการใช้อารมณ์การแสดงออกของวัยรุ่นเกี่ยวกับความเสียใจ การแสดงออกในเรื่องของความรัก



- พยายามสอดแทรกเนื้อหาสาระไปพร้อมกับความบันเทิงเพื่อให้เกิดการพัฒนา  
ความรู้แก่ผู้ชม

- ระวังการเผยแพร่มิวสิควิดีโอจากต่างประเทศ ซึ่งมีความแตกต่างจากสังคมไทย  
ในเรื่องของวัฒนธรรม อาจจะนำเสนอภาพที่ไม่เหมาะสม ภาพล้อแหลม ภาพยั่วอารมณ์ทางเพศ  
ควรส่งเสริมเนื้อหาเพื่อการแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม สังคมที่งดงามของไทย

- ไม่ควรนำเสนอคำพูดที่หยาบคาย สองแง่สองง่าม ภาษาสแลง ผิดความหมาย ไม่  
ถูกต้อง คำฟุ่มเฟือยภาษากำกวมมิวสิควิดีโอเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ทำหน้าที่ในการสะท้อน  
อุดมการณ์ความคิด ค่านิยม และความเป็นไปทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม ให้คนในสังคม  
ได้รับรู้ถึงปัญหาและเรียนรู้เป็นบทเรียนดังนั้นผู้ผลิตควรคำนึงถึงการสร้างสรรค์เนื้อหาที่อาจ  
ก่อให้เกิดผลกระทบที่ตามมาด้วย

### 2.3.8 มิวสิควิดีโอเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก

มิวสิควิดีโอที่ผลิตขึ้นเพื่อทำให้เพลงที่มีตัวบทเกี่ยวข้องกับความรักในลักษณะต่าง ๆ เป็น  
ภาพขึ้นได้ ซึ่งนอกเหนือจากการนำเสนอภาพแล้ว ยังสามารถเสนออารมณ์ผ่านทางสัญลักษณ์  
ต่าง ๆ ที่ปรากฏได้อีกด้วย เนื้อหาที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอเพลงรักสามารถจำแนกได้หลากหลาย

1) มิวสิควิดีโอเพลงรักเศร้าสะเทือนใจ เป็นการนำเสนอเนื้อหาของความรักซึ่งไม่  
สมหวังในเรื่องราวของความรัก และความโศกเศร้าต่าง ๆ ที่ต้องพลัดพรากจากคนรักในแบบที่  
แตกต่างกันไป ซึ่งจะกระตุ้นเร้าให้ผู้บริโภคเกิดอารมณ์ร่วมในลักษณะต่าง ๆ เช่น เหงา เศร้า โดด  
เดี่ยว

2) มิวสิควิดีโอเพลงรักให้อารมณ์รุนแรง ได้แก่การนำเสนอความรักในอีกแง่มุม  
หนึ่ง ที่ถึงแม้ความรักนั้นจะผิดหวังหรือนำเศร้าที่ต้องแยกทางกับคนรัก แต่อารมณ์ของเพลงได้ถูก  
ถ่ายทอดด้วยทำนองที่รุนแรงเร้าใจ ทำให้ผู้บริโภคไม่เกิดอารมณ์ที่เศร้าสร้อยตามเนื้อเพลง แต่กลับ  
รู้สึกสะเทือนใจ และได้อารมณ์มากกว่า

3) มิวสิควิดีโอเพลงรักสนุกสนาน ได้แก่การนำเสนอเนื้อหาของความรักที่บอก  
กล่าว เรื่องราวได้อย่างสนุกสนาน ประกอบกับทำนองและจังหวะเพลงทำให้ผู้บริโภคเกิดความ  
บันเทิงได้ (พัลพงศ์ สุวรรณวาทีน , 2536, หน้า 38-40)

### 2.3.9 สื่อวีดิทัศน์เพื่อการผลิต

วีดิทัศน์เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ภาพทำหน้าที่หลักในการนำเสนอ เสียงจะเข้ามาช่วย



เสริมในส่วนของภาพเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น วีดิทัศน์เป็นสื่อในลักษณะที่นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหว และสร้างความต่อเนื่องของการกระทำของวัตถุจากเรื่องราวต่าง ๆ สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชม เป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย มีความรวดเร็วสามารถเสนอเหตุการณ์ได้ทันที ถ้าเสนอรายการผ่านระบบโทรทัศน์ก็จะเป็นรายการโทรทัศน์ ในการผลิตวีดิทัศน์ในการศึกษานั้น เป็นเรื่องของการสื่อสาร การถ่ายทอดความรู้ผ่านสื่อวีดิทัศน์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย นั่นคือ นักเรียน และครู ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายหลัก ขั้นตอนการผลิตนั้นเหมือนกับการผลิตรายการวีดิทัศน์ทั่วไป แต่จะแตกต่างกันที่รายละเอียดความถูกต้อง น่าเชื่อถือ และการสื่อ ความหมายเพื่อการเรียนรู้การสอน รายการวีดิทัศน์ที่มีคุณภาพนั้นต้องสื่อความหมายหรือถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ได้ตามวัตถุประสงค์หลักที่ตั้งเอาไว้

#### 2.3.10 ลักษณะเฉพาะของวีดิทัศน์

- 1) เป็นสื่อที่สามารถเห็นได้ทั้งภาพ และฟังเสียง
- 2) มีความคงที่ของเนื้อหา
- 3) เสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวที่แสดงความต่อเนื่องของการกระทำ
- 4) ใช้ได้ทั้งผู้ชมทั้งที่เป็นกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
- 5) เสนอได้ทั้งภาพจริงและกราฟิกต่าง ๆ
- 6) สามารถเก็บเป็นข้อมูลและนำมาเผยแพร่ได้หลายครั้ง

#### 2.3.11 กระบวนการผลิตรายการวีดิทัศน์

ในการผลิตรายการวีดิทัศน์นั้น จะมีองค์ประกอบหลัก 3 ด้านดังนี้

1) องค์ประกอบด้านวิธีการ การผลิตรายการวีดิทัศน์นั้นจะมีหลักการ วิธีการ ข้อปฏิบัติต่างๆ ของการผลิต ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนการผลิต การเขียนบท การถ่ายทำ การตัดต่อ การ ประเมินผล ผู้ผลิตรายการควรมีความรู้ความเข้าใจ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการทำงานในการผลิตที่มีประสิทธิภาพ

2) องค์ประกอบด้านบุคลากร บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ และสามารถทำงานเป็นทีมได้โดยที่แต่ละคนมีอิสระทางความคิดในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งบุคลากรที่มาร่วมงานด้วยกันต้องเข้าใจแนวคิด (Concept) ของงานเป็นอย่างดีและมีความรับผิดชอบสูง บุคลากรด้านการ ผลิตรายการวีดิทัศน์ประกอบด้วย บุคลากรทางเทคนิค บุคลากรการผลิตรายการ และ บุคลากรสนับสนุนงาน



3) องค์ประกอบด้านเทคนิค องค์ประกอบด้านเทคนิคได้แก่อุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ ด้านอุปกรณ์ เช่น อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบการถ่ายทำ เครื่องมือ เช่น กล้องถ่าย วีดีทัศน์เครื่องตัดต่อลำดับภาพ เครื่องควบคุมเสียง นอกจากนี้ยังมีการแต่งหน้า ซึ่งเป็นองค์ประกอบด้านเทคนิค เช่นกัน

### 2.3.12 ขั้นตอนในการผลิตรายการวีดีทัศน์

หลักในการผลิตรายการวีดีทัศน์ สิ่งที่สำคัญคือ ต้องมีวัตถุประสงค์ของการผลิตที่ชัดเจน เช่น จะผลิตเพื่ออะไร และมีแนวความคิดหลักของเรื่องควรมี Concept เดียวจากสิ่งที่มีความสำคัญ และเป็นประโยชน์ สิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่สำคัญไม่ควรนำเสนอ มีเป้าหมาย คือ กลุ่มผู้ชมที่เป็นเป้าหมาย ซึ่งเรื่องที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายในด้านการเรียนรู้ รับรู้ และรูปแบบ ในการนำเสนอ คำนึงถึงเวลาที่เหมาะสม เนื้อเรื่องน่าสนใจติดตาม เนื้อหาต้องเหมาะสมกับผู้แสดง สื่อหรือกิจกรรมต่าง ๆ และต้องไม่ลืมว่าการนำเสนอ นั้น ต้องสื่อความหมายให้บุคคลอื่นที่รับชมเข้าใจ เรื่องราวอย่างชัดเจน ซึ่งหากผู้ผลิตปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ก็จะทำให้ผลิตรายการวีดีทัศน์ดังกล่าวดำเนินไปอย่างราบรื่น และสำเร็จตามความมุ่งหมาย โดยมีขั้นตอนการผลิตรายการดังนี้

#### 1) ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production)

- ตรวจสอบความต้องการและวิเคราะห์ปัญหา
- วิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดเรื่อง
- เขียนบทวีดีทัศน์
- วางแผนการถ่ายทำ

2) ขั้นการผลิต (Production) คือ การถ่ายทำวีดีทัศน์ เป็นการบันทึกภาพวีดีทัศน์ตามบทวีดีทัศน์ที่ได้เขียนไว้ใน การถ่ายทำควรจะต้องศึกษาบทวีดีทัศน์อย่างละเอียด ถ่ายทำให้ได้ภาพครบตามที่ต้องการ

3) ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) ขั้น คือ การตัดต่อลำดับภาพ ในขั้นนี้ถือว่าเป็นสุดท้ายของการผลิต เป็นขั้นสำคัญอีกขั้นหนึ่งที่ต้องมีความระเอียดรอบคอบทั้งทางด้านภาพ และเสียง โดยการนำภาพต่าง ๆ เสียง กราฟฟิก มาเรียบเรียง ลำดับให้เป็นเรื่องราวตามบทวีดีทัศน์ที่กำหนดไว้พร้อมทั้งการแก้ไข ปรับแต่งให้มีความเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจ และจะต้องคำนึงถึงรูปแบบของสื่อที่จะเผยแพร่อีกด้วย

### 2.3.13 ประเมินผล (Evaluation)

1) การประเมินผล เป็นการประเมินผลสื่อ เมื่อได้ผลิตรายการวีดิทัศน์มาแล้วต้องนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริงจำนวนหนึ่ง เพื่อนำข้อมูลต่าง ๆ มาปรับปรุงแก้ไขตามที่เห็นสมควร เพื่อให้วีดิทัศน์มีคุณภาพก่อนจะนำไปเผยแพร่ต่อไป

2) การเผยแพร่ในการเผยแพร่วีดิทัศน์ควรมีรูปแบบที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าถึงเป้าหมายให้ได้มากที่สุด เท่าที่จะทำได้และควรเก็บข้อมูล ข้อเสนอแนะต่างๆ จากผู้ใช้เพื่อนำมาแก้ไขในเรื่องอื่นต่อไป

### 2.3.14 บทวีดิทัศน์

เบื้องหลังความสำเร็จของการผลิตวีดิทัศน์เกิดจากหลาย ๆ องค์ประกอบ บทวีดิทัศน์เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญเป็นหัวใจในการกำหนดภาพ และเสียงให้ปรากฏบนจอภาพ รายการวีดิทัศน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะทางการศึกษา รายการบันเทิง ล้วนต้องมีบทสำหรับการผลิตรายการทั้งสิ้น เพราะบทวีดิทัศน์จะเป็นแนวทางในการผลิตรายการได้ตรงเป้าหมายให้ผู้ผลิตรายการ และทีมงานทุกฝ่ายสามารถเข้าใจตรงกันว่าเขาจะทำอะไร จะทำงานกันอย่างไร โดยเริ่มตั้งแต่การวางแผนการทำงาน การกำหนดงบประมาณและเวลา การเตรียมการก่อนถ่ายทำ การถ่ายทำ การตัดต่อบันทึกเสียง บทเปรียบเสมือนพิมพ์เขียว เป็นแนวทางในการทำงาน หรือเส้นทางการทำงานที่จะทำให้การผลิตสำเร็จตามที่ต้องการได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ถ้าไม่มีบท เปรียบเสมือนการทำงานที่ไม่มีที่วางแผน ยากที่จะสำเร็จตามเป้าหมาย กล่าวโดยสรุปบทวีดิทัศน์ คือ เป็นข้อเขียนหรือรายละเอียดที่เขียนขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวกำหนดแนวทาง ในการดำเนินการผลิตรายการวีดิทัศน์และสื่อความหมายให้ทุกฝ่ายเข้าใจได้ตรงกันและสื่อความหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์

### 2.3.15 จุดมุ่งหมายของการเขียนบทวีดิทัศน์

การผลิตรายการวีดิทัศน์ไม่ว่าจะลักษณะใดก็ตามต้องอาศัยบทเป็นแนวทางในการผลิต การเขียนบทเพื่อจุดมุ่งหมายอย่างน้อย 3 ประการคือ

- 1) เพื่อกำหนดรูปแบบของรายการ
- 2) เพื่อบ่งบอกถึงเนื้อหาของรายการ
- 3) เพื่อจัดข่าวสารที่สำคัญของการผลิตรายการให้เป็นขั้นตอนสะดวกต่อการวางแผนการผลิต และการดำเนินการผลิต

### 2.3.16 ประเภทของบทวีดีทัศน์ แบ่งออกเป็น 4 ประเภท

1) บทวีดีทัศน์แบบสมบูรณ์ (Fully script) เป็นบทที่บอกทุกสิ่งทุกอย่างไว้ มีการเขียนคำพูดทุกคำที่ต้องสื่อออกไป พร้อมกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับคำสั่งของภาพและเสียงไว้ อย่างสมบูรณ์ประโยชน์ของการเขียนบทประเภทนี้คือ เราสามารถมองภาพของรายการได้ตั้งแต่ต้นจนจบ

2) บทวีดีทัศน์กึ่งสมบูรณ์ (Semi script) เป็นบทที่วางแนวทางของเรื่องไว้ระบุหัวข้อเรื่อง หรือเสียงที่จะพูดไว้คำพูด คำบรรยาย หรือบทสนทนานั้นจะไม่ได้ระบุทุกตัวอักษร เพื่อให้ผู้ดำเนินรายการทำงานได้อย่างสะดวกรวดเร็วขึ้น บทวีดีทัศน์แบบนี้ได้แก่บทที่มีเนื้อหาเป็นเชิงอภิปรายการสารคดี สิ่งสำคัญของบทนี้คือ ต้องระบุคำสุดท้ายในประโยคของผู้พูดเอาไว้เสมอ เพื่อเป็นสัญญาณบอกผู้กำกับรายการ สามารถตัดรายการได้

3) บทวีดีทัศน์บอกเฉพาะรูปแบบ (Run-down sheet) บทโทรทัศน์ประเภทนี้เขียนเพียงคำสั่งของส่วนต่าง ๆ ที่สำคัญในรายการจากที่สำคัญๆ ลำดับรายการที่สำคัญ ๆ บอกเพียงเวลาของรายการแต่ละตอน เวลาดำเนินรายการ ทั้งนี้เพื่อให้ฝ่ายต่าง ๆ รู้คิวของรายการ

4) บทวีดีทัศน์แบบร่างกำหนดการของรายการ (fact sheet) บทโทรทัศน์ประเภทนี้จะแสดงเพียงเค้าโครงของรายการในลักษณะร่างลำดับของรายการตั้งแต่เริ่มต้นจบรายการ มีการกำหนดช่วงเวลาของเนื้อหา ในรายการบทประเภทนี้เหมาะสำหรับรายการที่ไม่สามารถกำหนดรายละเอียด

### 2.3.17 การวางแผนกำหนดแนวทางการเขียน

ในการเขียนบทวีดีทัศน์ควรมีแนวทางในการเขียนดังนี้

- 1) WHO - กลุ่มเป้าหมาย/เรื่อง
- 2) WHY - วัตถุประสงค์เพื่ออะไร
- 3) WHAT - ขอบเขตเนื้อหา
- 4) HOW - เทคนิคการนำเสนอ น่าสนใจ มีชีวิตชีวา มีลูกเล่น มีขึ้น-ลง
- 5) WHEN - เวลา / ความยาว / ออกอากาศ
- 6) WHERE - โรงเรียน / สถานีโทรทัศน์



### 2.3.18 ลำดับชั้นการเขียนบท

- 1) ศึกษาแผนการผลิต ผู้เขียนบทต้องศึกษาเพื่อให้ทราบเป้าหมายการผลิตที่แน่นอนการวิเคราะห์พื้นฐานของผู้ชม งบประมาณ เวลา จนกระทั่งรูปแบบของรายการ
- 2) ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล ข้อมูลที่ถูกต้องเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้บทมีคุณค่า น่าเชื่อถือ ข้อมูลที่มากพอในหลายแง่มุม ทำให้สามารถสร้างสรรค์เรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ
- 3) การเขียนโครงการเรื่องจากข้อมูลที่ค้นคว้า ผู้เขียนบทต้องพยายามจินตนาการให้เห็นภาพของสิ่งที่จะเขียนให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ การจินตนาการเป็นภาพจะง่ายและรวดเร็วกว่า แต่ถ้ามีข้อความที่สำคัญหรือน่าประทับใจ ก็ควรจะคิดควบคู่กันไปพร้อมๆ กับภาพ ผู้เขียนบทสามารถจินตนาการงานได้ทุกที่ทุกเวลา
- 4) ควรมีการประชุมเพื่อให้ความเห็นชอบกับโครงเรื่อง ของผู้ที่มีอำนาจหน้าที่ ตัดสินใจในกิจการผลิตรายการที่เขียนบท โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนบทตามความเหมาะสม
- 5) ข้อคำนึงถึงในการเขียนบทสำหรับถ่ายทำ ผู้เขียนบทควรคำนึงอยู่เสมอว่าการเขียน บทที่ดีทัศนให้ช่างภาพและทีมงานเข้าใจอย่างดีจะเป็นด่านแรกของการผลิตรายการที่ดีทัศนได้อย่างตรงตามวัตถุประสงค์

เมื่อเขียนบทเสร็จแล้วควรทบทวน ตรวจสอบปรับปรุงโดยเก็บบทไว้ประมาณ 1 สัปดาห์ เพื่อคลี่คลายความรู้สึกเป็นเจ้าของเรื่อง ซึ่งมักทำให้ขาดความเป็นกลางแล้วนำมาอ่านใหม่ด้วยใจเป็นกลาง จะพบว่าสามารถปรับปรุงให้บทมีความสมบูรณ์ขึ้นได้มาก นอกจากการแก้ไขด้วยตนเองแล้ว การนำบทไปให้ผู้รู้หรือผู้สนใจในเรื่องนั้นอ่าน อาจทำให้ได้ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่มีประโยชน์มาก

### 2.3.19 องค์ประกอบที่สำคัญของบทวิดีทัศน์

- 1) ส่วนที่นำเข้าสู่เรื่องหรือแนะนำเรื่อง (Introduction) เป็นตอนต้นของเรื่อง ให้ผู้ชมสนใจเรื่องราวต่างๆ ที่จะบอกเล่า
- 2) ส่วนที่เป็นการดำเนินเรื่อง เป็นส่วนที่บอกถึงเรื่องนั้นๆ ว่าดำเนินอย่างไร (Development)
- 3) ส่วนที่เป็นแก่นของเรื่อง เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด ส่วนที่จะเปิดเผยเรื่อง (Climax)
- 4) เป็นส่วนที่สรุป เมื่อเสนอเรื่องนั้นจบแล้ว บางครั้งอาจจะให้ผู้ดูสรุปเอง ขึ้นอยู่กับการออกแบบ

### 2.3.20 หลักในการเขียนบทที่ดี

- 1) บทที่ดีที่ศรัทธามีแก่นเรื่อง(Theme) เพื่อให้เรื่องมีเอกภาพ (Unity)
- 2) มีการวางโครงเรื่องที่ดี(Out line) น่าสนใจให้ติดตาม
- 3) ควรเลือกรูปแบบของบทให้เหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่อง
- 4) ภาษาที่ใช้ควรมีความสละสลวยเข้าใจง่ายใช้ภาษาเพื่อการฟังมิใช่ภาษาเพื่อ

การอ่าน

- 5) ภาพและเสียงควรมีความสัมพันธ์กัน(Relation of sound and picture)
- 6) ภาพและเสียงของแต่ละช่วงตอนต้องมีความต่อเนื่องกัน
- 7) คำเนื่งถึงจำนวนเวลาของรายการ ความยาวของบทต้องสอดคล้องกับเวลาที่ผู้เขียนบทควรประสานแนวคิดกับเจ้าของเรื่อง เพื่อให้ได้เนื้อเรื่องที่ถูกต้องสมบูรณ์ขณะที่มีการผลิตรายการผู้เขียนบทควรสังเกตการณ์จากจอโมนิเตอร์ว่าภาพและเสียงที่ปรากฏนั้น เป็นไปตามจินตนาการที่คิดไว้หรือไม่ถ้าไม่ตัวอย่างที่คิด อาจจะทำให้ข้อคิดเห็นแก่ผู้กำกับเพื่อช่วยกันปรับปรุงแก้ไข
- 8) เมื่อขั้นตอนการผลิตเสร็จสิ้นลง ตามปกติจะมีการประชุมดูผลงาน เพื่อประเมินผู้เขียนบทต้องเข้าร่วมประเมินคุณภาพของรายการด้วย

### 2.3.21 เทคนิคต่างๆ ในการถ่ายภาพวิดีโอ

การถือกล้อง และควบคุมการถ่ายภาพให้นิ่ง กล้องสมัยนี้มีขนาดเล็กลงมาก บางรุ่นขนาดเท่าฝ่ามือ ทำให้กลายเป็นปัญหาใหญ่ปัญหาหนึ่งของมือสมัครเล่น เนื่องจากกล้องไม่เหมือนกับตา และหัวของคนเรา เพราะการมองของคนนั้นมีการเคลื่อนไหวของตา และหัวที่รวดเร็ว ให้สังเกตเวลาเรามองพื้นที่กว้าง ๆ คนมักจะกวาดสายตา และหันหัวอย่างรวดเร็ว จะทำให้เกิดการสั่นไหวของภาพ ทำให้วีดีโอที่เราถ่ายออกมานั้นมีลักษณะเหมือนลอยอยู่ในคลื่นทะเล ดูแล้วชวนเวียนหัว แม้ว่าปัจจุบันกล้องดิจิตอลวีดีโอจะมีฟังก์ชันช่วยลดความสั่นไหวของภาพ แต่เราก็ควรจะฝึกถือกล้องให้นิ่งให้เป็นเพื่อทำให้วีดีโอที่ออกมาเป็นที่น่าพอใจสำหรับคนดูการถ่ายวีดีโอแบบไหนที่ทำให้นิ่งได้นั้นก็คือ ต้องถือกล้องให้ถูกวิธีเมื่อก่อนนี่จะเป็นกล้องที่แบกกับบ่า เพราะฉะนั้น เรื่องของการสั่นไหวไม่ค่อยเป็นเรื่องที่น่ากังวลนัก เพราะว่าศูนย์ถ่วงของกล้องที่อยู่บนบ่านั้นได้ถูกออกแบบมาเพื่อให้สมดุลอยู่แล้ว แต่ถ้าเป็นกล้องที่มีขนาดเล็ก กะทัดรัด บางตัวของเราแล้วละก็ต้องพึ่งแขนในการถือกล้องเป็นสำคัญ

- 1) วิธีจับกล้องรุ่นแบกบ่า ท่านที่ใช้กล้องแบกบ่าดูจะง่ายหน่อยเพราะมีฐานรองรับที่ติดอยู่กับตัวแล้ว วิธีการบังคับกล้องแบกบ่าให้นิ่งก็จะต้องจำลองตัวเองให้เป็นฐานรองรับ



กล้อง โดยใช้ขา หรือไหล่ขวาเป็นพื้นที่รองรับ ป่าของคนเราจะเอียงลาดลง ดังนั้นขั้นแรก ต้องยก ป่าขึ้นเล็กน้อยให้ระนาบเดียวกันมือขวาจับที่ส่วนควบคุมการถ่าย นิ้วมือวางเรียงกันที่ตรงปุ่มกดชัตเตอร์เพื่อเตรียมใช้งานมือซ้ายทำหน้าที่คอยประคองกระบอกเลนส์มือขวาจะคุมการซูม การถ่ายและรองรับน้ำหนักกล้องส่วนหน้า โดยใช้ฐานมือบริเวณอุ้งมือคอยรับน้ำหนัก

2) ท่าทางจับกล้อง ท่าที่เหมาะสมและดีที่สุดก็ต้องถ่าย 2 มือ มือซ้ายทำเป็นฐาน คอยแบมือ หรือประคองอยู่ด้านล่างของกล้อง โดยที่มือขวาที่จะเป็นตัวควบคุมระบบซูม และการบันทึก สอดใส่เข้าไปในสายรัดมือ พยายามใช้สองมือให้ถนัดถึงแม้ว่าบางรุ่นจะไม่เหมาะกับการใช้ 2 มือ เพราะเล็กเหลือเกิน แต่ก็ใช้มืออีกข้างมาช่วยประคองไว้ได้ที่ส่วนฐานของกล้อง ไม่ว่าจะเป็น แนวนอนหรือแนวตั้งภาพที่ได้จะนิ่ง ดูไม่เวียนหัว

3) ใช้ข้อศอกช่วย ถ้าเป็นการยืนถ่าย ให้สร้างฐานพักข้อศอกเพื่อให้มือที่ถ่ายอยู่นิ่งขึ้น โดยเอามือที่วางขึ้นมาเหมือนกอดดอกวางไว้บนอกเฉย ๆ แล้วเอาข้อศอกของแขนที่จะถ่ายนั้นวางทับลงไป สังเกตได้เลยว่ามือจะอยู่ระดับสายตาพอดีเท่ากับกล้อง และช่องมองภาพจะมาอยู่ที่ระดับสายตาพอดี การวางแขนซ้อนกันกับแบบนี้จะทำให้เราไม่เมื่อย อีกทั้งยังทำให้ถ่ายได้นิ่ง อย่าหายใจแรง ๆ หรือหนัก ๆ เพราะจะทำให้แขนโยกขึ้นลงตามการหายใจนั่นเอง หากว่านั่งอยู่บนโต๊ะให้วางแขน และข้อศอกไว้บนโต๊ะในขณะที่ตั้งแขนขึ้นมาเพื่อถ่ายกล้องแบบนี้ง่ายมา ได้ผลดีแน่นอนเหมือนการใช้ขาตั้งมากที่สุดใช้ได้ทั้งบนโต๊ะ หรือหากว่านอนถ่ายก็วางแขนบนพื้นดินได้เลยแบบนี้ไม่เมื่อยแถมไม่สั่นไหว

4) แนะนำเทคนิคการควบคุมกล้องให้นิ่งเพิ่มเติม

- ฝึกใช้หัวไหล่และมือให้สัมพันธ์กันในการถือกล้องทั้งขึ้นขวา /ลง และหมุนซ้าย/ ดังนั้นต้องตระหนักว่ากล้องไม่สามารถจับภาพเคลื่อนไหวได้ชัดเจนถ้าถือกล้องตามสายตาลงเร็ว ๆ ลากกล้องเร็ว ๆ จากซ้ายไปขวา ขวาไปซ้าย หรือขึ้น

- การทำให้กล้องสั่นไหวบ้าง ก็สามารถทำให้วีดีโอที่ได้ดูตื้นตัน และมีชีวิตขึ้นมา แต่ให้ใช้เป็นบางช่วง หรือช็อตการถ่ายเท่านั้น เทคนิคใช้ในหนังผีหรือหนังต้องความตื้นตัน

- พยายามเลือกใช้กล้องที่เหมาะสมกับขนาดมือของเรา เพราะจะทำให้การจับ สามารถจับได้กระชับกว่า ถ้ากล้องเล็กหรือใหญ่ไปจะมีผลต่อการควบคุม ทั้งนี้น้ำหนักกล้องก็สำคัญเช่นกัน พยายามเลือกให้พอดีมือของเรามากที่สุด

5) เทคนิคการซูมและการโฟกัส การซูม (Zooming) เป็นการเปลี่ยนแปลงของภาพอย่างต่อเนื่องจากขนาดเล็กไปหาขนาดใหญ่ (Zoom in) หรือจากขนาดใหญ่ไปหาขนาดเล็ก (Zoom out) ขณะที่กล้องอยู่กับการซูมควรทำอย่างมีวัตถุประสงค์เท่านั้น เช่น เมื่อเปิดเรื่องหรือ



เพื่อเน้นวัตถุบางอย่าง หรือภาพรวม ทำให้ผู้ดูมีความรู้สึกที่กำลังเคลื่อนที่ไปพบกับวัตถุเพื่อดูรายละเอียดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

- ในขณะที่ซูมไม่ควรเดินหรือเคลื่อนไหว เพราะจะทำให้วิดีโอที่ได้มีโอกาส  
สั้นไหว

- หากต้องการเคลื่อนที่ด้วยขณะซูม ขอแนะนำให้ดึงซูมออกมาให้สุดก่อน แล้วค่อยกดปุ่มบันทึก จากนั้นให้เดินเข้าไปแทนการซูมเลนส์

- อย่าสนุกกับการซูมจนมากเกินไป เพราะส่วนใหญ่ผู้ที่เพิ่มเริ่มเล่นกล้อง มักจะชอบดึงซูมเข้า / ออก ทำให้ภาพที่ได้ไม่น่ามีนัย เหมือนกำลังกระแทกกำแพงจริงแล้วการซูม จะทำเมื่อต้องการดูรายละเอียดของเหตุการณ์ เพื่อป้องกันบอกเรื่องราว หรือซูมออกเพื่อแสดงภาพรวม ของเหตุการณ์นั้น ๆ พยายาม ๆ จะซูมก็ควรมีเหตุมีผลมีเรื่องราวที่จะเล่าจากการซูมจริง ๆ

- ควรหยุดซูมเสียก่อนค่อยเคลื่อนไหวกล้อง หรือซูมก่อนบันทึกภาพ จุดนี้ จะช่วยให้วิดีโอที่น่าสนใจมากขึ้น เช่น การถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ในท้องทะเล อาจจะต้องกล้องซูม เข้าไปที่เรือจากนั้นกดปุ่มบันทึก แล้วค่อย ๆ ซูมออกมาให้เห็นท้องทะเล

6) การแพนกล้อง การแพนกล้องที่ดีต้องมีจังหวะที่จะแพน คือต้องมีจุดเริ่ม และ จุดสิ้นสุดของการแพน จุดนี้เองคนที่อยู่เบื้องหลังคอยตัดต่อภาพทั้งหลายมันเป็นเรื่องยุ่งยากที่จะ ตัดต่อภาพ โดยมีภาพที่แกว่งไปแกว่งมา เมื่อนำมาร้อยใส่ภาพนิ่ง ๆ จะรู้สึกได้เลยว่าไม่เข้ากัน ทำให้ดูไม่รู้เรื่องเข้าไปใหญ่ไม่น่ามีนัยสมจริง บางครั้งรู้สึกว่าได้โดดไปโดดมา หากจะให้ตัดต่อได้สะดวก และได้ภาพที่สมบูรณ์ การแพนกล้องจะต้องมีจุดเริ่ม คือเริ่มจากถือกล้องให้นิ่งเสียก่อน จากนั้นกด ปุ่มบันทึกภาพแล้วค่อยแพน และจุดจบ คือนิ่งทิ้งท้ายตอนจบอีกเล็กน้อย เพื่อบอกคนดูให้ เตรียมพร้อม และพักสายตาระหว่างชมภาพ

7) การทิลต์ (Tilting) เป็นการเคลื่อนไหวกล้องทางแนวตั้ง โดยการลดกล้องลง เรียกว่า Tilt down หรือเงยกล้องขึ้นเรียกว่า Tilt up จะได้ภาพต่อเนื่องกันใช้เมื่อถ่ายที่มีความ ต่อเนื่องในแนวตั้งหรือถ่ายครอบคลุมความสูงของวัตถุที่มีขนาดใหญ่เกินกว่าที่กล้องจะบันทึกภาพ ไปได้ทั้งหมด เช่น หอคอย โบสถ์เจดีย์ตึกสูง เป็นต้น

8) การดอลลี่ (Dolly) เป็นการเคลื่อนกล้องเข้าใกล้วัตถุมากขึ้น (Dolly in) หรือ เคลื่อนกล้องออกห่างจากวัตถุ (Dolly out) คล้ายกับการซูม ต่างกันตรงที่ว่า การดอลลี่จะแสดงให้เห็นมุมของภาพที่เปลี่ยนไปพร้อมกับขนาดของภาพก็เปลี่ยนไปด้วย ภาพที่ดีต่อเนื่องกันเหมือนกับ คนดูก้าวเข้าไป หาดูแสดงแบบที่สายตาจ้องจับอยู่ที่ตัวแสดง

9) การแทร็ค (Tracking) คือการเคลื่อนที่กล้องไปตามแนวขนาดกับวัตถุทางซ้าย (Tracking left) หรือเคลื่อนไปทางขวา (Tracking right) มักใช้เมื่อต้องการติดตามการเคลื่อนที่ของวัตถุหรือให้ผู้มีความรู้สึกร่วมรับรู้ในการเคลื่อนที่ด้วย

#### 10) ข้อแนะนำสำหรับการถ่ายวิดีโอ

- การซูมที่ดีควรใช้ออปติคอลลูม อย่าใช้ดิจิทัลซูม เพราะคุณภาพที่ได้จะออกมาไม่ดี

- พยายามหาไฟมาช่วยให้สว่างขึ้น เพราะการถ่ายภาพในที่มืดจะทำให้เกิดจุดสีกระจายบนภาพ หรือเรียกว่า Grain (เกรนทางที่ดีให้วัตถุหลักอยู่ได้แสง)

- ระวังการถ่ายวิดีโอในสภาวะแสงผิดเพี้ยน เช่น ให้หลอดไฟในที่ร่ม หากจำเป็นให้ใช้ฟังก์ชัน White Balance แก้ไขแสงและในกรณีใกล้เคียงกันระวังการถ่ายวิดีโอย้อนแสง แต่ถ้าจำเป็นให้ใช้ฟังก์ชัน Backlight

- การถ่ายวิดีโอกลางแจ้ง แสงที่สวยและทำให้ได้ภาพที่ดีนั้น คือช่วงเวลาเช้า ๆ และตอนพลบค่ำ

- ถ่ายวิดีโอรวมญาติบอกทุกคนมานั่งเป็นจุดสนใจจะดีกว่า และให้ถ่ายข้อตื้น ๆ ก็พอ เน้นการเก็บท่าทางที่เป็นบุคลิกเฉพาะของเจ้าตัวแต่ละคน

- หากเป็นโฮมวิดีโอควรหาเรื่องราวที่ชัดเจน และบันทึกภาพเป็นข้อ

- ถ้าเป็นการถ่ายวิดีโอบุคคลที่มีจำนวนคนเพียง 1-2 คน ที่เป็นการสัมภาษณ์อย่างนุ่มนวล หรือแพนกล้อง ให้ถ่ายเป็นข้อตื้น ๆ

- ในการถ่ายวิดีโองานพิธีหรืองานสัมมนาต่าง ๆ อย่างที่เกี่ยว โดยตั้งกล้องค้างไว้เพราะการถ่ายมุมมองเดียวจะทำให้วิดีโอน่าเบื่อ

#### 11) การบันทึกเป็นข้อ

ข้อ คือการเริ่มบันทึก เพื่อเริ่มเทปเดินและเริ่มบันทึกลงม้วนเทป จนกระทั่งกดปุ่ม Rec อีกครั้ง เพื่อเลิกการบันทึก แบบนี้เค้าเรียกว่า 1 ข้อ การถ่ายเป็นข้อไม่ควรปล่อยให้ข้อไม่ควรปล่อยให้ข้อนั้นยืดยาวไปนัก คือไม่ควรเกิน 5 วินาทีต่อ 1 ข้อ

12) วิธีการบันทึกเป็นข้อ การถ่ายเป็นข้อจะต้องเลือกมุม เลือกกระยะที่จะถ่ายก่อน เลือกว่าจะถ่ายแบบไหนที่จะได้องค์ประกอบครบถ้วน ยกกล้องขึ้นส่อง จัดองค์ประกอบแล้วถือให้นิ่งกดบันทึก นับ 1-2-3-4-5 แล้วกดหยุด ในระหว่างกดบันทึกห้ามสั่น ห้ามไหวเด็ดขาด วิธีการไม่ยากนักโดยให้รอจังหวะ หลักการคือ การประคองกล้องให้นิ่ง และไม่จำเป็นต้องถ่ายทั้งหมด หรือถ่ายยืดยาว เลือกแค่เป็นข้อสำคัญ



### 13) รูปแบบการบันทึกเป็นช็อต

- Wide Shot (WS) "Extreme Long Shot" เป็นการถ่ายวิดีโอที่โชว์ภาพโดยรวม หรือเปิดให้เห็นทั้งวัตถุหลักที่อยู่ท่ามกลางบรรยากาศรอบข้าง

- Long Shot (LS) เป็นการซูมเข้ามาเพื่อเก็บรายละเอียดของวัตถุหลักมากขึ้น แต่ยังคงเก็บภาพแวดล้อมรอบข้างไว้ด้วย เพื่อบอกเล่าเรื่องราว

- Medium Shot ยังแบ่งเป็น Medium Long Shot, Medium Shot, Medium Close-up Shot (MCU) เป็นการเก็บรายละเอียดเฉพาะส่วนบนหรือครึ่งบนของวัตถุหรือเรียกว่า การถ่ายภาพครึ่งตัวของภาพนั้น ๆ

- Close-up Shot (CU) เป็นการซูมให้เห็นเฉพาะวัตถุหลัก โดยไม่สนใจสิ่งแวดลอมรอบข้างเพื่อให้เห็นว่าต้องการบรรยายละเอียดเฉพาะวัตถุเท่านั้น ถ้าเป็นการถ่ายวิดีโอบุคคลก็จะเก็บภาพตั้งแต่ไหล่ขึ้นไป

### 14) ข้อดีของการบันทึกเป็นช็อต

- ช็อตมุมมองกว้าง คือบอกให้รู้สถานที่และให้รู้ว่าเป็นงานอะไร สถานที่ที่ไหน การถ่ายแบบนี้ดูเป็นเรื่องเป็นราวบอกเล่าเรื่องราวตามลำดับขั้น เพราะว่าภาพจะสลับมุมต่างๆ มาให้ชมเป็นระยะ ทำให้ไม่น่าเบื่อ

- ข้อดีการแพน การยกกล้องขึ้นลง การซูม การเล่นมุมกล้องแบบต่างๆ หรือเล่นมุมกล้องเฉียงก็ทำได้เช่นกัน แต่ว่าต้องเริ่มต้นด้วยหลักการถ่ายเป็นช็อต ๆ ให้กระชับและไม่ยืดเยื้อ จะทำให้คนดูไม่เบื่อ ที่มีแต่ภาพแข็งทื่อ ดูแล้วไม่มีชีวิตชีวาเทคนิคการเคลื่อนที่กล้องโดยไม่ให้สั้นไหว "การไวด์" หรือ "Wide Shot" เป็นวิธีที่ช่วยอำพรางการสั้นไหวของกล้องได้ซึ่งแม้ว่ากล้องจะสั้น ภาพจะไหวแต่ก็ยังไม่เห็นความแตกต่างเพราะว่ามันมีภาพมุกกว้างที่ลอคตาอยู่ถ้าหากต้องการที่จะเดินถือกล้องถ่ายแบบนี้ก็จะต้องเลือกระยะกล้องที่ไกลสุด โดยการดึงภาพด้วยการซูมออกมา เรียกว่า "ลองช็อต" Long Shot) เป็นประคองกล้องเดินช้า ๆ แบบนุ่มนวล โดยไม่ต้องซูมเข้าไปอีก ควรปล่อยให้ภาพมุกกว้างเข้าไว้ การเดินก็สำคัญหากมันแต่เดินจำพรวดทิ้งน้ำหนักตัวแบบเต็มทีแบบนี้ภาพที่ได้จะกระตุกเป็นจังหวะแน่ ๆ ก็ขอแนะนำให้การเดินถ่ายกล้องนั้นต้องระวังทุกฝัเท้า การเดินด้วยปลายเท้า เกร็งและย่อขาเล็กน้อยจะช่วยให้กล้องนิ่งและมันคงขึ้น ช่วยให้เดินถ่ายวิดีโอได้อย่างมีคุณภาพ ภาพที่ได้จะนิ่งการถือกล้องแบบแบกบ่า บางครั้งอาจจะไม่ถนัดสำหรับเดินถ่ายเสมอไป สามารถแก้ไขด้วยการลดกล้องมาอยู่ในมือ ในอ้อมแขนนั้นจะเป็นการดี เพราะช่วยประคองกล้องได้อีกชั้นด้วยซ้ำไป แถมน่าจะได้มุมที่แปลกตาไปจากการแบกบ่า



### 2.3.21 การเล่าเรื่องและมุมมองของภาพ

ในภาพรวมแล้วมิวสิควิดีโอส่วนใหญ่ที่มีคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้าง ความหมายร่วมกัน ทั้งในด้าน การลิปซิงค์เล่าเรื่อง และในด้าน โครงเรื่องที่สมบูรณ์ชัดเจนนั้น จะมีขอบเขตที่กว้างขวางในด้านวิธีการสื่อหรือเสริมสร้างความหมายให้กับตัวภาพตัวแทนของการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นในส่วนของ แก่นเรื่อง , การเปิดเรื่อง , ปมแห่งความขัดแย้ง, การคลี่คลาย การจบเรื่อง หรือ ลำดับก่อนหลังของเหตุการณ์ก็ตาม ต่างจากมิวสิควิดีโอที่มีเพียงคุณสมบัติตามแบบแผนของวิธีการสร้างความหมายร่วมกันในด้านวิธีการสื่อสารหรือเสริมสร้างความหมาย

1) การเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นการสื่อความหมายแทนที่จะบรรยายด้วยข้อความ เรากลับใช้ภาพเป็นตัวเล่าเรื่อง ดังนั้น การจัดลำดับภาพจะต้องแสดงให้เห็นถึง ความต่อเนื่องของการกระทำ (Action Continuity) ซึ่งมีหลักการพื้นฐานสองข้อคือ

- ถ้าวัตถุมีการเคลื่อนไหว จะต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของการกระทำ (Action Continuity) ซึ่งจะทำให้การเคลื่อนไหวนั้น ไม่ผิดธรรมชาติ
- ถ้าวัตถุไม่มีการเคลื่อนไหว สามารถนำภาพซึ่งเป็นเหตุการณ์ในเวลาต่อมา นำมาใช้ได้

2) มุมมองของภาพ การเล่าเรื่องด้วยภาพในงานแอนิเมชัน ความหมายที่เกิดจากการใช้ขนาดภาพมุกกล้อง การเคลื่อนที่ลัดวันเป็นภาษาสากลซึ่ง คนทั้งโลกดูแล้วเข้าใจได้ตรงกัน คนส่วนใหญ่สื่อสารกับภาษาภาพในภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว แต่สำหรับคนที่ต้องทำงานอยู่เบื้องหลังแล้วการไม่รู้หลักการใช้ภาพในการสื่อสารความหมายและอารมณ์ความรู้สึกก็คงไม่ต่างจากคนที่ขับรถโดยไม่รู้ว่าคุณสมบัติต่าง ๆ ในรถมีหน้าที่ทำงานอย่างไร บทภาพ คือภาษาเขียนในบทแอนิเมชันจะถูกแปลเป็นภาษาภาพ โดยเน้นให้ได้ความหมายที่ชัดเจน ควบคู่ไปกับอารมณ์ของภาพที่ทะลุทะลวงไปยังผู้ชมไม่ว่าเสรีาตื่นเต้นน่ากลัว ชวนหัว หรืออื่น ๆ องค์ประกอบหลัก ๆ ในภาษาภาพมีอยู่สามอย่าง ได้แก่หนึ่ง ขนาดภาพ ซึ่งจะว่าไปแล้วก็อาจเปรียบได้กับพยัญชนะในภาษาไทย สอง มุกกล้อง ซึ่งอาจเปรียบได้กับสระ และสาม การเคลื่อนกล้อง ซึ่งก็คงเหมือนกับวรรณยุกต์เมื่อนำองค์ประกอบทั้งสามมา ประกอบเข้าด้วยกัน ก็จะได้หนึ่งภาพ เป็นเสมือนหนึ่งคำที่สมบูรณ์ด้วยความหมายและอารมณ์ความรู้สึก

- ภาพไกลมาก หรือ Extreme Long Shot (EXS) เป็นขนาดภาพที่กว้างไกลมาก ขนาดภาพนี้มักใช้ในฉากเปิดเครื่องหรือเริ่มต้นเพื่อบอกสถานที่ว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหนปกติฉากที่เปิดโดยใช้ภาพขนาดนี้มักมีขนาดกว้างใหญ่เช่นมหานครซึ่งเต็มไปด้วยหมู่ตึกสูงเสียดฟ้า, ท้องทะเล กว้างสุดลูกหูลูกตา, ขุนเขาสูงตระหง่าน, ฉากการประจันหน้ากันในสงคราม, ฉาก

การแสดงมหกรรมคอนเสิร์ต ฯลฯ จุดเด่นของภาพ Extreme Long Shot อยู่ตรงความยิ่งใหญ่ของภาพซึ่งสามารถสร้างพลังดึงดูดคนดูไว้ได้เสมอ

- ภาพไกล หรือ Long Shot (LS) เป็นขนาดภาพที่ย่อมลงมาจากภาพ Extreme Long Shot คือ กว้างไกลพอที่จะมองเห็นเหตุการณ์โดยรวมทั้งหมดได้เมื่อดูแล้วรู้ได้ทันทีว่าในฉากนี้ใครทำอะไร อยู่ที่ไหนกันบ้างเพื่อให้คนดูไม่เกิดความสับสนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวละครในฉาก นั้น ๆ ถือเป็นขนาดภาพที่เหมาะสมกับการเปิดฉาก หรือเปิดตัวละคร เพื่อให้เห็นภาพรวม ก่อนที่จะนำคนดูเข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้นในช็อต (Shot) ต่อไป แต่ในขณะที่เหตุการณ์ดำเนินไปเราก็ยังสามารถใช้ภาพ Long Shot ตัดสลับกับภาพขนาดอื่นๆได้เช่นกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในเรื่อง ถ้าเป็นช่วงที่ต้องการแสดงให้ท่าทางของตัวละครมากกว่าอารมณ์สีหน้าก็ควรใช้ภาพระยะขนาดนี้

- ภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS) เป็นภาพที่คนดูจะไม่ได้เห็นตัวละคร ตลอดทั้งร่างเหมือนภาพ Long Shot แต่จะเห็นประมาณครึ่งตัว เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียด ของตัวละครมากยิ่งขึ้นเหมือนพาคนดูก้าวไปใกล้ตัวละครให้มากขึ้น ภาพขนาดนี้ถูกใช้บ่อยมากกว่าภาพชนิดอื่น ๆ เพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไปคือคนดูจะได้เห็นทั้งท่าทางของตัวละครและอารมณ์ที่ฉายบนสีหน้าไปพร้อม ๆ กัน

- ภาพใกล้หรือ Close up (CU) เป็นขนาดภาพที่เน้นใบหน้าตัวละคร โดยเฉพาะเพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภาพขนาดนี้มักมีการเคลื่อนไหวน้อยเพื่อให้คนดูเก็บรายละเอียดได้ครบถ้วน

- ภาพใกล้หรือ Extreme Close up (ECU) เป็นขนาดภาพที่ตรงกันข้ามชนิดสุดขีดกับภาพ Extreme Long Shot คือจะพาคนดูเข้าไปใกล้ตัวละครมาก ๆ เช่น แครตา ปาก จมูก เล็บ รวมไปถึงการถ่ายสิ่งของอื่นๆอย่างชัดเจนเพื่อให้เห็นรายละเอียดกันอย่างแจ่มแจ้ง เช่น ก้อนน้ำแข็งในแก้ว, หัวเขวน, ไม้ปืน เป็นต้น

### 2.3.22 บอร์ดภาพนิ่ง หรือ สตอรี่บอร์ด (Story Board)

บอร์ดภาพนิ่งหรือ สตอรี่บอร์ด คือการเตรียมการนำเสนอข้อความ ภาพ รวมทั้งสื่อในรูปแบบ มัลติมีเดียต่างๆ ลงบนกระดาษ การนำเสนอเนื้อหาและลักษณะการนำเสนอ ขั้นตอนการสร้างสตอรี่บอร์ดรวมไปถึงการเขียนสคริปต์ เนื้อหาข้อความในสคริปต์ในที่นี้คือ เนื้อหาในบทเรียน ผู้ที่เรียน จะได้เห็นบนหน้าจอซึ่งได้แก่ เนื้อหา, ข้อมูล, คำถาม, ผลย้อนกลับ, คำแนะนำ, คำชี้แจง, ข้อความเรียกความสนใจ เสียง ภาพนิ่ง และ ภาพเคลื่อนไหว การจัดทำสตอรี่บอร์ดที่มีลักษณะมัลติมีเดียนั้นจะต้องมีการออกแบบภาพ ข้อความ เสียง และการเคลื่อนไหวให้เข้ากับเนื้อหาบทเรียน ซึ่งจะต้องผ่าน กระบวนการทำงานที่เป็นมาตรฐานในการคิด การสร้างสตอรี่บอร์ดเริ่มต้น



ด้วย การทำแบบร่างและการจัดวางเบื้องต้น โดยการร่างแบบคือการวาดเพื่อถ่ายทอดความคิดเบื้องต้นด้วยดินสอ หรือปากกาด้วยลายเส้นง่ายๆ หรือใช้คอมพิวเตอร์ในการร่างแบบ เพื่อให้การนำเสนอข้อความและสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เหล่านี้เป็นไปอย่างเหมาะสมตามลำดับขั้นตอนบนจอคอมพิวเตอร์

### 3. เอกสารเกี่ยวกับข้อมูลการปลูกจิตสำนึกและหน้าที่

หน้าที่พลเมืองและวัฒนธรรมไทยสังคมประชาธิปไตยเป็นสิ่งที่ยึดหลักความเท่าเทียมกันของบุคคลในสังคม ทั้งนี้ผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมประชาธิปไตยหรือพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยจึงควรมีการปฏิบัติตนที่สอดคล้อง และสัมพันธ์กับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยสารการเรียนรู้

#### 3.1 พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยในสังคมไทย

- 1) หน้าที่ของพลเมืองดี
- 2) การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

#### 3.2 สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ และการปฏิบัติตนตามรัฐธรรมนูญ

- 1) หน้าที่ของพลเมืองดีตามรัฐธรรมนูญ

#### 3.3 หน้าที่ของพลเมืองดี

พลเมืองดี หมายถึง ผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่พลเมืองได้ครบถ้วน ทั้งกิจที่ต้องทำ และกิจที่ควรทำ หน้าที่ หมายถึง กิจที่ต้องทำ หรือควรทำ เป็นสิ่งที่กำหนดให้ทำ หรือห้ามมิให้กระทำ ถ้าทำก็จะก่อให้เกิดผลดี เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัว หรือสังคมส่วนรวมแล้วแต่กรณี ถ้าไม่ทำหรือไม่ละเว้นการกระทำตามที่กำหนดจะได้รับผลเสียโดยตรง คือ ได้รับโทษ หรือถูกบังคับ เช่น ปรับ จำคุก หรือประหารชีวิต เป็นต้น โดยทั่วไปสิ่งที่ระบุกิจที่ต้องทำ ได้แก่ กฎหมาย เป็นต้น กิจที่ควรทำคือ สิ่งที่คุณส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นหน้าที่ที่จะต้องทำ หรือละเว้นการกระทำ ถ้าไม่ทำหรือละเว้นการกระทำ จะได้รับผลเสียโดยทางอ้อม เช่น ได้รับการดูหมิ่นเหยียดหยาม หรือไม่คบค้าสมาคมด้วย ผู้กระทำการกิจที่ควรทำจะได้นับการยกย่องสรรเสริญจากคนในสังคม โดยทั่วไปสิ่งที่ระบุกิจที่ควรทำ ได้แก่ วัฒนธรรมประเพณี เป็นต้น พลเมืองดีมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมของชาติคำสั่งสอนของพ่อแม่ ครู อาจารย์ มีความสามัคคี เชื้อเพื่อเผ่าพันธุ์ซึ่งกันและกัน รู้จักรับผิดชอบชั่วดีตามหลักจริยธรรม และหลักธรรมของศาสนา มีความรอบรู้ มีสติปัญญาขั้นขั้นแข็ง สร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่ตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ



### 3.4 การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

บุคคลจะเป็นพลเมืองดีของสังคมนั้น ต้องตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ ที่จะต้องปฏิบัติ และ มุ่งมั่นเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ด้วยความรับผิดชอบอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับหลักธรรม วัฒนธรรม ประเพณี และรัฐธรรมนูญที่กำหนดไว้ รวมทั้งบทบาททางสังคมที่ตนดำรงอยู่ เพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพสูงสุด และได้ประสิทธิผลทั้งในส่วนตัวและสังคม เมื่อสามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่าง ถูกต้องสมบูรณ์ย่อมเกิดความภาคภูมิใจและเกิดผลดีทั้งต่อตนเองและสังคม ด้วยการเป็นพลเมือง ดีที่เคารพกฎหมาย เคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น มีความกระตือรือร้นที่จะเข้ามามีส่วนร่วมในการ แก้ปัญหาของชุมชนและสังคม มีคุณธรรมและจริยธรรมเป็นหลักในการดำเนินชีวิตอย่างผาสุก พลเมืองดี มีหน้าที่ต้องปฏิบัติ ดังนี้

#### 3.4.1 หน้าที่ของพลเมืองดีของสังคม

หน้าที่เป็นภารกิจที่บุคคลต้องกระทำเพื่อสร้างคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เมื่อเกิด มาเป็นคนและค่าของคนอยู่ที่การปฏิบัติหน้าที่ โดยมีความรับผิดชอบเป็นหัวใจสำคัญ และต้อง สอดคล้องกับบทบาททางสังคมที่แต่ละบุคคลดำรงอยู่ หน้าที่จึงเป็นภารกิจที่จะต้องกระทำเพื่อให้ ชีวิตดำรงอยู่อย่างมีคุณค่า และเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งอาจเป็นหน้าที่ตามหลักศีลธรรม กฎหมาย หรือจิตสำนึกที่ถูกต้องเหมาะสม

3.4.2 การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามหลักธรรม เป็นหน้าที่ของพลเมืองดีพึง ปฏิบัติโดยประกอบไปด้วย จริยธรรม คุณธรรม ศีลธรรม ซึ่งความสำคัญของจริยธรรม คุณธรรม ศีลธรรม มนุษย์นับว่าเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า และมีความสำคัญมากที่สุดในโลก เพราะมนุษย์เป็น ทรัพยากรที่สามารถเรียนรู้และรับการฝึกอบรมสั่งสอน จนสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาสร้างสรรค์ สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นคุณประโยชน์ต่อโลกได้ ในการเรียนรู้และการฝึกอบรมเพื่อสะสมประสบการณ์ชีวิต มนุษย์ควรได้รับการปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรมไปด้วยพร้อม ๆ กัน เพราะคุณธรรมจริยธรรมมี ความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทุกคนเป็นอย่างมาก ซึ่งสรุปได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

- 1) ช่วยให้ชีวิตดำเนินไปด้วยความราบรื่นและสงบสุข ไม่พบอุปสรรค
- 2) ช่วยให้คนเรามีสติสัมปชัญญะอยู่ตลอดเวลา ไม่เผลอตัว ไม่ลืมตัว จะ ประพฤติปฏิบัติในสิ่งใดก็จะระมัดระวังตัวอยู่เสมอ
- 3) ช่วยสร้างความมีระเบียบวินัยให้แก่บุคคลในชาติ
- 4) ช่วยควบคุมไม่ให้คนชั่วมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น การปฏิบัติตนให้เป็น ตัวอย่างแก่ผู้อื่น นับว่าเป็นคุณแก่สังคม เพราะนอกจากจะเป็นตัวอย่างโดยการชี้ทางอ้อมแล้ว ยังจะออกปากแนะนำสั่งสอนโดยตรงได้อีกด้วย

5) ช่วยให้มีมนุษย์นำความรู้และประสบการณ์ ที่ร่ำเรียนมาสร้างสรรคสิ่งที่มีคุณค่า

6) ช่วยควบคุม การเจริญทางด้านวัตถุ และทางด้านจิตใจของคนให้เจริญไปพร้อม ๆ กัน

7) ช่วยสร้างความมั่นคงทางจิตใจให้มนุษย์ความสำคัญของคุณธรรม และจริยธรรมที่กล่าวมานี้ ประเด็นที่สำคัญก็คือ สามารถลดปัญหา และขจัดปัญหาที่จะเกิดขึ้นแก่บุคคล สังคม และประเทศชาติได้ เมื่อทุกคนประพฤติปฏิบัติตนดีแล้ว อุปลสรค ศัตรู ภัยอันตราย ก็ จะหมดสิ้นไป ผู้คนมีแต่ความรักต่อกัน สังคมมีแต่ความสงบ และประเทศชาติก็จะเจริญรุ่งเรือง

### 3.4.3 ลักษณะของจริยธรรม คุณธรรม

คุณธรรมและจริยธรรม คือ สิ่งที่เป็นความดีควรประพฤติปฏิบัติ เพราะจะนำความสุข ความเจริญ ความมั่นคงมาสู่ประเทศชาติ สังคม และบุคคล คุณธรรมจริยธรรมที่สำคัญ ๆ มีดังต่อไปนี้

1) ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ประเทศชาติ นับว่ามีพระคุณอย่างมหาศาล เพราะเป็นสถานที่ ที่เราทุกคนอยู่อาศัยอย่างผาสุกตั้งแต่เกิดจนตาย ให้เราได้ประกอบอาชีพเลี้ยงชีวิต ให้เราได้ภาคภูมิใจในเกียรติและศักดิ์ศรีที่มีชาติเป็นของตนเอง ไม่เป็นทาสใคร เราต้องมีความซื่อสัตย์ต่อชาติ รักและหวงแหน ยอมสละเลือดเนื้อ ชีวิตเพื่อให้ชาติเป็นเอกสารสืบไป ป้องกันไม่ให้ผู้ใดมาทำลาย ปกป้องชื่อเสียงไม่ให้ใครมาดูแคลน และประพฤติตนให้ถูกต้องตามกฎหมาย และขนบธรรมเนียม ประเพณีของชาติบ้านเมือง ศาสนา เป็นที่พึ่งทางกาย และทางจิตใจ ทำให้มนุษย์ดำรงชีพร่วมกันในสังคมอย่างมีสันติสุข เรามีหน้าที่ทำนุบำรุงพระศาสนาให้มั่นคงสถาพรสืบต่อไป ด้วยการปฏิบัติตามคำสั่งสอนขององค์พระศาสดา สร้างและบูรณะ ศาสนาสถาน พังธรรม และปฏิบัติธรรมอยู่เป็นนิจ ประพฤติต่อผู้อื่นด้วยความสุจริตทั้ง กาย วาจา และใจ องค์พระมหากษัตริย์ ทรงเป็นศูนย์รวมของชาวไทยทั่วประเทศ พระองค์ทรงเป็นผู้นำและผู้ปกป้องชาติและศาสนา ทรงบำบัดทุกข์และบำรุงสุข ให้แก่ราษฎรด้วยความเสียสละในทุก ๆ ด้าน เราต้องเทิดทูนพระองค์ไว้สูงสุด รับผิดชอบต่อพระมหากษัตริย์คุณอย่างเต็มความสามารถ ประพฤติตนเป็นคนดีไม่เป็นภาระแก่พระองค์ และถ้ามีความจะเป็นแม้ชีวิตของเราเองก็สามารถจะถวายพลีชีพได้ เพื่อความเป็นปึกแผ่น และยั่งยืนของสถาบันพระมหากษัตริย์

2) ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ หมายถึง การปฏิบัติกิจการงานของตนเอง และที่ได้รับมอบหมายด้วยความมานะพยายาม อุทิศกำลังกาย กำลังใจอย่างเต็มความสามารถ ไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อยจนงานประสบความสำเร็จตรงตามเวลา บังเกิดผลดีต่อตนเองและ



ส่วนรวม ทั้งนี้รวมไปถึงการรับผิดชอบงานล้มเหลว พยายามแก้ไขปัญหาและอุปสรรคโดยไม่เกี่ยงงอนผู้อื่น

3) ความมีระเบียบวินัย หมายถึง การเป็นผู้รู้ และปฏิบัติตามแบบแผนของตนเอง ครอบครั้ว และสังคมกำหนดไว้ โดยที่จะปฏิเสธไม่รับรู้กฎเกณฑ์หรือกติกาต่าง ๆ ของสังคมไม่ได้ คุณธรรมข้อนี้ต้องใช้เวลาปลูกฝังเป็นเวลานาน และต้องปฏิบัติสม่ำเสมอจนกว่าจะปฏิบัติเองได้ และเกิดความเคยชิน การมีระเบียบวินัยช่วยให้สังคมสงบสุขบ้านเมืองมีความเรียบร้อยเจริญรุ่งเรือง

4) ความซื่อสัตย์ หมายถึง การปฏิบัติตน ทางกาย วาจา จิตใจ ที่ตรงไปตรงมา ไม่แสดงความคดโกงไม่หลอกลวง ไม่เอาเปรียบผู้อื่น ลั่นวาจาว่าจะทำงานสิ่งใดก็ต้องทำให้สำเร็จเป็นอย่างดี ไม่กลับกลอก มีความจริงใจต่อทุกคน จนเป็นที่ไว้วางใจของคนทุกคน

5) ความเสียสละ หมายถึง การปฏิบัติตนโดยอุทิศกำลังกาย กำลังทรัพย์ กำลังปัญญา เพื่อช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมด้วยความตั้งใจจริง มีเจตนาที่บริสุทธิ์ คุณธรรมด้านนี้เป็น การสะสมบารมีให้แก่ตนเอง ทำให้มีใครรักใคร่ไว้วางใจ เป็นที่ยกย่องของสังคม ผู้คนให้ความเคารพนับถือ

6) ความอดทน หมายถึง ความเป็นผู้ที่มีจิตใจเข้มแข็ง ไม่ท้อถอยต่ออุปสรรคใด ๆ มุ่งมั่นที่จะทำงานให้บังเกิดผลดีโดยไม่ให้ผู้อื่นเดือดร้อน ความอดทนมี 4 ลักษณะ คือ

- อดทนต่อความยากลำบาก เจ็บป่วย ได้รับทุกขเวทนามาก็ไม่แสดงอาการจนเกินกว่าเหตุ

- อดทนต่อการตรากตรำทำงาน ไม่ทอดทิ้งงาน พินฝ่าอุปสรรคจนประสบผลสำเร็จ

- อดทนต่อความเจ็บใจ ไม่แสดงความโกรธ ไม่อาฆาตพยาบาท อดทนต่อคำเสียดสี

- อดทนต่อกิเลส คือ ไม่อยากได้ของผู้อื่นจนเกิดทุกข์ ไม่ตอบโต้คนอื่นที่ทำให้เราโกรธ และไม่ลุ่มหลงในสิ่งที่จะพาเราไปพบกับความเสียหาย

7) การไม่ทำบาป หมายถึง การงดเว้นพฤติกรรมที่ชั่วร้าย สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นเพราะเป็นเรื่องเศร้าหมองของจิตใจ ควรงดเว้นพฤติกรรมชั่วร้าย 3 ทาง คือ

- ทางกาย เช่น ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ทุจจริต ไม่ลักขโมย ไม่ผิดประเวณี



- ทางวาจา เช่น ไม่โกหก ไม่กล่าวถ้อยคำหยาบคาย ไม่ใส่ร้าย
- ทางใจ เช่น ไม่คิดเนรคุณ ไม่คิดอาฆาต ไม่คิดอยากได้

8) ความสามัคคี หมายถึง การที่ทุกคนมีความพร้อมกาย พร้อมใจ และพร้อมความคิดเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน มีจุดมุ่งหมายที่จะปฏิบัติงานให้ประสบความสำเร็จ โดยไม่มีการเกี่ยงงอนหรือคิดชิงดีชิงเด่นกัน ทุกคนมุ่งที่จะให้สังคมและประเทศชาติเจริญรุ่งเรือง มีความรักใคร่กลมเกลียวกันด้วยความจริงใจ ความไม่เห็นแก่ตัว การวางตนเสมอต้นเสมอปลายก็หมายถึงความสามัคคีด้วย

#### 3.4.4 การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวัฒนธรรมไทย และประเพณีไทย

วัฒนธรรม คือ แบบแผนการกระทำ หรือผลการกระทำที่พัฒนาจากสภาพเดิมตามธรรมชาติให้ดียิ่งขึ้นจนเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมตัวอย่างแบบแผนการกระทำ เช่น กิริยามารยาท การพูด การแต่งกาย การรับประทานอาหาร เป็นต้น ส่วนผลจากการกระทำ เช่น เครื่องมือ เครื่องใช้ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย เป็นต้น วัฒนธรรมการไหว้ เป็นวัฒนธรรมภายนอกที่มักได้รับการตอบสนองจากผู้ได้รับด้วยการไหว้ตอบนอกจากนี้ ยังมีวัฒนธรรมไทยอื่นๆ ที่ดงาม เช่น การกราบ การแต่งกายแบบไทยในโอกาสต่าง ๆ การทำบุญ ตักบาตร ฯลฯ ส่วนขนบธรรมเนียมประเพณี คือ สิ่งที่ปฏิบัติสืบทอดสืบทอดกันมาและถือว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม สิ่งที่ดีงามของแต่ละสังคมอาจเหมือนกัน คล้ายกัน หรือแตกต่างกันก็ได้ และสิ่งที่ดีงามของสังคมหนึ่งเมื่อเวลาผ่านไปสังคมนั้นอาจเห็นเป็นสิ่งไม่ดีงามก็ได้ วัฒนธรรม และประเพณีไทย เป็นกิจกรรมที่สืบทอดมายาวนาน และสังคมยอมรับว่าเป็นสิ่งดีควรอนุรักษ์ไว้ การเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมไทย และสังคมโลก การที่บุคคลจะเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมไทยและสังคมโลก จะต้องคำนึงถึงสถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

#### 3.4.5 สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ หน้าที่ และการปฏิบัติตนตามรัฐธรรมนูญ

หน้าที่ของพลเมืองดีตามรัฐธรรมนูญได้ให้สิทธิ เสรีภาพ แก่ประชาชนให้มีสิทธิที่จะมีส่วนร่วมในการปกครองประเทศมากขึ้น สิทธิ เสรีภาพโดยทั่วไปมักใช้รวม ๆ ไปด้วยกัน แต่สิทธิที่เป็นเสรีภาพแตกต่างจากสิทธิประเภทอื่นคือ เสรีภาพนั้นคือการที่บุคคลสามารถกระทำในเรื่องหนึ่ง ๆ โดยไม่ต้องอาศัยให้รัฐดำเนินการใด ๆ ให้ เช่น เสรีภาพในการพูด ถ้าไม่เป็นไป บุคคลย่อมสามารถพูดโดยไม่ต้องอาศัยให้รัฐทำอะไรให้ และการที่รัฐธรรมนูญจะรับรองและคุ้มครองเสรีภาพในการพูดหรือไม่ ไม่ได้ทำให้บุคคลต้องพูดไม่ได้กลายเป็นไปเพียงแต่ว่าอาจถูกรัฐห้ามไม่ให้พูดหรือแสดงความคิดเห็นได้ ส่วนสิทธิประเภทที่ไม่ใช่เสรีภาพ เป็นสิทธิที่บุคคลจะต้องอาศัยความ

ช่วยเหลือ และการดำเนินการบางประการจากรัฐ เช่น ในการใช้สิทธิเลือกตั้งต้องมีการกำหนดวันเลือกตั้ง รับสมัครผู้ลงเลือกตั้ง จัดหน่วยเลือกตั้ง เป็นต้น หรือสิทธิในการรับรู้ข้อมูลข่าวสารของราชการ ต้องมีการรับอุทธรณ์ หรือร้องเรียนเมื่อหน่วยงานราชการไม่ให้ข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนขอ และต้องมีคณะกรรมการวินิจฉัยชี้ขาด เป็นต้น ฉะนั้นเมื่อประชาชนได้สิทธิมากขึ้นก็ควรปฏิบัติหน้าที่ที่ตอบแทนแผ่นดินให้มากขึ้นเช่นกัน เพราะสิทธิกับหน้าที่เป็นสิ่งที่ต้องดำเนินไปด้วยกันเสมอ

#### 1) ความหมายของ สถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ และหน้าที่

- สถานภาพ หมายถึง ตำแหน่งที่บุคคลได้รับจากการเป็นสมาชิกของสังคม แบ่งออกเป็นสถานภาพที่ได้มาโดยกำเนิด เช่น ลูก หลาน คนไทย เป็นต้น และสถานภาพทางสังคม เช่น ครู นักเรียน แพทย์ เป็นต้น

- บทบาท หมายถึง การปฏิบัติตามสิทธิ หน้าที่อันเนื่องมาจากสถานภาพของบุคคล เนื่องจากบุคคลมีหลายสถานภาพในคนคนเดียว ฉะนั้นบทบาทของบุคคลจึงต้องปฏิบัติตามสถานภาพในสถานการณ์ตามสถานภาพนั้น ๆ

- สิทธิ หมายถึง อำนาจหรือผลประโยชน์ของบุคคลที่กฎหมายให้ความคุ้มครอง เช่น สิทธิเลือกตั้ง กฎหมายกำหนดให้บุคคลที่มีอายุ 18 ปีบริบูรณ์มีคุณสมบัติถูกต้องตามกฎหมายมีสิทธิเลือกสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร

- เสรีภาพ หมายถึง ความมีอิสระในการกระทำของบุคคลที่อยู่ในขอบเขตของกฎหมาย เช่น เสรีภาพในการพูด การเขียน เป็นต้น

- หน้าที่ หมายถึง ภาระรับผิดชอบของบุคคลที่จะต้องปฏิบัติ เช่น หน้าที่ของบิดาที่มีต่อบุตร

#### 3.4.6 ความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีของสังคม มีความสำคัญต่อประเทศ เช่น

- 1) ทำให้สังคมและประเทศชาติมีการพัฒนาไปได้อย่างมั่นคง
- 2) ทำให้สังคมมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย
- 3) ทำให้เกิดความรักและความสามัคคีในหมู่คณะ
- 4) สมาชิกในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีนั้นเป็นหน้าที่ของสมาชิกทุกคนในสังคม ไม่ว่าจะอยู่ในสังคมขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่



### 3.5 วิเคราะห์สภาพปัญหา ปัญหาเยาวชนแยกได้เป็น ๒ ลักษณะ คือ

3.5.1 ปัญหาร่วม หมายถึง ปัญหาที่มีอยู่แล้ว สังคมสร้างปัญหา ผู้ใหญ่สร้างปัญหาเยาวชนอยู่ในสังคมก็ได้รับปัญหานั้น ซึ่งจะโทษเยาวชนคงไม่ได้ ปัญหาร่วมที่สำคัญจะยกตัวอย่างให้เห็น ดังนี้

1) ปัญหาเรื่องบุหรี เหล้า การพนัน การกินเหล้า สูบบุหรี เล่นการพนันเป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้นมาทำขึ้นมา และผู้ใหญ่ก็ปฏิบัติกันอยู่แล้ว เยาวชนเห็นตัวอย่างก็กิน สูบและเสพเหมือนผู้ใหญ่

2) ปัญหาแหล่งบันเทิง ผับ บาร์ สถานเริงรมย์ อาบ อบ นวด สิ่งเหล่านี้มีทั่วไปในสังคมไทย แม้บางอย่างกฎหมายกำหนดไว้ในทางปฏิบัติก็มีการปล่อยให้เยาวชนเข้าเสพได้อย่างเสรี

3) ปัญหาเรื่องภาพยนตร์โป๊ หนังสือโป๊ หรือเรื่องโป๊เปลือยร่างกาย เรื่องทางเพศดังกล่าว เยาวชนเข้าถึงได้โดยไม่มีข้อจำกัด เช่นเดียวกับผู้ใหญ่

4) ปัญหายาเสพติด ยาบ้า ยาอี เฮโรอีน และอื่น ๆ สิ่งเสพติดดังกล่าวมีอยู่แล้วในสังคมและผู้ใหญ่ก็เสพอยู่แล้ว เยาวชนก็ทำได้เช่นกัน

5) ปัญหาการเอารัศเอาเปรียบ การโกงกิน คอร์ปชั่นของนักการเมือง พ่อค้า ข้าราชการ รวมไปถึงเรื่องการฝ่าฝืนกฎหมาย ระเบียบสังคม สิ่งเหล่านี้ปรากฏอยู่ทั่วไป เยาวชนย่อมทำตามและสร้างปัญหาเช่นเดียวกับผู้ใหญ่

3.5.2 ปัญหาเฉพาะของเยาวชน ปัญหาเฉพาะดังกล่าวนี้ก่อให้เกิดปัญหาอื่น ๆ แก่เยาวชนอีกมาก ลักษณะของปัญหาเกิดจากลักษณะเฉพาะของความเป็นเยาวชนนั่นเอง ซึ่งกล่าวแต่เพียงประเด็นสำคัญพอเป็น แนวพิจารณา ดังนี้

1) ปัญหาเฉพาะของเยาวชนอันเกิดจากความอยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง ปัญหาอยากต่าง ๆ ที่กล่าวนี้เป็นต้นเหตุของปัญหาอื่น ๆ เช่น อยากทดลองเหล้า บุหรี ยาเสพติด ทดลองเป็นคู่นอนกัน ทดลองขับรถแข่งกัน ยังมีการอยากทดลองขับแข่งรถ ยังมีการอยากการทดลองอย่างอื่นอีกมาก ล้วนให้เกิดปัญหาตามมาทั้งสิ้น

2) ปัญหาตามเพื่อนหรือปัญหาติดกลุ่ม ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงที่ทำตามเพื่อน เป็นใหญ่จึงเกิดปัญหาอื่นตามมา เช่น เพื่อนเข้าบาร์ก็เข้าด้วย เพื่อนใส่กระโปรงสั้นก็ใส่ด้วย เพื่อนร้องเพลงฝรั่งก็ร้องด้วย

3) ปัญหาความว้าเหว่ ความเหงา ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของวัยรุ่น เหงาเพราะขาดเพื่อนไม่ได้ มีอะไรไม่เท่าเพื่อน ทำให้ไม่พอใจในฐานะตัวเอง เกลียดพ่อแม่พาลหนีออก

จากบ้านไปเข้ากลุ่มเพื่อน เหงาหรือว่าเหว่เพราะไม่มั่นใจในตัวเองก็ออกแสวงหาความมั่นใจทั้งในทางที่ถูกและทางที่ผิด ใครห้ามก็ไม่ฟังทำให้เกิดปัญหาอื่นตามมาอีกมากมาย

4) ปัญหาการขาดการอบรมกล่อมเกลารวมถึงความใกล้ชิดสนิทสนม ทั้งจากครอบครัวทั้งจากสังคมแวดล้อม จากสังคม เช่น สนามกีฬาที่ออกกำลังกายไม่มี ที่พักผ่อนหย่อนใจไม่มี ที่จัดกิจกรรมต่าง ๆ ตามความสนใจไม่มี โดยเฉพาะเมืองใหญ่ ๆ ไม่มีสิ่งเหล่านี้ ด้านครอบครัวเช่น พ่อแม่ไม่มีเวลาให้ลูก ไม่เคยใกล้ชิดลูก ไม่เคยแนะนำกล่อมเกลารหรือเป็นตัวอย่างที่ดี เหล่านี้ล้วนเป็นพื้นฐานของการขาดความสัมพันธ์สืบเนื่องกัน ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นการสืบทอดความคิด ความเชื่อ ประเพณี แนวปฏิบัติต่อตนเองและสังคม การขาดทั้งสองเรื่องดังกล่าวทำให้เยาวชนสร้างปัญหาให้ตัวเองและสังคม เพราะเยาวชนเป็นวัยที่กำลังไฝหาแบบอย่างจากผู้ใหญ่และจากสังคม

3.6 ทฤษฎีแรงจูงใจ ( Motivation Theories ) ความหมายของแรงจูงใจ คำว่า “แรงจูงใจ” (Motivation) มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Mover” ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักจูงบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ” (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุกๆวงการ

โลเวลล์ ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า “เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความมานะพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”

ไมเคิล คอมแจน อธิบายว่า “การจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ”

แฮนสัน (Hanson, Mark E., 1996: 195) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า “สภาพภายในที่กระตุ้นให้มีการกระทำ หรือการเคลื่อนที่ โดยมีช่องทางและพฤติกรรมที่นำไปสู่เป้าหมาย”

สรุปได้ว่า การจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือดิ้นรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใช่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจ เช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบเป็นกรณีพิเศษ



3.6.1 แรงจูงใจต่อพฤติกรรมของบุคคลในแต่ละสถานการณ์ แรงจูงใจจะทำให้แต่ละบุคคลเลือกพฤติกรรมเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เหมาะสมที่สุดในแต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป พฤติกรรมที่เลือกแสดงนี้ เป็นผลจากลักษณะในตัวบุคคลสภาพแวดล้อมดังนี้ ถ้าบุคคลมีความสนใจในสิ่งใดก็จะเลือกแสดงพฤติกรรม และมีความพอใจที่จะทำกิจกรรมนั้นๆ รวมทั้งพยายามทำให้เกิดผลเร็วที่สุด ความต้องการจะเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการนั้นค่านิยมที่เป็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ เช่นค่านิยมทางเศรษฐกิจ สังคม ความงาม จริยธรรมวิชาการ เหล่านี้จะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดแรงขับของพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น ทักษะที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็มีผลต่อพฤติกรรมนั้น เช่น ถ้ามีทักษะที่ดีต่อการทำงานก็จะทำงานด้วยความทุ่มเทความมุ่งมั่นที่ต่างระดับกัน ก็เกิดแรงกระตุ้นที่ต่างระดับกันด้วย คนที่ตั้งระดับความมุ่งมั่นไว้สูงจะพยายามมากกว่าผู้ที่ตั้งระดับความมุ่งมั่นไว้ต่ำการแสดงออกของความ ต้องการในแต่ละสังคมจะแตกต่างกันออกไป ตามขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของสังคมของตน ยิ่งไปกว่านั้นคนในสังคมเดียวกัน ยังมีพฤติกรรมในการแสดงความต้องการที่ต่างกัน อีกด้วยเพราะสิ่งเหล่านี้เกิดจากการเรียนรู้ของตนความต้องการอย่างเดียวกัน ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันได้แรงจูงใจที่แตกต่างกัน ทำให้การแสดงออกของพฤติกรรมที่เหมือนกันได้ พฤติกรรมอาจสนองความต้องการได้หลายๆทางและมากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น ตั้งใจทำงาน เพื่อไว้เงินเดือนและได้ชื่อเสียงเกียรติยศ ความยกย่องและยอมรับจากผู้อื่น

### 3.6.2 ลักษณะของแรงจูงใจ แรงจูงใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1) แรงจูงใจภายใน (Intrinsic motives) แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการ ฯลฯ สิ่งต่างๆดังกล่าวนี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร เช่นคนงานที่เห็นองค์การคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัวเขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ และองค์การบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการก็ไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดีแต่ด้วยความผูกพันพนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

2) แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic motives) แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งที่ผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น

3.6.3 ที่มาของแรงจูงใจ แรงจูงใจมีที่มาจากหลายสาเหตุด้วยกันเช่น อาจจะเนื่องมาจากความต้องการหรือแรงขับหรือสิ่งเร้า หรืออาจเนื่องมาจากการคาดหวังหรือจากการเก็บกดซึ่งบางทีเจ้าตัวก็ไม่รู้ตัว จะเห็นได้ว่าการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเนื่องจากพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อน แรงจูงใจอย่างเดียวกันอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน แรงจูงใจต่างกันอาจเกิดพฤติกรรมที่เหมือนกันก็ได้ดังนั้นจะกล่าวถึงที่มาของแรงจูงใจที่สำคัญพอสังเขปดังนี้

1) ความต้องการ (Need) เป็นสภาพที่บุคคลขาดสมดุลทำให้เกิดแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสร้างสมดุลให้ตัวเอง เช่น เมื่อรู้สึกหิวหรือเหนื่อยก็จะนอนหรือนั่งพัก ความต้องการมีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ นักจิตวิทยาแต่ละท่านอธิบายเรื่องความต้องการในรูปแบบต่างๆกันซึ่งสามารถแบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้เป็น 2 ประเภททำให้เกิดแรงจูงใจ

- แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (Physical Motivation) เป็นความต้องการเกี่ยวกับอาหาร น้ำ การพักผ่อน การได้รับความคุ้มครอง ความปลอดภัย การได้รับความเพลิดเพลิน การลดความเคร่งเครียด แรงจูงใจนี้จะมีสูงมากในวัยเด็กตอนต้นและวัยผู้ใหญ่ตอนปลายเนื่องจากเกิดความเลื่อมของร่างกาย

- แรงจูงใจทางด้านสังคม (Social motivation) แรงจูงใจด้านนี้สลับซับซ้อนมากเป็นความต้องการที่มีผลมาจากด้านชีววิทยาของมนุษย์ในความต้องการอยู่ร่วมกันกับครอบครัว เพื่อนฝูงในโรงเรียน เพื่อนร่วมงาน เป็นความต้องการส่วนบุคคลที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมซึ่งในบางวัฒนธรรมหรือบางสังคมจะมีอิทธิพลที่เข้มแข็งและเหนียวแน่นมาก ความแตกต่างของแรงจูงใจด้านสังคมและแรงจูงใจด้านร่างกาย คือแรงจูงใจด้านสังคม เกิดจากพฤติกรรมที่เขาแสดงออกด้วยความต้องการของตนเองมากกว่า ผลตอบแทนจากวัตถุและสิ่งของ

2) แรงขับ (Drives) เป็นแรงผลักดันที่เกิดจากความต้องการทางกายและสิ่งเร้าจากภายในตัวบุคคล ความต้องการและแรงขับมักเกิดควบคู่กัน เมื่อเกิดความต้องการแล้วความต้องการนั้นไปผลักดันให้เกิดพฤติกรรมที่เรียกว่าเป็นแรงขับ เช่นในการประชุมหนึ่งผู้เข้าประชุมทั้งหิว ทั้งเหนื่อย แทนที่การประชุมจะราบรื่นก็อาจจะเกิดการขัดแย้งหรือเพราะว่าทุกคนหิวก็รีบสรุปการประชุมซึ่งอาจจะทำให้ขาดการไตร่ตรองที่ดีก็ได้



3) **สิ่งล่อใจ (Incentives)** เป็นสิ่งชักนำบุคคลให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ถือเป็นแรงจูงใจภายนอก เช่น ต้องการให้พนักงานมาทำงานสม่ำเสมอก็ใช้วิธียกย่องพนักงานที่ไม่ขาดงานโดยจัดสรรรางวัลในการคัดเลือกพนักงานที่ไม่ขาดงานหรือมอบโล่ให้แก่ฝ่ายที่ทำงานดีประจำปี สิ่งล่อใจอาจเป็นวัตถุ เป็นสัญลักษณ์ หรือคำพูดที่ทำให้บุคคลพึงพอใจ

4) **การตื่นตัว (Arousal)** เป็นภาวะที่บุคคลพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมสมองพร้อมที่จะคิด กล้ามเนื้อพร้อมจะเคลื่อนไหว นักกีฬาที่อุ่นเครื่องเสร็จพร้อมที่จะแข่งขันหรือเล่นกีฬา องค์กรที่มีบุคลากรที่มีความตื่นตัวก็ย่อมส่งผลให้ทำงานดี การศึกษาธรรมชาติพฤติกรรมของมนุษย์มีความตื่นตัว 3 ระดับคือ

- การตื่นตัวระดับสูงจะตื่นตัวมากไปจนกลายเป็นตื่นตกใจหรือตื่นเดิน  
เกินไปขาดสมาธิ

- การตื่นตัวระดับกลางคือระดับตื่นตัวที่ดีที่สุด

- การตื่นตัวระดับต่ำมักจะทำให้ทำงานเฉื่อยชา งานเสร็จช้า

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ทำให้บุคคลตื่นตัวมีทั้งสิ่งเร้าภายนอกและภายใน ได้แก่ลักษณะส่วนตัวของบุคคลแต่ละคนที่มีต่างกันทั้งบุคลิกภาพ นิสัยและระบบสรีระของผู้นั้น

5) **การคาดหวัง (Expectancy)** เป็นการตั้งความปรารถนาที่จะเกิดขึ้นของบุคคลในสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต เช่น พนักงานคาดหวังว่าเขาจะได้โบนัสประมาณ 4-5 เท่าของเงินเดือนในปีนี้ การคาดหวังทำให้พนักงานมีชีวิตชีวาซึ่งบางคนอาจสมหวัง บางคนอาจผิดหวังก็ได้ สิ่งที่เกิดขึ้นกับสิ่งที่คาดหวังมักไม่ตรงกันเสมอไป ถ้าสิ่งที่เกิดขึ้นห่างกับสิ่งที่คาดหวังมากก็อาจจะทำให้พนักงานคับข้องใจในการทำงาน การคาดหวังก่อให้เกิดแรงผลักดันหรือเป็นแรงจูงใจที่สำคัญต่อพฤติกรรม ถ้าองค์กรกระตุ้นให้พนักงานยกระดับผลงานตนเองได้และพิจารณาผลตอบแทนที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่พนักงานคาดหวังว่าควรจะได้ก็จะเป็นประโยชน์ทั้งองค์กรและพนักงาน

6) **การตั้งเป้าหมาย (Goal setting)** เป็นการกำหนดทิศทางและจุดมุ่งหมายปลายทางของการกระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของบุคคลจัดเป็นแรงจูงใจจากภายในของบุคคลผู้นั้นในการทำงาน ธุรกิจที่มุ่งเพิ่มปริมาณและคุณภาพควรมีการตั้งเป้าหมายในการทำงานเพราะจะส่งผลให้การทำงานมีแผนในการดำเนินการเหมือนเรือที่มีหางเสือ เพราะมี

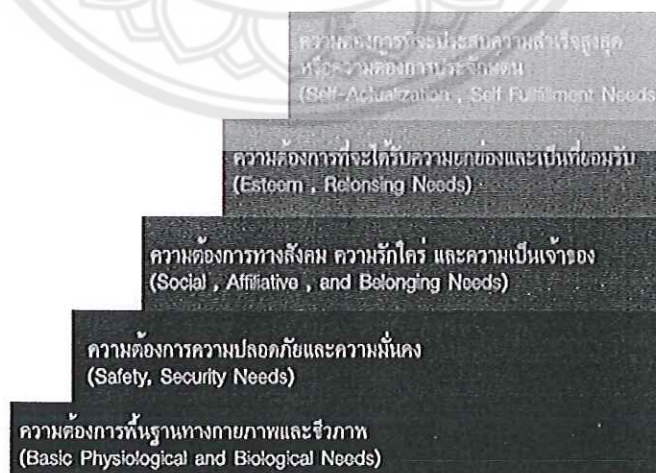
เป้าหมายชัดเจน ที่กล่าวถึงที่มาของแรงจูงใจจะเห็นว่าค่อนข้างยากที่จะอธิบายแต่ละเรื่องแยกจากกัน เพราะทุกเรื่องมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับทุกข้อ

3.6.4 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Theories of Motivation) มีทฤษฎีและการศึกษาเรื่องจูงใจจำนวนมากในที่นี้จะกล่าวโดยสังเขปเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในองค์การซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

### 1) ทฤษฎีเนื้อหาของการจูงใจ ( Content theories of Motivation)

ทฤษฎีนี้อธิบายถึงความต้องการหรือปรารถนาภายในของบุคคล ซึ่งกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม หรือเป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงกลไกความต้องการของพนักงาน ซึ่งได้แก่ สาเหตุที่พนักงานมีความต้องการที่แตกต่างกันในเวลาที่แตกต่างกัน ทฤษฎีเนื้อหาเป็นที่รู้จักและยอมรับมี 4 ทฤษฎี คือ

- ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ สำคัญของทฤษฎีนี้ก็คือ การเน้นย้ำในเรื่องของความต้องการของมนุษย์ มนุษย์ทุกคนนั้นมีความต้องการอยู่ตลอดเวลาอย่างไม่สิ้นสุด และเป็นความต้องการที่เป็นชุดที่มีการจัดลำดับไว้เป็นหลั่นชั้น ความต้องการระดับที่ต่ำที่สุดก็คือ ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพ ( Basic Physiological and Biological Needs ) และระดับสูงที่สุดก็คือความต้องการที่จะประสบความสำเร็จหรือความต้องการประจักษ์ตน ( Self-Fulfillment หรือ Self-Actualization Needs ) ดังนี้



ภาพ 15 แสดงลำดับขั้นความต้องการตามทฤษฎีของอับราฮัม เมซ มาสโลว์

ที่มา : <http://203.158.184.2/elearning/lifesocialskills/unit1405.htm>



ขั้นที่ 1 ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพ ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพนั้นเป็นความต้องการในระดับต่ำขั้นแรก เป็นความต้องการซึ่งจำเป็นเพื่อการอยู่รอดอันเป็นเรื่องทางกายภาพและชีวภาพคือ ความต้องการในการพักผ่อน อากาศ อุณหภูมิที่พอเหมาะ การขยับถ่าย การเคลื่อนไหว เรื่องเพศ รวมตลอดถึงความต้องการในปัจจุบันซึ่งคือ อาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค

ขั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัยและความมั่นคง สำหรับความต้องการที่จะมีความปลอดภัยและความมั่นคงนี้เป็นความต้องการที่ปรารถนาที่จะอยู่ห่างจากสิ่งที่เป็นภัยอันตรายทั้งปวงต่อชีวิตไม่ว่าจะเป็นอุบัติเหตุ โรคภัยไข้เจ็บต่าง ๆ รวมตลอดจนถึงความไม่มีเสถียรภาพทางเศรษฐกิจ ดังนั้นบุคคลและองค์การจึงสนใจในหลักประกันบางอย่าง ได้แก่ การประกันภัยในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ในด้านสุขภาพ อุบัติเหตุและชีวิต เป็นต้น รวมถึงการเก็บเงินสะสม การใช้บำเหน็จบำนาญเมื่อเกษียณอายุ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยและมั่นคง

ขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม ความรักใคร่และความเป็นเจ้าของ ความต้องการทางสังคม ความต้องการความรักใคร่ และความรู้สึกเป็นเจ้าของนี้ บุคคลโดยทั่วไปมักจะมีความสัมพันธ์กับบิดามารดา สามีภรรยาและลูกรวมตลอดถึงญาติพี่น้อง นอกจากนี้ความต้องการนี้อาจตอบสนองได้ในสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ ความต้องการมีความสัมพันธ์อันอบอุ่นกับเพื่อน โดยเฉพาะกับเพื่อนร่วมงาน และความรู้สึกที่ว่าตนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เป็นคนที่มีคุณค่าของกลุ่มที่เขาเป็นสมาชิก ถ้าปราศจากความรู้สึกที่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มแล้ว เขาจะรู้สึกว่าเขาเป็นบุคคลไม่พึงปรารถนา และรู้สึกว่าตนนั้นไม่เป็นที่ต้องการหรือไม่มีคุณค่าและเรื่องที่คลุ้มไปถึงความรู้สึกเป็นเจ้าของด้วย

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ หมายถึง ความต้องการของบุคคลที่มีคุณค่าในสายตาของคนอื่น ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความสามารถที่แท้จริง ความสำเร็จ และความเคารพที่ได้รับจากคนอื่น ความต้องการเหล่านี้อาจแบ่งเป็น 2 กลุ่มย่อยคือ

1) ความปรารถนาที่จะมีความแข็งแกร่ง ความสำเร็จ มีความเพียงพอ มีความมั่นใจ เพื่อที่จะเผชิญโลก และมีความเป็นอิสระและเสรีภาพ

2) ความปรารถนาที่จะมีชื่อเสียงและเกียรติภูมิ ซึ่งเป็นการได้รับการเคารพหรือความยกย่องที่ได้รับจากบุคคลอื่น การได้รับ ความสนใจ ความสำคัญ หรือการเห็นคุณค่า

ขั้นที่ 5 ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จสูงสุดหรือความต้องการประจักษ์ตน มาสโลว์ ได้สรุปความคิดเกี่ยวกับการที่บุคคลพยายามมุ่งตอบสนองความต้องการที่จะประสบความสำเร็จสูงสุดในชีวิตหรือความต้องการประจักษ์ตนนี้ว่า หมายถึงแนวโน้มของบุคคลที่จะเป็นอะไร หรืออยู่ในสถานภาพอะไรสักอย่างหนึ่งที่เขาเองมีศักยภาพจะเป็นได้ แนวโน้มนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นความปรารถนาที่จะเป็นอย่างที่ตนเป็นมากขึ้น สูงขึ้น โดยเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาสามารถจะเป็นได้

- ทฤษฎีสองปัจจัยของเฮอริสเบิร์ก (Frederick Herzberg)

ก็ได้ทำการศึกษาแรงจูงใจโดยพิจารณาปัจจัย หรือองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน โดยเฉพาะปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เฮอริสเบิร์กได้สรุปว่าปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจในงานนั้นจะสัมพันธ์กับลักษณะในเนื้องาน เฮอริสเบิร์ก เรียกปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจนี้ว่า ปัจจัยจูงใจ (motivators) ปัจจัยจูงใจนี้คือความสำเร็จ การได้รับความยอมรับ (recognition) ความก้าวหน้า (advancement) ตัวงานเอง (work itself) ความเป็นไปได้ที่จะจำเริญเติบโต (possibility of growth) และความรับผิดชอบ (responsibility) ส่วนปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจในงาน นั้นจะสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่อยู่นอกเนื้องาน ซึ่งเฮอริสเบิร์กเรียกปัจจัยที่ก่อให้เกิดความไม่พึงพอใจนี้ว่า ปัจจัยสุขอนามัย (hygiene factors) หรือ ปัจจัยเพื่อความคงอยู่ (maintenance factors) ปัจจัยสุขอนามัยนี้มีหลายประการคือ สถานภาพ (status) สัมพันธภาพกับผู้ควบคุมบังคับบัญชา (relations with supervisors) สัมพันธภาพกับเพื่อนร่วมงาน (peer relations) สัมพันธภาพกับผู้ใต้บังคับบัญชา (relations with subordinates) คุณภาพของการควบคุมบังคับบัญชา (quality of supervision) นโยบายและการบริหารของบริษัท (company policy and administration) ความมั่นคงในงาน (job security) สภาพการทำงาน (working conditions) ค่าจ้าง (pay) เฮอริสเบิร์กเห็นว่าปัจจัยสุขอนามัยนั้นเป็นสภาพแวดล้อมอันสำคัญยิ่งของงานที่จะรักษาคนไว้ในองค์การในลักษณะที่ทำให้เขาพอที่จะทำงานได้ กล่าวคือถ้าปัจจัยสุขอนามัยไม่ได้รับการตอบสนองก็จะเป็นสาเหตุทำให้บุคคลเกิดความไม่พอใจในงาน ถึงแม้ปัจจัยสุขอนามัยจะได้รับการตอบสนองก็จะเป็นเพียงการช่วยป้องกันไม่ให้เกิดความไม่พอใจในงานเท่านั้น แต่จะสามารถนำไปสู่ความพอใจในงานหรือจูงใจให้คนปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพเต็มความสามารถได้ นั่นคือปัจจัยสุขอนามัยในตัวของมันเอง ไม่สามารถจูงใจบุคคล มีแต่ปัจจัยจูงใจเท่านั้นที่จะจูงใจบุคคลให้ทำงานได้ ดังนั้นถ้ายึดทฤษฎีเฮอริสเบิร์กแล้ว บุคคลจะต้องทำงานที่มีลักษณะท้าทายจึงเป็นการจูงใจเขาให้ทำงานอย่างแท้จริง



- ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์ เดวิด ซี ผู้สร้างทฤษฎีการจูงใจในความสำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ( Achievement Motivation ) ได้ศึกษาถึงระดับความต้องการในความสำเร็จของมนุษย์ที่แตกต่างกัน แมคเคลแลนด์เห็นว่าโดยทั่วไปการจูงใจของผู้ปฏิบัติงานจะเป็นผลจากความต้องการสำคัญ 3 ประการคือ ความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ ( need for affiliation – n Aff ) ความต้องการที่จะมีอำนาจ หรือแรงจูงใจใฝ่อำนาจ ( need for power – n Pow ) และความต้องการที่ทำงานให้สำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ( need for achievement – n Ach ) แมคเคลแลนด์ได้ให้ความสนใจเป็นอย่างมากในความต้องการที่จะทำงานให้สำเร็จหรือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และได้ศึกษาลักษณะของผู้ที่จะประสบความสำเร็จสูง ( high achiever ) ว่าจะมีลักษณะของการกล้าเสี่ยงอยู่พอสมควร บุคคลเหล่านี้จะเป็นผู้มีความกระตือรือร้น มีความรับผิดชอบสูง และจะฉลาดในการวางเป้าหมายในระยะยาวที่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงอันไม่เป็นเป้าหมายที่สูงหรือต่ำกว่าศักยภาพของเขาเองจนเกินไป และเขาผู้นั้นจะต้องมีความสามารถในการบริหารองค์การ และจะต้องมีความมุ่งมั่นในความสำเร็จของงาน และเมื่องานสำเร็จก็เกิดความพึงพอใจในความสำเร็จนั้น ซึ่งเป็นความพึงพอใจในเนื้องานเอง ผู้ที่มุ่งความสำเร็จของงานจึงมีใจจดจ่ออยู่กับงาน และใช้ความพยายามอย่างสูงสุดเพื่อให้งานสำเร็จด้วยดี บุคคลเหล่านี้จะพยายามแสวงหาข้อมูลป้อนกลับ ( feedback ) อยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อประเมินค่าสิ่งที่ตนทำและพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขในขณะเดียวกัน ความรวดเร็วของข้อมูลป้อนกลับที่ได้รับจะมีความหมายยิ่ง ทั้งนี้เพื่อจะได้ทราบถึงระดับความสำเร็จหรือความล้มเหลว และเพื่อจะได้คิดหาวิธีแก้ไขปัญหาหรือข้อผิดพลาดในงานได้ทันที

#### 4. เอกสารเกี่ยวกับสัญศาสตร์ กับ ภาพแทนความ

4.1 นิยามทั่วไปของสัญศาสตร์ (semiotics) เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า“สิ่งแทนความ” (representation) อาจก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา“เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใดๆ (comprehend meanings) หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย” แก่สิ่งใดๆ (attribute meanings). หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับ ภาพ (visual images) หรือขยายกรอบการพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญศาสตร์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism) ในฐานะที่เป็นศาสตร์ค่อนข้างใหม่ สัญศาสตร์ เสนอกระบวนการวิเคราะห์ที่ท้าทายกระบวนการคิดเก่าๆ อย่าง ธรรมชาตินิยม (naturalism) และ สัจนิยม (realism) รวมทั้งเจตจำนง (intentionality) นอกจากนี้ สัญศาสตร์ ยังเสนอวิธีคิดที่มีประโยชน์แก่การ

วิเคราะห์ทางรูปนิยม (formalism) การวิเคราะห์ทางสัญศาสตร์ช่วยให้เราตระหนักถึงความสัมพันธ์อันหลากหลาย ระหว่างตัวเรา กับ "สิ่งแทนความ"(object) ด้วยเหตุนี้เอง เราจึงอาจเข้าใจได้ว่า ความหมายของ ภาพใดๆ หรือวัตถุใดๆ ย่อมมีพลวัต (คือมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหลของ ความหมายอย่างไม่หยุดนิ่ง). อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า เราไม่อาจเข้าใจ "ความหมายอ้างอิง" (significance) ของภาพหรือวัตถุใดๆ ได้จากกระบวนการสื่อสารทางเดียว แต่เราจำเป็นต้องเข้าใจ ภาพหรือวัตถุใดๆ จากปฏิสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่าง ผู้รับสาร กับภาพหรือวัตถุ และ ปัจจัยอื่นๆ เช่น วัฒนธรรม หรือ สังคม

1) ธรรมชาตินิยม (naturalism) และ สัจนิยม (realism) หมายถึง แนวคิดที่ว่า ภาพ หรือ วัตถุ สามารถ "แทนความ" (depict or represent) สิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ เจตจำนง (intentionality) หมายถึงแนวคิดที่ว่า ความหมายของภาพ หรือ วัตถุใด ๆ เกิดขึ้นจากความตั้งใจ ของบุคคลผู้สร้างภาพหรือวัตถุนั้น ๆ

2) รูปนิยม (formalism) หมายถึง แนวคิดที่ว่า ความหมายมีความสำคัญเป็นรอง จากความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของภาพหรือวัตถุ (ความสัมพันธ์นี้เรียกกันในวงการศิลปะ และออกแบบในประเทศไทย ว่า องค์ประกอบศิลป์) การสื่อสารที่ความหมายถูกส่งจากภาพหรือ วัตถุไปสู่ผู้ดูเพียงด้านเดียว โดยผู้ดูไม่มีโอกาสส่งหรือก่อให้เกิดความหมายโต้ตอบ

#### 4.2 นิยามด้วยศัพท์ทางสัญศาสตร์

เราอาจนิยามสัญศาสตร์ผ่านศัพท์เฉพาะของสัญศาสตร์ได้ว่าสัญศาสตร์เป็นศาสตร์ที่ ศึกษา สัญณะ (sign) และการอ้างอิงความหมาย (signifying practices) สัญณะ 6 หมายถึง สิ่ง ใด ๆ (คำ/ภาพ/วัตถุ ฯลฯ) ที่อ้างอิงความหมายถึงสิ่งอื่น สัญศาสตร์ศึกษาว่าการอ้างอิงความหมาย ที่ปรากฏอยู่รอบๆ ตัวเราได้รับผลกระทบจากกรอบทางสังคม (social convention) ที่ฝังรากลึกอยู่แล้วในสังคม อย่างไรก็ตาม นั่นคือ สัญศาสตร์แสดงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง สัญณะกับ ความหมายซึ่งสังคม "สอน" ให้เรารู้เกี่ยวกับสัญญะนั้น (และสัญศาสตร์ถือว่าความหมายเป็นสิ่ง แปรลกปลอม). เช่น สัญณะ "ไม้กางเขน" ซึ่งโดยสาระแล้วคือ เส้นตรงสองเส้นไขว้กันเป็นมุมฉากแต่ ทันทีที่เห็นรูปไม้กางเขน ชาวคริสต์ก็นึกถึงศาสนาคริสต์และพระเยซูคริสต์โดยอัตโนมัติ นี่แสดงว่า ภาพไม้กางเขน มีสภาพเป็นสัญญณะ และความหมายของสัญญณะเป็นผลจากกรอบทางสังคม นั่นคือ สัญศาสตร์เชื่อว่า สัญณะใด ๆ ไม่จำเป็นต้องมีความหมายใดๆ ในตัวของมันเอง และ ความหมาย ของสัญญณะย่อมไม่ผูกติดกับสัญญณะ (ที่มีสภาพเป็นคำ/วัตถุ/ภาพ) แต่ความหมายของสัญญณะ ย่อมขึ้นอยู่กับบริบท เช่น ตราสวัสดิการ อาจหมายความต่างกันอย่างสุดขั้ว7 เมื่อตรานั้นปรากฏใน ต่างกาลและเทศะ. การอ้างอิงความหมาย (signifying practices) เป็นการพิจารณาว่า "เกิด ความหมายขึ้นได้อย่างไร" มากกว่า "เกิดความหมายอะไร" พอลส์ บัญญัติศัพท์เฉพาะสำหรับเรียก



กรอบทางสังคม (social convention) ซึ่งเชื่อมโยงสัญลักษณ์เข้ากับความหมายว่า “รหัสลับ” ตัวอย่างเช่น ไม้กางเขนมีรหัสลับในศาสนาคริสต์ ความหมายของไม้กางเขนไม่ได้เกิดขึ้นมาพร้อมกับภาพของไม้กางเขนหรือพร้อมกับวัตถุที่ใช้ทำไม้กางเขน ความหมายอ้างอิง (significance) ที่คนเรากำหนดให้แก่ภาพหรือวัตถุใดๆ เป็นเสมือน “เนื้องอก” ที่ยื่นพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต) ให้ความหมายของ สัญลักษณ์ ไว้ว่า การกำหนดหมาย, ความจำได้หมายรู้, คือ หมายรู้ไว้ ซึ่ง รูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ และ อารมณ์ที่เกิดกับใจ ความหมายสามัญในภาษาบาลีว่า เครื่องหมายที่สังเกตเห็น ความสำคัญว่าเป็น อย่างนั้น ๆ ในภาษาไทยมักใช้หมายถึง ข้อตกลง, คำมั่น นอกจากนี้ท่านยังเทียบเคียงคำ สัญลักษณ์ (sanna) กับคำภาษาอังกฤษ คือ perception หรือ idea หรือ ideation (ประยูทธ ปยุตโต, พจนานุกรมฉบับพุทธศาสน์ ฉบับประมวลธรรม, กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2538, หน้า 408)

#### 4.3 ภูมิหลังของสัญศาสตร์

เฟอ์ร์ดีนองด์ เดอ โซซูร์ Ferdinand de Saussure (1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้วางรากฐานวิชาที่เรียกว่า สัญวิทยา (semiology) ไว้ตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยเริ่มจากการนำภาษาศาสตร์ (linguistics) มาประยุกต์ใช้เพื่อศึกษาบทบาทของสัญลักษณ์ที่มีต่อสังคม กำเนิดของสัญศาสตร์ (semiotics) สัมพันธ์กับพัฒนาการของปรัชญาโครงสร้างนิยม (structuralism) ซึ่งเกิดขึ้นจากแนวคิดของโซซูร์เช่นกัน โครงสร้างนิยมเป็นวิธีการวิเคราะห์เพื่อศึกษาและเปิดเผยโครงสร้างอัน “ล้าลึก” ที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังเปลือกนอก (appearance) ของปรากฏการณ์ต่างๆ. เรามักไม่รู้ตัวว่า โครงสร้างล้าลึกนี้เป็นกฎเกณฑ์ที่กำกับปรากฏการณ์ต่างๆในสังคม นับตั้งแต่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในบริบททางสังคมต่างๆ ไปจนถึงวิธีการที่คนเราเขียนหรือบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ทั้งๆ ที่ ความเข้าใจของเราต่อปรากฏการณ์ใดๆ ย่อมต้องผ่านโครงสร้างภาษา หรือเข้าใจได้ในฐานะที่เป็นภาษา. อย่างไรก็ตามแนวคิดของโซซูร์ได้รับการต่อยอดโดยนักวิชาการรุ่นหลังจากโซซูร์ซึ่งได้ ปรับ เปลี่ยนคัณฑ์าง วิธีคิดของโซซูร์ที่เอาภาษาศาสตร์เป็นตัวตั้ง รวมทั้งท้าทายโซซูร์ว่าแนวคิดโครงสร้างนิยมนั้น ใช้ได้จริงหรือ โซซูร์ นิยาม สัญลักษณ์ (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญลักษณ์ หรือ the signifier คือสิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย กับ สัญลักษณ์ หรือ the signified คือ ตัวความหมาย ประเด็นสำคัญของโซซูร์ก็คือ ความสัมพันธ์สัญลักษณ์ เป็นคำที่ผู้แปลยืมมาจากศัพท์ที่ใช้ในพระพุทธศาสนา พระพรหมคุณาภรณ์(ป.อ. ปยุตโต) นิยาม สัญลักษณ์ ว่า การหมายรู้ ความหมายรู้ร่วมกันข้อหมายสำหรับรู้ร่วมกัน ข้อตกลงระหว่างสัญลักษณ์ กับ สัญลักษณ์ มีลักษณะสะเปะสะปะ (arbitrary) ตัวอย่างเช่น ในภาษาพูด สัญลักษณ์ “แดง” ไม่ได้มีความแดงอยู่ในคำ. และเป็นที่น่าสังเกตว่า คำที่ใช้พูด/เขียนถึงสิ่งเดียวกันในภาษา (ของชาติต่างๆ) ปรากฏเป็นคำต่างกันมากมาย ประเด็นที่โซซูร์เน้นก็คือ สิ่งใด ๆ ก็ตามย่อมไม่

เกิดขึ้นก่อนชื่อของมันเอง สิ่งใด ๆ ย่อมไม่สามารถกำหนดชื่อของตัวเอง เพราะไม่เช่นนั้นแล้วชื่อหนึ่งๆ ย่อมหมายถึงสิ่งเดียวกันในทุก ๆ ภาษา ตัวอย่างเช่น ในภาษาเอสกิโมมีคำจำนวนมากสำหรับเรียก snow ซึ่งมีอยู่เพียงคำเดียวในภาษาอังกฤษ ต่อมาชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ส Charles Sanders Peirce นำแนวคิดของโซซูร์ไปต่อยอดให้ซับซ้อนยิ่งขึ้น โดยเพียร์ส ทำทลายแนวคิดที่ว่าสัญลักษณ์ทำหน้าที่เพียงให้กำเนิดความคิดอย่างสะเปะสะปะในแบบจำลองของเพียร์สการสร้าง ความหมาย (semiosis) เกิดขึ้นจาก 3 ปัจจัย ประกอบด้วย

1) สัญลักษณ์ (sign ซึ่งใช้แทนสิ่งอื่น)

2) ความแปล (interpretant) ซึ่งอาจเรียกได้อีกอย่างว่า ความหมาย หรือ ผลของความหมาย ซึ่งเพียร์สหมายถึง การแปลความ (interpretation) หรือ ภาพในใจที่คนสร้างขึ้นจากปฏิสัมพันธ์กับสัญลักษณ์

3) วัตถุ object หรือ referent คือ สิ่งที่สัญลักษณ์อ้างความถึง

4.4 สัญลักษณ์ กับ ภาพแทนความ ในงานออกแบบ เราอาจสรุปสั้น ๆ ได้ว่า สัญลักษณ์มีสาระว่าด้วยธรรมชาติและหน้าที่ของภาษา (รวมทั้งส่วนที่คลุมเครือเกี่ยวกับภาษาภาพ) และว่าด้วยกระบวนการสร้างและเข้าใจ "ความหมาย" การวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์ตระหนักถึงสถานะ หรือบทบาท (position or role) ของแต่ละคน ที่อาจทำทลายความคิดว่าสิ่งใด ๆ อาจมีความหมายตายตัว หรือมีเพียงหนึ่งความหมาย หรือมีความหมายเป็นสากล และด้วยเหตุนี้ อัตวิสัย (ของแต่ละคน) ย่อมก่อให้เกิดพลวัตของความหมายของภาพหรือวัตถุ. วิถีสำคัญอันหนึ่งที่เราอาจตระหนักถึงนัยสำคัญของอัตวิสัยได้ จากข้อเท็จจริงที่ว่า เมื่อศึกษาลึก ๆ ลงไป เราจะพบว่ากระบวนการรับรู้ (perception) หรือการ "อ่าน (reading)" ภาพหรือวัตถุใดๆ ย่อมได้รับอิทธิพลจากสังคมด้วยมุมมองเช่นนี้ เราอาจเห็นได้ว่า แก่นของการวิเคราะห์ทางสัญลักษณ์อยู่ที่ การตระหนักว่าทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) ล้วนถูกใส่รหัส (code) เอาไว้ และรหัสที่ว่านี้ก็คือ จาริตทางสังคมที่เชื่อมโยงสัญลักษณ์เข้ากับความหมาย เมื่อทัศนธรรมและวัตถุธรรมถูกใส่รหัส ความหมายจึงไม่จำเป็นต้องเกิดขึ้นมาโดยตรงจากภาพหรือวัตถุ และดังนั้น เราจึงไม่อาจสรุปง่ายๆ ได้ว่าภาพหรือวัตถุใดๆ ความหมายทันที (self-evident คือ ไม่จำเป็นต้องอาศัยหลักฐานอื่นมาพิสูจน์) ในทางการออกแบบ ตัวอย่างที่น่าสนใจอันหนึ่ง คือ งานปรับปรุงหลังคาของสำนักงานกฎหมายในเวียนนา โดยบริษัทสถาปนิก COOP Himmelblau ซึ่งใช้วิธี "โจมตี" ภาษาทางสถาปัตยกรรมแบบจาริต อย่างใจแจ้ง หลังคาซึ่งเป็นการแทรกแซงอย่างรุนแรงลงบนส่วนยอดของอาคารแบบนี้คลาสสิก ชวนให้เราครุ่นคิดถึงภาษาทางสถาปัตยกรรม นิยามหนึ่งของแนวคิดคลาสสิก (classicism) ก็คือสถาปัตยกรรมที่ดีย่อมประกอบด้วย ความกลมกลืน



(harmony) ความสมดุล (balance) ความเป็นเนื้อเดียวกัน (integration) ความอลังการ (sense of the grand) ฯลฯ หลังคาที่ว้านี้ เป็นภาพแทนของหลักการอันเป็นข้อตรงข้ามของแนวคิด คลาสสิก นั่นคือ ไม่กลมกลืน (disharmonious) อสมมาตร (asymmetrical) กวนใจ (disturbing) และ สมัยใหม่ (modern) นอกจากนั้นแนวคิดว่าด้วยพัฒนาการของสไตล์สถาปัตยกรรม อย่างเป็น ต่อเนื่อง (linear progression) สไตล์หนึ่งเข้ามาแทนอีกสไตล์หนึ่ง ก็ถูกก่อกวนด้วยการที่สถาปนิก นำเสนอรูปลักษณ์จากสองสไตล์อยู่ในอาคารเดียวกันผลที่ได้ คือการทำลายต่อสิ่งที่เราคิดว่าเคยรู้ มาว่าสไตล์ทางสถาปัตยกรรมคลาสสิกเป็นสไตล์ที่ชัดเจน มีหลักการชัดเจน และมีความหมายชัดเจน จากรูปลักษณ์ และการทำลายต่อความสัมพันธ์ระหว่างเรากับกาลเวลา นั่นคือแนวคิดเกี่ยวกับ ความเป็นสมัยใหม่ และความเป็นร่วมสมัย ความแตกต่าง คู่ตรงข้าม ถูกยุบรวมกันเพื่อสร้างสรรค์ สัญญาใหม่ มุมมองใหม่ มีตัวอย่างอีกมากมาย ที่อาจนำมาใช้แสดงการประยุกต์สัญศาสตร์เข้ากับ การศึกษางานออกแบบ หรือนำหลักการของสัญศาสตร์มาใช้ในกระบวนการออกแบบ

## 5. เอกสารเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีปัญหาสุขภาพจิตได้มากที่สุดวัยหนึ่ง ซึ่งแสดงออกเป็นปัญหาพฤติกรรม ได้หลายประการ เช่น คือ ไม่เชื่อฟัง ละเมิดกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ มีแฟนและมีเพศสัมพันธ์ ใช้ ยาเสพติด ทำผิดกฎหมาย ปัญหาพฤติกรรมบางอย่างมักเกิดขึ้นมานาน จนทำให้การแก้ไขมักทำได้ยาก การป้องกันปัญหาจึงมีความจำเป็น และสำคัญมากกว่าการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว การป้องกันดังกล่าว ควรเริ่มตั้งแต่การส่งเสริมสุขภาพจิตตั้งแต่เด็ก เด็กที่มีพัฒนาการของ บุคลิกภาพดี จะมีภูมิต้านทานโรคทางจิตเวชต่างๆ และช่วยป้องกันปัญหาสุขภาพจิตในวัยรุ่นได้ อย่างมากเช่นกัน พ่อแม่และครูอาจารย์และผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กทั้งหลาย จึงควรให้ความสำคัญกับการส่งเสริมสุขภาพจิตตั้งแต่เด็กจนถึงวัยรุ่นเป็นอย่างยิ่ง นอกจากนี้ สังคมและ สิ่งแวดล้อมก็ควรมีส่วนร่วมในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กและวัยรุ่นเช่นเดียวกัน "สภาพจิตใจที่เป็น สุข สามารถมี สัมพันธภาพ และรักษาสัมพันธภาพกับผู้อื่นไว้ได้อย่างราบรื่น สามารถทำตนให้เป็น ประโยชน์ได้ ภายใต้ภาวะสิ่งแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคม และลักษณะความเป็นอยู่ ในการดำรงชีพ วางตัวได้อย่างเหมาะสม และปราศจากอาการป่วยของโรคทางจิตใจและร่างกาย"

5.1 ปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพจิต สุขภาพจิตที่ดี เกิดจากร่างกายที่สมบูรณ์ แข็งแรง ความสามารถทางจิตใจที่ปรับตัวได้กับทุกสถานการณ์ สภาพครอบครัวที่อบอุ่นและสภาพสังคม สิ่งแวดล้อมที่ดี

5.1.1 คนที่มีสุขภาพจิตดี จะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีความสุข เรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพที่มี ดำเนินชีวิตได้อย่างเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และ

ต่อผู้อื่น ไม่เกิดอาการทางจิตเวช หรือโรคทางจิตเวชได้ง่าย ถึงแม้ชีวิตจะเผชิญปัญหาหนัก ก็  
สามารถแก้ไขผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

5.1.2 คนที่สุขภาพจิตไม่ดี มักมีปัญหาในการปรับตัว มีอาการทางจิตเวช  
เช่น ความเครียด ซึมเศร้า แม้ว่าจะเจอปัญหาเล็กๆ ก็ปรับตัวได้ลำบาก มีปัญหาพฤติกรรมได้  
บ่อย มักเจ็บป่วยด้วยโรคทางจิตเวชได้ง่าย และฟื้นตัวไม่ได้ดี

#### 5.1.3 ปัญหาพฤติกรรมที่พบบ่อย

- ไม่เรียนหนังสือ
- ดิดเกมส์
- ดิดการพนัน
- การเรียน การปรับตัว
- ปัญหาทางเพศ สาเหตุ
- การใช้และติดยาเสพติด
- โรคซึมเศร้า และการฆ่าตัวตาย
- บุคลิกภาพผิดปกติ

#### 5.1.4 พฤติกรรมที่เป็นตามหลักหน้าที่พลเมือง

- ตั้งใจศึกษาหาความรู้
- อ่านหนังสือ ทบทวนบทเรียน
- ออกกำลังกาย
- ตั้งใจเรียน
- ไม่มีรักในวัยเรียน
- ออกไปช่วยเหลือสังคมเท่าที่ทำได้
- ใช้ชีวิตให้สนุกสนานไม่เดือดร้อนผู้อื่น
- บุคลิกภาพผิดปกติ



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยที่มีจุดมุ่งหมายของงานวิจัย คือการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่" สำหรับเยาวชนเพื่อปลุกฝังให้มีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม และ การใช้ชีวิตในอนาคต โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการมิวสิควิดีโอ

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดขอบเขตในการวิจัย ทางด้านการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"

ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการสร้างและออกแบบกราฟิกตามข้อมูลของมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"

ขั้นตอนที่ 5 นำภาพกราฟิกที่ได้จากการสร้างสรรค์ จากข้อมูลมาเข้าสู่กระบวนการตัดต่อ และดำเนินการในขั้นตอนของ Post production

ขั้นตอนที่ 6 การพัฒนาผลงาน และนำเสนอผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์พัฒนาโดยสมบูรณ์แล้ว

ขั้นตอนที่ 7 การประเมินผลงานโครงการโดยคณะกรรมการอาจารย์ในภาควิชา

#### 1. ศึกษาเอกสาร

ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าเอกสาร ตำรา วิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ เพื่อเป็นกรอบความคิดของการวิจัยในข้างต้น

1.1 เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

1.2 ศึกษากระบวนการผลิตมิวสิควิดีโอ

1.3 ศึกษาทฤษฎีแรงจูงใจ และ หน้าที่พลเมือง

1.4 ศึกษาลักษณะกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในงานออกแบบ

#### 2. การกำหนดขอบเขตในการวิจัย

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัยทางด้านการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่" ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกพัฒนาการออกแบบภาพประกอบและออกแบบสร้างสรรค์มิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่" ดังนี้

2.1 สื่อมีวิสัยทัศน์โพลูกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่". เวลา 3-5 นาที

2.2 กราฟิกที่ใช้ประกอบภายในสื่อ

2.3 สื่อประชาสัมพันธ์ Poster และ Teaser

### 3. การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งข้อมูลเป็นประเด็นตรงตามขอบเขตเนื้อหาของการศึกษาค้นคว้า ตรวจสอบข้อมูล และนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ตามขอบเขตด้านเนื้อหา เพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบสร้างสรรคมีวิสัยทัศน์โพลูกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"

3.1 แบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ประเภทได้ดังนี้

3.1.1 ทฤษฎีแรงจูงใจแบบลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ แบ่งได้ 5

ขั้นคือ

ขั้นที่ 1 ความต้องการพื้นฐานทางกายภาพและชีวภาพ

ขั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัยและความมั่นคง

ขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม ความรักใคร่และความเป็นเจ้าของ

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ

ขั้นที่ 5 ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จสูงสุด

โดยมีที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสองขั้นคือ

ขั้นที่ 3 ความต้องการทางสังคม ความรักใคร่และความเป็นเจ้าของ คือ ความต้องการทางสังคม ความต้องการความรักใคร่ บุคคลโดยทั่วไปมักจะมีความสัมพันธ์กับบิดามารดา รวมตลอดถึงญาติพี่น้อง นอกจากนั้นความต้องการนี้อาจตอบสนองได้ในสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ ความต้องการมีความสัมพันธ์อันอบอุ่นกับเพื่อน เป็นคนที่มีคุณค่าของกลุ่ม ถ้าปราศจากความรู้สึกที่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มแล้ว เขาจะรู้สึกว่าเขาเป็นบุคคลไม่พึงปรารถนา และรู้สึกว่าตนนั้นไม่เป็นที่ต้องการ หรือไม่มีคุณค่าและเรื่องที่คุณไปถึงความรู้สึกเป็นเจ้าของด้วย

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ คือ ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและเป็นที่ยอมรับ หมายถึง ความต้องการของบุคคลที่มีคุณค่าในสายตาของคนอื่น ดังนั้นจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความสามารถที่แท้จริง ความสำเร็จ และความเคารพที่ได้รับจากคนอื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน สังคม หรือครอบครัว

3.1.2 วิเคราะห์หน้าที่พลเมืองในเรื่องของปัญหาเยาวชน แยกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ



1) ปัญหาร่วม คือ ปัญหาในสภาพทางสังคม เยาวชนอยู่ในสังคมก็ได้รับปัญหานั้นๆ ซึ่งจะโทษเยาวชนคงไม่ได้ เช่น ปัญหาเรื่องบุหรี เหล้า การพนัน ปัญหาแหล่งบันเทิง ปัญหายาเสพติด ปัญหาการเอาเปรียบ การโกงกิน คอร์รัปชั่น

2) ปัญหาเฉพาะของเยาวชน คือ ลักษณะของปัญหาเกิดจากลักษณะเฉพาะของความเป็น เยาวชนนั่นเอง ซึ่งกล่าวแต่เพียงประเด็นสำคัญ เช่น ความอยากรู้ อยากลอง ปัญหาการตามเพื่อน ปัญหาความว่าห่วย ปัญหาการขาดความอบรม หรือปัญหาด้านสภาพครอบครัว

#### 4. การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงาน

เมื่อศึกษาหาข้อมูลทั้งหมด ขั้นตอนต่อมาคือการออกแบบโดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบโดยสรุปออกมา โดยมีแนวคิดที่ "ชีวิตคือทางเลือก" ชีวิตของเราจะดำเนินไปเป็นเช่นไร อยู่ที่ตัวเราเป็นกำหนด กลุ่มของเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายที่เลือกมา อยู่ในวัยที่ต้องเลือกเส้นทางชีวิตเพื่อจะดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต เรียกได้ว่าเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อในการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต ในกลุ่มวัยนี้ต้องเริ่มจัดสินใจเลือกหลายๆอย่างในชีวิตไว้ว่าจะเป็นเรื่อง เพื่อน การเรียนและการใช้ชีวิตในสังคม

#### 5. เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

มีวัตถุประสงค์โอปปลูกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่" สำหรับเยาวชนเพื่อปลูกฝังให้มีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม และ การใช้ชีวิตในอนาคต โดยมีเครื่องมือในการทำงานและพัฒนาางานดังต่อไปนี้

##### 5.1 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตและพัฒนาผลงาน

- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro

5.2 สตอรี่บอร์ด และ ผลงานกราฟิก ในแต่ละฉากของตัวละคร เพื่อให้ภาพที่ต้องการจะสื่อสมบูรณ์มากขึ้น

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมและศึกษาข้อมูลของการออกแบบมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่" ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และสร้างสรรค์การออกแบบให้มีประโยชน์อย่างมากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานแบ่งเป็นส่วน ๆ ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

ส่วนที่ 2 การดำเนินงานในการถ่ายทำสื่อมิวสิควิดีโอ

ส่วนที่ 3 การรวบรวม ตัดต่อ และสร้างสรรค์กราฟิก

ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์

ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์

#### ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ

เพื่อนำมาเป็นสื่อในการ ปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่" ของกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเยาวชนอายุ 15-25 ปี ซึ่งในบางกลุ่มกลายเป็นปัญหาสังคมในประเทศ อันมีที่มาจากปัญหาสภาพทางสังคม ปัญหาทางครอบครัว หรือด้านการเรียน โอกาสต่าง ๆ ที่ไม่เท่าเทียมกันในสังคม เพื่อให้เป็นสื่อส่วนหนึ่งในการช่วยแก้ไข ปัญหาในเรื่องของเยาวชนในประเทศ

##### การดำเนินเรื่อง

ดำเนินเรื่องโดยนกกกระดาศที่ตกลงมาจากท้องฟ้าเปรียบบนนกกกระดาศเป็นเหมือนเช่นมนุษย์ ตามกลุ่มเป้าหมายสื่อความหมายของการพยายามบินหนีออกจากปัญหาที่ต้องเจอในระหว่างการเติบโต

##### เรื่องย่อ

นกกกระดาศตกลงมาจากท้องฟ้าและบินผ่านเมืองต่าง ๆ ที่เต็มไปด้วยสิ่งที่มีมนุษย์โลกในปัจจุบันเป็นตามวัย เริ่มจาก บุหรี่ ความอยากรู้อยากลอง การติดเกมส์ การเสพสื่อต่าง ๆ ที่นำเสนอสิ่งที่ต้องเจอ หรือสิ่งที่คิดว่าดี แต่ไม่เหมาะสม สถานะบันเทิง และความเหวกกฏเกณฑ์ของศาสนา สิ่งมีเงินมา ยาเสพติด และความกดดัน ความเศร้า จนถึงระบบการเมืองหน้าที่ของพลเมือง และความล้มสลายของชาติ โดยแต่ละฉากจะบรรยายถึงหน้าที่ ที่ตัวละครได้ผ่าน

##### สัญลักษณ์ที่ใช้ภายในมิวสิควิดีโอ

กระบวนการทำมิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่" จะดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่เป็นนกกกระดาศ ซึ่งผู้วิจัยจะตีความหมายของนกกกระดาศสีขาวคือ เยาวชน ที่ผ่านเรื่องราวมาบ้างแล้ว



ในวัยเด็ก และจะเริ่มเผชิญกับความจริงภายในสภาพแวดล้อมสังคมมากยิ่งขึ้น ในช่วงอายุ 18-25 ปี เหตุผลที่เลือกใช้เป็นนกกกระดาศ เพราะนก แสดงความหมายถึงความเป็นอิสระ แต่การดำเนินชีวิตระหว่างทางก่อนที่จะเป็นอิสระนั้น ต้องพบเจอกับเรื่องราวอุปสรรคต่าง ๆ ผ่านพื้นเรื่องราวความเป็นจริงของโลกที่ไม่ได้สวยงาม ซึ่งจะสะท้อนด้วยการเปรียบเทียบโดยการใช้อุปลักษณ์ จึงเป็นที่มาของเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในมิวสิควิดีโอนี้

### ฟอนท์ที่ใช้ภายในมิวสิควิดีโอ

ลักษณะของฟอนท์ที่ใช้ภายในงานมิวสิควิดีโอ ชื่อเรื่องที่น่ามาใช้ จะมีชื่อว่า "วัฏจักร เดรัจฉาน" โดยให้ความหมายโดยรวมว่า "วังวนแห่งความเป็นมนุษย์" โดยความว่า วัฏจักร คือ ช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์ หรือกิจกรรมชุดหนึ่ง ซึ่งเกิดขึ้น และดำเนินติดต่อกันไปอย่างมีระเบียบจนจบลง ณ จุดเริ่มต้นนั้นอีก และ เดรัจฉาน มีความหมายว่า สัตว์เว้นจากมนุษย์ ผู้วิจัยตีความหมายโดยรวมเพื่อให้ สื่อถึงภาพรวมของเรื่อง เป็นการวนเวียนของวัฏจักรที่แท้จริงของมนุษย์ที่เกิดขึ้น

### ผลงานที่สร้างสรรค์

โดยผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาจนกลายเป็นมิวสิควิดีโอนี้ แบ่งได้เป็น 13 ฉาก ได้แก่

ฉากที่ 1 เป็นเศษกระดาศที่ตกลงมาจากฟ้า และกลายเป็นนกกกระดาศ ให้ความหมายถึง การล่องหล่นลงมาจากความเป็นอิสระภาพ และเริ่มพบเห็นการใช้ชีวิต และความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น

ฉากที่ 2 เป็นฉากที่นกกกระดาศสีขาว ที่เปรียบเป็นเยาวชน ได้บินผ่านเมืองแห่งบุรี สื่อให้เห็นถึง ในปัจจุบันซึ่งเป็นช่วงวัยที่จะพบเห็นได้ง่าย เพราะมีอยู่ทั่วไป โดยผู้ใหญ่สอนลูกหลานสืบต่อกันมาว่าบุรีเป็นสิ่งไม่ดี แต่ถึงอย่างไรในสังคมก็ยังคงยังพบเห็นคนสูบบุหรี่ได้ทั่วไป และยังมีควันทิพย์ของบุรีที่ส่งผลร้ายเป็นภัยต่อผู้คนรอบข้างอีกด้วย

ฉากที่ 3 เป็นฉากที่นกกกระดาศตัวนี้บินผ่านเมืองแห่งความบันเทิงในรูปแบบเกมส์ต่างๆ ซึ่งจะตีความหมายสื่อถึงพวกอุปกรณ์เทคโนโลยีทันสมัย และเกมส์ยังส่งผลเสียทำให้เยาวชนไทยนั้นใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์อาจจะรวมไปถึงการใช้เวลาหลักด้วย เกิดความจมปักอยู่กับสิ่งนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกม หรือเพื่อนชวนเล่น ก็จะเป็นสิ่งที่เยาวชนในช่วงนี้ไม่อาจสามารรถหลีกเลี่ยงนี้ได้

ฉากที่ 4 เป็นฉากที่นกบินผ่านจอทีวีที่กำลังฉายละคร ให้ความหมายในแง่ของอิทธิพลของสื่อที่ผู้ใหญ่บอกว่าให้ความบันเทิง แต่สิ่งเหล่านั้นเป็นการปลุกฝังสิ่งที่ไม่ดีให้กับเด็กเยาวชนที่อายุไม่มากพอ ที่จะคิดได้ และแยกแยะว่ามันผิดหรือถูก หรือเป็นเพียงแค่การแสดงเพื่อความบันเทิง

ฉากที่ 5 เป็นฉากที่สื่อถึงความเสื่อมเสียของศาสนา ให้ความหมายถึง ความเสื่อมเสียของศาสนา และสื่อถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน โดยในหมู่บ้านเดียวกัน กลางคืนเป็นผับ บาร์ แหล่งเที่ยวกลางคืน แต่กลางวัน เป็นมุมของการทำบุญตักบาตร และมีวัดอยู่ในแหล่งชุมชนเดียวกัน

ฉากที่ 6 เป็นฉากที่สื่อให้ถึงสิ่งของมีเงินมา ให้ความหมายถึงการมีการเริ่มริลองสุรา และสิ่งของมีเงินมาผ่านการชักชวนของเพื่อน ๆ หรือความอยากลองเอง ถึงแม้ว่าจะมีข่าวอุบัติเหตุเกิดขึ้นก็ตามแต่ และเยาวชนก็มีโอกาสที่จะได้พบเจอสิ่งเหล่านี้ได้ง่ายไม่ต่างอะไรกับบุหรี่

ฉากที่ 7 เป็นฉากที่เกี่ยวกับยาเสพติด ให้ความหมายถึงสิ่งมีเงินมา ไร้สติ ยาเสพติด หลากหลายชนิด โดยตีความหมายในเชิงของสี สร้างภาพเปรียบเปรยกับโลกสมมุติ ความยุ่งเหยิงของการติดยาเสพติด

ฉากที่ 8 เป็นฉากเกี่ยวกับกิเลสของมนุษย์ ให้ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ว่า เงินทองสิ่งของต่างๆ เวลาที่ตายไป เราก็เอาไปไม่ได้ และมีที่ยื่นออกมาสื่อถึงความอยากได้อะไรก็มี

ฉากที่ 9 เป็นฉากเกี่ยวกับความตาย ความเศร้า และความกดดัน ให้ความหมายของความหดหู่ของภาพที่เกิดขึ้น และมีที่ยื่นออกมาคือความกดดัน และการดึงดวงชีวิตให้แย่งลง เป็นสิ่งที่เยาวชนต้องพบเจอเมื่อเติบโตขึ้นมา

ฉากที่ 10 เป็นฉากเกี่ยวกับระบบสังคม ให้ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของการเมือง ท้องฟ้าที่เปลี่ยนสีไปหมายถึงอำนาจทางการเมืองที่เข้ามาปกคลุมในปัจจุบันผ่านสี เหลือง แดง และเขียว โดยสีเขียวให้ความหมายเป็นเชิงของทหาร สัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพคือการออกคำสั่งโดยคำสั่งบนที่มีหน้าที่สั่งการอย่างเดียว ไม่ได้มองเห็นคุณค่าของสิ่งที่เกิดขึ้น หรือประชาชนที่ออกมามีปัญหาความคิดแตกต่างกัน

ฉากที่ 11 เป็นฉากที่สื่อถึงความล้มสลายของระบบสังคม ให้ความหมายในเรื่องของระบบการเมือง การคอร์รัปชั่น ที่กลุ่มคนกลุ่มหนึ่งได้ผลประโยชน์ แต่บ้านเมืองได้พังพินาศอดวาย จากความเห็นแก่ตัวของคนกลุ่มหนึ่ง

ฉากที่ 12 เป็นฉากที่สื่อให้เห็นถึงความหลุดพ้นออกจากวังวน - ให้ความหมายคือเมื่อเลือกทางเดินของตัวเองแล้วว่าจะไม่หลงไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งไม่ดีต่างๆ ก็จะได้หลุดพ้นออกมาจากวัฏจักรต่าง ๆ จนออกมาสู่ความเป็นอิสระ

เพลงที่ใช้ภายในมิวสิควิดีโอ

ลักษณะของเพลงที่ใช้ภายในมิวสิควิดีโอ เพลงที่นำมาใช้มีสองเพลงนำมาตัดต่อเชื่อมกัน เพื่อให้สื่อถึงอารมณ์ของภาพมากที่สุด มีสองเพลงได้แก่

1) Sleepless วง Despiced icon

2) เศร้าจาง วง Sedden Face Down



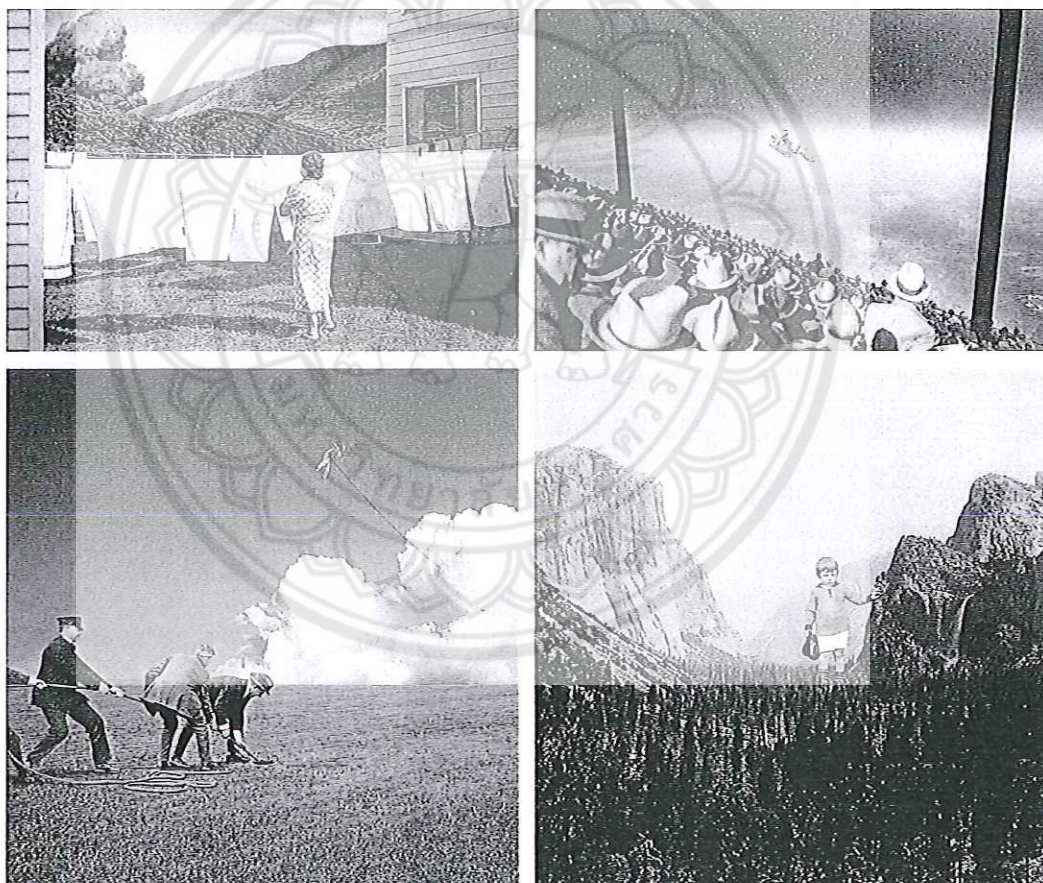
โดยในแต่ละเพลงจะมีอารมณ์ที่แตกต่างกันโดยเพลงแรกจะให้ความรู้สึกผ่อนคลายไร้จุดหมาย เมื่อเริ่มเข้าเพลงที่สอง จะเริ่มรู้สึกถึงความเศร้าหมอง มีกลองบรรเลงขึ้นมาจะสื่อถึงอำนาจต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และเสียงหมุ่นไซนาฟิกาที่เกิดขึ้นในช่วงท้ายสื่อถึงการเริ่มต้นใหม่ของวัฏจักรนี้

### กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี

### Mood & Tone

รูปแบบของโทนสีและอารมณ์ของภาพที่จะใช้ภายในมิวสิควิดีโอ

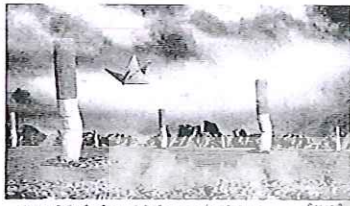


ภาพ 16 รูปแบบโทนสีและอารมณ์ของภาพที่จะใช้ภายในมิวสิควิดีโอ

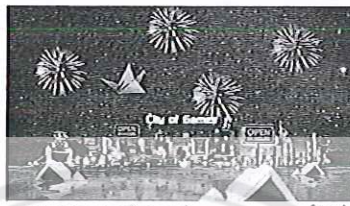
ที่มา: <http://www.miraruido.com/>

### Storyboard

การร้อยเรียงภาพนิ่ง เพื่อใช้เล่าเรื่องแบบคร่าว ในส่วนนี้คือการนำผลงานกราฟิก สร้างเรื่องราวในแต่ละ scene เพื่อสร้างภาพขึ้นมาเพื่อนำไปพัฒนาในการ Animate และพัฒนาต่อไป



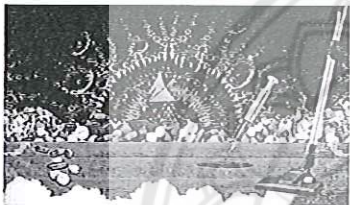
shot: ภาพบ้านร้างในยามค่ำคืน มีนกบินในท้องฟ้า  
sound: เสียงใบไม้  
effects: เสียงนกบินและ เสียงฟ้าผ่า



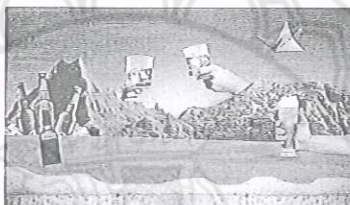
shot: ภาพคนนั่งบนเก้าอี้ดูดอกไม้ไฟ  
sound: เสียงดอกไม้ไฟระเบิด  
effects: เสียงดอกไม้ไฟระเบิดและเสียงคนนั่ง



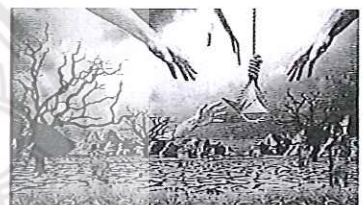
shot: ภาพคนนั่งดูหนังในโรงภาพยนตร์  
sound: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์  
effects: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์



shot: ภาพคนดูหนังในโรงภาพยนตร์  
sound: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์  
effects: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์



shot: ภาพคนดูหนังในโรงภาพยนตร์  
sound: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์  
effects: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์



shot: ภาพคนดูหนังในโรงภาพยนตร์  
sound: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์  
effects: เสียงคนพูดในโรงภาพยนตร์

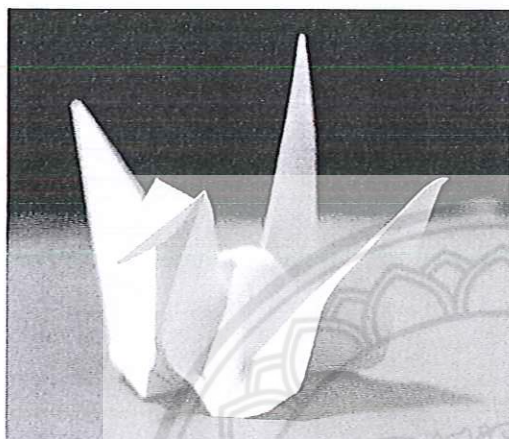
ภาพ 17 Storyboard

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ส่วนที่ 2 กระบวนการทำมิวสิกวิดีโอปลุกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่"

มิวสิกวิดีโอปลุกจิตสำนึกเรื่อง "หน้าที่" จะดำเนินเรื่องด้วยตัวละครที่เป็นนกกระดาษ

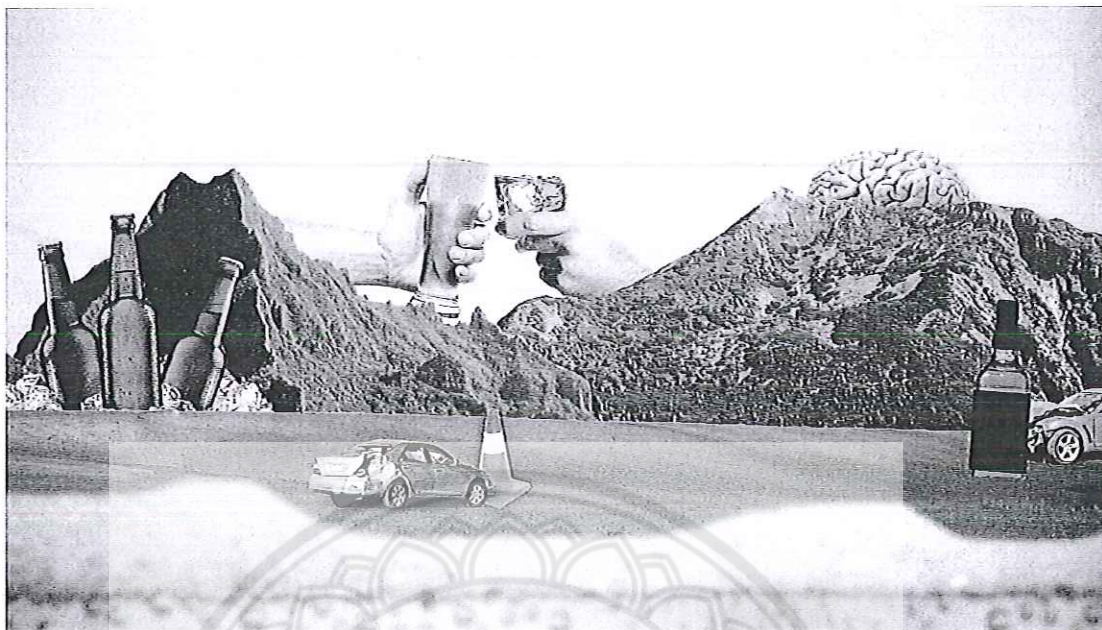


ภาพ 18 นกกระดาษที่จำลองพับขึ้น

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558

ภาพ 19 นำนกกระดาษมาจำลองการเคลื่อนไหว โดยใช้เทคนิค after effect

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 20 ออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกจากประกอบภายในมิวสิควิดีโอ  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



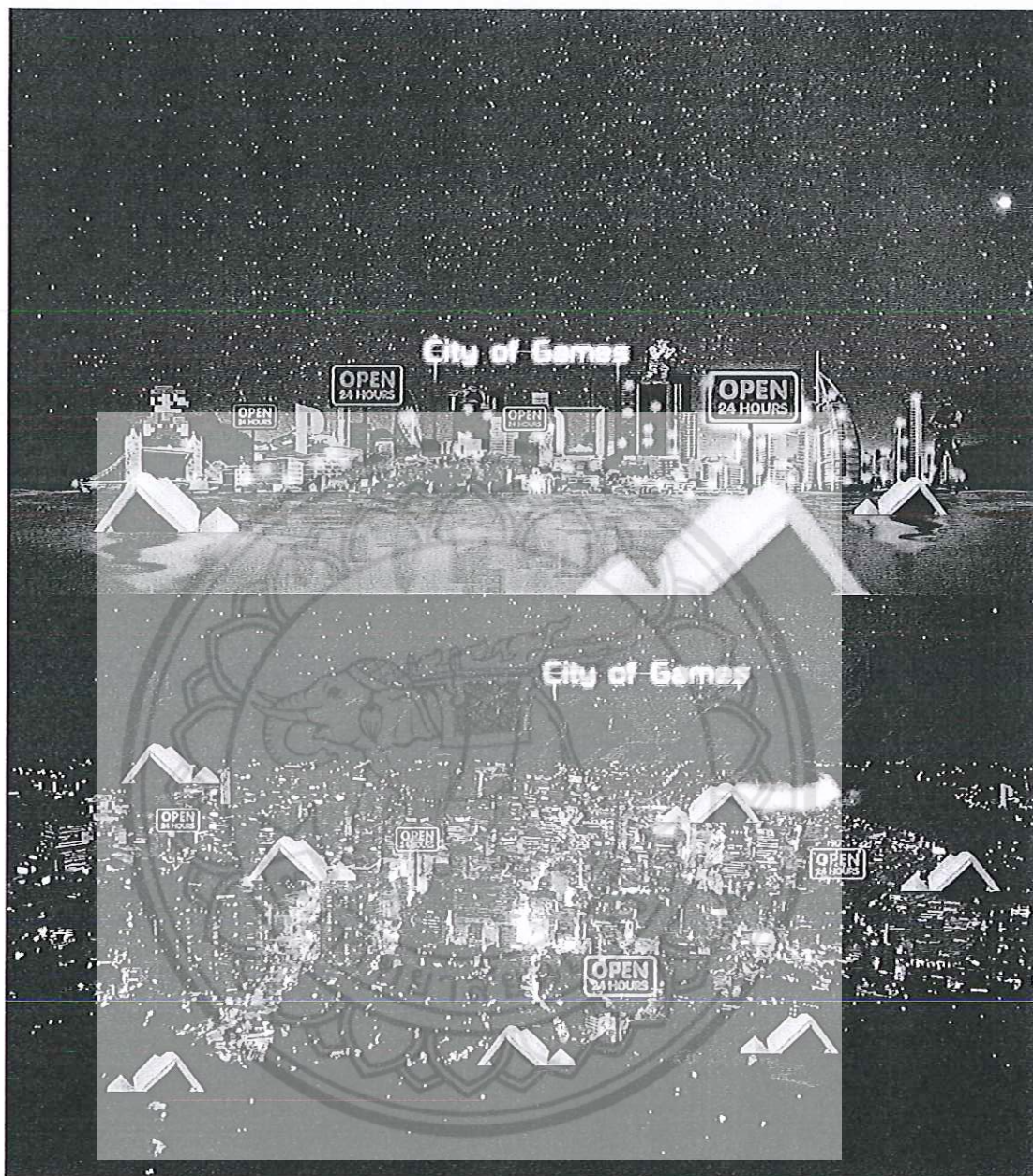
ภาพ 21 ออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกจากประกอบภายในมิวสิควิดีโอ  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558





ภาพ 22 ออกแบบสร้างสรรค์กราฟิกจากประกอบภายในมิวสิควิดีโอ  
ที่มา: นวพร วารีนิล, 2558

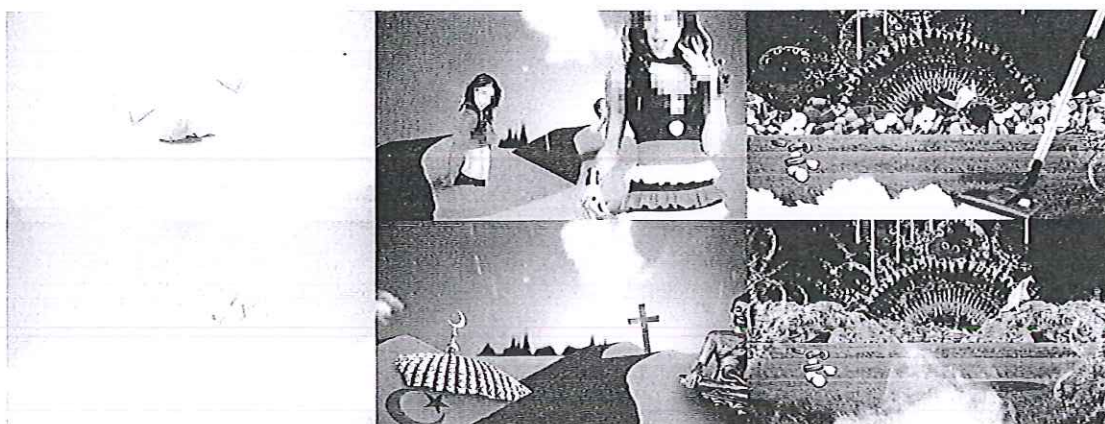




ภาพ 23 ดำเนินการแก้ไขกราฟิกบางฉาก ภายในมิวสิควิดีโอ

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



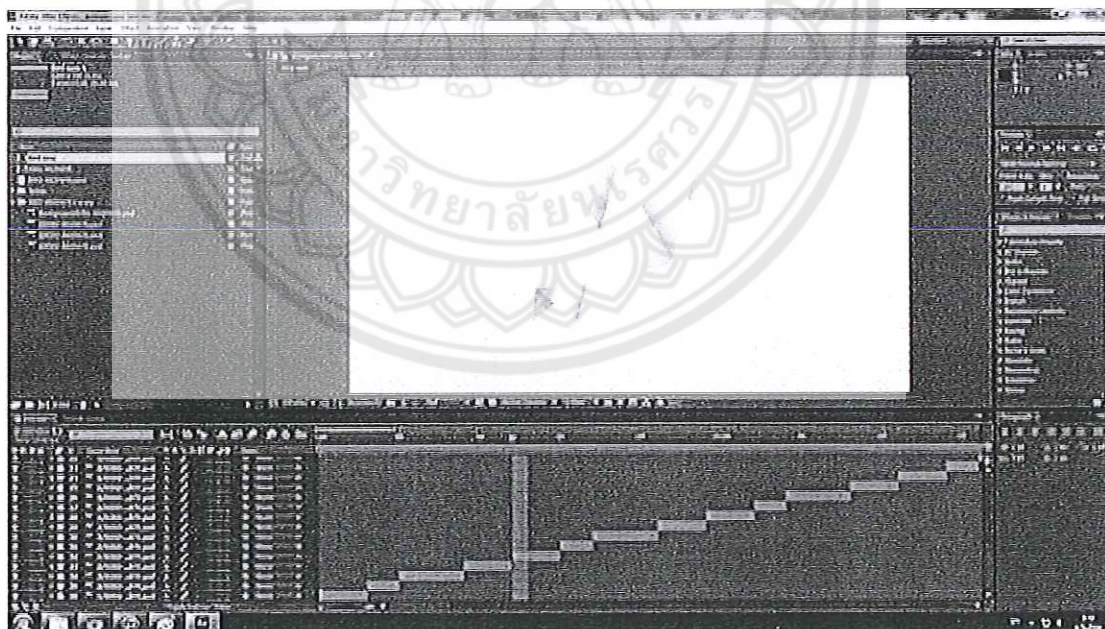


ภาพ 24 ดำเนินการปรับแก้ไขกราฟิกบางฉาก และเพิ่มนกตัวดำเดินเรื่องเข้าไปในแต่ละฉาก

ภายในมิวสิควิดีโอ

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558

### ส่วนที่ 3 การรวบรวม ตัดต่อ และสร้างสรรค์กราฟิก



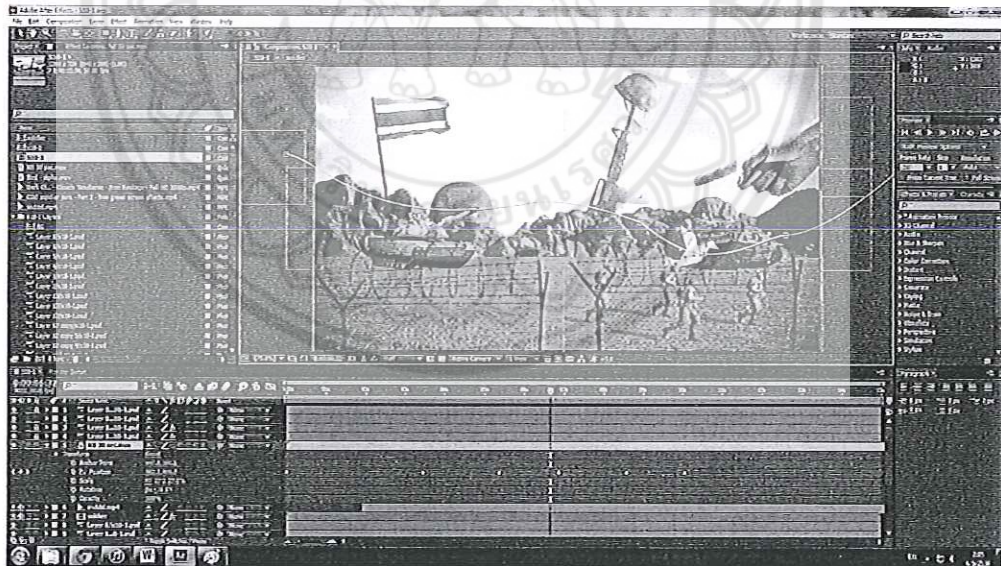
ภาพ 25 การตัดต่อมิวสิควิดีโอ นำนกกกระดาศมาใส่ในฉาก

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558





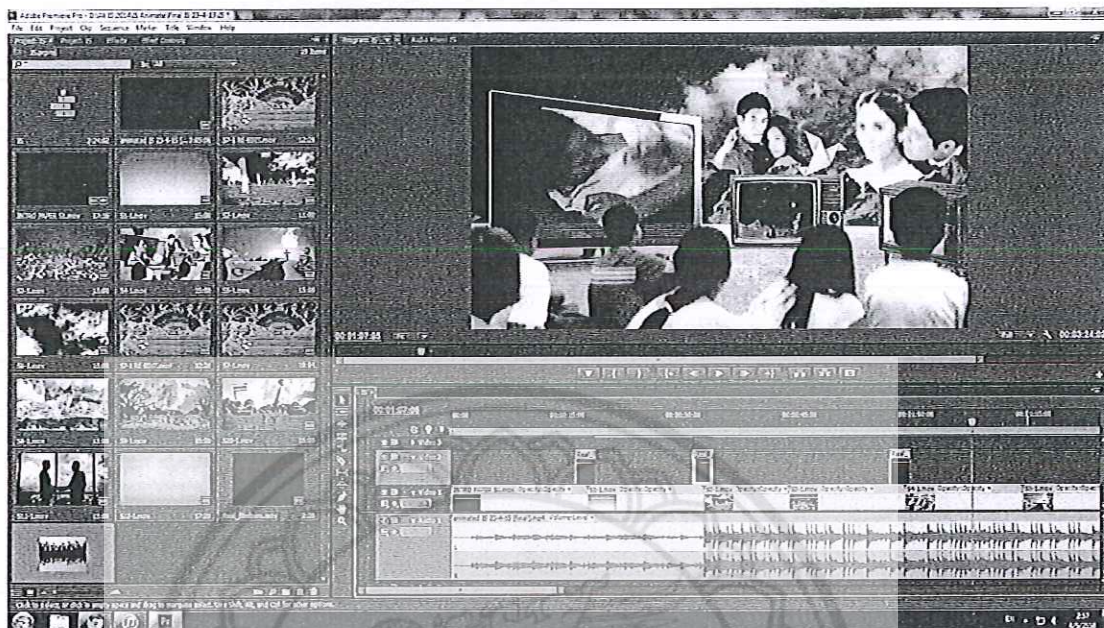
ภาพ 26 การตัดต่อมิวสิควิดีโอ  
ที่มา: นวพร วาวิณิล, 2558



ภาพ 27 การตัดต่อมิวสิควิดีโอ  
ที่มา: นวพร วาวิณิล, 2558



#### ส่วนที่ 4 การพัฒนาและสร้างสรรค์



ภาพ 28 การตัดต่อ เพิ่มกราฟิก และใส่เพลงประกอบภายในมิวสิควิดีโอ  
 ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 29 การตัดต่อ เพิ่มกราฟิก และใส่เพลงประกอบภายในมิวสิควิดีโอ  
 ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



### ลักษณะของฟอนท์ที่ใช้ภายในงานมิวสิควิดีโอ



ภาพ 30 ลักษณะฟอนท์ที่ใช้ภายในมิวสิควิดีโอ

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558

### ปก Youtube Cover มิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"

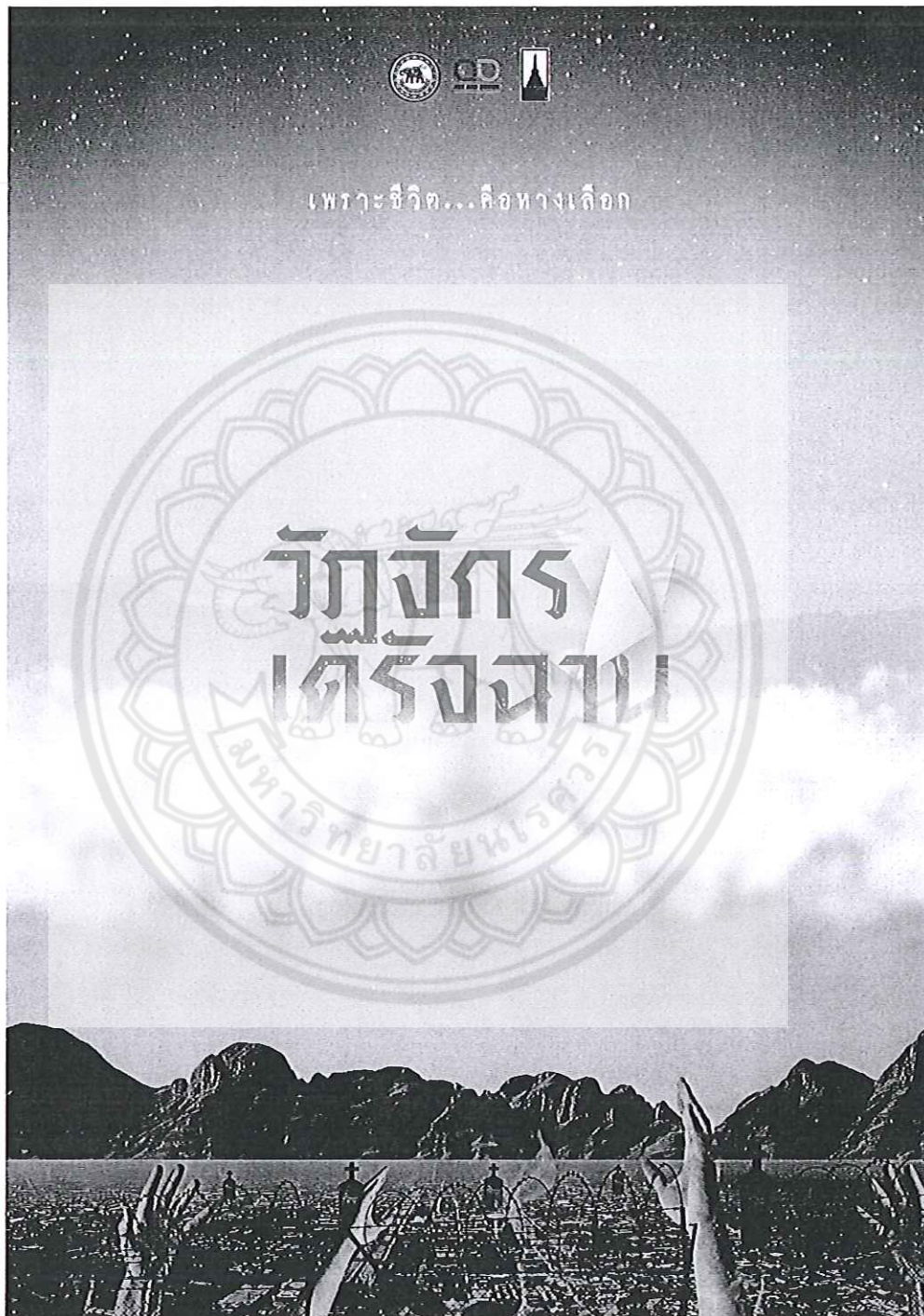


ภาพ 31 ปก Youtube Cover มิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



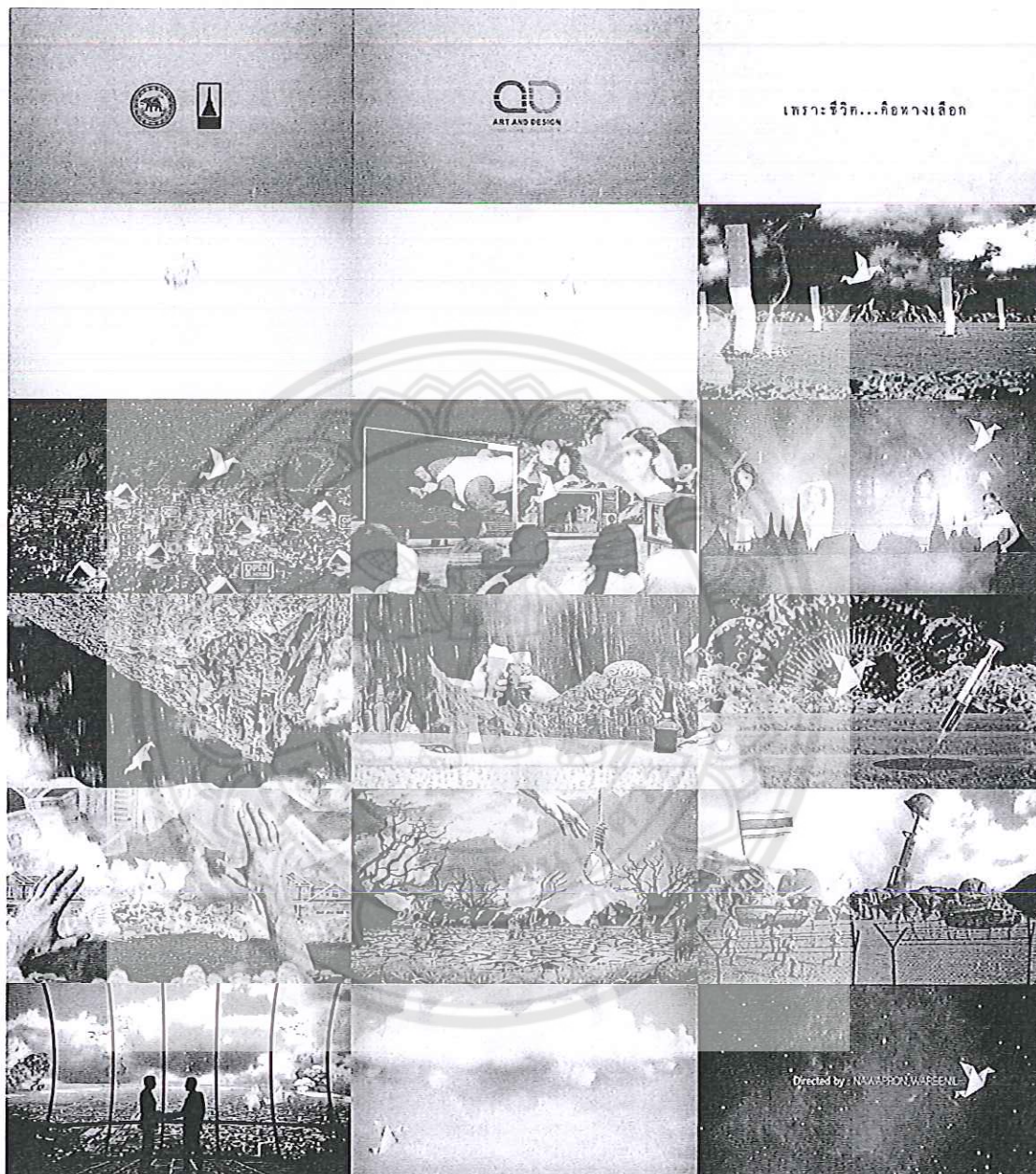
โปสเตอร์เพื่อใช้เป็นการประชาสัมพันธ์ มิวสิควิดีโอปลุกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"



ภาพ 32 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์มิวสิควิดีโอ  
ที่มา: นวพร วารีนิล, 2558



ส่วนที่ 5 ผลงานที่สร้างสรรค์



ภาพ 33 ผลงานมิวสิควิดีโอปลูกจิตสำนึกเรื่องหน้าที่  
ที่มา: นวพร วารีนิล, 2558



## บทที่ 5

### บทสรุป

#### 1.สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยการออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เรื่อง "หน้าที่" มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์สื่อเพื่อปลูกจิตสำนึกให้ ผู้ชมและกลุ่มเป้าหมายตระหนักถึงหน้าที่ของตัวเอง รวมทั้งการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ในงานสื่ออนิเมชันที่สามารถใช้เพื่อส่งเสริม แนะนำและนำไปศึกษาต่อในเชิงวิชาการให้สำหรับผู้สนใจ และจากงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยยังได้พัฒนาฝีมือในการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อช่วยให้งานวิจัยในครั้งนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

#### 2.ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

2.1 การตีความ ในช่วงแรกผู้วิจัยเน้นการดำเนินเรื่องของสื่อเป็นแบบเชิงสัญลักษณ์ แต่การตีความในบางฉากได้มีการพัฒนาเพื่อให้ผู้รับสื่อ สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น รวมไปถึงการสื่อความหมายต่างๆในแง่ลบของสังคม และบ้านเมือง แต่ได้มีการพัฒนาให้สมบูรณ์มากขึ้น

2.2 ตัวละครดำเนินเรื่อง ในขั้นตอนของการดำเนินเรื่อง ในช่วงแรกผู้วิจัยได้นานกกระดาษมาถ่ายรูปและนำไปทำการ Animate แต่พบว่ามันไม่สมบูรณ์และสมจริง จึงได้มีการพัฒนามาใช้ Vector และทำการ Animate ให้สมบูรณ์ได้ง่ายกว่ารูปถ่าย

#### 3.ข้อเสนอแนะ

3.1 ในส่วนของการเล่าเรื่องนั้น ควรมีการวางแผนและมีการคิดบทที่ดี จึงจะทำให้สื่อนี้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และการทำงานจะรวดเร็วและสะดวกหากเราได้โครงเรื่องที่ดี

3.2 การดำเนินการวิจัยในหัวข้อ การออกแบบมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์เรื่อง "หน้าที่" นั้น ปัญหาที่พบในงานวิจัยคือ การตีความหมายของภาพในแต่ละฉากให้ออกมาสมบูรณ์ สื่อความหมายให้ได้มากที่สุด เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้สนใจนั้น ตีความหมายออกมาได้ไม่ยาก เพื่อให้เข้าใจสื่อผลงานมากยิ่งขึ้น

3.3 ในส่วนของขั้นตอนการทำ Animate นั้นผู้วิจัยได้พบเทคนิคใหม่ๆเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผ่านการเรียนรู้เพิ่มเติมจากโปรแกรม Adobe After Effect เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาใกล้เคียงกับสิ่งที่คิดไว้มากที่สุด







ภาพ 34 ประธานในพิธีเดินชมผลงานการออกแบบของนิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ณ  
ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิชญ์โลก  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 35 ผู้เข้าชมผลงาน  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 36 ผู้เข้าชมผลงาน  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 37 ผู้เข้าชมผลงาน  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558





ภาพ 38 ผู้วิจัย กับผลงานการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อปลูกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 39 ผู้วิจัย กับผลงานการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อปลูกจิตสำนึก เรื่อง "หน้าที่"  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558



ภาพ 40 ร่วมถ่ายภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา  
ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558





- TEAM **AJ-JUMPON** FC -



ภาพ 41 ร่วมถ่ายภาพกับอาจารย์ที่ปรึกษา

ที่มา: นวพร วารินทร์, 2558

## บรรณานุกรม

ณภัทร์ บรรลั้งค์. ทฤษฎีแรงจูงใจ. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2557, จาก

<https://www.l3nr.org/posts/>

แนวคิดทฤษฎี และวิจัยที่เกี่ยวข้อง. ความหมายของมิวสิควิดีโอ. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน

2557, จาก <https://comartpch.files.wordpress.com/>

รายงานการวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม. กลุ่มเป้าหมายทางสังคม. สืบค้นเมื่อ

15 พฤศจิกายน 2557, จาก [http://www.m-society.go.th/article\\_attach/](http://www.m-society.go.th/article_attach/)

สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม. บทบาทและหน้าที่ของเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน

2557, จาก <http://www.trueplookpanya.com/>

สัตยศาสตร์กับภาพแทนความ. สัตยศาสตร์กับภาพแทนความ. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2557,

จาก <http://www.arch.chula.ac.th/>

หน้าที่พลเมืองและวัฒนธรรมไทย. หน้าที่พลเมือง. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2557, จาก

<https://sites.google.com/site/tauw2491/>

อินทิรา เสงี่ยมทิพ. (2554). โครงการออกแบบมิวสิควิดีโอเพลง ลมเบาเบา. สืบค้นเมื่อ

15 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://www.slideshare.net/>

Navigator Graphic 2D. (2553). กราฟิก. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2557, จาก

<http://navigatorgraphic2d.blogspot.com/2011/11/graphic.html>



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นายนภาพร วารีนิล  
ที่อยู่ 67 ม.6 ต.หนองโพรง อ.ศรีมหาโพธิ จ.ปราจีนบุรี  
เบอร์โทรศัพท์ 082-4716706  
E-mail ikenblackwater53@gmail.com

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2541 ชั้นประถมศึกษา,1-6 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง  
พ.ศ.2547 มัธยมต้น 1-3 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง  
พ.ศ.2550 มัธยมปลาย 4 - 6 โรงเรียนมัธยมวัดใหม่กรงทอง  
พ.ศ.2553 ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม  
มหาวิทยาลัยนเรศวร จ.พิษณุโลก จนปัจจุบัน

