

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

INNOVATIVE TYPOGRAPHIC DESIGN OF THE FIVE BUDDHIST  
PRECEPTS

วิจิตรา พุทธิสิริพร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

# การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล


วิจิตรา พุทธิสิริพร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์      การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล  
Innovative Typographic Design of the Five Buddhist Precepts  
ชื่อ - นามสกุล      นางสาววิจิตรา พุทธิสิริพร  
สาขาวิชา      ทัศนศิลป์และการออกแบบ  
อาจารย์ที่ปรึกษา      ศาสตราจารย์ปานฉัตต์ อินทร์คง, ปร.ด.  
ปีการศึกษา      2564

---


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สกันต์ ภูงามดี, ปร.ด.)

  
.....กรรมการ  
(ศาสตราจารย์ปานฉัตต์ อินทร์คง, ปร.ด.)

  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รุ่งนภา สุวรรณศรี, ปร.ด.)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์ฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

  
.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์  
(ศาสตราจารย์สมพร ฐรี, ปร.ด.)  
วันที่ 14 เดือนตุลาคม พ.ศ. 2564

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล
ชื่อ-นามสกุล	นางสาววิจิตรา พุทธิสิริพร
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์และการออกแบบ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศาสตราจารย์ปานฉิษฐ์ อินทร์คง, ปร.ด.
ปีการศึกษา	2564

## บทคัดย่อ

งานวิจัยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล เป็นการต่อยอดนวัตกรรมการออกแบบต่อการรับรู้เรื่องเบญจศีล มีขึ้นเพื่อการพัฒนาหลักคำสอนในรูปแบบเดิม การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร 2) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล 3) สื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บุคคลทั่วไป อายุ 18 ปี ขึ้นไป ไม่จำกัดเพศ จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามปลายปิด การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จำนวน 5 ผลงาน ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรมในสื่ออื่น ๆ เช่น การทำผลงานให้เป็นรูปแบบ AR : Augmented Reality Technology หรือเทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถใส่เสียง ขยับภาพบางส่วนเพื่อเพิ่มอรรถรสในการชมผลงาน เครื่องมือหลักในการใช้งานคือ โทรศัพท์มือถือ นับว่าเป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วม และเข้าถึงเรื่องราวได้ง่ายยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า หลักคำสอนตามหลักพุทธศาสนาสร้างความเข้าใจได้ด้วยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ทั้งหมด 5 ผลงาน ซึ่งเป็นการบอกเรื่องราวของศีลทั้ง 5 ข้อ สร้างความน่าสนใจและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้ดี ผลงานที่สื่อสารออกมามีทั้งการใช้ขนาดที่แตกต่างกันของตัวอักษร การใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ และภาพประกอบที่แตกต่างกันของศีลในแต่ละข้อ โดยมีการผสมผสานเทคนิคของการออกแบบกราฟิกและความเชื่อทางพุทธศาสนาเพื่อสร้างผลงานที่เข้าถึงได้ง่ายกับกลุ่มคนในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น โดยเป้าประสงค์เพื่อการสื่อสารความหมายเรื่องราวของศีลแต่ละข้อที่สามารถนำมาปรับใช้ได้กับชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความสงบสุขในสังคม

**คำสำคัญ:** การออกแบบ การจัดวางตัวอักษร เบญจศีล

<b>Thesis Title</b>	Innovative Typographic Design of the Five Buddhist Precepts
<b>Name-Surname</b>	Miss Wijittra Puttisiriporn
<b>Program</b>	Visual Arts and Design
<b>Thesis Advisor</b>	Professor Panchat Inkong, Ph.D.
<b>Academic Year</b>	2021

## ABSTRACT

This research explored an innovative design to present the text of the Five Buddhist Precepts (Moral Practices). It was intended to develop an innovative way of teaching the precepts. The aims of this research were to: 1) clarify the meaning of the Five Buddhist Precepts which could be expressed in the design of art works, 2) create art works presenting the Five Buddhist Precepts with an innovative design, and 3) help make the meaning of the Five Buddhist Precepts salient and inspiring for Thai people today.

The sample group used in the research was fifty people aged 18 years and over, selected regardless of gender. The research instruments were interview forms, closed-ended questionnaires, five creative art works presenting the text of the Five Buddhist Precepts, and extended works using additional innovative media such as Augmented Reality (AR) technology which includes voice and motion features to enhance the viewing experience and can be accessed on mobile phones. This innovation supports the target audience's increased participation in and access to the educative content of art works more easily.

The research results show that Buddhist doctrines can be effectively presented through innovative artistic designs. The art works produced expressed the contents of the Five Buddhist Precepts and elicited interest and awareness of the target audience. The works presented to participants included the use of different font sizes, use of colors to convey emotions and various illustrations of each Precept. They combined graphic design techniques and Buddhist beliefs to create works that are particularly accessible to today's audience in order to achieve the goal of communicating

the meanings of each Precept in a way that that can be understood and applied to daily life to bring about peace in society.

**Keywords:** design, alphabet placement, Five Precepts

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยตัวของผู้วิจัยและความอนุเคราะห์จาก ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม และรองศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ คำปรึกษา และข้อเสนอแนะ เพื่อใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่คอยช่วยสนับสนุนในการทำงาน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน

ขอขอบพระคุณครอบครัวสำหรับความสำเร็จทั้งหมดนี้ คุณแม่ที่เฝ้ากำลังใจตลอดเวลาในการทำเล่มวิทยานิพนธ์ และสนับสนุนในการเรียนต่อในระดับปริญญาโท

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจ หากขาดตกบกพร่องประการใด ผู้วิจัยขอกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

วิจิตรา พุทธิสิริพร

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(6)
สารบัญ.....	(7)
สารบัญตาราง.....	(9)
สารบัญภาพ.....	(10)
บทที่ 1 บทนำ.....	15
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	16
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	17
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	17
1.4 คำจำกัดความในการวิจัย.....	18
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	19
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	19
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	21
2.1 ศึกษาข้อมูลความเป็นมาเบญจศีล.....	21
2.2 ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิก.....	22
2.3 ศึกษาการออกแบบการจัดวางตัวอักษร.....	27
2.4 ศึกษาเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality Technology).....	43
2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	48
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	48
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	50
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
4.1 ศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาสำหรับการ สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร.....	53



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.2 สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล.....	56
4.3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน.....	95
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	99
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	99
5.2 การอภิปรายผลการวิจัย.....	100
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	103
บรรณานุกรม.....	105
ภาคผนวก.....	108
ภาคผนวก ก ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	109
ภาคผนวก ข กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษร.....	132
ภาคผนวก ค การต่อยอดผลงาน.....	138
ประวัติผู้เขียน.....	144

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 1.....	63
ตารางที่ 4.2 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 2.....	64
ตารางที่ 4.3 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 3.....	64
ตารางที่ 4.4 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 4.....	65
ตารางที่ 4.5 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 5.....	65
ตารางที่ 4.6 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับสีลข้อ 1.....	67
ตารางที่ 4.7 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับสีลข้อ 2.....	68
ตารางที่ 4.8 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับสีลข้อ 3.....	69
ตารางที่ 4.9 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับสีลข้อ 4.....	70
ตารางที่ 4.10 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับสีลข้อ 5.....	71
ตารางที่ 4.11 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 1.....	72
ตารางที่ 4.12 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2.....	72
ตารางที่ 4.13 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 3.....	73
ตารางที่ 4.14 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 4.....	73
ตารางที่ 4.15 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 5.....	74
ตารางที่ 4.16 แสดงการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล.....	88
ตารางที่ 4.17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	95
ตารางที่ 4.18 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มบุคคลทั่วไป.....	96

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	19
ภาพที่ 2.1 ภาพกราฟิกสำหรับสัญลักษณ์การเตือนบนป้ายจราจร.....	23
ภาพที่ 2.2 ภาพกราฟิกสำหรับสัญลักษณ์ที่มีทั้งภาพและตัวอักษรแสดงสัญลักษณ์แทนชายและหญิง.....	23
ภาพที่ 2.3 แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์.....	25
ภาพที่ 2.4 ร่างทรง/The Medium.....	25
ภาพที่ 2.5 ลักษณะของตัวอักษรที่สื่อถึงหนังสือของขวัญจากภาพยนตร์เรื่องพีนาค.....	28
ภาพที่ 2.6 ลักษณะของตัวอักษรที่สื่อถึงหนังรักจากภาพยนตร์เรื่องมนต์เลิพลีบหมื่น.....	29
ภาพที่ 2.7 รูปแบบของการใช้ตัวอักษรบนนิตยสารแฟชั่น Vogue.....	30
ภาพที่ 2.8 รูปแบบของการใช้ตัวอักษรบนโปสเตอร์กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว.....	30
ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงการใช้ตัวอักษรในงานออกแบบเป็นหลักบนโปสเตอร์งานบรรยายที่เชียงใหม่..	31
ภาพที่ 2.10 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรเกี่ยวกับการงดสูบบุหรี่.....	32
ภาพที่ 2.11 ภาพงานออกแบบจากการจัดวางตัวอักษร Buddhist Monk.....	33
ภาพที่ 2.12 ภาพแสดงเส้นตรงในแนวตั้งให้ความรู้สึกแนวแน่.....	34
ภาพที่ 2.13 ภาพแสดงเส้นตรงในแนวนอนให้ความรู้สึกสงบนิ่ง.....	35
ภาพที่ 2.14 ภาพแสดงเส้นตรงในแนวเฉียงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว.....	35
ภาพที่ 2.15 ภาพแสดงเส้นแบบโค้ง.....	36
ภาพที่ 2.16 ภาพแสดงเส้นหยัก.....	36
ภาพที่ 2.17 ภาพการใช้เทคนิคสานเส้นแบบชิดและห่างกันเพื่อแสดงน้ำหนักในรูปแบบของรูปร่างรูปทรง.....	37
ภาพที่ 2.18 ภาพการใช้เส้นวางทับกันเพื่อแสดงน้ำหนักที่แตกต่างกัน.....	38
ภาพที่ 2.19 ภาพการใช้เส้นที่มีความหนาต่างกันเพื่อแสดงน้ำหนักเข้มและอ่อน.....	38
ภาพที่ 2.20 ภาพการใช้เส้นเพื่อเป็นจุดนำสายตาแบบจุดเดียว2564.....	39
ภาพที่ 2.21 ภาพโทนสีประจำปี พ.ศ.2564.....	39
ภาพที่ 2.22 ภาพแสดงวงล้อสี.....	40

## สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 2.23 การใช้รูปร่างเรขาคณิตสร้างศิลปะลงตา.....	42
ภาพที่ 2.24 การใช้รูปร่างอิสระสร้างผลงานกราฟิกในลักษณะของใบไม้.....	42
ภาพที่ 2.25 ภาพแสดงการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงผ่านโทรศัพท์มือถือ.....	43
ภาพที่ 2.26 ภาพการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับผู้บริโภค.....	44
ภาพที่ 4.1 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากสีลข้อที่ 1 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการฆ่าสัตว์ตัดชีวิต.....	53
ภาพที่ 4.2 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากสีลข้อที่ 2 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการลักขโมยของที่มีใช้ของตนเอง.....	54
ภาพที่ 4.3 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากสีลข้อที่ 3 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการประพฤติผิดในกาม.....	54
ภาพที่ 4.4 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากสีลข้อที่ 4 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการกล่าววาจาว່าร้าย การโกหก.....	55
ภาพที่ 4.5 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากสีลข้อที่ 5 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการดื่มสุราสิ่งมีนเมา.....	56
ภาพที่ 4.6 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 1 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่เขียนด้วยเลือด.....	57
ภาพที่ 4.7 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 1 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่โดนมีดกรีด.....	57
ภาพที่ 4.8 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 1 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากโครงกระดูก.....	58
ภาพที่ 4.9 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่เหมือนกรงขัง.....	58
ภาพที่ 4.10 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากรอยขีดในห้องขังของเรือนจำ.....	59
ภาพที่ 4.11 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากโซ่ตรวน.....	59

## สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.12 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 3 แบบที่ 1 คือลักษณะของตัวอักษรที่แสดงถึงการแตกร้าง.....	59
ภาพที่ 4.13 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 3 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มีหนามแหลมจากต้นจ้าว.....	60
ภาพที่ 4.14 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 3 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มักลักษณะไม่แน่นอน มั่นคง.....	60
ภาพที่ 4.15 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 4 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของตัวหนอน.....	61
ภาพที่ 4.16 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 4 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของใยแมงมุม.....	61
ภาพที่ 4.17 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 4 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของฟันมนุษย์.....	62
ภาพที่ 4.18 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 5 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของฟองสุรา.....	62
ภาพที่ 4.19 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 5 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของการแสดงท่าทางการดื่มสุรา.....	62
ภาพที่ 4.20 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 5 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของซีฟจรหัวใจ.....	63
ภาพที่ 4.21 แบบอักษรสำหรับศีลข้อที่ 1 ลักษณะของตัวอักษรที่เขียนด้วยเลือด.....	66
ภาพที่ 4.22 แบบอักษรสำหรับศีลข้อที่ 2 ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากกรงขัง.....	66
ภาพที่ 4.23 แบบอักษรสำหรับศีลข้อที่ 3 ลักษณะของตัวอักษรที่มีหนามแหลมจากต้นจ้าว.....	66
ภาพที่ 4.24 แบบอักษรสำหรับศีลข้อที่ 4 ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากแบบฟันของมนุษย์.....	66
ภาพที่ 4.25 แบบอักษรสำหรับศีลข้อที่ 5 ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากฟองสุรา.....	66
ภาพที่ 4.26 ภาพต้นแบบของศีลข้อที่ 1 ภาพร่างหัวสัตว์ที่นิยมบริโภคถูกโดนเสียบด้วยเหล็กแหลม	75
ภาพที่ 4.27 ภาพต้นแบบของศีลข้อที่ 2 ภาพร่างมือที่ถูกคล้องกุญแจมือกำลังจับลูกกรง.....	75
ภาพที่ 4.28 ภาพต้นแบบของศีลข้อที่ 3 ภาพร่างของชายและหญิงกำลังมีเพศสัมพันธ์.....	76

## สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.29 ภาพต้นแบบของศีลข้อที่ 4 ภาพร่างคนใส่หน้ากากโผล่ออกมาจากปากและถือนมิดในมือ.....	76
ภาพที่ 4.30 ภาพต้นแบบของศีลข้อที่ 5 ภาพนาฬิกาทรายแทนชีวิตที่ด้านในมีคนกำลังดื่มสุรา.....	77
ภาพที่ 4.31 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 1 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ.....	77
ภาพที่ 4.32 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 2 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ.....	78
ภาพที่ 4.33 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 3 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ.....	78
ภาพที่ 4.34 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 4 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ.....	79
ภาพที่ 4.35 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 5 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ.....	79
ภาพที่ 4.36 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศีลข้อที่ 1.....	80
ภาพที่ 4.37 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศีลข้อที่ 2.....	80
ภาพที่ 4.38 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศีลข้อที่ 3.....	81
ภาพที่ 4.39 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศีลข้อที่ 4.....	81
ภาพที่ 4.40 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศีลข้อที่ 5.....	82
ภาพที่ 4.41 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ์ ชื่อผลงาน เวมณีที่ 1.....	83
ภาพที่ 4.42 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับศีลข้อที่ 1 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน.....	83
ภาพที่ 4.43 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ์ ชื่อผลงาน เวมณีที่ 2.....	84
ภาพที่ 4.44 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับศีลข้อที่ 2 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน.....	84
ภาพที่ 4.45 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ์ ชื่อผลงาน เวมณีที่ 3.....	85
ภาพที่ 4.46 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับศีลข้อที่ 3 ประกอบไปด้วยสีโทนกลาง สีโทนร้อน และสีโทนเย็น..	85
ภาพที่ 4.47 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ์ ชื่อผลงาน เวมณีที่ 4.....	86
ภาพที่ 4.48 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับศีลข้อที่ 4 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน.....	86
ภาพที่ 4.49 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ์ ชื่อผลงาน เวมณีที่ 5.....	87

## สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 4.50 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับสีลข้อที่ 5 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน.....	88
ภาพที่ 4.51 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากสีลข้อที่ 1 สำหรับการ ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม.....	90
ภาพที่ 4.52 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากสีลข้อที่ 1 ในรูปแบบของวิดีโอ.....	90
ภาพที่ 4.53 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากสีลข้อที่ 2 สำหรับการ ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม.....	91
ภาพที่ 4.54 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากสีลข้อที่ 2 ในรูปแบบของวิดีโอ.....	91
ภาพที่ 4.55 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากสีลข้อที่ 3 สำหรับการ ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม.....	92
ภาพที่ 4.56 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากสีลข้อที่ 3 ในรูปแบบของวิดีโอ.....	92
ภาพที่ 4.57 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากสีลข้อที่ 4 สำหรับการ ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม.....	93
ภาพที่ 4.58 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากสีลข้อที่ 4 ในรูปแบบของวิดีโอ.....	93
ภาพที่ 4.59 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากสีลข้อที่ 5 สำหรับการ ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม.....	94
ภาพที่ 4.60 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากสีลข้อที่ 5 ในรูปแบบของวิดีโอ.....	94
ภาพที่ 5.1 กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	102

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ศาสนาพุทธเป็นศาสนาประจำชาติและอยู่คู่กับคนไทยมาเป็นเวลานาน ในประเทศไทยสามารถพบเรื่องราวทางศาสนาพุทธได้ในหลายสถานที่ เนื่องจากคนไทยยึดถือหลักคำสอนทางพุทธศาสนาตั้งแต่อดีต ซึ่งมีการจารึกไว้เป็นภาพบนฝาผนังเกี่ยวกับความเชื่อและคติต่าง ๆ เกี่ยวกับศาสนาหรือหลักฐานที่เป็นพุทธปฏิมากร อีกทั้งพุทธศาสนิกชนยังยึดถือปฏิบัติตามคำสอนและนำศาสนามาเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ เรื่องของความเชื่อทางพุทธศาสนาที่ประชาชนทั่วไปถือปฏิบัติได้และนำมาใช้ได้จริง คือ ความเชื่อเรื่องศีลห้า หรือเบญจศีล เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับคนไทยมาหลายทศวรรษ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ควรควรละเว้น เพราะอาจส่งผลให้เกิดเป็นอกุศลกรรมหรือการกระทำที่ก่อให้เกิดเจตนาที่ไม่ดี ทั้งทางกาย ทางวาจา และทางใจ เป็นการประพฤติดังสิ่งที่ไม่เหมาะสมควรทั้งหลาย นำมาสู่การได้รับโทษตามความผิด ซึ่งนอกจากจะทำให้ได้รับความเดือดร้อนต่อตนเองแล้ว ยังทำให้สังคมได้รับความเดือดร้อนตามมาอีกด้วย

เบญจศีล เป็นศีลที่มีขึ้นมาเพื่อให้สังคมสงบสุขเกิดความเรียบร้อย เพราะส่งผลทำให้เกิดความปลอดภัยในชีวิต ทรัพย์สิน และครอบครัว (ประเสริฐ บุญตา, 2549, น. 22-109) เหตุเพราะการปฏิบัติตามศีลทั้ง 5 ข้อนั้น สามารถช่วยเตือนสติให้ไม่เกิดความประมาท ทำความผิดต่อสังคม ผิดกฎหมาย และศีลธรรม เนื่องจากศีลที่กล่าวถึงการไม่ฆ่าสัตว์ (ศีลข้อที่1) สามารถช่วยลดการสูญพันธุ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต การไม่ลักขโมยของที่ไม่ใช่ของตน (ศีลข้อที่2) เป็นสิ่งที่ควรละการกระทำเพราะเป็นสิ่งผิดกฎหมายและอาจถูกดำเนินคดีทำให้เสียทรัพย์สินเสียประวัติ การไม่ประพฤติดมในกาม (ศีลข้อที่3) เป็นเรื่องของความรู้สึกระหว่างบุคคล ซึ่งมีความถูกต้องเป็นหลักเพราะสถาบันครอบครัวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสังคม หากคนในครอบครัวมีความสุขรักใคร่ ย่อมมีสุขภาพจิตที่ดีและส่งผลดีต่อการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม ไม่ควรกระทำการพุดบด (ศีลข้อที่4) เพราะคำพูดเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ได้รับความไว้วางใจและความน่าเชื่อถือ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อในด้านลบให้กับตัวผู้พูดและผู้รับฟังอีกด้วย และท้ายสุดคือการไม่ดื่มสุราหรือของมึนเมา (ศีลข้อที่5) ซึ่งเป็นสาเหตุที่ส่งผลทำให้เกิดการกระทำผิดในศีลข้ออื่น ๆ ควรละเว้นเพราะอาจขาดความผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม ขาดความยั้งคิดในการพิจารณาทำสิ่งต่าง ๆ และลดประสิทธิภาพในการรับรู้ อาจให้เกิดอุบัติเหตุจากความประมาทได้ ส่งผลให้เสียทรัพย์สินเสียเวลา และอาจเสียชีวิต เพราะฉะนั้น เบญจศีลหรือศีล 5 จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตได้ และส่งผลที่ดีต่อผู้ที่ละเว้นจากการกระทำผิดต่าง ๆ และผู้ที่ปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด



ศิลปะ มีความหมายว่า สิ่งที่ไม่ควรกระทำ สิ่งที่ควรงดเว้น เมื่อเราละเว้นการประพฤติก็จะส่งผลให้เกิดความสงบ ร่มเย็น มีความสุข โดยความสำคัญของศิลปะ มีทั้งความสำคัญต่อการบังคับควบคุมกาย วาจา ใจ ให้เรียบร้อย มีความสงบสุข มีความสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม เรื่องของพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต ศิลปะเป็นบ่อเกิดของปัญญาและมีความสำคัญต่อการเป็นมนุษย์ ความจำเป็นของศิลปะต่อชีวิตมนุษย์ สังคม ประเทศชาติ เพราะศิลปะสามารถเป็นกฎเกณฑ์ในการกำหนดระเบียบ วินัย เป็นแนวทางปฏิบัติต่อสังคมและเป็นบรรทัดฐานสำคัญต่อการดำเนินชีวิต (สำลี รักสุทธี, 2543, น. 10-16)

ดังนั้น ศิลปะในความหมายของข้าพเจ้าจึงมีความหมายว่า สิ่งที่เป็นตัวกำหนดในการสร้างกฎเกณฑ์ที่ก่อให้เกิดความสงบสุข ต่อตนเอง ต่อสังคม และต่อประเทศชาติ ศิลปะจะส่งผลให้เกิดการคิดวิเคราะห์ต่อการกระทำต่าง ๆ ที่อาจส่งผลตามมาในภายหลัง หากไม่ละเว้นจากการทำผิด สังคมหรือชุมชนที่ไร้ซึ่งศิลปะในการปฏิบัติอยู่ร่วมกัน ย่อมก่อให้เกิดความเสียหายทั้งทางกาย วาจา และใจ บรรทัดฐานที่ยึดถือเอาข้อปฏิบัติทางศิลปะเป็นที่ตั้งเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมและประเทศชาติมีความสุข ผู้วิจัยจึงมีความต้องการใช้คติความเชื่อเหล่านี้บอกกล่าวให้กับคนไทยในปัจจุบันได้ทราบ เพราะศาสนากับผู้คนในปัจจุบันต่างก็ถูกหลงลืม และค่อย ๆ เลือนหายไป สาเหตุมาจากความจำเจในสื่อเดิมที่แสดงออกมา เช่น หนังสือธรรมะ เป็นต้น ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีและการออกแบบที่ทันสมัย สามารถช่วยสร้างการจดจำอัตลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ สามารถแฝงความเชื่อและคติทางพระพุทธศาสนาที่เป็นประโยชน์ให้เกิดการรับรู้ สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ จึงได้เลือกวิธีการสื่อสารให้มีความเป็นรูปธรรมจากหลักคำสอนที่เป็นนามธรรม และสามารถแทรกคำสอนในแต่ละข้อของเบญจศิลป์ได้ นั่นคือการออกแบบการจัดวางตัวอักษร(Typography)

การออกแบบการจัดวางตัวอักษร จุติพงศ์ ภูสุมาศ (2556) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดเรียงการพิมพ์ที่มีการใช้ศิลปะในการพิมพ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เป็นการนำศิลปะในการจัดเรียงตัวอักษรให้เกิดความสวยงาม ความน่าสนใจ และยังคงไว้ซึ่งความหมายที่ต้องการสื่อสารไว้อย่างครบถ้วนชัดเจน

ซึ่งในความคิดเห็นของข้าพเจ้าการออกแบบการจัดวางตัวอักษร เป็นการนำศิลปะในการจัดวางตัวอักษรให้เกิดเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ ที่สามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน โดยมีการใช้หลักการออกแบบและศิลปะในการจัดวางตัวอักษรให้มีความสวยงาม น่าสนใจ และยังคงความหมายไว้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารได้อย่างครบถ้วน และถือเป็นการนำหลักความเชื่อทางพระพุทธศาสนามาถ่ายทอดให้รับรู้ได้ทั้งภาพและอักษร อีกทั้งยังมีความน่าสนใจในเรื่องของรูปร่างรูปทรง ที่ต้องสื่อความหมายของศิลปะแต่ละข้อ และสามารถแฝงหลักธรรมคำสอนไปในสื่อหรือผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เข้าถึงได้อย่างง่าย การออกแบบการจัดวางตัวอักษรไม่มีรูปร่างรูปทรงที่ตายตัว จึงสามารถออกแบบได้อย่างอิสระและเข้าถึงกลุ่มคนได้หลากหลายช่วงอายุ และจากข้อความที่ได้กล่าวไปว่าเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการจดจำสำหรับคนในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง

จึงถือเป็นทางเลือกที่น่าสนใจเพราะ สามารถเพิ่มเติมภาพผลงานให้มีลูกเล่นเฉพาะตัว เช่น การใส่เสียง การใส่ภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ผลงานมีความเป็นนวัตกรรมที่เข้าถึงคนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) หรือเทคโนโลยีผสมความจริงเสมือน เป็นรูปแบบที่สำคัญของการสื่อสารสมัยใหม่ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งต่าง ๆ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ของสังคม (ประหยัด จิระวรพงศ์, 2553, น. 193) ซึ่งในความเป็นจริงเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง เป็นเทคโนโลยีที่ถูกสร้างขึ้นมาได้เป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว แต่ในยุคแรกของการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือน ยังไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก เนื่องจากสื่อที่นำมาใช้คู่กันเพิ่งเริ่มมีบทบาทสำคัญในปัจจุบัน นั่นคือ สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เป็นมากกว่าเครื่องมือสื่อสาร มีการใช้สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเพื่อการติดตามข่าวสาร กระแสสังคม การถ่ายภาพ การนำทาง เป็นต้น ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันที่มีส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิต สำหรับผู้คนที่อยู่ในหลายช่วงวัย ดังนั้นเทคโนโลยีภาพเสมือน จึงเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรได้เป็นอย่างดี สามารถใส่เรื่องราวเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้คนเข้าถึงผลงานได้มากยิ่งขึ้น ผลงานที่มีการออกแบบและพัฒนาจากภาพนิ่งสู่ภาพเคลื่อนไหวนั้น ยังสามารถนำไปต่อยอดให้เข้าถึงผู้คนได้ง่ายยิ่งขึ้น และสามารถเผยแพร่ไปยังสื่อต่าง ๆ ได้

ด้วยเหตุผลนี้ ผู้วิจัยจึงได้เห็นถึงความสำคัญและเป็นโอกาสอันดีที่จะทำการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล เนื่องจากสื่อในปัจจุบันที่ถ่ายทอดเรื่องราวทางพระพุทธศาสนา ยังไม่มีความหลากหลายมากพอและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้จำกัด ความน่าสนใจในเรื่องของเบญจศีลจึงไม่สามารถสร้างการจดจำและการรับรู้ของกลุ่มคนในปัจจุบัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ที่แสดงให้เห็นถึงรูปธรรมของเบญจศีล เพื่อความน่าสนใจและการนำไปปรับใช้ได้อย่างมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อเป็นการกระตุ้นการรับรู้ในเรื่องของเบญจศีล และการนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข อีกทั้งรูปแบบที่ทำการออกแบบนั้นมีการต่อยอดในเรื่องของการสร้างนวัตกรรมให้กับผลงาน ให้มีความน่าสนใจและการเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้นผ่านทางภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ โดยผลงานการออกแบบนี้ สามารถนำไปทำเป็นสินค้า ลวดลาย ผลิตภัณฑ์ ลงในสื่อต่าง ๆ ได้อีกด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

1.2.3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน

## 1.3 ขอบเขตของการวิจัย

### 1.3.1 ขอบเขตการศึกษาข้อมูล

- 1.3.1.1 ศึกษาข้อมูลความเป็นมาเบญจศีล
- 1.3.1.2 ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิก
- 1.3.1.3 ศึกษาออกแบบการจัดวางตัวอักษร
- 1.3.1.4 ศึกษาการทำภาพเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง
- 1.3.1.5 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1.3.2 ขอบเขตการออกแบบ

- 1.3.2.1 ออกแบบการจัดวางตัวอักษรในรูปแบบ 2 มิติ จำนวน 5 ผลงาน
- 1.3.2.2 ออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบด้วยเทคนิคเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง(Augmented Reality) เพื่อต่อยอดสู่นวัตกรรม

### 1.3.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- 1.3.3.1 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ บุคคลทั่วไป อายุ 18 ปี ขึ้นไป และคำสอนจากเบญจศีล
- 1.3.3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในโครงการ ได้แก่ บุคคลทั่วไป จำนวน 55 คน และคำสอนจากเบญจศีล จำนวน 5 เรื่อง

### 1.3.4 ตัวแปรที่ใช้ในโครงการ

- 1.3.4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จำนวน 5 ผลงาน ในรูปแบบของภาพกราฟิก
- 1.3.4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ การต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรมและการเผยแพร่ผลงานลงในสื่อต่าง ๆ

## 1.4 คำจำกัดความในการวิจัย

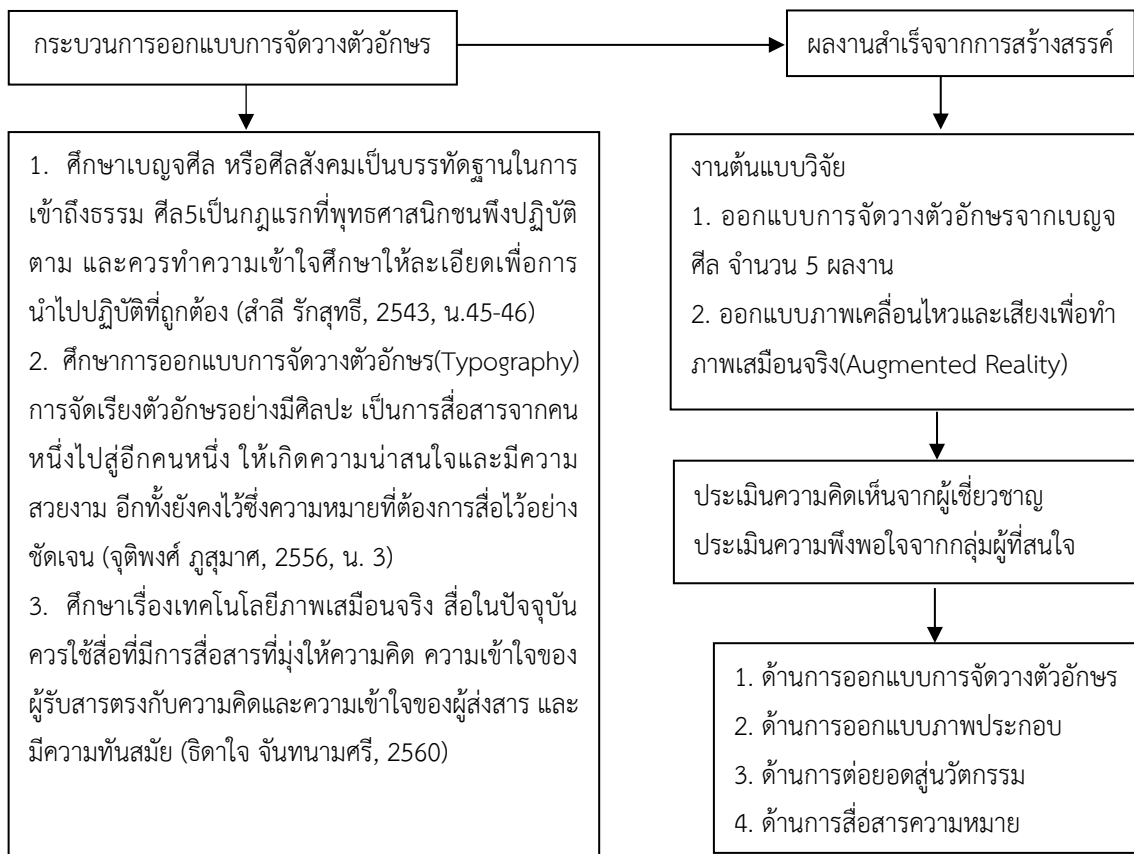
1.4.1 การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอนและรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการ เพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิด ตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา

1.4.2 การจัดวางตัวอักษร หมายถึง การสร้างสรรค์ภาพ 2 มิติ จากการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลที่มีหลักการออกแบบเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยการจัดวางตัวอักษรยังต้องสามารถสื่อสารความหมายได้อย่างชัดเจน

1.4.3 เบญจศิลป์ หมายถึง ศิลป์ทั้งห้าข้อตามหลักพระพุทธศาสนา โดยมีคำสอนที่สามารถใช้ในการดำเนินชีวิตให้ซึ่งเกิดความสุขต่อตนเองและสังคม

## 1.5 กรอบแนวคิดการออกแบบ

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี จากเอกสารและงานวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้อง สรุปรอบแนวคิดที่ใช้ในการทำวิจัย ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ศึกษาความหมายและความสำคัญของเบญจศิลป์ ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของคนไทยในปัจจุบัน ซึ่งสามารถนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ให้ออกมาในรูปแบบของงานออกแบบการจัดวางตัวอักษร

1.6.2 ได้สร้างสรรค์การออกแบบการจัดวางตัวอักษร(Typography) จากการศึกษาเบญจศิลป์ให้ออกมาในรูปแบบของผลงาน 5 รูปแบบ โดยใช้การจัดวางตัวอักษรซึ่งสามารถสื่อสารความหมายได้ทั้งภาพและตัวอักษร

1.6.3 ได้สื่อสารความหมายจากเรื่องเบญจศิลป์เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่บุคคลทั่วไป ได้แก่ การทำภาพกราฟิก การพิมพ์ภาพลงบนผลิตภัณฑ์ การจัดทำของที่ระลึก การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เป็นต้น

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล เป็นงานวิจัยที่มีแนวคิด กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากความเชื่อทางศาสนา นำมาพัฒนาในรูปแบบของ ภาพกราฟิก 2 มิติ และการต่อยอดสู่ภาพเทคโนโลยีเสมือนจริง ให้แก่บุคคลทั่วไป อายุ 18 ปีขึ้นไป ผู้วิจัย ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ บทความ และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

#### 2.1 ศึกษาข้อมูลความเป็นมาเบญจศีล

จากสถิติในปี พ.ศ. 2561 ประเทศไทยมีจำนวนพุทธศาสนิกชนมากถึง 93.46 % จากจำนวน ประชากรทั่วไปประเทศ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ศาสนาช่วยให้การดำเนินชีวิตมีระเบียบแบบแผน สร้างความสำเร็จได้โดยการนำเอาหลักคำสอนและความเชื่อทางพระพุทธศาสนาเข้ามาปรับใช้ ช่วยให้ ชีวิตมีความสุขทั้งตนเอง คนรอบข้าง ครอบครัว รวมไปถึงสังคม โดยเป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้ง่าย และสามารถนำมาปรับใช้กับชีวิตประจำวันได้คือ การนำเอาหลักศีล 5 หรือเบญจศีลซึ่งเป็นศีลขั้นพื้นฐาน ของพุทธศาสนิกชน เพื่อให้เกิดเป็นศีล สมาธิ และปัญญา

ศาสนาและความเชื่อนั้น ถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เป็นแหล่งของความเชื่อ และแรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะ ก่อนจะเกิดศาสนาทั้งหมดนั้น มนุษย์เริ่มต้นจากการมีลัทธิสำหรับการ แสดงความนับถือต่อสิ่งต่าง ๆ ต่อมาจึงมีการสร้างศาสนาที่มีโครงสร้างและเป็นระเบียบมากยิ่งขึ้น โดยมีศาสดาของศาสนา มีผู้สืบศาสนา มีพิธีกรรม มีศาสนสถาน มีสัญลักษณ์ และมีพระธรรมวินัย โดยมี ศาสนาเป็นกรอบของการประพฤติของคนในสังคม ให้มีความเป็นระบบ มีระเบียบ มีขนบธรรมเนียม และประเพณี ที่ทุกคนต้องพึงปฏิบัติตลอดช่วงอายุ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 22)

ในทางพระพุทธศาสนานั้น เบญจศีลเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับพุทธศาสนิกชนมาช้านาน และสิ่งที่ ได้รับการปลูกฝังเพื่อให้พึงปฏิบัติตามตั้งแต่วัยเยาว์ ศีลทุกข้อล้วนเป็นสิ่งที่สามารถพบเห็นได้ใน ชีวิตประจำวัน รวมถึงการปฏิบัติตนเพื่อไม่ให้ทำผิดศีล 5 ข้อ เช่น การละเว้นจากการฆ่าสัตว์ การลัก ทรัพย์ การประพฤติผิดในกาม การพูดเท็จ การดื่มสุรา ประเสริฐ บุญตา (2549, น. 22-109) กล่าวไว้ว่า ศีล 5 เป็นศีลของฆราวาส เป็นศีลที่มีขึ้นมาเพื่อให้สังคมสงบสุขเรียบร้อย เพราะทำให้เกิดความปลอดภัย ในชีวิต ทรัพย์สิน และครอบครัว ศีล 5 มีทั้ง ปาณาติบาต เรื่องของการฆ่าสัตว์ มืองค์แห่งปโยคะ ส่วนประกอบแห่งการทำความผิดทั้ง 5 คือ สัตว์มีชีวิต รู้ว่าสัตว์มีชีวิต แต่จิตคิดจะฆ่า พยายามฆ่า และ สัตว์ตายด้วยความพยายามนั้น หากต้องการเว้นจากปาณาติบาต ควรประพฤติหรือดำเนินชีวิตที่

ปราศจากการเบียดเบียนผู้อื่น ศิลปะนี้สร้างความปลอดภัยในการดำเนินชีวิต ต่อมาคือ อทินนาทาน การ  
ลักทรัพย์ มืองค์ 5 คือ สิ่งของซึ่งมีเจ้าของหวงแหน มีจิตคิดจะลัก พยายามลัก และได้สิ่งของมาด้วย  
ความพยายามนั้น การละเว้นจากอทินนาทาน คือการดำเนินชีวิตที่ปราศจากการเบียดเบียนผู้อื่น  
ทางด้านทรัพย์สิน ศิลปะนี้สร้างความปลอดภัยในทรัพย์สิน ต่อมาคือ กามะสุมิฉาจาร การประพฤติผิดใน  
กาม มืองค์แห่งปิโยคะ 4 คือ จิตคิดจะเสพกาม พยายามเพื่อเสพกาม มีเพศสัมพันธ์ การเว้นจากกามะ  
มิฉาจาร คือการดำเนินชีวิตที่ปราศจากการเบียดเบียนผู้อื่นด้านคู่ครอง ศิลปะนี้สร้างความสงบสุขใน  
ครอบครัว และ มุสาวาท การพูดเท็จ มืองค์ 4 คือ เรื่องไม่จริง จิตคิดจะพูดเท็จ พยายามพูดเท็จต่อคน  
อื่น การเว้นจากมุสาวาท คือ ความประพฤติหรือการดำเนินชีวิตที่ปราศจากการเบียดเบียนผู้อื่นด้วย  
วาจาเท็จ โกหกหลอกลวง ศิลปะนี้สร้างความเชื่อใจซึ่งกันและกัน และสุดท้าย การดื่มสุราเมรัย มืองค์ 4  
คือ สิ่งมีนเมา จิตคิดอยากดื่ม การละเว้น คือการดำเนินชีวิตที่ปราศจากความประมาท เนื่องจากจะทำ  
ให้เสียสติสัมปชัญญะ ศิลปะนี้จะสร้างความระวังตน ทำให้ไม่ผิดศีลข้ออื่นเพราะความขาดสติ

เบญจศีลมีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันมากที่สุด หากดูตามหลักความเป็นจริง  
การไม่เบียดเบียนผู้อื่น ทำให้อัตราการสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ลดลง การไม่ลักทรัพย์ ก็ไม่ถูก  
ดำเนินคดีทางกฎหมาย การไม่หลงผิดในกามหรือเจ้าชู้ก็จะไม่ทะเลาะวิวาทหรือทำให้ครอบครัวแตกแยก  
การไม่โกหกส่งผลให้เป็นที่น่าเชื่อถือเป็นที่ยอมรับ การไม่ดื่มสุราจึงเป็นคนมีสติและไม่เสียทรัพย์สินไป  
โดยเปล่าประโยชน์ ดังนั้น เบญจศีลถือเป็นการกระทำขั้นพื้นฐานที่ควรละเว้น เพื่อให้ใช้ชีวิตอยู่บน  
ความถูกต้อง ปลอดภัยและมีความสุข ที่เกิดขึ้นจากทั้งตัวเองและคนรอบข้าง ดังนั้นการนำเรื่องของ  
เบญจศีลมาเผยแพร่เพื่อเป็นการย้ำเตือนถึงพฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อลดปัญหาในสังคมปัจจุบัน หาก  
คนในสังคมมีจิตใจดี เมตตา ย่อมส่งผลดีให้กับสังคมนั้น ๆ และสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

## 2.2 ศึกษาหลักการออกแบบกราฟิก

ปัจจุบันงานออกแบบเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในการดำเนินชีวิตและมีบทบาทสำคัญ ไม่ว่าจะ  
เป็นการออกแบบเพื่อประโยชน์ใช้สอย ออกแบบเพื่อความสวยงาม ออกแบบเพื่อการตลาด การ  
ออกแบบที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคนในสังคมมากที่สุด คือการออกแบบกราฟิกซึ่งเป็นเครื่องมือในการ  
สื่อสารรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ โดยอาจใช้เฉพาะภาพ เฉพาะตัวอักษร หรือการใช้ทั้งภาพและตัวอักษร  
งานออกแบบนับเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทในชีวิตประจำวัน เพราะทุกที่ล้วนประกอบไปด้วยผลงาน  
ออกแบบกราฟิก เช่น ป้ายสัญลักษณ์ป้ายจราจร ป้ายแสดงตำแหน่งสถานที่ทางศาสนา ป้ายแยกส่วน  
ห้องน้ำชายและหญิง เป็นต้น การออกแบบที่สวยงามสื่อความหมายได้ดี นักออกแบบกราฟิกต้องมี  
พื้นฐานทางด้านศิลปะและเข้าใจวิธีการสื่อความหมายเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของงาน



ภาพที่ 2.1 ภาพกราฟิกสำหรับสัญลักษณ์การเตือนบนป้ายจราจร  
ที่มา : easycompare (2562)



ภาพที่ 2.2 ภาพกราฟิกสำหรับสัญลักษณ์ที่มีทั้งภาพและตัวอักษรแสดงสัญลักษณ์แทนชายและหญิง  
ที่มา : th.pngtree (2563)

นอกจากนี้การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ยังมีความเกี่ยวข้องในการใช้เรื่องสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นการใช้สัญลักษณ์แทนตัวอักษรและเกิดความเข้าใจร่วมกัน สัญลักษณ์ หรือ ศาสตร์แห่งเครื่องหมาย เช่น ป้าย เครื่องหมาย ถ้อยคำ เป็นต้น โดยศาสตร์เกี่ยวเนื่องกับวัฒนธรรมของการตลาด และชีวิตประจำวันของมนุษย์ เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถใช้อธิบายลักษณะทางด้านแฟชั่น โฆษณา เพลง ฯลฯ เพื่อนำมาวิเคราะห์ความหมายสำหรับการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะผ่านสื่อหรือ



วัตถุต่าง ๆ เช่น ลักษณะของการแต่งกายของคนในปัจจุบัน ฯลฯ เครื่องมือในภาษาศาสตร์มีความหมายกว้าง ๆ ดังนี้

1) วิธีหน้าที่แบบเสมือน (Iconic mode) คือ เครื่องมือสื่อสารที่มีความคล้ายกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร เช่น รูปปั้น ภาพวาดเหมือนจริง งานแกะสลัก เป็นต้น

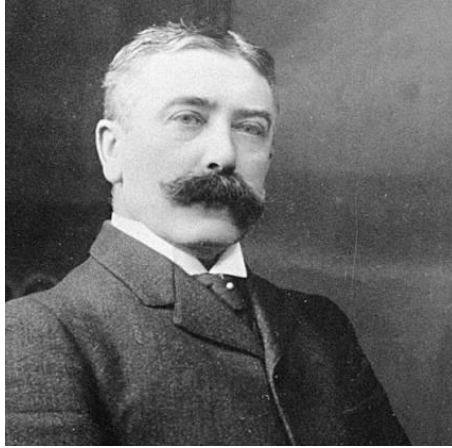
2) วิธีหน้าที่แบบดัชนี (Indexical mode) เป็นเครื่องมือสำหรับสื่อสารเพื่อบอกถึงสิ่งหรือปรากฏการณ์ เช่น เจตกกระทบจากแสงแดดสามารถบอกถึงเวลาในขณะนั้น เข็มนาฬิกาใช้บอกเวลา เป็นต้น เป็นเครื่องมือที่สอดคล้องกับความเป็นจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น

3) วิธีหน้าที่แบบเครื่องหมาย (Signic mode) ทำหน้าที่เป็นเครื่องหมาย เช่น ป้ายบอกทาง ตราสินค้าต่าง ๆ เป็นต้น

4) วิธีหน้าที่แบบสัญญาณหรือรหัส (Signal and Code) การสื่อสารแบบสัญญาณเพื่อบอกข้อมูล ซึ่งอาจมีการเข้าใจร่วมกัน และมีการใช้รหัสกำกับ เช่น สัญญาณไฟจราจรสีแดงคือการหยุดสัญญาณ เป็นต้น

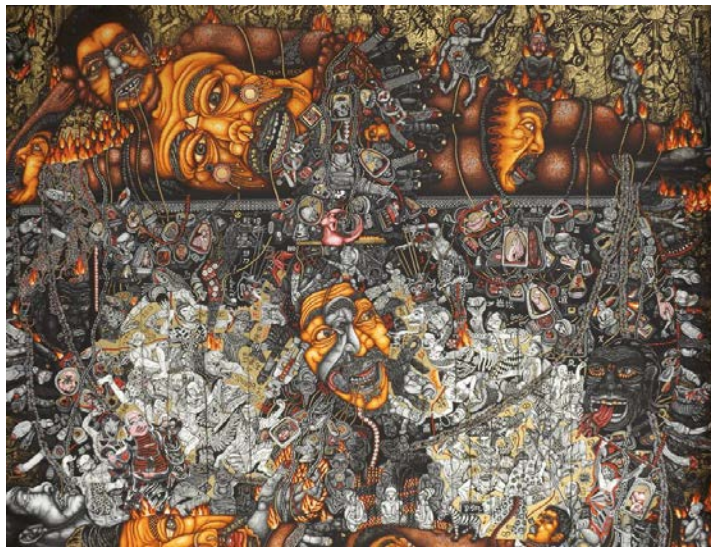
5) วิธีหน้าที่แบบสัญญาณ (Sign) และสัญลักษณ์ (Symbol) คือการสื่อสารที่ไม่ได้เกี่ยวเนื่องกับความหมายของสิ่งนั้นโดยตรง เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์แทนการไว้ทุกข์ เป็นต้น โชชูร์ นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ กล่าวว่า สัญลักษณ์มีความเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่กล่าวถึง เช่น ความสมดุลงันของตราซั้ง แทนความยุติธรรม สีแดงคือสีแดงเดียวกับเลือด จึงหมายถึง ความกล้าหาญ (ธีรยุทธ บุญมี, 2551, น. 3-60)

สัญศาสตร์กับการใช้ภาพแทนความ คือการใช้ภาพให้มีลักษณะคล้ายข้อความ ดังนั้นองค์ประกอบของภาพจึงไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์ในการสร้างงาน หรือบังคับว่าองค์ประกอบของผลงานต้องมีความสัมพันธ์กัน และความเชื่อมกันระหว่างภาพและความหมายจึงไม่จำเป็นต้องเชื่อมโยงกันอย่างชัดเจน นอกจากนี้การรับรู้ความหมายยังมีอิทธิพลจากสังคมหรือจารีตทางสังคม (Curtin, 2008, pp. 56-60)



ภาพที่ 2.3 แฟร์ดีนันอง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์

ที่มา : today.line.me (2564)



ภาพที่ 2.4 ร่างทรง/The Medium ขนาด 149 x 179 เซนติเมตร เทคนิค สีอะคริลิกและทองคำเปลว นำเสนอในนิทรรศการรูปสัญลักษณ์ของวัดถุนิยม ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

ที่มา : ชมรวี สุขโสเม (2562)

2.2.1 ความหมายของการออกแบบกราฟิก นภาพัทรวารินทร์ เพ็ญแสง (2560, น.19) ได้ให้ความหมายของการออกแบบกราฟิก ไว้ว่าความหมายของการออกแบบกราฟิก การออกแบบหมายถึง ถ่ายทอดความคิดที่มีการวางแผนออกมาเป็นผลงานให้ผู้อื่นสามารถรับรู้ มองเห็น เพื่อความ

เข้าใจและสื่อความหมายร่วมกัน สื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจถึงวัตถุประสงค์หรือเจตนาของผลงานจึงจะถือเป็นการออกแบบที่ดี จำเป็นที่ต้องพิจารณาด้านสุนทรียศาสตร์ ประโยชน์ใช้สอย เศรษฐศาสตร์ และสังคมเป็นหลัก จึงมีแนวความคิดจนถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างลงตัว ความสำคัญของการออกแบบงานกราฟิกงานกราฟิกที่ดีนั้น ต้องแสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบที่สามารถเป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกันอย่างถูกต้องและชัดเจน ช่วยทำให้งานเกิดความน่าสนใจและเกิดการกระตุ้นทางความคิดและการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว

เอมีมี อาร์ทสัน กล่าวว่าการออกแบบควรกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบ ศึกษาการเกิดขึ้นของผลงานที่ผู้ออกแบบได้ทำการสร้างสรรค์ ว่าเคยมีผู้สร้างงานชิ้นนี้หรือไม่ (Arntson, 2011, p. 9)

2.2.2 หลักการออกแบบและขั้นตอนการออกแบบกราฟิก ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความงามควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย เพราะความงามจะทำให้ผู้พบเห็นเกิดความประทับใจในสิ่งนั้น ซึ่งการออกแบบกราฟิกต้องอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ ซึ่งประกอบด้วย เส้น แสงเงา สี จังหวะ ลักษณะพื้นผิว รูปร่าง รูปทรง รวมทั้งความสมดุล ความมีเอกภาพ มีความเคลื่อนไหวของวัสดุให้ถูกทิศทาง และมีสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งการสร้างงานกราฟิกให้เกิดความสวยงาม ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจและการปฏิบัติควบคู่กันไป การออกแบบกราฟิกจำเป็นต้องมีลำดับขั้นตอนที่ถูกต้องเหมาะสม เพื่อการออกแบบผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

- การกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อทราบความประสงค์ของงานกราฟิกนั้น ๆ ว่าต้องการบอกเรื่องใด ซึ่งต้องเลือกรูปแบบหรือวิธีการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เหมาะสมกับเรื่องราวที่ต้องการสื่อสาร

- กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ต้องกำหนดว่ากลุ่มเป้าหมายที่ต้องการจะสื่อสารนั้นว่า เป็นใคร ผู้หญิงหรือผู้ชาย ชาวไทยหรือชาวต่างชาติ เป็นบุคคลทั่วไป มีช่วงอายุเท่าใด เพื่อง่ายต่อการออกแบบให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

- กำหนดสิ่งที่ต้องการบอก ควรกำหนดสิ่งที่ต้องการจะสื่อความหมายกับกลุ่มเป้าหมายด้วยการเลือกสัญลักษณ์ ข้อความ หรือภาพประกอบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการรับรู้ได้ตรงตามระดับความสามารถในการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ช่วยให้เกิดความเข้าใจและจดจำได้ในเวลาอันรวดเร็ว

- เลือกสื่อในการนำเสนอ เพื่อนำมาเผยแพร่เนื้อหาสาระได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เกิดความโน้มน้าวจิตใจและสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น โปสเตอร์ หนังสือพิมพ์ ใบปลิว เป็นต้น (นภาพัทรวารินทร์ เพ็ญแสง, 2560, น. 19-20)

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ จำเป็นต้องใช้หลักในการออกแบบภาพกราฟิกเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สอดคล้องไปกับแนวคิดที่ต้องการสื่อสาร มีการใช้

หลักสัญศาสตร์สำหรับการออกแบบจากข้อความให้เป็นภาพสำหรับการสื่อสาร และใช้การออกแบบกราฟิกเพื่อวางโครงแบบที่จะนำมาจัดวางตัวอักษรเพื่อมองภาพรวมของผลงาน การออกแบบกราฟิกที่ดีต้องคำนึงถึงความพึงพอใจ ความน่าสนใจ และประโยชน์ของงานต่อกลุ่มเป้าหมายรวมอยู่ด้วยกัน เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับผลงานในอนาคต

## 2.3 ศึกษาการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

2.3.1 ความเป็นมาของตัวอักษร มีที่มาจากการอยู่ร่วมกันในสังคมของมนุษย์ ซึ่งมีการสื่อสารระหว่างกันเพื่อถ่ายทอดความคิดและเรื่องราว สิ่งที่มนุษย์ใช้สื่อสารระหว่างกัน นอกจากคำพูด ก็มีการใช้ตัวอักษรเพิ่มขึ้นมา โดยตัวอักษรนั้นมีความสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการบอกข้อมูล บอกรายชื่อของสิ่งต่าง ๆ บอกเส้นทางในการจราจร ตัวอักษรยังสามารถทำให้คนที่อยู่ต่างที่ต่างเวลาสามารถสื่อสารถึงกันได้ ดังนั้นตัวอักษรจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการรับรู้และโต้ตอบระหว่างกัน ในสังคม นอกจากนี้ตัวอักษรยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของตัวอักษรไทยที่มีความเป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนชาติใด ทั้งลักษณะของตัวอักษร สำเนียงการออกเสียง โดยผู้ที่ประดิษฐ์ตัวอักษรไทย คือ พ่อขุนรามคำแหงมหาราช กษัตริย์แห่งเมืองสุโขทัย หลักฐานแรกๆ แสดงว่าชนชาติไทยมีการประดิษฐ์ตัวอักษรประจำชาติขึ้น คือ ศิลาจารึกหลักที่ 1 พุทธศักราช 1835 (พรทิพย์ เฉิดฉินนภา, 2549, น. 161) และมีการใช้ตัวอักษรที่มี วิวัฒนาการที่แตกต่างจากอดีตในปัจจุบัน และในตอนนี้ เราได้พบเห็นการใช้ตัวอักษรที่ไม่ใช่แค่สื่อความหมายอย่างเดียว แต่ยังสามารถสื่อความรู้สึกผ่านรูปแบบตัวอักษรที่มีความแตกต่างได้อีกด้วย เช่น การใช้ตัวเอียง การใช้ตัวหนา เป็นต้น ตัวอักษรตัวเอียง จะให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เอนเอียง และการใช้ตัวอักษรที่หนา สื่อถึง ความมั่นคง แข็งแรง โดย สมชาย พรหมสุวรรณ (2548, น. 16) กล่าวไว้ว่า เส้นแต่ละชนิดให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น เส้นเอียงให้ความรู้สึกที่ไม่มั่นคง ไม่สมดุล ไม่แน่นอน เส้นในแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคง แน่นอน ไม่เคลื่อนไหว เส้นประ ให้ความรู้สึก ไม่แข็งแรง อ่อนนุ่ม จาง เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน หุหุรา ร่าเริง นุ่มนวล อบอุ่น เส้นซิกแซก ให้ความรู้สึกถึงความผิดปกติ ขรุขระ ไม่แน่นอน ไม่เป็นมิตร การทำลาย ความตื่นเต้น

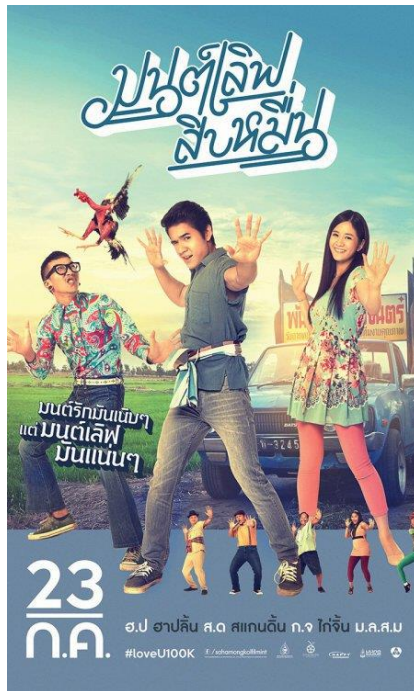
โดยโรเบิร์ต พลูทซิก ได้กล่าวถึงเรื่องของอารมณ์และการรับรู้ของมนุษย์ไว้ว่า อารมณ์ต่าง ๆ ภายในของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ โกรธ ผิดหวัง มีความสุข เสียใจ เป็นประสบการณ์ภายในส่วนตัวของมนุษย์ (Plutchik, 2001, p. 344)

ดังนั้น การใช้ลักษณะของตัวอักษรที่แตกต่างกัน จะให้ความรู้สึกต่อตัวอักษรที่ต่างกัน เพราะเส้นของตัวอักษรสามารถส่งผลต่อการรับรู้ เช่น ตัวอักษรที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญ จะมีลักษณะที่เคลื่อนไหว มีการแต่งเพิ่มเติมรูปแบบเส้นหรือสี เพื่อให้ตัวอักษรสื่อสารถึงความน่ากลัวของภาพยนตร์

ออกมาให้กับผู้ที่พบเห็น ในส่วนของภาพยนตร์รัก ลักษณะตัวอักษรมีความโค้งมนโดยให้ความรู้สึกสนุกสนาน อบอุ่น คล้อยตาม จะเห็นได้ว่าอิทธิพลของเส้นจากตัวอักษรมีผลต่อจิตสำนึกความนึกคิดต่อผู้พบเห็น ไม่ใช่เพียงอักษรที่สามารถบอกเรื่องราวผ่านคำหรือประโยชน์ แต่สามารถถ่ายทอดความหมายได้ด้วย เส้น สี การจัดวาง ดังนั้น การรับรู้ความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านตัวอักษรต้องเกิดประสบการณ์ของผู้รับสารที่ได้ประสบมา จึงสามารถเข้าใจและเข้าถึงการออกแบบลักษณะของตัวอักษรแต่ละประเภทได้



ภาพที่ 2.5 ลักษณะของตัวอักษรที่สื่อถึงหนังสยองขวัญจากภาพยนตร์เรื่องพินาค  
ที่มา : sfcinemacity (2562)



ภาพที่ 2.6 ลักษณะของตัวอักษรที่สื่อถึงหนังรักจากภาพยนตร์เรื่องมนต์เลิฟสิบหมื่น  
ที่มา : majorcineplex (2558)

ตัวอักษรที่มีอิทธิพลกับการออกแบบงานโดยเกือบทั้งหมด ตัวอักษรที่เหมาะสมกับงานออกแบบนั้น ๆ จะช่วยเสริมคุณค่าให้กับผลงานมากขึ้น โดยที่บริบทของรูปแบบและการจัดวางตัวอักษรจะแตกต่างกันไปในแต่ละการใช้งาน เช่น การออกแบบนิตสารแฟชั่น การออกแบบโปสเตอร์ เป็นต้น รูปแบบที่สามารถบ่งบอกความแตกต่างของตัวอักษรคือการใช้ขนาดที่ต่างกัน ลักษณะของเส้นที่นำมาประกอบกัน และในบางครั้งมีการใช้เฉพาะตัวอักษรในการสร้างงานออกแบบ

emphasis หมายถึง การเน้นจุดสนใจของภาพ ทั้งงานออกแบบที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อให้ภาพนั้นเกิดการสื่อสารเรื่องราวเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นสำคัญ การเน้นสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ รูปปร่าง ขนาด สี ผิวสัมผัส และทิศทาง

Unity หมายถึง การสร้างความกลมกลืนให้แก่ภาพ เมื่อมีการเน้นจุดสนใจ (emphasis) จุดหนึ่งแล้ว องค์ประกอบในส่วนที่เหลือก็ไม่ควรรบกวน จึงต้องสร้างความกลมกลืนให้กับภาพ การสร้าง emphasis โดยการจัดวางองค์ประกอบ (composition) ในการจัดวางองค์ประกอบยังสามารถสร้างเน้นจุดสนใจด้วยหลากหลายวิธี (ภาวินี อินทร์ทอง, 2555, น. 65)



ภาพที่ 2.7 รูปแบบของการใช้ตัวอักษรบนนิตยสารแฟชั่น Vogue  
ที่มา : vogue Thailand (2562)



ภาพที่ 2.8 รูปแบบของการใช้ตัวอักษรบนโปสเตอร์กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว  
ที่มา : pkexhibition (2556)



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงการใช้ตัวอักษรในงานออกแบบเป็นหลักบนโปสเตอร์งานบรรยายที่เชียงใหม่  
ที่มา : คัดสรร ดีมาก (2555)

รูปแบบตัวอักษรที่ใช้บนในนิตยสารแฟชั่น จะมีรูปแบบที่น่าสนใจและเหมาะสมกับกลุ่มคนที่ชื่นชอบความทันสมัย ความแปลกใหม่แต่ยังคงความสวยงาม จะเน้นนางแบบหรือนายแบบเป็นหลัก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ผู้คนมักให้ความสนใจมากที่สุดหน้าปก ดังนั้นตัวอักษรจึงเป็นเพียงสิ่งประกอบเพื่อเสริมรายละเอียดของเนื้อหาภายใน ส่วนการออกแบบโปสเตอร์เชิญชวนการท่องเที่ยว ตัวอักษรและภาพประกอบต่างก็ต้องสร้างความสนใจให้กับกลุ่มเป้าหมายได้พอกัน เนื่องจากสิ่งที่ดึงดูดในการออกแบบโปสเตอร์นอกจากตัวอักษรที่บอกถึงหัวข้อของงานแล้ว ภาพประกอบก็มีความจำเป็นในการสื่อสารเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกัน และควรมีการใส่รายละเอียดของเนื้อหาในงานเพื่อบอกถึงจุดประสงค์ของงานให้ทราบ นอกจากการออกแบบที่เน้นเพียงภาพประกอบ หรือภาพประกอบและตัวอักษร ยังมีการออกแบบที่สามารถใช้เพียงตัวอักษรออกแบบได้ ซึ่งการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรเพียงอย่างเดียวต้องมีรูปแบบที่สะดุดตา น่าสนใจ มีลูกเล่นให้กับตัวอักษรเหล่านั้น

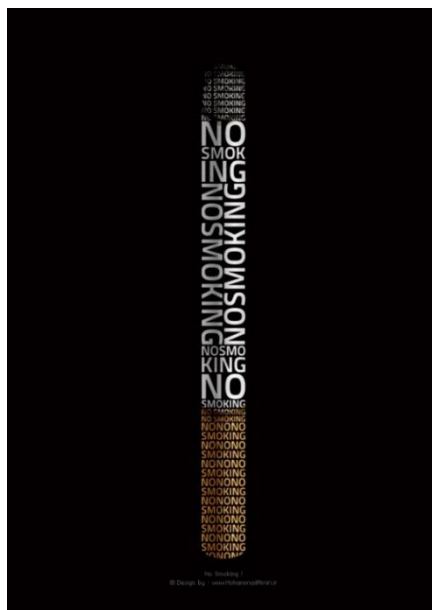
2.3.2 หลักการจัดวางตัวอักษรมีวิธีและการจัดวาง เพื่อให้ภาพที่เกิดจากการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารเนื้อหาจากนักออกแบบสู่กลุ่มเป้าหมายได้ โดยความสำคัญของการออกแบบการจัดวางตัวอักษร อยู่ที่รูปแบบของตัวอักษร สี รูปทรงการโค้งมนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร ซึ่งจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามและสิ่งที่ส่งผลให้เกิดการรับรู้สำหรับผู้พบเห็น

จตุพงษ์ ภูสุมาส (2556, น. 134-186) กล่าวว่า งานออกแบบเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับตัวอักษร เพราะสิ่งสำคัญในงานคือการสื่อสาร การออกแบบเป็นเพียงแค่สิ่งที่ช่วยให้ผลงานมีความน่าสนใจขึ้นเท่านั้น



การเปลี่ยนรูปลักษณะของตัวอักษร หรือวรรณรูป การเปลี่ยนตัวอักษรให้เกิดเป็นรูป สามารถใช้เพื่อการเน้นความหมายแต่อาจส่งผลต่อการอ่านเพื่อถอดความหมาย

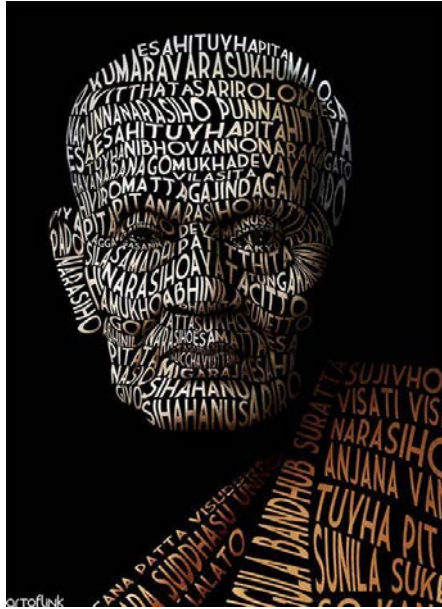
การสร้างงานออกแบบจากตัวอักษร สามารถสร้างความน่าสนใจจากคำและความหมายของตัวอักษรที่นำมาประกอบกัน และการรวมกันของตัวอักษรเกิดเป็นภาพหรือคำที่มีความหมายใหม่สามารถนำสิ่งที่มีความเป็นนามธรรมมาสร้างสรรค์ให้เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเมื่อนำตัวอักษรมาออกแบบการจัดวางใหม่ ช่วยเพิ่มเรื่องราวของการเล่าเรื่องที่ไม่ใช่แค่ภาพ แต่เป็นภาพประกอบกับตัวอักษร



ภาพที่ 2.10 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรเกี่ยวกับการงดสูบบุหรี่  
ที่มา : designbeep (2559)

ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากจากเบญจศิลป์ คือภาพที่ชื่อว่า Buddhist Monk ผลงานการสร้างสรรค์โดย ศิลปินชาวฮังการี นามว่า Tamás Szabó เป็นภาพของหลวงปู่ทวด วัดช้างให้ ใช้เทคนิคของการออกแบบการจัดวางตัวอักษร (Typography) ในการสร้างสรรค์ภาพที่มีความน่าสนใจ เรื่องของการนำเอาตัวอักษรมาจัดวางให้เกิดเป็นภาพ การใช้สีและอารมณ์ของภาพที่ดูสงบนิ่ง สามารถสร้างภาพให้ดูมีมิติได้ โดยใช้แสงและเงาไล่ระดับความอ่อนและความเข้มของสีที่ตัวอักษร เพื่อให้เกิดความสว่างและความมืด ภาพจึงดูมีมิติที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น สามารถแฝงอารมณ์ความรู้สึกของภาพได้ เส้นที่แตกต่างกัน บอกเล่าเรื่องราวได้ในทิศทางเดียวกัน รูปร่างรูปทรงที่เหมือนจริงเป็นการสร้างงานที่สื่อสารแก่ผู้รับชมให้เข้าใจง่ายอย่าง

ตรงไปตรงมา เนื่องจากสามารถมองและรับรู้ได้ทันที พื้นที่ว่างและความสมดุล ช่วยสร้างเรื่องราวและความเด่นชัดให้กับผลงานเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 2.11 ภาพงานออกแบบจากการจัดวางตัวอักษร Buddhist Monk  
ที่มา : Tamás Szabó (2552)

โดยเมื่อกล่าวถึงการออกแบบการจัดวางตัวอักษร หรืออาจพูดได้ว่าเป็นรูปแบบศิลปะการจัดวางตัวอักษร การจัดวางตัวอักษรให้เป็นศิลปะ ฯลฯ จึงมีหลักและทฤษฎีของการออกแบบเข้ามาเกี่ยวข้องโดยมีการใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้การออกแบบมีความชัดเจนและถูกต้องมากยิ่งขึ้น

2.3.3 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ล้วนแต่ต้องมีหลักของสุนทรียศาสตร์ หรือศาสตร์ที่ว่าด้วยความงาม ซึ่งการรับรู้ความงามของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกัน อยู่ที่ความพึงพอใจและความไม่พึงพอใจ ซึ่งอาจเกิดจากวัตถุนิยม (วัตถุนิยมความงาม) หรือจิตนิยม (ตัวเรามองสิ่งนั้นว่างาม) ซึ่งอยู่ที่สนิยมต่อผู้ที่รับรู้ในวัตถุนิยมนั้น โดยการรับรู้ความงามนั้นมีหลายวิธีโดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ประกอบด้วย ตา หรือจักขุประสาทซึ่งก่อให้เกิดการรับรู้ผ่านการมองเห็น เห็นภาพ สี รูปร่างและรูปทรง หู หรือโสตประสาท ก่อให้เกิดการรับรู้ทางการได้ยินเสียง จมูก หรือฆานประสาท ก่อให้เกิดการรับรู้ทางการได้กลิ่น ทั้งกลิ่นหอมและกลิ่นเหม็น ลิ้น หรือชีวหาประสาท ก่อให้เกิดการรับรู้ทางด้านรสชาติ ที่อร่อยหรือไม่อร่อย กาย หรือกายประสาท ก่อให้เกิดการรับรู้ทางการสัมผัส การสร้างผลงานที่ดีได้นั้น

ควรให้เกิดการรับรู้ทั้งห้าอย่าง เพื่อให้ได้เข้าถึงผลงานได้หลากหลายรูปแบบ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556, น. 39-75)

ซึ่งสุนทรียะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในทุกที่รอบตัว ไม่ว่าจะเป็น เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อาคาร สถานที่ ผลงานศิลปะ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งผลให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกในด้านต่าง ๆ และเกิดความรู้สึกประทับใจ โดยเฉพาะในการสร้างผลงานศิลปะ ที่สุนทรียะเข้ามามีอิทธิพลในการสร้างผลงาน โดยผลงานที่มีความสวยงาม ย่อมส่งผลให้เกิดสุนทรียะกับผู้รับชม แต่ภาพที่น่าเกลียด กระหวบจิตใจ เสียดสี อาจเกิดสุนทรียะได้ในกลุ่มคนอีกกลุ่มหนึ่ง เนื่องจากรสนิยมและความชื่นชอบของจิตในแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ในสิ่งเหล่านี้ ศิลปะจะสร้างสรรค์หรือออกแบบมาได้นั้น จำเป็นต้องมีหลักขององค์ประกอบศิลป์ นั่นคือ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง แสง และเงา

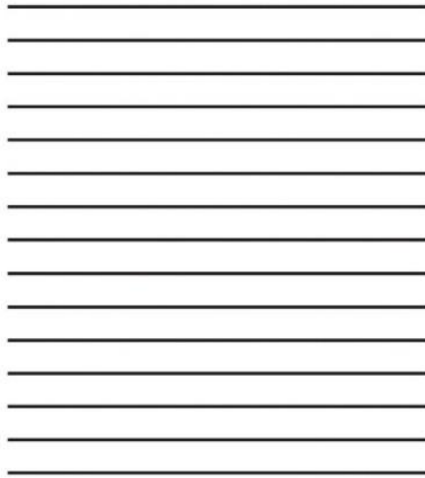
2.3.3.1 เส้น ในความหมายของ ชลูด นิยมเสมอ (2539, น. 29-30) เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างทุกสิ่ง สามารถแสดงความรู้สึกในตัวเองได้ และสร้างเป็นรูปร่างรูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ

ส่วนธวัชชานนท์ ตาโธสง (2562, น. 27) กล่าวไว้ว่า เส้นเกิดจากจุด ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างงานทัศนศิลป์ มีความกว้างและความยาวน้อย แสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ และเส้นยังแสดงความยาว ทิศทาง การแดงออกถึงอารมณ์

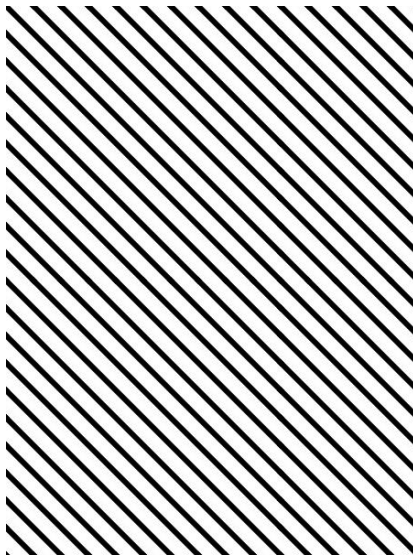
ดังนั้นเส้นคือ จุดที่นำมาเรียงต่อกันในหลากหลายจุดจนเกิดเป็นสิ่งที่มีความยาว ความหนา มีทิศทางและลักษณะที่แตกต่างกัน โดยประเภทของเส้นนั้นมีแตกต่างกันในหลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังให้ความรู้สึกและการแสดงออกที่แตกต่างกัน โดยมีทั้งเส้นในทิศทางตั้งตรง เส้นในแนวนอน เส้นในแนวเฉียง เส้นแบบประ เส้นโค้ง เส้นหยัก



ภาพที่ 2.12 ภาพแสดงเส้นตรงในแนวตั้งให้ความรู้สึกแนวแน่



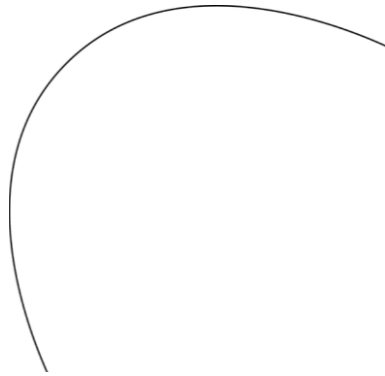
ภาพที่ 2.13 ภาพแสดงเส้นตรงในแนวนอนให้ความรู้สึกสงบนิ่ง



ภาพที่ 2.14 ภาพแสดงเส้นตรงในแนวเฉียงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว

ที่มา : aminoapps (2560)

เส้นตรง คือเส้นที่แสดงระยะทางระหว่างจุดสองจุด โดยเส้นในแนวดิ่งแสดงถึงความมั่นคง แข็งแรง แนวนอนแสดงถึงความนิ่งเฉย และเส้นตรงในแนวเฉียงให้ความรู้สึกไม่แน่นอน (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2553, น. 36)



ภาพที่ 2.15 ภาพแสดงเส้นแบบโค้ง



ภาพที่ 2.16 ภาพแสดงเส้นหยัก

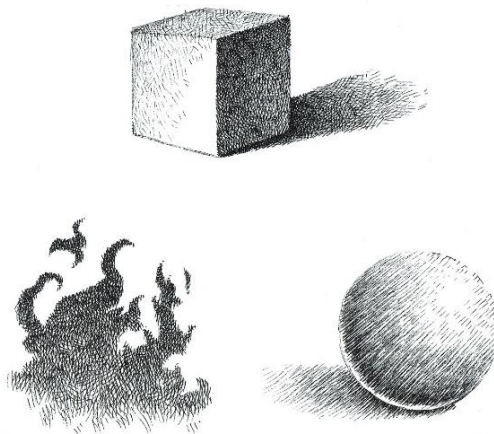
ที่มา : creativemarket (2559)

เส้นโค้งคือเส้นที่เปลี่ยนทิศทาง แสดงถึงการเคลื่อนไหว ยืดหยุ่น อิสระ แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงถึงความเข้มข้น และเส้นหยักแสดงถึงการเคลื่อนไหวอย่างรุนแรง (กุลนิดา เหลือบจำเริญ, 2553, น. 37)

นอกจากลักษณะของเส้นดังที่กล่าวมา เส้นยังสามารถส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกต่อผู้ที่พบเห็น ทั้งเส้นที่มีการนำมาใช้ในลักษณะแบบเดี่ยวและเส้นที่นำมาประกอบกัน การสร้างงานให้มีความน่าสนใจและสวยงาม การเลือกใช้เส้นที่ดีจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผ่านทางผลงานได้ สมชาย พรหมสุวรรณ (2548, น. 16-36) เส้นตรง ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง แน่นนอน สมดุล เส้นในแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง กว้าง โล่งสบาย เส้นประ ให้ความ

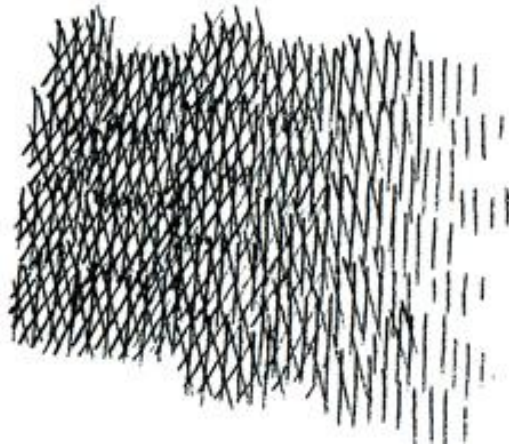
ความรู้สึก เคลื่อนไหว ไม่แข็งแรง อ่อนนุ่ม จาง เส้นหยัก ให้ความรู้สึก ขรุขระ เคลื่อนไหวรุนแรง ไม่เป็นมิตร ไม่แน่นอน เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก อ่อนช้อย ร่าเริง นุ่มนวล และความหนาและรูปแบบของเส้นที่ผสมผสานกัน ยังสามารถสร้างให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวของเส้นได้ หน้าที่ของเส้นในงาน คือ

- เพื่อแสดงรูปร่างภายนอกของวัตถุ เป็นเส้นที่ไม่มีอยู่จริง สามารถรับรู้เส้นเหล่านี้ได้ด้วยการมองเห็น
- เพื่อแสดงรายละเอียดภายในของวัตถุ ซึ่งเกิดจากการที่ใช้เส้นแสดงรายละเอียดจากเส้นกรอบนอกไม่มากพอ จึงมีการใช้เส้นเพิ่มเติมในบริเวณว่างเพื่อเติมรายละเอียดให้ภาพดูสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- ใช้เพื่อการแบ่งพื้นที่ แบ่งบริเวณว่างออกเป็นส่วน ๆ ด้วยวัตถุประสงคที่แตกต่างกัน เช่น การแบ่งพื้นที่ในการทำงาน การสร้างรูปร่างใหม่ สร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นในภาพ
- ใช้เพื่อแสดงระดับของแสงเงา คือการใช้เส้นที่มีความอ่อนหรือความเข้มในแบบที่แตกต่างกัน เป็นเสมือนตัวแทนของฝั่งที่แสงกระทบและฝั่งเงามืด การใช้เส้นให้เกิดแสงเงามีหลากหลายวิธี เช่น การใช้เส้นวางเรียงชิดและห่างกันอย่างมีระยะ บริเวณที่ชิดกันจะมีความเข้มมากกว่าบริเวณที่ห่างกัน อีกวิธีคือการใช้เส้นวางทับกัน บริเวณที่ถูกทับหนา ๆ จะดูมีความเข้มเพื่อเป็นเงาได้ บริเวณที่เส้นทับกันบาง ๆ จะเปรียบเสมือนการแสดงในส่วนของแสง และสุดท้ายคือการใช้เส้นที่มีความหนาและบางที่แตกต่างกัน เส้นที่มีลักษณะหนามาก จะเปรียบเสมือนบริเวณที่เป็นเงา และบริเวณที่เป็นแสง จะเป็นเส้นที่บางลงมา

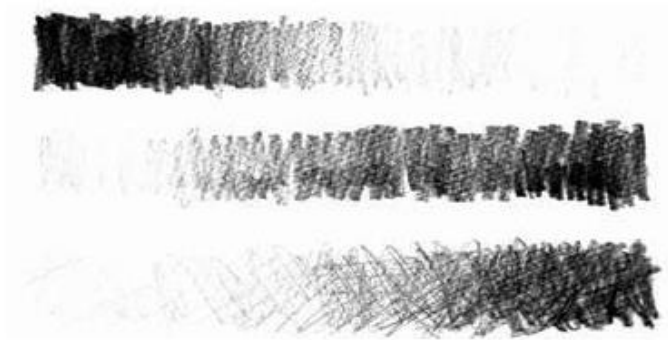


ภาพที่ 2.17 ภาพการใช้เทคนิคสานเส้นแบบชิดและห่างกันเพื่อแสดงน้ำหนักในรูปแบบของรูปร่างรูปทรง

ที่มา : mangacourseparty (2557)



ภาพที่ 2.18 ภาพการใช้เส้นวางทับกันเพื่อแสดงน้ำหนักที่แตกต่างกัน  
ที่มา : mangacourseparty (2557)



ภาพที่ 2.19 ภาพการใช้เส้นที่มีความหนาต่างกันเพื่อแสดงน้ำหนักเข้มและอ่อน  
ที่มา : artsgradefive.files.wordpress (2556)

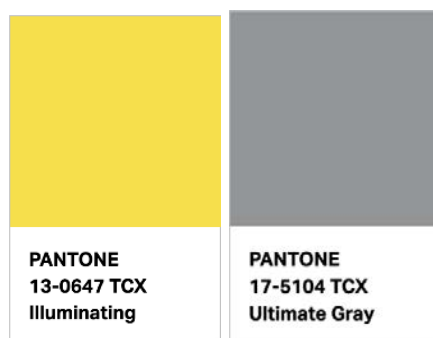
- ใช้เป็นจุดนำสายตา เป็นการใช้เส้นเพื่อนำสายตาไปยังจุดสนใจในภาพ ทำให้รูปภาพมีความชัดเจน น่าติดตามและชวนมอง
- ใช้เพื่อแสดงความหมายในผลงาน เป็นการใช้เส้นในทิศทางและรูปแบบต่าง ๆ กันมาสร้างเรื่องราวให้กับภาพ



ภาพที่ 2.20 ภาพการใช้เส้นเพื่อเป็นจุดนำสายตาแบบจุดเดียว  
ที่มา : beartblog.wordpress (2555)

2.3.3.2 สี คือ ลักษณะความเข้มของแสงที่ปรากฏขึ้น ผ่านกระบวนการรับรู้ด้วยการมองและส่งผลการรับรู้ไปยังสมองให้เกิดการเห็นภาพ และวิเคราะห์ไปยังสมองเพื่อให้รับรู้ถึงสิ่งรอบตัว (สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2562, น. 24)

สี มีอิทธิพลในการแสดงอารมณ์ความรู้สึก ไปจนถึงบุคลิกภาพเฉพาะตน เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ธุรกิจ การตลาด และในบางสถานที่มีการใช้สีเพื่อแยกสิ่งต่าง ๆ หรือสีเป็นตัวกำหนดระดับให้บุคคลภายในสถานที่นั้น เป็นตัวกำหนดรสนิยม ความสวยงาม ความแปลกใหม่ ดังนั้นในทุกปีจึงมีกระแสโทนสีที่เป็นที่นิยมสำหรับในแต่ละปีโดยบริษัทออกแบบชื่อดังในประเทศอเมริกาอย่างแพนโทน (Pantone) จะเป็นผู้ที่ประกาศโทนสี เช่น ในปี พ.ศ.2564 โทนสีที่เลือกใช้คือ สี Ultimate Gray (โทนสีเทา) และ Illuminating (โทนสีเหลือง) จะเห็นได้ว่าสีมีความสำคัญกับมนุษย์เป็นอย่างมากในการดำเนินชีวิต



ภาพที่ 2.21 ภาพโทนสีประจำปี พ.ศ.2564  
ที่มา : pantone (2564)



ดำเนิน คงพาลา (2550, น. 4-5) กล่าวว่า สี สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ สีที่เกิดตามธรรมชาติ เป็นสีที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้แก่ สีของต้นไม้ สีของแสงอาทิตย์ สีของรุ้งกินน้ำ เป็นต้น และสีที่เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น เป็นสีทางวิทยาศาสตร์ที่เกิดจากการทดลองเพื่อใช้ประโยชน์ เป็นสีวัตถุสามารถสัมผัสได้ เช่น สีน้ำ สีเทียน สีไม้ เป็นต้น และสีเหล่านี้ยังสามารถนำมาผสมรวมกันได้ตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป เพื่อนำไปใช้ในงาน สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และงานอื่น ๆ อีกมากมาย เมื่อเกิดการผสมสีแล้วสีที่ได้จะต่างไปจากเดิมและเกิดความรู้สึกได้ด้วยอารมณ์มองเห็น

สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ในวงสีเรียกว่าสีหลักหรือสีขั้นที่ 1 เชื่อกันว่าสีเหล่านี้ไม่สามารถจะผสมจากสีอื่นได้ เมื่อนำสีคู่ใดคู่หนึ่งของสีหลักมาผสมกัน จะได้สีขั้นที่ 2 คือสีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน จะได้สีเขียว สีเหลืองผสมกับสีแดง จะได้สีส้ม สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน จะได้สีม่วง และถ้าผสมสีขั้นที่ 1 และ 2 ซึ่งอยู่ใกล้กันในวงจรสีก็จะได้สีขั้นที่ 3 กล่าวเรื่องกฎของสีธรรมชาติที่น้ำหนักหรือค่าของสีแตกต่างกันไป และแบ่งออกได้เป็นสองแบบ สีวรรณะร้อน ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณะเย็น ประกอบด้วย สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน ส่วนสีเหลืองและสีม่วงจะอยู่ตรงกลางระหว่างสีทั้งสองแบบ (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 37)



ภาพที่ 2.22 ภาพแสดงวงล้อสี  
ที่มา : erinhanson (2559)

อิทธิพลของสี มีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบัน ในขณะที่สิ่งแวดล้อมรอบตัวเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในชุมชนเมืองที่ประชากรอยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้มนุษย์ออกมาสนองตอบความต้องการมากมาย การดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคโดยการใส่สีลงไปเป็นสิ่งต่าง ๆ รวมถึงการใช้สีเป็นเครื่องมือสื่อสารจาก

บุคคลกลุ่มหนึ่งไปสู่อีกกลุ่มหนึ่งด้วย สีมีอิทธิพลทางจิตวิทยา คือ มีอำนาจให้เกิดอารมณ์และความรู้สึก เมื่อเห็นสีสายตาส่งข้อมูลไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เช่น รู้สึกเศร้า หรือตื่นเต้น เป็นต้น โดยอิทธิพลสีตามธรรมชาติส่งผลถึงความรู้สึกและจิตใจของมนุษย์ จะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่มีความรู้สึกไวต่อสีแต่ละสีอย่างไร ส่วนอิทธิพลจากการถูกโน้มน้าวโดยศิลปินหรือนักออกแบบ คือ การนำความรู้ในเรื่องจิตวิทยาของสีมาใช้กับการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้พบเห็นและผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกคล้อยตามหรือเพื่อส่งเสริมความต้องการแม้กระทั่งในวงการแพทย์ ยังนำความรู้ในเรื่องอิทธิพลของสีมาใช้ในการบำบัดอาการเจ็บป่วยของร่างกายและจิตใจ โดยเรียกศาสตร์แห่งการรักษาที่ว่าสีบำบัด เช่น การใช้กลุ่มสีโทนร้อนช่วยกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากอาหาร และกระตุ้นให้มีชีวิตชีวา กลุ่มสีโทนเย็น ทำให้รู้สึกผ่อนคลายและลดความเครียด เหมาะสำหรับคนที่ต้องทำงานหนักและใช้ความคิด (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 12-13)

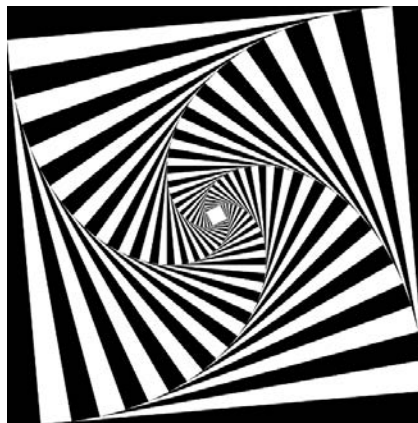
ในส่วนของสมภพ จงจิตต์โธธา (2562, น. 37-38) กล่าวไว้ว่า นักจิตวิทยาได้กล่าวถึงสีที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์มากที่สุด ได้แก่ สีเหลือง สีแดง สีส้ม สีน้ำเงิน และสีเขียว โดยสีแต่ละสีมีพลังปลูกเร้าอารมณ์ อุดมภูมิของสีโทนร้อนให้ความสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์ ให้ความรู้สึกอบอุ่น สีโทนเย็นให้ความสัมพันธ์ถึงผืนป่า ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ดังนั้นสีจึงมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ เช่น สีแดงแทนความรู้สึก รุนแรง ตื่นเต้น สีเหลืองแทนความรู้สึก สว่าง อบอุ่น สีเขียวแทนความรู้สึก ปลอดภัย มุ่งหวัง สีฟ้าแทนความรู้สึก แจ่มใส ปลอดภัย สีม่วงแทนความรู้สึก เศร้าหมอง ลึกลับ สีดำแทนความรู้สึก น่ากลัว มีดมืด สีขาวแทนความรู้สึก ว่างเปล่า บริสุทธิ์ สีส้มแทนความรู้สึก มีพลัง อำนาจ สีเทาแทนความรู้สึก เจ็บขริม เศร้า สีน้ำเงินแทนความรู้สึก จริงจัง มีสมาธิ สีน้ำตาลแทนความรู้สึก แห้งแล้ง น่าเบื่อ และสีชมพูแทนความรู้สึก อ่อนหวาน ประณีต

ดังนั้น สีไม่ใช่เพียงสิ่งที่ตาเห็นเพียงเท่านั้นแต่สมองยังสามารถรับรู้และประมวลผลให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกันในแต่ละสถานะของอารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ และความต้องการ หากผลงานออกแบบมีการใช้สีที่แสดงออกถึงสีตามธรรมชาติ จะยิ่งเข้าถึงกับผู้รับชมผลงานได้อย่างดีเพราะเป็นสีที่คุ้นชิน แต่หากใช้สีที่สร้างขึ้นใหม่หรือถูกออกแบบให้มีความแปลกใหม่ ก็สามารถดึงดูดสายตาและความน่าสนใจให้กับผลงานได้ ดังนั้นการใช้สีที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างเรื่องราวที่ดีได้

2.3.3.3 รูปร่างและรูปทรง มีเพื่อแสดงถึงรายละเอียดของสัดส่วนที่ปรากฏในงานศิลปะเป็นส่วนใหญ่ หรือสามารถนำมากล่าวถึงวัตถุที่ในรูปแบบต่าง ๆ รูปร่างและรูปทรงเป็นการบอกถึงลักษณะที่เกิดขึ้นจากการมองเห็นหรือการสัมผัส

การจัดองค์ประกอบ หรือการออกแบบใช้วัสดุและเทคนิควิธีในการสร้างผลงานซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรม เป็นรูปแบบทั้งหมดที่งานศิลปะทุกสาขาต่างมีอยู่ รูปทรง ในทางประติมากรรมหมายถึง รูปทรงที่มีลักษณะ 3 มิติ เป็นประติมากรรมรูปลอยตัว และประติมากรรมรูปนูนสูง หรือนูนต่ำ

ส่วนในทางจิตกรรม หมายถึง การวาดการระบายสีให้เห็นเป็นรูปทรง มีการแสดงเชิง 3 มิติหรือเป็นภาพลวงตาให้ดูกลมมน หรือรูปทรงที่เกิดจากการเห็น รูปร่าง หมายถึงรูปร่างที่มีลักษณะ 2 มิติ คือแสดงแค่ความกว้างและความยาว เป็นภาพแบน หรือแสดงเส้นรอบนอกของรูปทรงลักษณะของรูปทรงและรูปร่างมี 3 แบบคือ 1) แบบเรขาคณิต รูปเส้นตรง วงกลม สามเหลี่ยม เป็นต้น 2) แบบจากสิ่งมีชีวิต เป็นการนำต้นแบบมาจากสิ่งมีชีวิต โดยมีทั้งแบบเหมือนจริงและแบบตัดทอน 3) แบบอิสระ เกิดขึ้นจากจินตนาการ มีความอิสระในการสร้างสรรค์ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559, น. 238-239)



ภาพที่ 2.23 การใช้รูปร่างเรขาคณิตสร้างศิลปะลวงตา

ที่มา : commons.wikimedia (2555)



ภาพที่ 2.24 การใช้รูปร่างอิสระสร้างผลงานกราฟิกในลักษณะของใบไม้

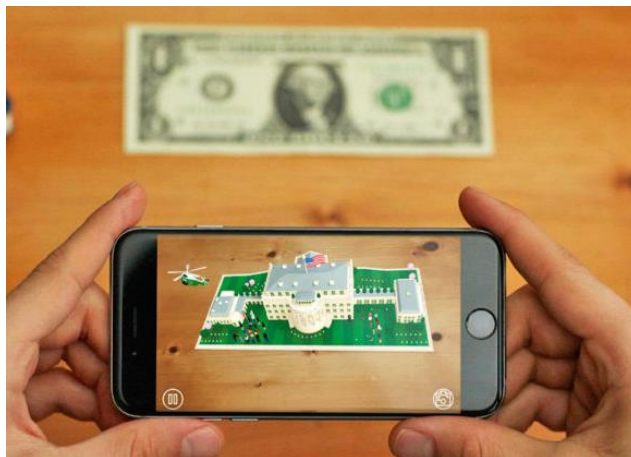
ที่มา : rawpixel (2564)

2.3.3.4 แสงและเงาในการสร้างงานทางศิลปะ ช่วยในการแบ่งระยะของภาพช่วยให้ภาพดูนูนขึ้นมา เพิ่มมิติให้ผลงานและมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น น้ำหนักของแสงเงามีหลายระดับเกิดขึ้นจากการเกิดแสงกระทบที่วัตถุในด้านใดด้านหนึ่ง อีกด้านที่ไม่โดนแสงจะเกิดเป็นเงาขึ้นมา

จะเห็นได้ว่ากระบวนการของการออกแบบการจัดวางตัวอักษร มีการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ในแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีความโดดเด่น สะท้อนความรู้สึก มีความสวยงาม และเป็นผลงานที่สามารถนำมาใช้จริงได้

## 2.4 ศึกษาเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality Technology)

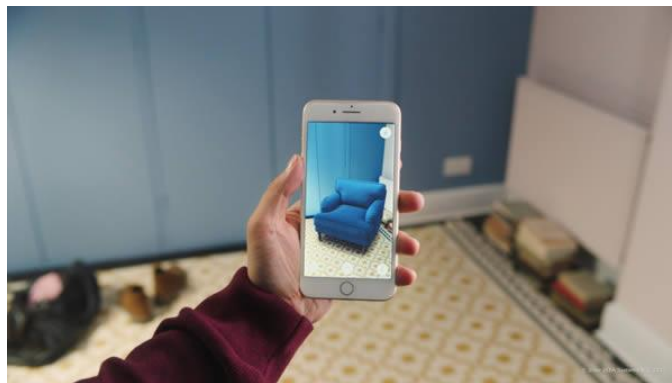
เทคโนโลยีเสมือนจริงคือการสร้างภาพเสมือนภาพต้นแบบที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ มีลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม สามารถเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ หรือการเพิ่มภาพเคลื่อนไหว ภาพสามมิติ และเสียงประกอบได้ การใช้เทคนิคนี้จำเป็นอย่างมากที่ต้องมีการใช้เทคโนโลยีเข้ามา คือ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต หรือ อุปกรณ์อื่น ๆ ที่มีกล้องถ่ายภาพเพื่อนำไปส่งยังงานต้นแบบแล้วจึงปรากฏเป็นภาพเสมือนจริงขึ้นมาผ่านหน้าจอ



ภาพที่ 2.25 ภาพแสดงการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงผ่านโทรศัพท์มือถือ  
ที่มา : ashutoshviramgama (2561)

ความหมายของเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) คือ เทคโนโลยีที่ผสมผสานกันระหว่างโลกความเป็นจริง เข้ากับโลกเสมือนจริง โดยผ่านเทคนิคการแสดงผล จากกล้องทำให้เกิดการซ้อนทับระหว่างภาพในโลกแห่งความเป็นจริงกับภาพที่เกิดขึ้นในโลกเสมือน เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง

ไม่ใช่สิ่งใหม่สำหรับปัจจุบันแต่เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มศักยภาพการสื่อสาร ดังนั้นเมื่อมนุษย์เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า จึงสามารถนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายตอบสนองต่อระบบประสาทสัมผัสรับรู้ทางตาและทางหู ด้วยการแสดงผลผ่านจอภาพและอุปกรณ์สร้างเสียง รวมถึงความหลากหลายของส่วนประกอบหรือสิ่งต่าง ๆ บนโลกแห่งความจริง สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงได้อย่างหลายด้าน ดังนี้ 1) ด้านความบันเทิง สามารถนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างการเล่นเกมส์และความบันเทิง โดยเฉพาะเกมส์ ที่มีรูปแบบเล่นตามบทบาทผู้เล่นมีความรู้สึกเสมือนอยู่ในสภาพแวดล้อมจริง 2) ด้านการศึกษา สามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่และเกิดกระบวนการเรียนรู้ 3) ทางการแพทย์ สามารถนำมาใช้ทางด้านศัลยกรรม ทางระบบประสาทสัมผัส การรับรู้การผ่าตัด ทางด้านสุขภาพจิต 4) ทางด้านธุรกิจ สามารถนำมาใช้ในงานอาคารและสิ่งก่อสร้างเพื่อการบริหารจัดการอย่างเหมาะสม และช่วยให้วางแผนการตัดสินใจก่อสร้างได้ (วิวัฒน์ มีสุวรรณ, 2556, น. 2-3)



ภาพที่ 2.26 ภาพการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงสำหรับผู้บริโภค  
ที่มา : medium (2561)

เทคโนโลยีภาพเสมือนนี้ สามารถทำให้ผู้ใช้เห็นภาพเสมือนจริงได้ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ โดยถือเป็นการสร้างความน่าสนใจให้กับภาพนิ่งหรือสภาพแวดล้อมให้มีความน่าสนใจได้มากขึ้น เพราะเป็นการคงไว้ซึ่งผลงานการสร้างสรรค์ที่เป็นสิ่งเดิม แต่สามารถนำมาพัฒนาต่อยอดให้เคลื่อนไหวหรือใส่เสียงเพิ่มขึ้นได้ ดังเช่นการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ที่มีการออกแบบในลักษณะของภาพกราฟิกที่เป็นภาพนิ่ง แต่มีการนำมาพัฒนาต่อยอดให้ภาพมีการเคลื่อนไหว พร้อมเสียงประกอบเพื่อให้เข้าถึงผลงานได้มากยิ่งขึ้น

## 2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รัตนโชติ เทียนมงคล (2560, น. 1,069) กล่าวว่า ในประเทศไทยมีการศึกษาถึงศาสตร์การออกแบบตัวอักษร ที่มีความเหมาะสมต่อการมองเห็น แต่ยังไม่ได้รับการส่งเสริมให้เป็นรูปธรรมเท่าที่ควร อันจะสังเกตได้จากป้ายจราจร และป้ายบอกเส้นทางบนทางหลวงสายต่าง ๆ ยังมีขนาดของตัวอักษรที่ไม่เหมาะสมต่อการอ่านและทัศนวิสัยการมองเห็นที่ดี

และชนัยชนม์ นาคน้อย (2552, น. 1) กล่าวว่า งานออกแบบที่เกี่ยวกับดนตรีแจ๊สนั้น มีการใช้แบบตัวอักษรเพียงไม่กี่ชุดในการออกแบบทำให้ขาดความหลากหลายในงานออกแบบ อีกทั้งแบบตัวอักษรที่นำมาใช้นั้น ยังไม่สามารถบ่งบอกถึงลักษณะของดนตรีในแต่ละสไตล์ในตัวงานชิ้นนั้น หากมีการศึกษาในเรื่องของการหาบุคลิกของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส และนำมาออกแบบชุดตัวอักษรเพื่อแสดงบุคลิกสำหรับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สขึ้นมา จะสามารถช่วยให้มีตัวเลือกเพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบที่เกี่ยวกับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเพิ่มมากขึ้น และแบบตัวอักษรนี้ยังสามารถอธิบายบุคลิกลักษณะอารมณ์ของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สได้อีกด้วย

ในส่วนงานวิจัยของธนพร จุลศักดิ์ (2555, น. 92) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ของพระมหาจุติชัยวิชิตเมธี เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ใช้ในการเผยแพร่ธรรมะด้วยยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปคนในยุคปัจจุบันให้ความสนใจกับสื่อออนไลน์ อย่างเฟซบุ๊ก (Facebook) กันมากขึ้น มีผู้นิยมใช้งานมากเป็นอันดับสองรองจากกูเกิลประเทศไทย และผู้ใช้งานส่วนใหญ่ก็ยังเป็นกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานที่มีอายุเฉลี่ยตั้งแต่ 18-34 ปี แบ่งตามช่วงอายุ พบว่าจำนวนสมาชิกของผู้ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในไทยมีมากถึง 82.95 % จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทย พบว่าช่วงอายุ 18-24 ปี เป็นกลุ่มที่ใช้งานมากที่สุดคิดเป็นสัดส่วน 34.3 % รองลงมาคือช่วงอายุ 25-34 ปี คิดเป็นสัดส่วน 29.4 % และจากจำนวนผู้ที่ใช้งานเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่มีมากกว่า 10 ล้านคน จากการจัดอันดับแฟนเพจเฟซบุ๊กของพระมหาจุติชัยวิชิตเมธีอยู่ในอันดับ 4 เนื่องจากมีจำนวนผู้ติดตามมากกว่า 500,000 ราย (ข้อมูล ณ วันที่ 20 มกราคม 2555)

ต่อมาอริสรา ไวยเจริญ (2558) พบว่า รูปแบบการโฆษณาบนโทรศัพท์มือถือที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร โดยรูปแบบการโฆษณาส่งผ่านทางไลน์ (LINE) มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อที่มากกว่าส่งผ่านทางเอสเอ็มเอส (SMS) โดยความคิดเห็นต่อข้อความที่ส่งผ่านทางไลน์ (LINE) ทำให้เกิดการจดจำตราสินค้าได้ เมื่อต้องการซื้อสินค้าทำให้ทราบรายละเอียดของสินค้ามากขึ้น พร้อมสร้างความน่าเชื่อถือในสินค้านั้น ส่วนทางด้านลักษณะทางประชากรพบว่า รูปแบบการโฆษณาบนโทรศัพท์มือถือมีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อ โดยการโฆษณาส่งผ่านทางเอสเอ็มเอส (SMS) มีผลต่อผู้บริโภคที่มีช่วงอายุ 18-24 ปีและ 40 ปีขึ้นไป มากกว่าผู้บริโภคที่มีช่วงอายุ 25-29 ปี ส่วนการโฆษณาส่งผ่านทางไลน์ (LINE) มีผลต่อผู้บริโภค 1) ผู้ที่มี

การศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมตอนต้น และระดับปริญญาตรี 2) ผู้ที่มีการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาหรืออนุปริญญามากกว่าผู้ที่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี

ต่อจากนั้นผลงานวิจัยของ วุฒินันท์ รัตสุข และปฐวี ศรีโสภา (2561) กล่าวว่างานวิจัยเรื่องการออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขศิลป์แบบลาวโซ่ง มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อวิเคราะห์ขั้นตอนในการออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปเชิงวัฒนธรรมในงานศิลปกรรมแบบลาวโซ่ง 2) เพื่อหารูปแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปแบบลาวโซ่งสำหรับใช้ในสื่อสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมประเพณี และ 3) เพื่อศึกษาถึงการรับรู้ (perception) การใช้ตัวอักษรแบบลาวโซ่ง ในสื่อสิ่งพิมพ์โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา 4) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ชาวลาวโซ่ง หน่วยราชการ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบสื่อและนักเรียนนักศึกษาในเขตพื้นที่จังหวัดสุพรรณบุรี และจังหวัดเพชรบุรี ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างด้านความรู้ในเรื่องของวัฒนธรรมประเพณีของชาวลาวโซ่ง ตลอดจนพื้นฐานความรู้เรื่องการออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปของกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้วิจัยจะได้รับข้อมูลและทัศนคติความชอบที่แตกต่างกันออกไป ยากที่จะสรุปถึงความพอดีในแต่ละชิ้นงาน ส่วนในด้านของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญและความถนัดที่แตกต่างกันในแต่ละด้าน เช่น ด้านลายผ้า ด้านวัฒนธรรมประเพณี ด้านการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย ก็จะทำให้ข้อคิดเห็นในส่วนที่เชี่ยวชาญนั้นเป็นพิเศษ ซึ่งทำให้ผู้วิจัย พบว่า การทำวิจัยในลักษณะดังกล่าว ผู้ออกแบบควรตั้งวัตถุประสงค์เชิงรายละเอียดในการนำไปใช้ได้อย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจึงสามารถนำเสนอรูปแบบของตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปที่ผสมผสานการเล่าเรื่องวัฒนธรรมประเพณีที่สามารถนำไปใช้งานได้อย่างกลมกลืนร่วมสมัย เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ยังสามารถรับรู้กลิ่นอายทางวัฒนธรรมของชาวลาวโซ่ง สามารถนำเอาผลงานชุดนี้ไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทางด้านผลงานวิจัยของอริศรา เจียมสงวนวงศ์, วรรตภา อุทัยรัตน์ และฤทัย โลหะศิริวัฒน์ (2560, น. 13) กล่าวไว้ว่า ในการออกแบบภาพคำเตือนบนผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มแอลกอฮอล์นั้น คุณลักษณะสำคัญที่ต้องพิจารณาเป็นอันดับแรกคือ ความสามารถในการเข้าใจ การรับรู้อันตรายในภาพคำเตือนนั้น และการตอบสนองทางพฤติกรรม ซึ่งคือแรงจูงใจในการลด หรือปฏิเสธการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เพราะเป็นคุณลักษณะหลักที่มาพร้อมกับการออกแบบภาพคำเตือน ในขณะที่คุณลักษณะในการเข้าถึงภาพคำเตือนและการดึงดูดความสนใจเป็นคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งที่จัดวางภาพคำเตือน หรือสีที่ใช้ เป็นต้น ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้จะเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก หากภาพคำเตือนเหล่านี้ถูกออกแบบมาสำหรับใช้งานในสถานการณ์ที่ผู้คนที่ดื่มตระหนก ซึ่งในกรณีภาพคำเตือนบนผลิตภัณฑ์เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ถือเป็นสถานการณ์ปกติจึงถือเป็นเรื่องที่ไม่ให้ความสำคัญรองลงมา ส่วนคุณลักษณะสุดท้ายนั้นคือการจดจำ เนื่องด้วย ลักษณะความสามารถในการจดจำของมนุษย์จะ

ทำงานได้ดี หากมนุษย์เข้าใจในความหมายของสิ่ง ๆ นั้นอย่างลึกซึ้ง ซึ่งถือว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสามารถในการเข้าใจและการรับรู้อันตรายในภาพคำเตือนนั้น ๆ ดังนั้นแนวคิดที่ว่า หากสามารถนำความรู้ที่ว่าอารมณ์ของคนมีผลต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารของภาพคำเตือน มาศึกษาต่อยอดเพื่อใช้ในการออกแบบเชิงอารมณ์ของภาพคำเตือนบนบรรจุภัณฑ์เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จะสามารถทำให้ภาพคำเตือนนั้นมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น โดยการออกแบบเชิงอารมณ์ของภาพคำเตือนนั้น คือการที่ภาพคำเตือนได้ผ่านการทดสอบแล้วว่าสามารถทำให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกหรือมีการรับรู้ทางอารมณ์ได้ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในการเข้าใจ และรับรู้อันตรายจากภาพคำเตือนดังกล่าว

ในงานวิจัยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษาหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างสรรค์และพัฒนางานออกแบบอย่างเป็นขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อให้ผลงานประสบผลสำเร็จและสามารถสื่อสารถึงคนไทยในปัจจุบัน โดยการเผยแพร่ผลงานเพื่อประเมินถึงความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายต่อผลงาน โดยมีการประเมินผลผ่านแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อผลงานมากที่สุดเพราะมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สื่อสารถึงเรื่องราวของเบญจศีลได้ดี และสามารถนำไปต่อยอดสู่นวัตกรรมได้



## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

จากการวิจัยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล โดยเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลทั้งด้านเอกสาร การเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้าน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลอย่างเป็นระบบ พร้อมดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ บุคคลทั่วไป ที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป และคำสอนเบญจศีล

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ บุคคลทั่วไป จำนวน 55 คน และคำสอนเบญจศีล จำนวน 5 เรื่อง คือ ปาณาติปาตา เวรมณี สิกขาปทสมมติยามิ, อทินนาทานา เวรมณี สิกขาปทสมมติยามิ, กาเมสุมิจฉาจารา เวรมณี สิกขาปทสมมติยามิ, มุสาวาทา เวรมณี สิกขาปทสมมติยามิ และสุราเมรยมชชพมาทภูฐานา เวรมณี สิกขาปทสมมติยามิ

3.1.3 ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จำนวน 5 ผลงาน ในรูปแบบของภาพกราฟิก

ตัวแปรตาม ได้แก่ การต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรมและการเผยแพร่ผลงานลงในสื่อต่าง ๆ

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยแบ่งขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

3.2.1 ขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา เพื่อใช้สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบจัดวางตัวอักษร สืบค้นข้อมูลในการศึกษา คือ

ส่วนที่ 1 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับความหมายของเบญจศีล

ส่วนที่ 2 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับเบญจศีลในการดำเนินชีวิต

เมื่อได้รับข้อมูลตามที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ส่วนแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวม วิเคราะห์ และสรุปผลข้อมูลร่วมกับเอกสารและงานวิจัยที่ได้ศึกษา เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการ ออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

3.2.2 ขั้นตอนที่ 2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล สร้างแบบสอบถามเพื่อขั้นตอนที่ถูกต้องสำหรับการดำเนินงาน โดยมีขั้นตอนตั้งแต่การเลือกแบบของ ตัวอักษร ขั้นตอนการเลือกภาพเพื่อนำผลงานมาใช้จริง

1) แบบสอบถามความถูกต้องต่อการออกแบบตัวอักษร สำหรับการออกแบบการ จัดวางตัวอักษรโดยผู้เชี่ยวชาญ การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญเพื่อทราบชื่อและข้อมูลการทำงาน

ส่วนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความถูกต้องด้านการออกแบบตัวอักษร การเลือก ภาพต้นแบบ สำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบตัวอักษร สำหรับการออกแบบ การจัดวางตัวอักษร โดยนักออกแบบ จำนวน 20 คน การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อทราบ เพศ อายุ และอาชีพ

ส่วนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวาง ตัวอักษร

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เมื่อได้ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถามแล้ว จึงดำเนินการออกแบบตามขั้นตอน โดยได้รับ คำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษา เมื่อออกแบบภาพทั้งหมดจนเสร็จสิ้นจึงได้ทำการนำ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ให้ผู้เชี่ยวชาญและนัก ออกแบบ จำนวน 20 คน ทำการเลือกจนได้ภาพผลงานที่ได้รับการเลือกมากที่สุด มาทำเป็นผลงานจริง และต่อยอดสู่นวัตกรรม

3.2.3 ขั้นตอนที่ 3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน

1) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล โดยผู้เชี่ยวชาญ การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานะสภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญเพื่อทราบชื่อและข้อมูลการทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ จากการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล โดยบุคคลทั่วไป การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานะสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อทราบ เพศ อายุ และอาชีพ

ส่วนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ในลักษณะของการออกแบบตัวอักษร องค์ประกอบ สี การสื่อความหมาย

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้เชี่ยวชาญสำหรับประเมินความคิดเห็นด้านข้อมูลและการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานไม่ต่ำกว่า 3 ปี มีจำนวน 3 คน ดังนี้

1) พระมหาสุวรรณ ทองรัมย์, ดร.

ตำแหน่ง : ผู้ช่วยเจ้าอาวาส

สถานที่ทำงาน : วัดปิตุลาธิราชรังสฤษฎ์ (พระอารามหลวง)

2) ดร.วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์

ตำแหน่ง : อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์

สถานที่ทำงาน : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

3) คุณนิติธร พัฒนชัยเดชา

ตำแหน่ง : กราฟิก

สถานที่ทำงาน : บริษัท บางกอกกล๊าส จำกัด (มหาชน)

โดยมีเกณฑ์วัดค่าความคิดเห็น ดังนี้

เห็นด้วยอย่างมากที่สุด	ระดับค่ามีความคิดเห็นเท่ากับ	5
เห็นด้วยมาก	ระดับค่ามีความคิดเห็นเท่ากับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	ระดับค่ามีความคิดเห็นเท่ากับ	3
เห็นด้วยน้อย	ระดับค่ามีความคิดเห็นเท่ากับ	2
เห็นด้วยอย่างน้อยที่สุด	ระดับค่ามีความคิดเห็นเท่ากับ	1

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยแบ่งตามลักษณะการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

3.3.1 การศึกษาข้อมูล วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลความเป็นมาของเบญจศีล การออกแบบการจัดวางตัวอักษร การใช้นวัตกรรมต่อยอดผลงาน และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ จำนวน 1 คน ด้านการออกแบบจำนวน 2 คน

3.3.3 จากนั้นนำผลงานไปตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา และการออกแบบ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ 1 คน ด้านการออกแบบ 2 คน แบบสอบถามความคิดเห็นจากนักออกแบบ จำนวน 20 คน

3.3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ 1 คน ด้านการออกแบบ 2 คน และกลุ่มประชากรทั่วไปทั้งชายและหญิง ที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ที่ได้ชมผลงานจำนวน 55 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ผู้จัดทำได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาความสมบูรณ์ของคำตอบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนาจำนวน 1 คน ด้านการออกแบบจำนวน 2 คน และกลุ่มประชากรทั่วไปทั้งชายและหญิง ที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ที่ได้ชมผลงานจำนวน 55 คน ที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลนำมาวิเคราะห์โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย

3.4.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยการใช้คำถามแบบอ้อมนัยเพื่อได้ข้อมูลที่ถูกต้อง

3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มประชากรเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดน้ำหนักคะแนนระดับค่าความพึงพอใจของแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จากกลุ่มประชากรเป้าหมาย ซึ่งอยู่ในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน และกลุ่มประชากรทั่วไป ที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ที่ได้ชมผลงานจำนวน 55 คน

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษร โดยนำเสนอในรูปแบบของค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มาสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปรผลโดยการบรรยาย และนำเสนอผลในรูปแบบตารางประกอบความเรียง โดยผู้จัดทำใช้เกณฑ์ของค่าเฉลี่ยในการอภิปรายผล ดังนี้

ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด	หมายความว่า 4.51-5.00
ความพึงพอใจในระดับมาก	หมายความว่า 3.51-4.50
ความพึงพอใจในระดับปานกลาง	หมายความว่า 2.51-3.50
ความพึงพอใจในระดับน้อย	หมายความว่า 1.51-2.50
ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด	หมายความว่า 1.00-1.50

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากผลการวิจัยเรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศิลป์จากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ 3) เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศิลป์ให้กับคนไทยในปัจจุบัน โดยเริ่มจากการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

#### 4.1 ศึกษาความหมายของเบญจศิลป์จากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

คำสอนจากเบญจศิลป์สามารถนำมาปฏิบัติได้จริงในการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยศิลปินแต่ละข้อที่มาจากความเชื่อนั้น หากทำละเว้นการกระทำเหล่านี้ได้อาจส่งผลให้สังคมเกิดความสงบสุขมากยิ่งขึ้น โดยที่ศิลปินทั้ง 5 ข้อ ประกอบไปด้วย ปาณาติปาตา เวรมณี, อทินนาทานา เวรมณี, กาเมสุมิจฉาจารา เวรมณี, มุสาวาทา เวรมณี และสุราเมรยมัชชปมาทัฏฐานา เวรมณี จากการศึกษาความหมายจากเบญจศิลป์เพื่อทำการออกแบบผลงาน จึงได้แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานในขั้นต่อไป ดังนี้



ภาพที่ 4.1 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากศิลปินข้อที่ 1 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการฆ่าสัตว์ ตัดชีวิต

ศิลปินข้อที่ 1 ปาณาติปาตา เวรมณี หมายถึง ละเว้นการฆ่าสัตว์ ตัดชีวิต

แนวคิด : การสื่อถึงสัตว์ที่ถูกกระทำด้วยความรุนแรงก่อนต้องจบชีวิตลง ความเจ็บปวดต่าง ๆ ที่ถูกสื่อสารด้วยท่าทาง สีหน้า และแววตาที่เจ็บปวด เพื่อแสดงถึงความโหดร้ายของการกระทำ

การสื่อสารความหมาย : ภาพในการบอกเล่าเรื่องราวของศิลปะข้อที่ 1 ต้องสามารถสื่อถึงความ  
 ทรมาณของสัตว์ที่โดนฆ่า โดยผ่านภาพสะท้อนความทรมาณเหล่านั้น ออกมาทางสีหน้า ทางท่า อารมณ์  
 โดยรวมของภาพ รอยเลือด สีที่ใช้ต้องสื่อถึงความรุนแรงดูแล้วเกิดความสะเทือนใจ



ภาพที่ 4.2 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากศิลปะข้อที่ 2 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการลักขโมย  
 ของที่มีใจของตนเอง

ศิลปะข้อที่ 2 อทินนาทานา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการลักทรัพย์ มีความต้องการของที่มีใจ  
 ของตนเอง

แนวคิด : การสื่อสารถึงผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำ การทำผิดทางกฎหมายหรือลักขโมย การ  
 ได้รับโทษทางสังคมจากการทำผิด รูปแบบของการสื่อสารถึงบทลงโทษที่ชัดเจนที่สุด คือ การทำผิดต้อง  
 ถูกจำคุก หรือใส่กุญแจมือ

การสื่อสารความหมาย : ภาพที่ต้องการสื่อสาร คือให้เห็นภาพของความเศร้าจากการกระทำ  
 ผิด การถูกพันธนาการด้วยกุญแจมือหรือถูกกักขังอย่างโดดเดี่ยว การถูกกลืนเข้าไปในสิ่งชั่วร้าย ความ  
 มีตมิตที่อยู่หลังกรงขัง

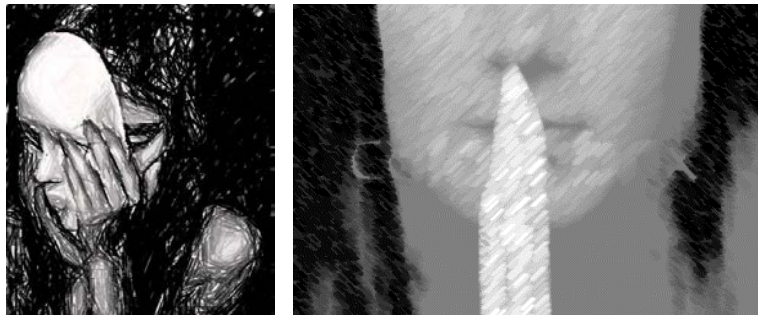


ภาพที่ 4.3 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากศิลปะข้อที่ 3 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการประพฤติก  
 ผิดในกาม

ศิลปะข้อที่ 3 กาเมสุมิจนาจารา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการประพฤติผิดในกาม นอกใจ บุคคลที่มีใช้สามีหรือภรรยาของตน

แนวคิด : เรื่องของการนอกกายหรือนอกใจ เกิดจากความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ ละทิ้งซึ่งความถูกต้องเพียงเพื่ออยากครอบครองสามีหรือภรรยาของคนอื่น มีเรื่องของการใช้ไสยศาสตร์และความเชื่อเพื่อให้ได้ถึงสิ่งที่ต้องการ

การสื่อสารความหมาย : ภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในการสืบพันธุ์ เพราะเป็นการสื่อสารให้เห็นภาพที่เข้าใจง่าย รวมถึงความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ และความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายของคนไทย ที่เมื่อกระทำความผิดบาปต้องตกนรกและถูกปีนต้นจ้าว



ภาพที่ 4.4 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากศิลปะข้อที่ 4 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการกล่าววาจาว่าร้าย การโกหก

ศิลปะข้อที่ 4 มุสาวาทา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการกล่าวเท็จ ใช้วาจาว่าร้ายผู้อื่น หรือพูดเพื่อเจ้อ

แนวคิด : การโกหกคือการแสดงออกจากการกระทำและวาจา การใส่หน้ากากเข้าหากัน ใช้คำพูดที่เสียดแทง มุ่งร้าย ไม่จริงใจต่อผู้อื่น เปรียบเหมือนอาวุธที่สามารถทำร้ายผู้ฟังจากการใช้ถ้อยคำเพื่อสื่อสาร การแสดงออกทางสีหน้าหรือการกระทำ

การสื่อสารความหมาย : ภาพที่สื่อถึงคำพูดเป็นอาวุธที่สามารถใช้ทำร้ายผู้อื่นได้ การใช้วาจาทำร้ายผู้ฟัง มีเปลือกนอกที่บดบังสิ่งไม่ดีที่อยู่ภายในตัวผู้พูด เช่น การสวมหน้ากากเข้าหาผู้อื่น คือ การแสดงออกที่ดีต่อหน้าคู่สนทนา แต่ลับหลังกลับพูดจาว่าร้าย





ภาพที่ 4.5 แนวคิดต้นแบบสำหรับการดำเนินงานจากศิลปะข้อที่ 5 เพื่อสื่อถึงการละเว้นจากการดื่มสุราสิ่งมีนเมา

ศิลปะข้อที่ 5 สุราเมรัยมีชขปมาทัญฐานา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการดื่มสุราเมรัย สิ่งมีนเมาทั้งหลาย

แนวคิด : สุราหรือสิ่งเสพติดมีผลเสียต่อมนุษย์ ทั้งการทำให้เสียทรัพย์ เสียสุขภาพร่างกาย และเสียสติสัมปชัญญะ ส่งผลให้เกิดการขาดสตินำมาซึ่งอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

การสื่อสารความหมาย : การขาดสติหรือการถูกมอมเมาจากฤทธิ์ของสุรา ทำให้สุขภาพเสื่อมถอยอย่างรวดเร็ว ขาดสติในการควบคุมตนเอง และตกเป็นทาสของสิ่งมีนเมาทั้งหลายในที่สุด ซึ่งการผิดศิลปะข้อที่ 5 อาจนำไปสู่การกระทำความผิดในศิลปะข้ออื่น ๆ ได้อีกด้วย

## 4.2 สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์

4.2.1 ทำการศึกษาเรื่องราวตามคำสอนของศิลปะแต่ละข้อจากหนังสือเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ การสังเกตพฤติกรรมของคนในปัจจุบันที่สนใจเรื่องราวทางพุทธศาสนาน้อยลง ศึกษาการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ศึกษาการต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

4.2.2 ทำการร่างแนวความคิดการออกแบบ โดยตีความหมายจากนามธรรมของคำสอนในเรื่องเบญจศิลป์ ให้มีความเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อสารความหมายของเบญจศิลป์สู่กลุ่มเป้าหมายได้ ทำการออกแบบตัวอักษรเพื่อนำมาจัดวางในรูปแบบของไทโปกราฟี (Typography) โดยนำภาพประกอบที่สามารถสื่อสารถึงศิลปะทั้งห้าข้อได้อย่างชัดเจนและน่าสนใจ

4.2.3 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ได้รวบรวมสืบค้นมา และเริ่มทำการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการสร้างผลงานจากศิลปะทั้ง 5 ข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ที่ปรึกษาได้คอยให้คำแนะนำอยู่ตลอดเวลาดังกล่าว จนกลายมาเป็นภาพสำเร็จของการออกแบบทั้งหมด ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดประกอบไปด้วย

1. ออกแบบการจัดวางตัวอักษรในรูปแบบ 2 มิติ จำนวน 5 ผลงาน เริ่มต้นด้วยขั้นตอนแรก คือ การออกแบบตัวอักษรเพื่อใช้ในออกแบบการจัดวาง โดยรูปแบบที่ได้จากการออกแบบนั้น เพื่อให้ตัวอักษรสามารถสื่อสารถึงศิลปะทั้ง 5 ข้อได้ โดยการทำให้แบบสอบถามและสำรวจจากกลุ่มประชากรเป้าหมาย จำนวน 50 คน และแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้ทำการออกแบบตัวอักษรด้วยตนเอง ซึ่งตัวอักษรต้องสามารถสื่อสารความหมายของศิลปะแต่ละข้อได้ ดังนี้

## ปานาธิปาทาเวรมณี

**ภาพที่ 4.6** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 1 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่เขียนด้วยเลือด ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ใช้เลือดเขียนเป็นแบบตัวอักษรความรู้สึกน่ากลัว ความหวาดหวั่นจากรอยเลือดที่ไหลหยดลงมา

การสื่อสารความหมาย : ความโหดร้ายจากการถูกฆ่าหรือการฆาตกรรม ที่สร้างความสะพรึงกลัวจากการนำเลือดมาเขียนเป็นตัวอักษร

## ปานาธิปาทาเวรมณี

**ภาพที่ 4.7** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 1 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่โดนมีดกรีด ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : รอยฉีกและความแหลมคมของตัวอักษร ให้ความรู้สึกถึงการถูกฉีกจากสิ่งที่แหลมคมด้วยความเร็วและมีทิศทาง

การสื่อสารความหมาย : ใช้มิติหรือใช้อาวุธที่มีความคมเฉือนอย่างรวดเร็ว เพื่อ  
เจตนาฆ่ามนุษย์หรือสัตว์ ซึ่งปรากฏเป็นร่องรอยของความโหดร้าย

## บานาดีบาตาเวรณี

ภาพที่ 4.8 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 1 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของตัวอักษร  
ที่มาจากโครงกระดูก ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม  
Adobe Illustrator

แนวคิด : โครงกระดูก ใช้เศษกระดูกซึ่งประกอบกันเป็นตัวอักษร ใช้การจัดเรียงใน  
รูปแบบธรรมดาเพื่อให้ง่ายต่อการอ่าน

การสื่อสารความหมาย : เมื่อตายแล้วก็เหลือเพียงเศษกระดูก ผิวหนังภายนอกที่  
ห่อหุ้มโครงกระดูกไว้ย่อมมีการเสื่อมสลาย

## เอทีเอ็นนาทานาเวรณี

ภาพที่ 4.9 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่  
เหมือนกรงขัง ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ชื่อของกรงขังในคุก การถูกคุมขังในเรือนจำคือโทษที่ได้รับเมื่อทำความผิด  
ทางกฎหมาย

การสื่อสารความหมาย : เมื่อทำการลักขโมยของหรือนำเอาของ ๆ ผู้อื่นที่มีไซ่ของ  
ตนมาครอบครองจะถูกดำเนินคดีทางกฎหมาย และได้รับโทษถูกคุมขัง ซึ่งเป็นผลของการกระทำ

## อิทธิพลภาพอารมณ์

**ภาพที่ 4.10** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากรอยขีดในท้องขังของเรือนจำ ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ตัวอักษรมีลักษณะเป็นเส้นขีดทั้งในแนวตรงและแนวนอน คือรอยขีดบนฝาผนังที่มาจากกรณับวันและระยะเวลาที่อยู่ในคุก

การสื่อสารความหมาย : เมื่อถูกจำคุก อาจต้องติดอยู่ในนั้นเป็นระยะเวลานานจากความผิดที่ได้ทำ ความรู้สึกที่โดนคุมขังมีการนับวันรอโดยการขีดเขียนบนกำแพงเพื่อรอคอยวันที่จะได้ออกมาเป็นอิสระ

## อิทธิพลภาพอารมณ์

**ภาพที่ 4.11** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 2 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากโซ่ตรวน ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : รูปแบบตัวอักษรที่ถูกตัดจากโซ่ การถูกล่ามโซ่ โซ่ตรวนนักโทษ

การสื่อสารความหมาย : การคุมขังนักโทษ นอกจากการถูกคุมขังในเรือนจำแล้วยังมีการใส่โซ่ตรวนสำหรับนักโทษที่กระทำความผิดรุนแรงทางกฎหมาย

## กาเมสุมิจจาจาราเวรมณี

**ภาพที่ 4.12** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 3 แบบที่ 1 คือลักษณะของตัวอักษรที่แสดงถึงการแตกร้าง ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : การใช้ตัวอักษรที่มีร่องรอยของการแตกร้าว แสดงถึงความร้าวฉานในความสัมพันธ์

การสื่อสารความหมาย : ความร้าวฉานในความสัมพันธ์เป็นการใช้คำเปรียบเปรย เพื่อแสดงถึงการมีปัญหาห้วงก้นของคู่รักหรือคนในครอบครัว

## กานเมสุมิจางารากานมิ

**ภาพที่ 4.13** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 3 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มีหนามแหลมจากต้นจิว ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ใช้ความเชื่อทางพุทธศาสนาในประเทศไทย คือเมื่อตายไปหากทำความผิดในสีลข้อที่ 3 เรื่องการนอกใจต้องตกนรกและถูกปีนต้นจิว จึงออกแบบให้ตัวอักษรมีลักษณะหนามแหลม

การสื่อสารความหมาย : การทำความผิดนอกจากโทษที่ต้องได้รับเมื่อยังมีชีวิตคือครอบครัวมีปัญหาแตกแยกกัน ซึ่งเมื่อถึงแก่ความตายโทษที่ต้องรับคือตกนรกและต้องปีนต้นจิวให้โดนทิ่มแทงอย่างทรมาน

## กานเมสุมิจางารากานมิ

**ภาพที่ 4.14** ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสีลข้อที่ 3 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของตัวอักษรที่มักลักษณะไม่แน่นอน มั่นคง ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ใช้เส้นหยักที่เป็นฟันปลาเพื่อสื่อถึงความไม่มั่นคง ความขัดแย้ง รุนแรง กะทันหัน (กุลธิดา เหลือบจำเริญ, 2553, น.37)

การสื่อสารความหมาย : เพราะเส้นสามารถแสดงถึงอารมณ์ที่ต้องการสื่อสารได้ เพื่อแสดงถึงปัญหาที่เกิดจากการนอกใจ ย่อมมีความไม่มั่นคงในความรัก ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในครอบครัว และอาจตามมาด้วยความรุนแรง

# มุสาวาทาเวรมกัณ

ภาพที่ 4.15 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสี่ข้อที่ 4 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของตัวหนอน  
ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : มาจากการใช้สำนวนไทยเพื่อเป็นการเปรียบเทียบ คือ เกลือเป็นหนอน  
ไส้เป็นหนอน และหนอนบ่อนไส้ จึงออกแบบตัวอักษรให้มีลักษณะแบบตัวหนอน

การสื่อสารความหมาย : สำนวนไทยที่นำมาสื่อความหมายนั้น ทั้ง 2 ประโยค มีความหมายเดียวกัน คือ เกลือเป็นหนอนและไส้เป็นหนอน หมายถึง คนใกล้ตัว คนในครอบครัว หรือ เพื่อนร่วมงาน คิดคดทรยศ ส่วนหนอนบ่อนไส้ หมายถึง ฝ่ายตรงข้ามที่ทำที่เป็นคนดีเข้ามาหลอกลวง เพื่อหวังทำลาย (สำนวนไทย, 2564)

# มุสาวาทาเวรมณ

ภาพที่ 4.16 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสี่ข้อที่ 4 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของใยแมงมุม  
ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : การเป็นผู้ชักใยอยู่เบื้องหลังคนอื่น คอยสั่งการให้ผู้อื่นทำความผิดแทน  
ตน ออกแบบให้ตัวอักษรเป็นรูปแบบของใยแมงมุม

การสื่อสารความหมาย : การบงการอยู่เบื้องหลังผู้อื่น เพื่อให้ทำสิ่งไม่ดีแทนตน ถือ  
เป็นการโกหกอย่างหนึ่งเพราะไม่มีใครรู้ว่าตนเองอยู่เบื้องหลังสิ่งนี้ ซึ่งรวมถึงการกระทำที่ไม่ดีและมีความผิด

# มุสาวาทาเวรมณี

ภาพที่ 4.17 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 4 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของฟันมนุษย์  
ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ตัวอักษรที่มีลักษณะและรูปแบบที่มาจากฟัน เพื่อแสดงถึงการใช้ปาก  
เพื่อพูดคำโกหก  
การสื่อสารความหมาย : การใช้ปากเอ่ยวาจาโกหกหลอกลวง ใช้คำพูดเพื่อเป็น  
อาวุธทำร้ายผู้อื่น

# สุราเมрымัชชปมาทัญฐานาเวรมณี

ภาพที่ 4.18 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 5 แบบที่ 1 คือ ลักษณะของฟองสุรา  
ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : การออกแบบที่มีลักษณะของฟองสุราเป็นบางจุดบนตัวอักษร เพื่อสื่อถึง  
คำว่าสุรา  
การสื่อสารความหมาย : สุราหรือน้ำเมาถือเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการขาดสติมากที่สุด  
ถือเป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดอุบัติเหตุและความรุนแรงอื่น ๆ เนื่องจากไม่สามารถควบคุมตนเองได้

# สุราเมрымัชชปมาทัญฐานาเวรมณี

ภาพที่ 4.19 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 5 แบบที่ 2 คือ ลักษณะของการแสดง  
ท่าทางการดื่มสุรา ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม  
Adobe Illustrator

แนวคิด : ท่าทางของคนที่กำลังกระทำบางอย่าง ซึ่งมีท่าทางที่แตกต่างกันในแต่ละตัวอักษร

การสื่อสารความหมาย : แสดงถึงลักษณะของคนที่มีสุราและเสพสิ่งมีเงินเมาที่อยู่รวมกันเป็นสังคม ซึ่งเป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น

## สุราเมรัยมีชชปมาทฎฐานาเวรมณี

ภาพที่ 4.20 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากสี่ลข้อที่ 5 แบบที่ 3 คือ ลักษณะของซีพจรหัวใจ ขนาด 8000 x 4500 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator

แนวคิด : ออกแบบตัวอักษรให้เหมือนมีเส้นของซีพจรที่กำลังเต้นปกติจนเต้นช้าลงและหยุดเต้นในที่สุด

การสื่อสารความหมาย : สารเสพติดทุกชนิดย่อมให้โทษแก่ผู้เสพและอาจมีความรุนแรงถึงชีวิต เช่น การเสียชีวิตจากโรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และการเสียชีวิตที่เกิดจากอุบัติเหตุ

2. นำผลงานการออกแบบตัวอักษรทั้งหมดเสนอผู้เชี่ยวชาญและทำแบบสอบถามสำหรับกลุ่มประชากร เพื่อทำการเลือกแบบอักษรที่สามารถสื่อสารถึงสี่ลแต่ละข้อได้ชัดเจนมากที่สุดได้ผลสรุป ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับสี่ลข้อที่ 1

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1	<b>ปานาติปาพาเวรมณี</b>	✓	✓	✓	27
2	ปานาติปาตาเวรมณี				12
3	ปานาติปาตาเวรมณี				11



จากตารางที่ 4.1 ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 1 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 30 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 1

ตารางที่ 4.2 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 2

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1	ชทินนากานาณาเวรมณี		✓	✓	25
2	สทินนากานาณาเวรมณี				17
3	ชทินนากานาณาเวรมณี	✓			8

จากตารางที่ 4.2 ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 2 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 27 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 1

ตารางที่ 4.3 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 3

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้านพุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1	กามสุมิจจาจาราเวรมณี				17
2	กามสุมิจจาจาราเวรมณี	✓	✓	✓	28
3	กามสุมิจจาจาราเวรมณี				5

จากตารางที่ 4.3 ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 3 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 31 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 2

ตารางที่ 4.4 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 4

ภาพ ที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านพุทธ ศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบ ตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้าน ภาพกราฟิก	ประชากร ทั่วไป (คน)
1	<b>มูสาวาทาเวรมณี</b>				11
2	<b>มูสาวาทาเวรมณี</b>				5
3	<b>มูสาวาทาเวรมณี</b>	✓	✓	✓	34

จากตารางที่ 4.4 ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 4 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 3 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 37 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 3

ตารางที่ 4.5 แสดงการเลือกแบบอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 5

ภาพ ที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านพุทธ ศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านออกแบบ ตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญ ด้าน ภาพกราฟิก	ประชากร ทั่วไป (คน)
1	<b>สุราเมรมณีชปมาทภูฐานาเวรมณี</b>		✓	✓	20
2	<b>สุราเมรมณีชปมาทภูฐานาเวรมณี</b>	✓			16
3	<b>สุราเมรมณีชปมาทภูฐานาเวรมณี</b>				14

จากตารางที่ 4.5 ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 4 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 22 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 1

2.2 สรุปรูปแบบของตัวอักษรเพื่อใช้สำหรับงานออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ที่ได้รับการเลือกจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มบุคคลทั่วไป ดังนี้

# ปากนาทิปากหาเวรมณี

ภาพที่ 4.21 แบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 1 ลักษณะของตัวอักษรที่เขียนด้วยเลือด

# อที่กัณนาทานาณาเวรมณี

ภาพที่ 4.22 แบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 2 ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากกรงขัง

# กานะสุมิจจาการาการณณี

ภาพที่ 4.23 แบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 3 ลักษณะของตัวอักษรที่มีหนามแหลมจากต้นจิ้ง

# มุสาวาทาเวรมณี




ภาพที่ 4.24 แบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 4 ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากแบบฟันของมนุษย์

# สุราเมรยณ์ชชปนาทฎรานาเวรมณี

ภาพที่ 4.25 แบบอักษรสำหรับสีลข้อที่ 5 ลักษณะของตัวอักษรที่มาจากฟองสุรา

3. หลังจากได้แบบอักษรที่ต้องใช้สำหรับการออกแบบแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรโดยมีรูปแบบแนวความคิดในแต่ละภาพ ดังนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อ 1

ศิลปะข้อที่ 1	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		<p>สัตว์ที่ถูกฆ่า คอขาด รอยเลือด ภาพที่ต้องสื่อสารออกมาให้เกิด การรู้สึกสะเทือนใจ น่ากลัว (สัตว์ ที่คนนิยมนำมาบริโภค)</p>
แบบ 2		<p>คนถูกฆ่า การฆาตกรรม เป็นการ ฆ่าในรูปแบบที่สื่อให้เกิดความน่า หดหู่ ความน่ากลัวมากที่สุด (การ ถูกฆ่า)</p>
แบบ 3		<p>คนฆ่าตัวตายด้วยอาวุธ / แขนง คอ เป็นการฆ่าตัวตายในรูปแบบ ที่มักพบเห็นในสังคม ซึ่งอาจเกิด จากความผิดหวัง สิ้นหวัง (การฆ่า ตัวตาย)</p>

ตารางที่ 4.7 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อ 2

ศิลปะข้อที่ 2	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		<p>คนติดคุก การถูกกักขังในกรงขัง เนื่องจากการทำความผิด (โทษของการกระทำผิด)</p>
แบบ 2		<p>โดนตัดมือ มือขาด นิ้วห่าง ความน่ากลัวของการโดน ลงโทษเนื่องจากลักษณะโมยสิ่งที่ไม่ใช่ของตน (โทษของการลักขโมย)</p>
แบบ 3		<p>โดนใส่กุญแจมือ การถูกจับกุม เนื่องจากการทำความผิดเป็น ภาพที่เห็นได้ในสังคม และการ นำเสนอข่าวการจับกุมผู้ร้าย (โทษของการลักขโมย)</p>

ตารางที่ 4.8 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อ 3

ศิลป์ข้อที่ 3	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		<p>ภาพการโดนทำร้าย มีรอยแผล รอยของความรุนแรงในครอบครัวที่ปรากฏขึ้นบนใบหน้าหรือร่างกาย (ความรุนแรงในครอบครัว)</p>
แบบ 2		<p>ภาพที่สื่อถึงกามารมณ์ ใช้ภาพที่สื่อได้อย่างตรงไปตรงมาและเป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากความต้องการของมนุษย์ (การนอกกายคู่รัก)</p>
แบบ 3		<p>บ้านพังไปครึ่งหลัง เป็นการไม่มั่นคง และการพังทลายของครอบครัว ความรัก และชีวิตคู่ (เปรียบเสมือนครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์)</p>

ตารางที่ 4.9 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อ 4




ศิลปะข้อที่ 4	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		<p>ภาพรอยยิ้มที่มีลักษณะฟันแหลมคม เป็นรอยยิ้มที่แสดงให้เห็นถึงความน่ากลัว ไม่จริงใจ (ความไม่จริงใจ)</p>
แบบ 2		<p>คนใส่หน้ากาก เพื่อปิดบังความจริงหรือปิดบังตัวตนจากคนรอบตัว (การใส่หน้ากากเข้าหากัน)</p>
แบบ 3		<p>ภาพของนก 2 ตัว เป็นการเปรียบเทียบกับคนที่ไม่อยู่กับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หวังประโยชน์จากผู้อื่น (สุภาพิต คำพังเพย)</p>

ตารางที่ 4.9 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อ 5

ศิลปะข้อที่ 5	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		<p>สมองจมอยู่ในสุรา เปรียบภาพ การที่สื่อถึงการถูกมอมเมาจาก การดื่มสุราจนขาดสติ และไร้ซึ่ง ความสามารถในการควบคุม ความรู้สึกนึกคิด (การขาดสติ)</p>
แบบ 2		<p>ภาพคนดื่มสุราจนเสียชีวิต อาจ เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุ หรือ เสียชีวิตจากโรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จากการดื่มสุรา (ผลจากต้นเหตุ ถึงปลายเหตุ)</p>
แบบ 3		<p>อุบัติเหตุรถชน เมื่อดื่มสุราสิ่งมีน เมา ย่อมส่งผลให้ความสามารถ ในการรับรู้หรือการควบคุมสติ ลดน้อยลง จนนำไปสู่การเกิด อุบัติเหตุ (ผลจากการขาดสติ)</p>



ตารางที่ 4.11 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 1

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้าน พุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1		✓	✓	✓	30
2					10
3					10

จากตารางที่ 4.11 ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลปะข้อที่ 1 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 30 คน ดังนั้นภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 1

ตารางที่ 4.12 แสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 2

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้าน พุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1		✓	✓		22
2					10
3				✓	18

จากตารางที่ 4.12 สรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลปะข้อที่ 2 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 24 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 1

**ตารางที่ 4.13** ตารางแสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 3


ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้าน พุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1					15
2		✓	✓	✓	28
3					6

จากตารางที่ 4.13 ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลปะข้อที่ 3 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 29 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 2

**ตารางที่ 4.14** ตารางแสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 4

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้าน พุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1			✓		17
2		✓		✓	25

ตารางที่ 4.14 ตารางแสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 4 (ต่อ)

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้าน พุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
3					8

จากตารางที่ 4.14 ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลปะข้อที่ 4 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 27 คน ดังนั้นภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 2

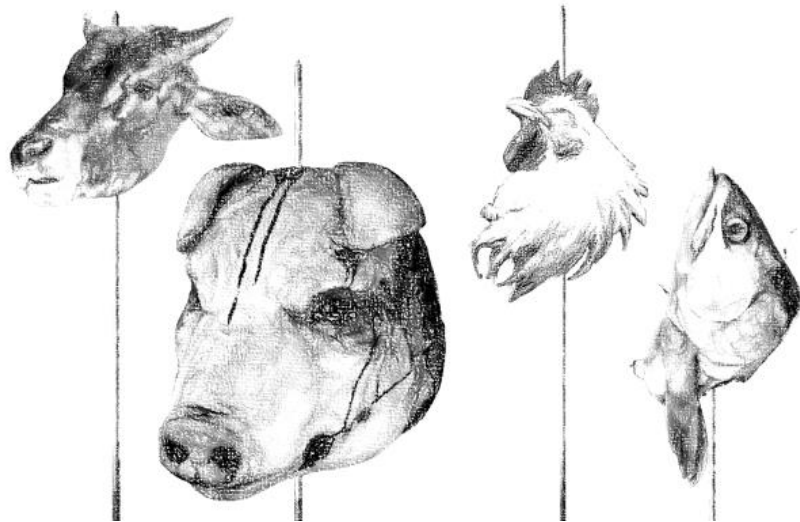
ตารางที่ 4.15 ตารางแสดงการเลือกภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 5

ภาพที่	ภาพผลงาน	ผู้เชี่ยวชาญด้าน พุทธศาสนา	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบตัวอักษร	ผู้เชี่ยวชาญด้าน ภาพกราฟิก	ประชากรทั่วไป (คน)
1					14
2		✓	✓	✓	31
3					6

จากตารางที่ 4.15 ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลปะข้อที่ 5 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 34 คน ดังนั้นภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 2

4. จากการทำแบบสอบถามสำรวจกลุ่มประชากรเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญแล้ว จึงได้ภาพต้นแบบในรูปแบบใหม่ เนื่องจากในแบบสอบถามจะเป็นการเลือกแบบอัตโนมัติและปรนัย ที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้นอกเหนือจากคำตอบที่ผู้วิจัยได้คิดไว้ให้แล้ว

จึงเริ่มทำการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการสร้างผลงานจากสีทั้ง 5 ข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ที่ปรึกษาได้คอยให้คำแนะนำอยู่ตลอดเวลาตั้งกล่าวจนกลายมาเป็นภาพสำเร็จของการออกแบบทั้งหมด จึงได้ข้อสรุปดังนี้



ภาพที่ 4.26 ภาพต้นแบบของสีข้อที่ 1 ภาพร่างหัวสัตว์ที่นิยมบริโภคถูกโดนเสียบด้วยเหล็กแหลม  
ขนาด 5000 x 3335 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



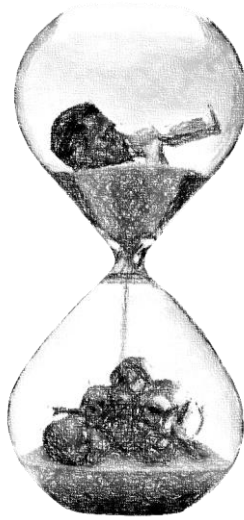
ภาพที่ 4.27 ภาพต้นแบบของสีข้อที่ 2 ภาพร่างมือที่ถูกคล้องกุญแจมือกำลังจับลูกกรง  
ขนาด 4961 x 3508 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.28 ภาพต้นแบบของสีลข้อที่ 3 ภาพร่างของชายและหญิงกำลังมีเพศสัมพันธ์  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop

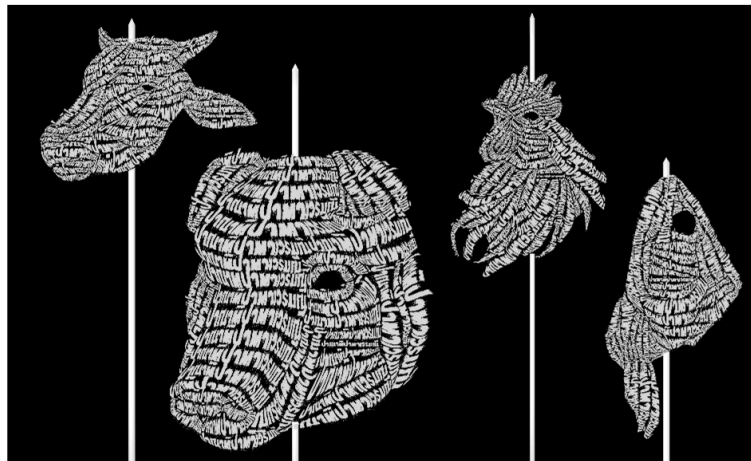


ภาพที่ 4.29 ภาพต้นแบบของสีลข้อที่ 4 ภาพร่างคนใส่หน้ากากโผล่ออกมาจากปากและถือมีดในมือ  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop

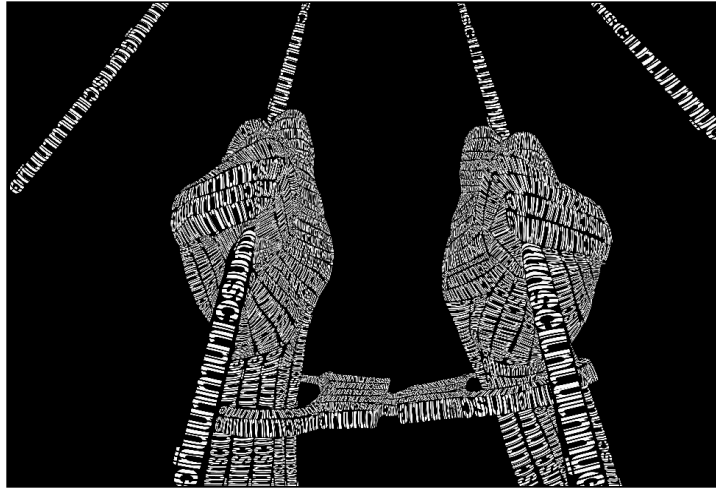


ภาพที่ 4.30 ภาพต้นแบบของศิลปะสื่อที่ 5 ภาพนาฬิกาทรายแทนชีวิตที่ดำเนินในมีคนกำลังดื่มสุรา  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop

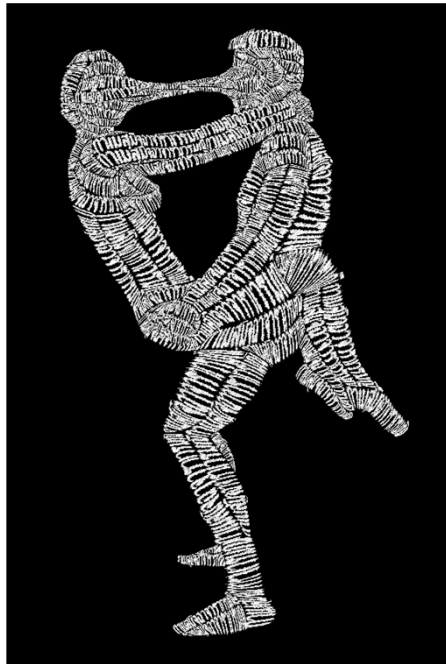
4. จากผลการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยการสำรวจและ  
สอบถามจากแบบสอบถามโดยผู้ตอบแบบสอบถามคือกลุ่มประชากรและผู้เชี่ยวชาญ เป็นการนำ  
ตัวอักษรที่ได้รับการเลือกใช้จากกลุ่มเป้าหมายมาออกแบบการจัดวางได้ตามรูปต้นแบบ โดยใช้โปรแกรม  
Adobe Illustrator ในการตัดตัวอักษรให้มีความโค้งตามภาพต้นแบบที่ได้ร่างไว้ จนสำเร็จมาเป็นภาพ  
ผลงานในขั้นตอน



ภาพที่ 4.31 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะสื่อที่ 1 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ  
ขนาด 5000 x 3335 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator



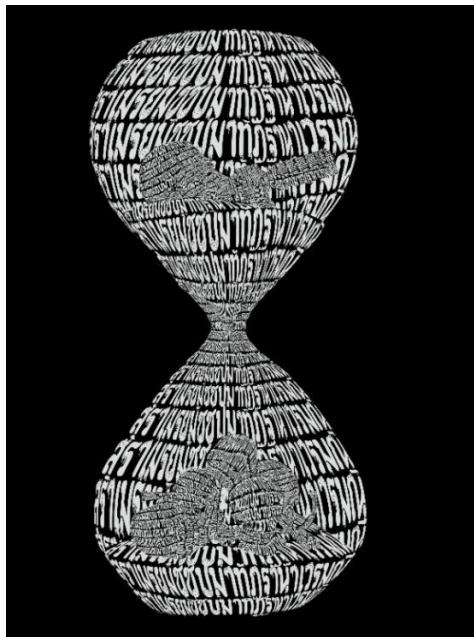
ภาพที่ 4.32 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 2 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ  
ขนาด 4961 x 3508 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.33 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 3 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.34 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากสี่ลข้อที่ 4 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator



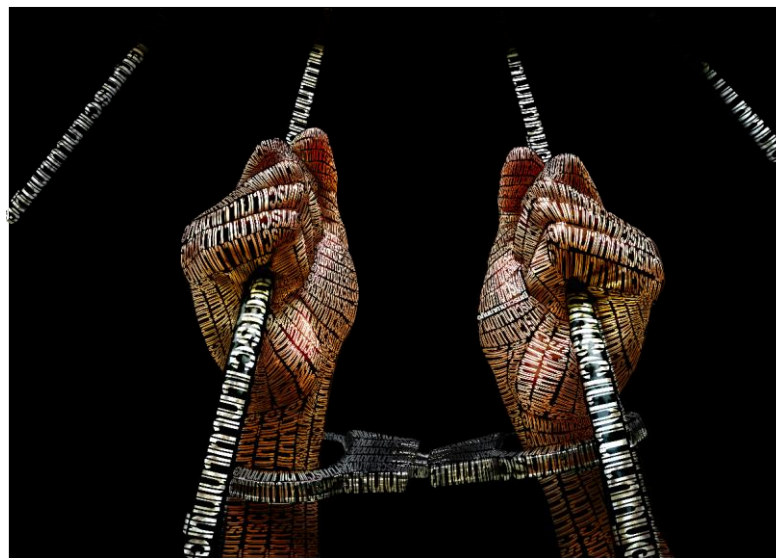
ภาพที่ 4.35 ภาพการจัดวางตัวอักษรจากสี่ลข้อที่ 5 ด้วยการตัดตัวอักษรตามภาพร่างของภาพต้นแบบ  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Illustrator



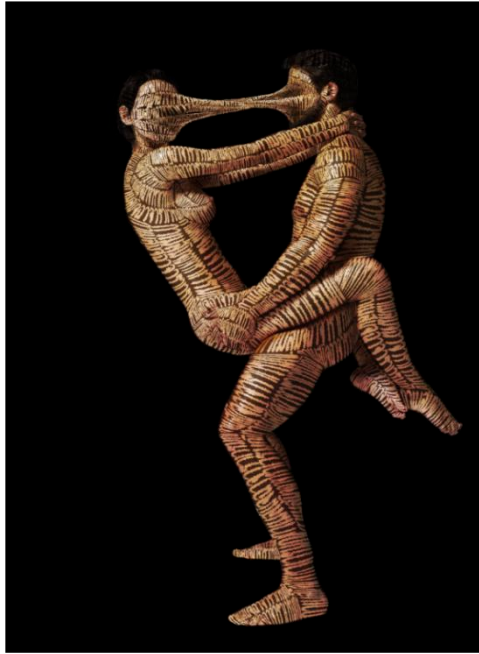
5. ผลการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล เป็นการนำตัวอักษรที่ได้รับการเลือกใช้จากกลุ่มเป้าหมาย มาออกแบบการจัดวางได้ตามรูปแบบ และเพิ่มการรับรู้ต่อผลงานจากการใช้สี เพิ่มแสง และเงา เพื่อให้เกิดมิติกับการจัดวางตัวอักษร ดังนี้



ภาพที่ 4.36 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 1  
ขนาด 5000 x 3335 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.37 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 2  
ขนาด 4961 x 3508 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.38 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 3  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.39 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 4  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.40 ภาพการเพิ่มสี แสง และเงา ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 5  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop

6. ผลการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์แบบสมบูรณ์ หลังจากผู้วิจัยได้ทำตามขั้นตอนทั้งหมดจนครบถ้วน และได้ทำแบบสอบถามเพื่อให้กลุ่มนักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญเลือกนั้น จึงได้ผลงานออกมาในรูปแบบของภาพกราฟิก 2 มิติ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและการเลือกผลงานจากนักออกแบบ ซึ่งโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ คือ Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.41 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ ชื่อผลงาน เวมณีที่ 1  
ขนาด 5000 x 3335 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.42 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับสีข้อที่ 1 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน

งานออกแบบสำหรับสีข้อที่ 1 รูปแบบและแนวความคิด : เป็นประเภทของเนื้อสัตว์ที่คนนิยมบริโภค (บริโภคเนื้อสัตว์ สะเทือนถึงผืนป่า, 2562) โดยสื่อถึงการทรมาณผ่านทางแววตาและความโหดร้ายของการถูกฆ่าผ่านทางรอยเลือดและเหล็กแหลม การเสียบหัวประจานของเหล่าสัตว์ที่ถูกกระทำด้วยความคึกคะนองของมนุษย์ สร้างจุดเด่นของภาพโดยการใช้ขนาดที่แตกต่างกัน (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 43) รูปแบบของสีที่ใช้สามารถสื่อสารได้ถึง ความน่ากลัว ความอันตราย ความตาย (อนันต์ ประภาโส, 2558, น.15-16)

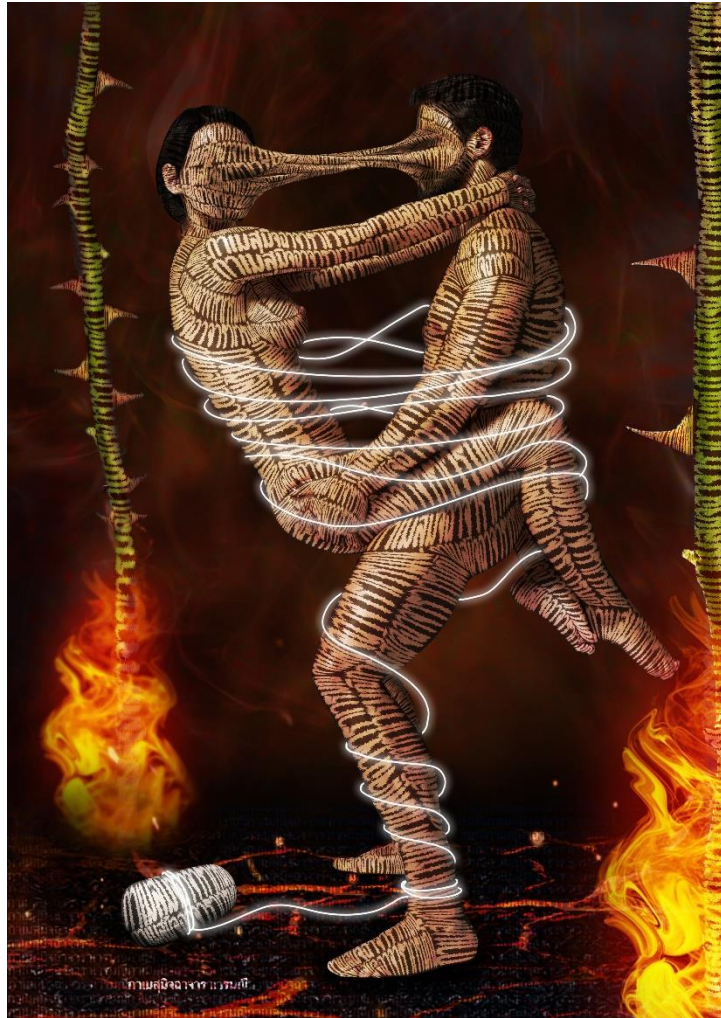


ภาพที่ 4.43 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมมาตร ชื่อผลงาน เวมณีที่ 2  
ขนาด 4961 x 3508 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.44 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับศิลปะข้อที่ 2 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน

งานออกแบบสำหรับศิลปะข้อที่ 2 รูปแบบและแนวความคิด : ผลของการกระทำที่สื่อความหมายของศิลปะข้อที่ 2 ได้อย่างตรงไปตรงมาคือการถูกจำคุก มือทั้ง 2 ข้างที่ถูกพันธนาการไว้ไว้ซึ่งอิสระด้วยภาพของกุญแจมือและกรงเหล็ก หมอกควันที่เลือนลางสื่อถึงความมืดที่บดบังสายตาจากความถูกต้อง การวางภาพแบบใช้เส้นเชิงนัยคือมีเส้นนำสายตา ช่วยสร้างการมองภาพให้ไม่เห็นจุดสิ้นสุดของลูกกรงที่กักขังไว้ (รัชชานนท์ ตาโธสง, 2562, น. 29) ใช้รูปแบบของสีที่แสดงถึงความรู้สึกหดหู่ ความเศร้าหมอง (จารุวรรณ นครจารุพงศ์, 2561, น. 10)



ภาพที่ 4.45 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ ชื่อผลงาน เวมณีที่3  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.46 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับสีลข้อที่ 3 ประกอบไปด้วยสีโทนกลาง สีโทนร้อน และสีโทนเย็น

งานออกแบบสำหรับสีลข้อที่ 3 รูปแบบและแนวความคิด : การใช้เรื่องราวของ เพศสัมพันธ์เพื่อสื่อถึงสีลข้อที่ 3 เป็นการบอกเล่าแบบตรงตัวเพราะเป็นปัญหาที่เกิดจากการนอกใจ นอก กาย และความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ ใบหน้าที่เชื่อมต่อกันสื่อถึงการถูกดึงดูดเข้าหากันของทั้งคู่

เป็นการผสมผสานเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน ร่องรอยแตกบนพื้นแสดงถึงการแตกแยกในครอบครัว มีการนำความเชื่อทางไสยศาสตร์ การฝังรูปฝังรอย (เรื่องเล่าชาวสยาม, 2562) มาสร้างเรื่องราวของการใช้มนต์ดำเพื่อให้เกิดความลุ่มหลง และภาพประกอบต้นไม้ที่มีหนามแหลมต้องการสื่อถึงต้นจ้าว เป็นการลงโทษที่เป็นความเชื่อที่ว่าหากนอกใจคนรักเมื่อตายไปจะต้องถูกปีนต้นจ้าว ซึ่งเป็นต้นไม้ใหญ่ที่มีหนามแหลมโดยรอบ คอยทิ่มแทงผู้กระทำผิดศีลในข้อนี้ (รีนฤทัย สัจจพันธุ์, 2555, น. 49) รูปแบบของสีที่ใช้สื่อถึง ความปรารถนา การห้าม การทรยศ ความลุ่มหลง ไสยศาสตร์ (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 15-16)



ภาพที่ 4.47 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ ชื่อผลงาน เวมณีที่4  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop



ภาพที่ 4.48 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับสีลข้อที่ 4 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน

งานออกแบบสำหรับสีลข้อที่ 4 รูปแบบและแนวความคิด : การใช้วาจาเป็นใหญ่มากกว่าทุกส่วน คือมีอิทธิพลเหนือความคิด การมองเห็น การรับฟัง การสวมหน้ากากเข้าหาผู้อื่น กล่าววาจาเสียดสีใช้คำพูดเป็นอาวุธ คอยทิ่มแทงใจผู้ฟังให้มีความรู้สึกเจ็บปวด เศร้าเสียใจ และเกิดบาดแผลจากคำพูด มีการใช้คำพูดเป็นกับดักหว่านล้อม (ลวดหนาม) ให้เกิดความเชื่อถือและไว้วางใจ การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความเด่นโดยขนาด รูปแบบของสีที่ใช้ในงานสื่อถึง ความเกลียดชัง หลอกกลวง การทำลาย ความขัดแย้ง (จารุวรรณ นครจารุพงศ์, 2561, น. 9-10)



ภาพที่ 4.49 ภาพการออกแบบการจัดวางตัวอักษรแบบสมบูรณ ชื่อผลงาน เวมณีที่5  
ขนาด 3508 x 4961 พิกเซล เทคนิค ภาพกราฟิกจากโปรแกรม Adobe Photoshop





ภาพที่ 4.50 รูปแบบสีที่ใช้สำหรับสีลข้อที่ 5 ประกอบไปด้วยสีโทนกลางและสีโทนร้อน

งานออกแบบสำหรับสีลข้อที่ 5 รูปแบบและแนวความคิด : นาฬิกาทรายสื่อถึงระยะเวลาของชีวิตที่กำลังจะหมดลง การดื่มสุราทำให้เสียสุขภาพและการขาดสตินำไปสู่การสูญเสีย โดยใช้ภาพคนดื่มสุรา การแตกสลายกลายเป็นเศษผงและภาพหัวกะโหลกแทนความตาย มือที่โผล่ขึ้นมาจากน้ำคือการจมลงสู่ความมัวเมา น้ำที่ล้อมรอบคือน้ำสุรา การจัดองค์ประกอบภาพให้ภาพประธานมีความเด่นโดยขนาด และความโค้งมนช่วยนำสายตาให้มองจากบนลงล่าง เพื่อบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างถูกต้องชัดเจน รูปแบบสีที่ใช้ในงานสื่อถึงความอันตราย การสิ้นสุดของทุกสิ่ง ความตาย ความมัวเมา (อนันต์ ประภาโส, 2558, น. 15-16)

สรุปผลการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ทั้งหมด 5 ผลงาน ด้วยเทคนิคภาพกราฟิก 2 มิติ และมีการใช้องค์ประกอบศิลปะโดยผู้จัดทำได้ทำการวิเคราะห์ ดังนี้

ตารางที่ 4.16 แสดงการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์

ผลงานออกแบบ	เส้น	รูปร่าง/ รูปทรง	ที่ว่าง	เอกภาพ	ดุลยภาพ
	-เส้นตรงในแนวตั้ง - เส้นโค้ง - เส้นหยัก	- อินทรีย์รูป	- ที่ว่าง 2 มิติ	- การเปลี่ยนแปลง	- สมดุลแบบ อสมมาตร
	- เส้นเฉียงในแนวตั้ง	- อินทรีย์รูป	- แบบ 3 มิติ	- ความเป็นเด่น	- สมดุลแบบ สมมาตร

ตารางที่ 4.16 ตารางแสดงการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล (ต่อ)

ผลงานออกแบบ	เส้น	รูปร่าง/ รูปทรง	ที่ว่าง	เอกภาพ	ดุลยภาพ
	- เส้นตรงในแนวตั้ง - เส้นโค้ง - เส้นหยัก	- อินทรีรูป - อิสระ	- ที่ว่างเป็น กลาง	- ความเป็น เด่น	- สมดุลแบบ อสมมาตร
	- เส้นตรงในแนวตั้ง และ - แนวนอน - เส้นโค้ง	- อินทรีรูป - อิสระ	- ที่ว่างเป็น กลาง	- ความเป็น เด่น	- สมดุลแบบ อสมมาตร
	- เส้นตรงในแนวตั้ง และแนวนอน - เส้นโค้ง	- อินทรีรูป - อิสระ	- ที่ว่างเป็น กลาง	- ความเป็น เด่น	- สมดุลแบบ อสมมาตร

ดังนั้น ภาพการออกแบบมีการใช้เส้นในแบบที่หลากหลาย ทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก ในทิศทางที่แตกต่างกัน รูปร่างรูปทรงมีทั้งอินทรีรูปคือรูปแบบธรรมชาติและแบบอิสระ เช่น ลักษณะของเปลวไฟ พื้นน้ำ เป็นต้น ในส่วนของที่ว่าง ชลูด นิมเสมอ (2548, น. 69) กล่าวไว้ว่า ที่ว่าง 2 มิติ หมายถึง ที่ว่างที่กำหนดความกว้างหรือความยาวเท่านั้น แต่ไม่ได้แสดงความลึกในผลงาน ที่ว่าง 3 มิติ หมายถึง ที่ว่างที่มีความ กว้าง ความลึก แบบมีปริมาตร และที่ว่างเป็นกลาง หมายถึง ไม่ได้กำหนดขอบเขตของที่ว่างนั้น ส่วนความสมดุลแบบสมมาตร คือ ขนาด รูปร่าง การจัดวาง มีความเท่ากันและเหมือนกันเมื่อแบ่งกึ่งกลางภาพ และความสมดุลแบบอสมมาตร คือ ในภาพผลงานเมื่อแบ่งกึ่งกลางภาพ ไม่มีความเท่ากันในผลงาน แต่เมื่อดูโดยรวมแล้วมีความเท่ากันทั้ง 2 ด้านนั้น

7. ออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบ ด้วยเทคนิคเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) เพื่อต่อยอดสู่นวัตกรรม โดยการใช้โปรแกรมในการออกแบบภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ คือ Adobe After Effects และแอปพลิเคชันสำหรับการเล่นภาพ

เทคโนโลยีเสมือนจริงโดยการนำโทรศัพท์มือถือส่องที่ภาพ 2 มิติ จะเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวบนมือถือคือ แอปพลิเคชันวี-ดิสคัฟเวอร์ (V-Discover)

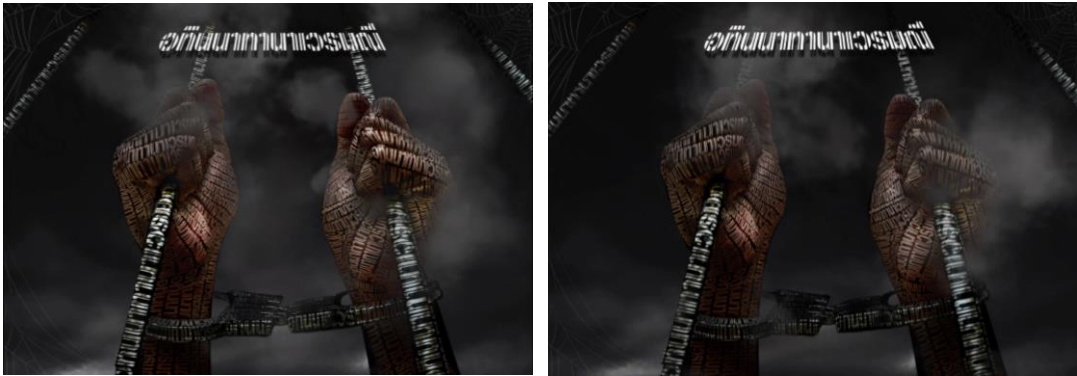


ภาพที่ 4.51 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากศิลปะข้อที่ 1 สำหรับการต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม ขนาด 2040 x 1450 พิกเซล เทคนิค ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 4.52 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากศิลปะข้อที่ 1 ในรูปแบบของวีดีโอ

รูปแบบการต่อยอดผลงานสำหรับศิลปะข้อที่ 1 มีลักษณะของตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ชัดเจนเพื่อการสื่อสารในเรื่องของตัวอักษร ใช้หยดเลือดไหลลงมาเพื่อสื่อถึงความโหดร้ายของการฆ่า มีการใส่เสียงบรรยายเป็นคำพูดบทสวดศิลปะข้อที่ 1 เป็นภาษาบาลีและมีเสียงประกอบของสัตว์ที่ร้องด้วยความทรมาณอย่างโหยหวน

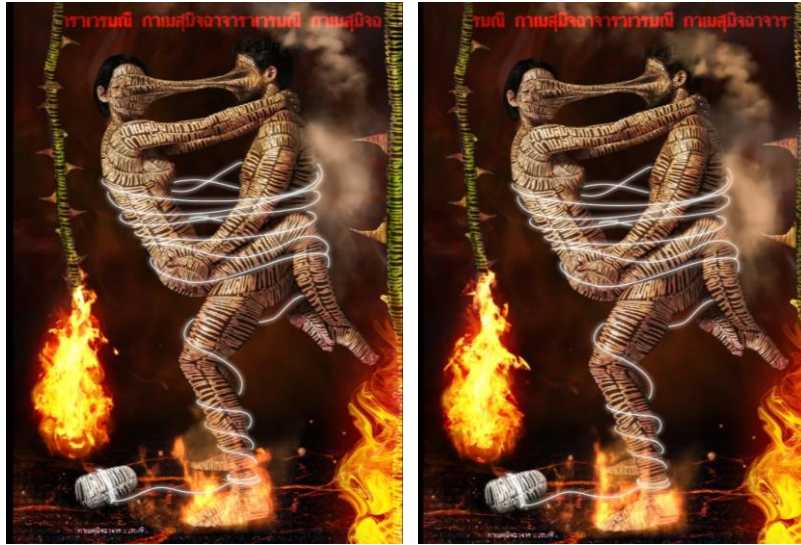


ภาพที่ 4.53 การออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากศิลปะข้อที่ 2 สำหรับการต่อยอดผลงาน  
สุนัฏกรรม ขนาด 2040 x 1450 พิกเซล เทคนิค ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe  
After Effects



ภาพที่ 4.54 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากศิลปะข้อที่ 2 ในรูปแบบของวิดีโอ

รูปแบบการต่อยอดผลงานสำหรับศิลปะข้อที่ 2 ใช้ลักษณะของตัวอักษรที่มีขนาด  
ใหญ่ มองเห็นอย่างชัดเจน มีหมอกปกคลุมไปทั่วบริเวณเพื่อสื่อถึงความไร้ตัวตนและความเดียวดาย มี  
การใส่เสียงบรรยายเป็นคำพูดบทสวดศิลปะข้อที่ 2 เป็นภาษาบาลีและมีเสียงประกอบของคนทีตะโกนร้อง  
โวยวาย เสียงการสั่นเขย่ากรงขังอย่างรุนแรง



ภาพที่ 4.55 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากศิลปะข้อที่ 3 สำหรับการต่อยอดผลงานสุนัวัตกรรม ขนาด 1450 x 2040 พิกเซล เทคนิค ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 4.56 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากศิลปะข้อที่ 3 ในรูปแบบของวิดีโอ

รูปแบบการต่อยอดผลงานสำหรับศิลปะข้อที่ 3 ใช้ตัวอักษรสีแดงเพื่อแสดงถึงการห้ามกระทำ ลักษณะของเปลวไฟที่เคลื่อนไหวช่วยให้มีความสมจริงของเรื่องราวมากยิ่งขึ้น มีการใส่เสียงบรรยายเป็นคำพูดบทสวดศิลปะข้อที่ 3 เป็นภาษาบาลี เสียงประกอบเป็นเสียงชายและหญิงกำลังมีเพศสัมพันธ์พร้อมด้วยเสียงร้องไห้ดังขึ้นมา



ภาพที่ 4.57 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากศิลปะข้อที่ 4 สำหรับการต่อยอดผลงานสุนัวัตกรรม ขนาด 1450 x 2040 พิกเซล เทคนิค ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 4.58 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากศิลปะข้อที่ 4 ในรูปแบบของวิดีโอ

รูปแบบการต่อยอดผลงานสำหรับศิลปะข้อที่ 4 ใช้ตัวอักษรสีขาวเพื่อไม่ให้สีของตัวอักษรกลืนกันกับพื้นหลัง ใช้รอยแตกร้าวเหมือนกระจกแทนการใช้คำพูดเพื่อยุ้งให้แตกแยกกัน มีการใส่เสียงบรรยายเป็นคำพูดทสวดศิลปะข้อที่ 4 เป็นภาษาบาลี เสียงประกอบเป็นเสียงคนกำลังกระซิบ คำนินทาและหัวเราะด้วยความสะใจ



ภาพที่ 4.59 ฉากการออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบจากศิลป์ข้อที่ 5 สำหรับการต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม ขนาด 1450 x 2040 พิกเซล เทคนิค ภาพเคลื่อนไหวจากโปรแกรม Adobe After Effects



ภาพที่ 4.60 สแกนเพื่อชมตัวอย่างผลงานจากศิลป์ข้อที่ 5 ในรูปแบบของวีดีโอ

รูปแบบการต่อยอดผลงานสำหรับศิลป์ข้อที่ 5 ตัวอักษรสีขาวมีความเด่นชัด บนพื้นหลังสีเข้ม ลักษณะของควันที่พวงพุ่งขึ้นมาเพื่อแสดงให้เห็นถึงไอร้อนของน้ำสุรา ซึ่งเปรียบได้แทนน้ำจากกระทะทองแดงในนรกทำให้คนที่จมอยู่กับความมัวเมาของสุราเกิดความทุกข์ทรมาน มีการใส่เสียงบรรยายเป็นคำพูดบทสวดศิลป์ข้อที่ 5 เป็นภาษาบาลี เสียงประกอบเป็นเสียงน้ำที่กำลังเดือด เสียงลมพัดเพื่อแสดงถึงความกว้างใหญ่ของพื้นที่และเสียงผู้คนกรีดร้อง

### 4.3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน

พบว่า การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลและนำไปต่อยอดสู่นวัตกรรมด้วยเทคนิคเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง สามารถสร้างการรับรู้ที่เข้าถึงได้และการสื่อสารในคนไทยปัจจุบันได้อย่างดีในกลุ่มบุคคลทั่วไป จากการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับผลงานวิจัยเรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล กับกลุ่มบุคคลทั่วไป ทุกเพศ อายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 55 คน หลังจากได้รับชมผลงานทั้งหมดแล้วได้ผลสรุป ดังนี้

4.2.1 แบบสอบถามสรุปผลความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

ตารางที่ 4.17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน 55 คน	ร้อยละ
<b>1. เพศ</b>		
1.1 ชาย	23	41.1
1.2 หญิง	28	51.8
1.3 อื่น ๆ	4	7.1
<b>รวม</b>	<b>55</b>	<b>100</b>
<b>2. อายุ</b>		
2.1 ต่ำกว่า 20 ปี	3	5.4
2.2 21 – 30 ปี	31	55.5
2.3 31 – 40 ปี	11	19.6
2.4 มากกว่า 40 ปี ขึ้นไป	10	19.5
<b>รวม</b>	<b>50</b>	<b>100</b>

สรุปจากตารางที่ 1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง มากที่สุด และอยู่ในกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี



ตารางที่ 4.18 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มบุคคลทั่วไป

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>1. ด้านออกแบบการจัดวางตัวอักษร</b>			
1.1 งานออกแบบมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี	4.84	.42	มากที่สุด
1.2 งานออกแบบสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกได้	4.76	.47	มากที่สุด
1.3 งานออกแบบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล	4.62	.62	มากที่สุด
1.4 มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม	4.56	.50	มากที่สุด
1.5 องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี	4.75	.48	มากที่สุด
1.6 การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย	4.76	.47	มากที่สุด
1.7 ผลงานออกแบบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปี ขึ้นไป)	4.75	.55	มากที่สุด
<b>รวม</b>	.56	.50	มากที่สุด
<b>2. ด้านการออกแบบภาพประกอบ</b>			
2.1 ภาพประกอบมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี	4.75	.44	มากที่สุด
2.2 ภาพประกอบสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกได้	4.80	.40	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล	4.76	.42	มากที่สุด
2.4 มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม	4.67	.47	มากที่สุด
2.5 องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี	4.69	.46	มากที่สุด
2.6 การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย	4.73	.48	มากที่สุด
2.7 ภาพประกอบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปี ขึ้นไป)	4.76	.47	มากที่สุด
<b>รวม</b>	4.67	.47	มากที่สุด

ตารางที่ 4.18 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มบุคคลทั่วไป (ต่อ)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
<b>3. ด้านการต่อยอดสู่เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง</b>			
3.1 เป็นรูปแบบการต่อยอดผลงานที่มีความทันสมัย	4.69	.46	มากที่สุด
2.2 ภาพเคลื่อนไหวมีความสอดคล้องกับเรื่องเบญจศีล	4.69	.57	มากที่สุด
3.3 ภาพประกอบแบบเคลื่อนไหวช่วยเพิ่มเรื่องราวของเบญจศีล	4.65	.55	มากที่สุด
3.4 เสียงประกอบช่วยบอกเล่าเรื่องราวให้กับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรได้มากยิ่งขึ้น	4.60	.75	มากที่สุด
3.5 ภาพผลงานและเสียงประกอบมีความเหมาะสมสอดคล้องกัน	4.53	.78	มากที่สุด
3.6 ระยะเวลาของการสร้างภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.55	.60	มากที่สุด
3.7 มีรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปี ขึ้นไป)	4.85	.48	มากที่สุด
<b>รวม</b>	4.60	.75	มากที่สุด
<b>4. ด้านการรับรู้ความหมายของเบญจศีลในรูปแบบใหม่</b>			
4.1 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลช่วยให้เกิดความน่าสนใจในเรื่องของศีล5 เพิ่มมากขึ้น	4.82	.39	มากที่สุด
4.2 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลสามารถมองเห็นภาพ และเรื่องราวของศีล5 ในแต่ละข้อ	4.76	.50	มากที่สุด
4.3 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับคนไทยในปัจจุบัน	4.71	.45	มากที่สุด
4.4 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลนำไปต่อยอดผลงานได้หลากหลายรูปแบบ	4.69	.46	มากที่สุด
4.5 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลช่วยเพิ่มความเข้าใจและง่ายต่อการรับรู้ความหมายของศีล5	4.78	.45	มากที่สุด
<b>รวม</b>	4.71	.45	มากที่สุด

สรุปจากตารางที่ 2 พบว่าผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานของกลุ่มประชากรเป้าหมายทั้งหมด 55 คน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ทั้งในด้านของการออกแบบการจัดวางตัวอักษร การออกแบบภาพประกอบ การต่อยอดสู่เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง การรับรู้ความหมายของเบญจศีลในรูปแบบใหม่

4.2.2 ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญหลังจากนำภาพงานออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล มีดังนี้

4.2.1.1 พระมหาสุวรรณ ทองรัมย์,ดร. (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2564) ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนาได้ให้ความเห็นว่า เนื้อหาในงานวิจัยมีความน่าสนใจมาก เพราะดูแล้วมีภาพประกอบซึ่งง่ายต่อการทำความเข้าใจ สื่อความหมายได้ชัดเจนมากทั้ง 5 ข้อ

4.2.1.2 ดร.วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์ (สัมภาษณ์, 24 กรกฎาคม 2564) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรได้ให้ความเห็นว่า จากการพิจารณาผลงานทั้ง 5 ภาพ ถือว่าเป็นลักษณะของการมองที่ให้ความรู้สึกถึงผลกระทบ มีความน่าสนใจ ทำให้ผู้ต้องการจะเข้าถึงความหมายในเวลาต่อมา ถ้าพิจารณาตามเกณฑ์ทั่วไปของการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ อาจจะมีข้อเสนอแนะรวม ๆ 2 ประการ คือ ประการแรก องค์ประกอบและความงาม : ภาพทั้ง 5 ภาพ มีความเป็นเอกภาพตรงที่เทคนิคหรือการนำเสนอ กล่าวคือ การใช้ตัวอักษรเป็นพื้นผิวในภาพ ซึ่งให้ความรู้สึกท้าทาย ให้ประสบการณ์การรับรู้ที่น่าติดตาม ส่วนการวางองค์ประกอบของภาพ อาจจะมีความแตกต่างกัน ในลักษณะการใช้ประเด็นรวมทั้งมุมมองการนำเสนอ ที่มีความแตกต่างกันในเชิงรูปแบบมากเกินไป แต่ทั้ง 5 ภาพ ก็ไม่ถึงกับขาดเอกภาพ ประการที่สอง คือ การสื่อสารความหมาย : เทคนิคการใช้ตัวอักษรที่ปรากฏในพื้นที่ผิวภาพ ทำหน้าที่ได้ดีในเรื่องการสร้างความน่าสนใจ ทำให้ภาพถูกมอง แต่อาจจะไม่รับใช้ด้านความหมายอย่างเต็มประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ตัวอักษรที่ปรากฏในพื้นที่ผิวที่เป็นข้อความภาษาก็ได้ช่วยให้ผู้ดูตระหนัก และรับรู้ถึงความหมายที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อสารระดับหนึ่ง

4.2.1.3 คุณนิติธร พัฒนชัยเดชา (สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2564) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพกราฟิกได้ให้ความเห็นว่า ผลงานทั้ง 5 ข้อ สามารถสื่อสารได้ดี มีเหตุและผลแสดงถึงสาเหตุของการกระทำและผลของของการกระทำนั้น ๆ ส่งผลให้มีความรู้สึกละเอียดรอบคอบได้ การออกแบบจัดวาง ลงตัว สวยงาม เหมาะสมดี

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล 3) เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน โดยดำเนินงานตามขั้นตอนทั้งการเก็บแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้สร้างผลงาน โดยผู้วิจัยได้สรุปผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

5.1.1 การสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความหมายของเบญจศีลโดยการค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ วารสาร และสื่อออนไลน์ เพื่อนำมาถอดความจากตัวอักษรที่แปลความหมายมาจากภาษาบาลีเป็นภาษาไทยให้อยู่ในรูปของภาพต้นแบบที่นำมาใช้สำหรับการออกแบบตัวอักษรที่เป็นคำอ่านภาษาบาลีและการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

5.1.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ความสำคัญของการออกแบบผลงาน คือการนำศีลแต่ละข้อมามีส่วนร่วมในงานออกแบบแต่ละขั้นตอน ซึ่งขั้นแรกคือการออกแบบตัวอักษรภาษาบาลีจากเบญจศีล โดยที่ต้องสามารถสื่อสารความหมายของศีลแต่ละข้อออกมาได้ เมื่อเสร็จสิ้นงานออกแบบตัวอักษรและนำผลงานมาทำแบบสอบถามสำหรับการเลือกรูปแบบตัวอักษรเพื่อมาทำการออกแบบการจัดวาง ขั้นตอนถัดมาคือการทำภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษร โดยที่ภาพในแต่ละข้อนั้นต้องสามารถสื่อถึงเรื่องราวของเบญจศีลได้เป็นอย่างดี เมื่อได้ภาพต้นแบบแล้วจึงนำมาทำแบบสอบถามจากนักออกแบบและกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง ซึ่งเมื่อได้ข้อสรุปจากการเลือกตามแบบสอบถาม จึงได้ทำการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศีลทั้ง 5 ข้อ มีการออกแบบทั้งหมด ข้อละ 3 ภาพ รวมเป็นจำนวนทั้งหมด 15 ภาพ

5.1.3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน การสื่อสารความหมายให้กับกลุ่มเป้าหมายหรือคนไทยในปัจจุบัน คือการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วมในการชมผลงาน โดยการนำภาพกราฟิกมาปรับให้เป็นภาพเคลื่อนไหวในบางส่วน และใส่เสียงประกอบที่มีความหมายแตกต่างกันของศีลแต่ละข้อ ใช้รูปแบบการนำเสนอด้วยโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ที่มีกล้องถ่ายภาพ มาส่งในบริเวณภาพงานออกแบบกราฟิกจะปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวบนหน้าจอของ

อุปกรณ์ที่ใช้ และเสียงช่วยให้การรับรู้ผลงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถนำผลงานไปเผยแพร่ได้หลายรูปแบบ เช่น ภาพบนฝาผนัง ภาพประกอบในหนังสือ ลายกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ เป็นต้น และนำผลงานไปต่อยอดในรูปแบบอื่น ๆ ได้ในอนาคตได้อีกด้วย ระดับความพึงพอใจที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย คือ มีความพึงพอใจมากที่สุด

## 5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

5.2.1 เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา โดยใช้การสังเกตพฤติกรรมของคนไทยในปัจจุบัน จึงได้หัวข้อวิจัยที่ต้องการพัฒนาสิ่งเดิมที่มีคุณค่า และช่วยส่งเสริมการรับรู้กับคนไทยสมัยใหม่ที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ดังนั้นเรื่องราวทางพระพุทธศาสนาที่เข้าถึงได้ง่ายและสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง คือ ศีล 5 หรือเบญจศีล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (เสกสันต์ ศิริวรรณ, 2553, น. 1-2) ความศรัทธาและความเชื่อมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตนของศาสนิกชนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การจะส่งเสริมให้ปฏิบัติตามศีลต้องอาศัยความเข้าใจในหลักของศีลและที่สำคัญต้องมีความเชื่อในศีลแต่ละข้อเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ผู้วิจัยจึงต้องนำความหมายของศีลทั้ง 5 ข้อ มาถอดความจากนามธรรมสู่รูปธรรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้ **ศีลข้อที่ 1 ปาณาติปาตา เวรมณี ลิกขาปทิสมาทียามิ** ข้อที่ว่าด้วยการละเว้นการฆ่าสัตว์ การไม่เบียดเบียนชีวิตของผู้อื่น หากละเว้นจากได้ สังคมก็จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข อัตรการสูญพันธุ์ของสัตว์บางชนิดก็อาจลดน้อยลง **ศีลข้อที่ 2 อทินนาทานา เวรมณี ลิกขาปทิสมาทียามิ** ข้อที่ว่าด้วยการละเว้นจากการลักขโมย หรือนำเอาสิ่งของของผู้อื่นที่ไม่ใช่ของตนมาครอบครอง หากละเว้นได้ จะเป็นคนซื่อสัตย์สุจริต ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น สังคมเกิดความสงบสุข **ศีลข้อที่ 3 กาเมสุมิฉฉาจารา เวรมณี ลิกขาปทิสมาทียามิ** ข้อที่ว่าด้วยเรื่องละเว้นจากการประพฤติดินในกาม หรือการนอกใจคู่ครอง หากละเว้นได้ คนในครอบครัวมีความสุข ลดการเกิดความรู้สึกแค้นในครอบครัว ช่วยให้ปัญหาการหย่าร้างของคนในสังคมลดน้อยลง **ศีลข้อที่ 4 มุสาวาทา เวรมณี ลิกขาปทิสมาทียามิ** ข้อที่ว่าด้วยการละเว้นจากการกล่าวเท็จ ใช้คำพูดเพื่อหลอกลวง หากละเว้นได้ จะได้รับการเชื่อถือจากคนรอบข้าง มีความจริงใจต่อกันในสังคม **ศีลข้อที่ 5 สุราเมรยมชขพมาทภูฐานา เวรมณี ลิกขาปทิสมาทียามิ** ข้อที่ว่าด้วยการละเว้นจากการดื่มสุรา หรือสิ่งเสพติด หากละเว้นได้ จะมีสติควบคุมตนเองไม่ให้กระทำผิดศีลข้ออื่น ๆ การใช้ชีวิตจะปลอดภัยมากยิ่งขึ้น ไม่เสียทรัพย์ไปโดนเปล่าประโยชน์ คนในสังคมอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบและมีความสุข

ดังนั้น ภาพที่สื่อสารเพื่อให้เกิดการรับรู้ต่อกกลุ่มเป้าหมาย จึงต้องสามารถบอกเล่าเรื่องราวของศีลแต่ละข้อได้ และให้เกิดความรู้สึกต่อผลงานเพื่อให้ตระหนักถึงความหมายของศีลในแต่ละข้อ และรู้สึกสะเทือนใจต่อผลงาน

5.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยใช้การออกแบบตามหลักจิตวิทยาศิลปะซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ (2560, น. 27-75) จิตวิทยาศิลปะต้องอาศัยการรับรู้ถึงเรื่องสุนทรียศาสตร์และจิตวิทยา ซึ่งเป็นการรวมกันของศิลปะและวิทยาศาสตร์ โดยที่สุนทรียศาสตร์อาจกล่าวถึงสิ่งที่เมื่อมีผู้ได้รับชมแล้ว เกิดความรู้สึกมีผลกระทบทางอารมณ์ ซึ่งต้องมีความสุนทรีย์ภาพที่อาจมีทั้ง ความงาม ความแปลกประหลาด หรือความน่าทึ่ง ตลอดจนวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งานเพื่อให้เกิดเป็นงานศิลปะ ส่วนแนวคิดทางวิทยาศาสตร์จะให้ความสำคัญกับสิ่งที่พิสูจน์ได้ ซึ่งเกี่ยวกับแนวเรื่องของการสร้างงานของศิลปินและผู้รับชมผลงาน ที่ต้องมีเรื่องของประสบการณ์ทางศิลปะและพฤติกรรมเพื่อกระตุ้นการรับรู้ต่อผลงาน โดยที่อาศัยทฤษฎีเพื่อนำมาอธิบายพฤติกรรมการแสดงออกและประสบการณ์ทางศิลปะ ได้แก่ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีเกสโตลต์ ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีสี่สิ่งร้าย และทฤษฎีสารสนเทศ โดยที่พฤติกรรมการสร้างงานของศิลปินและจิตสำนึกการรับรู้ของผู้ชมผลงานมาจากอิดและซูเปอร์อีโก ที่มาจากพฤติกรรมในการใช้ชีวิตประจำวัน ช่วยเป็นแรงเสริมศิลปินให้สร้างผลงานศิลปะ ในขณะที่ผู้ชมผลงานเกิดการรับรู้จดจำประสบการณ์ใหม่จากผลงานของศิลปิน ต่อมาประสบการณ์ทางศิลปะ เกิดจากตัวแปรของสิ่งเร้าที่ส่งผลออกมาจากผลงาน บริบทของสิ่งแวดล้อมมีผลต่อการตีความทางผลงานต่อผู้รับชมและความสนใจ ความเครียด ความตื่นเต้น การปลดปล่อยอารมณ์ ที่ผู้ชมที่ได้รับจากผลงานศิลปะถือเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างประสบการณ์การรับรู้ทางศิลปะในรูปแบบใหม่ ๆ

และสอดคล้องกับแนวคิดของ กำจร สุนพงษ์ศรี (2559, น. 250) การจัดองค์ประกอบศิลป์คือ การจัดวาง ด้วยการนำองค์ประกอบทัศนศิลป์ เช่น เส้น สี รูปร่าง แสงเงา ให้เข้าประสานกับเนื้อหาและเจตนาธรรมณ์ เป็นวิธีการนำศิลปะธาตุต่าง ๆ มาใช้เพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมาย ดังนี้

การสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดการรับรู้ ในการสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกของภาพจำเป็นต้องมีการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่เหมาะสมกับงาน ประกอบไปด้วย สุนทรียธาตุ ศิลปะธาตุ และทัศนศิลป์ธาตุ เป็นส่วนสำคัญโดยในผลงานมีการใช้เส้นที่ต่างกัน เพื่อให้ภาพของผลงานของศิลปะแต่ละข้อสื่อสารอารมณ์ในแบบที่ต่างออกไป ในภาพผลงานที่ปรากฏส่วนใหญ่ คือ เส้นโค้ง เส้นเฉียง และเส้นตั้ง โดยเป็นเส้นเชิงนัยที่เป็นการรวมกันของการจัดวางตัวอักษรให้ปรากฏลักษณะของเส้นขึ้นมา นอกจากการใช้เส้นเพื่อสร้างมุมมองที่แตกต่างกันของศิลปะในแต่ละข้อ

การเลือกใช้สีที่เหมาะสม เป็นส่วนสำคัญที่สร้างความเข้าใจและปรากฏเป็นภาพเด่นชัดขึ้นมา สีส่งผลต่อจิตวิทยาการรับรู้และมโนทัศน์ของมนุษย์ ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกทั้งด้านบวกและด้านลบ ใช้ความแตกต่างของน้ำหนักสีเพื่อสร้างระยะ งานโดยภาพรวมมีการใช้สี ดำ เทา แดง ส้ม เป็นส่วนใหญ่ในงานทั้ง 5 ผลงาน เพราะเป็นสีที่มีความหมายสื่อทางอารมณ์เป็นด้านลบมากกว่าด้านบวก

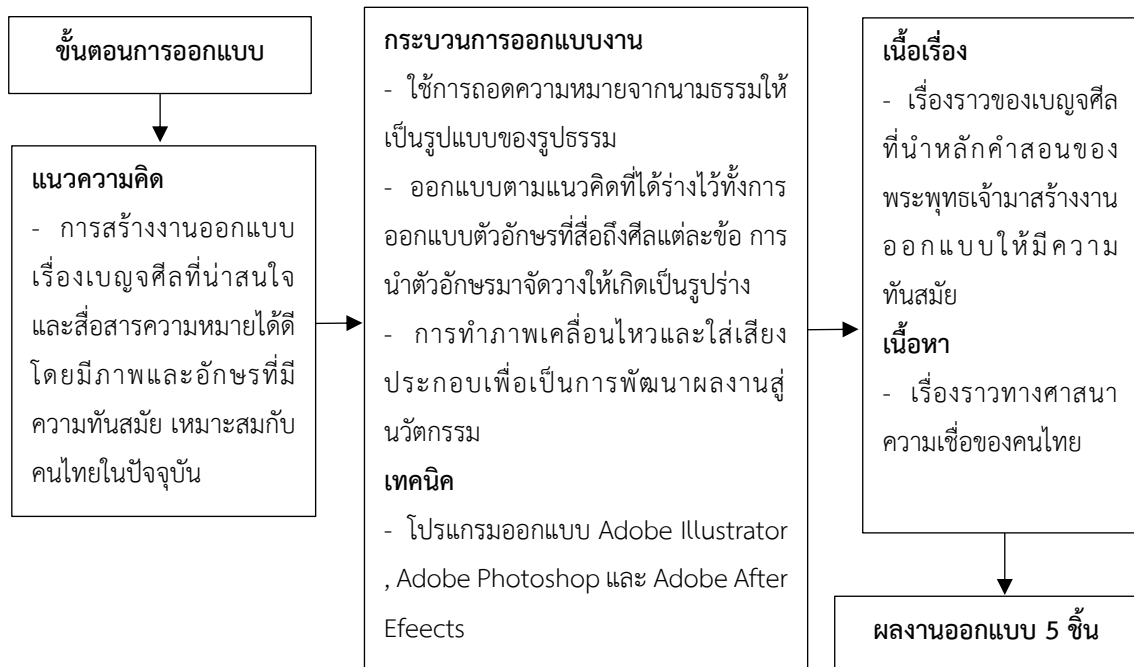
รูปร่างที่มีต้นแบบจากสิ่งมีชีวิตหรือแบบอินทรีย์ เป็นการนำภาพที่มีอยู่จริงมาเป็นต้นแบบในการสร้างงาน ซึ่งทั้งรูปร่างของสิ่งมีชีวิตและสิ่งของ การออกแบบจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของขนาด แนวคิด และการจัดวาง ที่ทำให้รูปร่างในงานดูเกินจริงแต่ยังสามารถสร้างความเข้าใจและการรับรู้รูปร่างต่าง ๆ ภายในงานได้

แสงเงาที่ใช้เพื่อต้องการสร้างระยะที่ต่างกัน สร้างบรรยากาศ สร้างมิติของภาพให้มีความนูนขึ้นมาจากภาพ 2 มิติธรรมดา และเป็นการเน้นจุดเด่นภายในงานที่เป็นตัวหลักของการเล่าเรื่องราว ไม่ให้ถูกกลืนไปกับพื้นฉากหลังและภาพประกอบส่วนในส่วนอื่น ๆ

ใช้ดุลยภาพเชิงการเห็นที่แม้จะมีการวางน้ำหนักจุดเด่นของภาพหนักมาด้านใดด้านหนึ่ง แต่เมื่อมองภาพรวมของผลงานก็ยังคงเกิดความรู้สึกสมดุลกัน และใช้ดุลยภาพแบบอสมมาตรเพื่อให้ผลงานดูโดดเด่น รู้สึกเคลื่อนไหว

ใช้เอกภาพเพื่อแสดงถึงจุดเด่นที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวของงาน ซึ่งมีความแตกต่างกันในศิลปะแต่ละข้อ การมีเอกภาพช่วยให้จุดเด่นที่ต้องการนำเสนอมีความเด่นชัดขึ้นมา แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาที่เป็นทิศทางเดียวกัน

เนื้อหา เนื้อเรื่อง และแนวคิด มีเพื่อแสดงออกแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการกำหนดทิศทางของผลงานให้มีที่มา และสร้างความเข้าใจในเรื่องราวของผลงานมากขึ้น ดังนี้



ภาพที่ 5.1 กรอบแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

และใช้หลักการออกแบบเรื่องของสัญลักษณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวีรพล เจียมวิสุทธิ์ (2560, น. 2,082-2,091) สัญลักษณ์ มีลักษณะเป็นตัวแทนสารที่มีการแปรความและตีความหมาย ที่มีรูปแบบมาจาก ภาษา ตัวอักษร ภาษาภาพ และสัญลักษณ์ ในรูปแบบหลากหลายมิติ เช่น การสร้างการจดจำจากการนำเสนออัตลักษณ์ของสินค้าเพื่อสร้างตัวตน โดยสามารถใช้ได้ทั้งรูปแบบของรูปทรง สี ตัวอักษร หรือการนำมารวมกันเป็นสัญลักษณ์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

โดยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ มีการใช้สัญลักษณ์ในเรื่องของการสื่อความจากการรวมกันของตัวอักษรให้เป็นภาพ โดยภาพที่ปรากฏต้องมีความหมายสอดคล้องกับลักษณะของตัวอักษรที่นำมาจัดวางในแต่ละข้อ และมีการใช้ลักษณะของการวางตัวอักษรให้ผสมกันในทิศทางที่แตกต่างกัน จึงเกิดเป็นภาพที่บอกเล่าเรื่องราวของศิลปินในข้อนั้น ๆ ได้ เช่น ศิลข้อที่ 1 มีการใช้เหล็กแหลมที่มแทงหัวสัตว์ที่โดนตัดขาด แทนความคือ การกระทำที่โหดร้ายของมนุษย์ การฆ่าสัตว์ รอยเลือดเพื่อแสดงถึงความน่ากลัว ศิลข้อที่ 2 กุญแจมือคือสัญลักษณ์แทนการถูกจองจำ การไร้ซึ่งความอิสระ สีดำและหมอกควันเพื่อแสดงถึงความโดดเดี่ยว สิ้นหวัง ศิลข้อที่ 3 ชายหญิงมีเพศสัมพันธ์เพื่อสื่อถึงการกระทำซึ่งเป็นเหตุแห่งการผิดศีลในข้อนี้ ลักษณะใบหน้าที่ถูกเชื่อมต่อระหว่างกันคือการดึงดูดเข้าหากัน สาณูสัญญาที่พันรอบคือเรื่องของการใช้ไสยศาสตร์ และต้นไม้ที่มีหนามแหลมแสดงถึงต้นจัญ ศิลข้อที่ 4 ปากที่มีขนาดใหญ่คือการใช้วาจาเป็นหลักใหญ่ จนบดบังวิสัยทัศน์ที่ถูกต้อง ตัวคนสีดำแทนความชั่วร้าย หนามและมิดเปรียบได้แทนคำพูดเสมือนเป็นอาวุธ ศิลข้อที่ 5 นาฬิกาทรายแทนเวลาของการมีชีวิต น้ำที่ล้อมรอบนาฬิกาทรายไว้คือน้ำสุรา มือที่โผล่ขึ้นมาแทนเหล่าผู้คนที่กำลังจมลงสู่อบายมุข

ดังนั้น การประกอบกันของ จิตวิทยาศิลปะ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และสัญลักษณ์ จึงช่วยให้ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรประสบผลสำเร็จ ทั้งด้านผลงานออกแบบ ด้านการสื่อความหมาย และด้านการสร้างผลงานให้ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมผลงาน ผ่านทางทฤษฎีต่าง ๆ ที่ได้นำมาสร้างสรรค์ผลงาน

5.2.3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศิลป์ให้กับคนไทยในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (ดุสิต ขาวเหลือง, และอภิชาติ อนุกุลเวช, 2561, น. 19) เทคโนโลยีการนำเสนอภาพ 2 มิติ การสร้างภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสถานการณ์หรือเหตุการณ์จริงเกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมขณะนั้นผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ โดยภาพที่ปรากฏจะมีปฏิสัมพันธ์ในทันที อาจเป็นสื่อที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบ

และสอดคล้องกับพนัญญ์ วรณภีร์ (2562, น.24) เทคโนโลยีภาพเสมือน คือ การรวมกันของสภาพแวดล้อมจริง และวัตถุเสมือนรวมเข้าด้วยกัน เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เป็นการสมานเทคโนโลยีโดยนำโลกแห่งความจริงและความเสมือน ผ่านทางซอฟต์แวร์ (Software) และอุปกรณ์การเชื่อมต่อต่าง ๆ



เป็นการสื่อสารที่ทันสมัยในรูปแบบหนึ่ง โดยสามารถสร้างงานได้ในรูปแบบของ 2 มิติ และรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งสามารถนำวัตถุมาทับซ้อนในภาพที่ปรากฏผ่านหน้าจอในเวลาเดียวกันได้

ผลงานการออกแบบจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างการรับรู้และความน่าสนใจให้กับหลักคำสอนทางศาสนาพุทธให้กับพุทธศาสนิกชน โดยใช้เทคโนโลยีช่วยกระตุ้นการสร้างอารมณ์และความรู้สึก ด้วยความทันสมัยของเทคโนโลยีในปัจจุบันจึงช่วยส่งเสริมและพัฒนาผลงานให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น และสามารถเข้าไปผู้คนได้อย่างไม่จำกัด

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

วิจัยเรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล สร้างสรรค์ผลงานขึ้นเพื่อเป็นสื่อการรับรู้คำสอนทางศาสนาในรูปแบบใหม่ที่เหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบัน เพราะสื่อเดิมที่มีการเผยแพร่เรื่องเบญจศีล มีเพียงภาพหรือตัวอักษรในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ซึ่งหากนำภาพและตัวอักษรมารวมเข้าด้วยกันแล้วเกิดเป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ โดดเด่น อาจทำให้ผู้คนในปัจจุบันมีความสนใจในเรื่องของพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น ดังนั้นการวิจัยในเรื่องนี้ไม่ใช่เพียงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้วิจัยเอง แต่ด้วยความตั้งใจของผู้วิจัยที่ต้องการให้คนไทยยังคงธำรงรักษาไว้ซึ่งพุทธศาสนา เพื่อให้สังคมมีความสุข

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลเป็นผลงานที่ทำเพื่อให้เกิดการรับรู้ได้และเข้าใจ แต่ไม่สามารถใช้งานออกแบบเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลให้ปฏิบัติตาม
2. การใช้ภาพ สี และตัวอักษร สามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้รับชมผลงานได้ โดยผลงานต้องแสดงความรู้สึกสะท้อนใจทั้งด้านอารมณ์ของ ภาพ สี ตัวอักษร ที่มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรนั้น ตัวอักษรจะถูกตัดตามลักษณะรูปแบบของภาพร่าง ส่งผลให้ยากต่อการอ่านเพื่อจับใจความ ดังนั้นความชัดเจนในการจัดวางตัวอักษรจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสื่อสารความหมายให้กับผลงานได้
4. สามารถนำผลงานไปต่อยอดได้หลากหลาย เช่น การต่อยอดสู่นวัตกรรมโดยการใช้เทคโนโลยีปัจจุบันมามีส่วนเกี่ยวข้องกับผลงาน การนำภาพผลงานไปพิมพ์ลงบนวัสดุต่าง ๆ เพื่อจัดทำเป็นของที่ระลึก เป็นต้น

## บรรณานุกรม

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). **องค์ประกอบศิลป์**. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- จารุวรรณ นครจารุพงศ์. (2561). **ทฤษฎีสี**. (เอกสารประกอบการสอนคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม).
- จอห์น นพดล วศินสุนทร. (2556). **แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย (Semiology and Signification)**. สืบค้นจาก <http://johnnopadon.blogspot.com/2015/10/semiology-and-signification.html>
- จตุพงษ์ ภูสุมาศ. (2556). **พื้นฐานการใช้งานตัวอักษร**. นนทบุรี: ไอดีซี เรมีเยร์.
- ชนัยชนม์ นาคน้อย. (2552). **การออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทยที่แสดงแนวดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส**. (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ดำเนิน คงพาลา. (2550). **เทคโนโลยีงานสี**. กรุงเทพฯ: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- ดุสิต ขาวเหลือง, และอภิชาติ อนุกุลเวช. (2561). **การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษา อาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน**. (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). **การปฏิวัติสัญลักษณ์ของโซเชียล เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์**. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ธิดาใจ จันทนามศรี. (2560). **เนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำ บนเฟซบุ๊กแฟนเพจของ อินโฟกราฟิก ไทยแลนด์**. สืบค้นจาก <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/3192>
- ธนพร จุลศักดิ์. (2555). **การเผยแพร่ธรรมะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี**. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต).
- ธวัชชานนท์ ตาโธสง. (2562). **หลักการศิลปะ**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- นพณัฐ วรรณภีร์. (2562). **เทคโนโลยีสารสนเทศกับการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม**. เชียงใหม่: สยามพิมพ์นานาชาติ
- นภาพัทรวารินทร์ เพ็ญแสง. (2560). **คอมพิวเตอร์กราฟิก [หนังสืออิเล็กทรอนิกส์]**. สืบค้นจาก <https://www.mebmarket.com>

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปุ่นรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์. (2560). **จิตวิทยาศิลปะ: สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประหยัด จิระวรพงศ์. (2553). **เทคโนโลยีผสานความเสมือนจริง**. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 12(3), 193.
- ประเสริฐ บุญตา. (2549). **ดีด้วยศิลป์**. กรุงเทพฯ: นอว์ลิตจ์ พลัส.
- พรทิพย์ เฉิดฉินนภา. (2549). **ลักษณะสำคัญของภาษามัธยมศึกษา**. วารณวิทัศน์, 6, 161.
- พระปราโมทย์ ปาโมชโช. (2553). **ศิลป์ สมมติ ปัญญา ในองค์มรรคและปฏิบัติภาวนาเพื่ออะไร**. กรุงเทพฯ: เม็ดทราย.
- เพ็ญลักษณ์ ภัคศิเจริญ. (2562). **บริบทเนื้อสัตว์ สะท้อนถึงฝันป่า**. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/839618>
- ภาวินี อินทร์ทอง. (2555). **การออกแบบตัวอักษร**. (เอกสารประกอบการสอนวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก และสื่อประสม, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม).
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2556). **การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีออกเมนต์** เรียบเรียงโดย เพชรบูรณ์: จุลติศการพิมพ์.
- วิลาศ สมितिฤทธา. (2559). **AR คืออะไร?** สืบค้นจาก <https://km.mof.go.th/th/view/attachment/article/32333536/7AR>
- วีรพล เขียมวิสุทธิ. (2560). **สัญญะกับการสื่อสารอัตลักษณ์ในตราเครื่องหมายการจัดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก**. Veridian E-Journal Silpakorn University, 10(1), 2,082-2,091.
- วุฒินันท์ รัตสุข และปฐวี ศรีโสภา. (2561). **การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขนศิลป์แบบลาวโซ่ง** [ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์]. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 12(1), 142.
- รัตนโชติ เทียนมงคล. (2560). **การศึกษาลักษณะฟอนต์ที่เหมาะสมต่อประสิทธิภาพสำหรับผู้สูงวัยในบริบทตัวอักษรไทย บนหน้าจอแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์** [ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์]. Veridian E-Journal Silpakorn University, 10(3), 1,069.
- รื่นฤทัย สัจจพันธุ์. (2555). **พุทธศิลป์ในวรรณคดีไทย**. วารสารราชบัณฑิตยสถาน, 37(2), 49.
- สนอง วรอุไร. (2557). **ศิลป์และปัญญา**. สมุทรปราการ: ก้อนเมฆแอนด์กัญญ์กรุป
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2548). **หลักการทศศิลป์**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมภาพ จงจิตต์โพธา. (2562). **ทฤษฎีสี (ฉบับสุดคุ้ม)**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). สถิติศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม. สืบค้นจาก  
<http://statbbi.nso.go.th/staticreport/page/sector/th/04.aspx>
- สำนวนไทย. (2564). สำนวนไทย หมวด ก-ฮ. สืบค้นจาก  
<https://www.wordyguru.com/a/สำนวนไทย/q/ใส่เป็นหนอน>
- สำลี รักสุทธี. (2543). ศิล สูดยอดวินัยของพุทธศาสนา. กรุงเทพฯ: ธนัชชการพิมพ์.
- เสกสรรค์ ศิริวรรณ. (2553). ความศรัทธาในศิลปะ 5 ที่มีต่อการปฏิบัติตนในวัยรุ่น. (สารนิพนธ์การศึกษา  
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- อนันต์ ประภาโส. (2558). ทฤษฎีสี. ปทุมธานี: ศิลปะประภา.
- อริศรา เจียมสงวนวงศ์, วรัตถา อุทัยรัตน์ และหฤทัย โลหะศิริวัฒน์. (2560). การออกแบบภาพคำ  
เตือนเชิงอารมณ์บนบรรจุภัณฑ์เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีผลต่อความเข้าใจ การรับรู้ความ  
เสี่ยง และสร้างแรงจูงใจในการไม่ดื่มแอลกอฮอล์. (รายงานวิจัย, สำนักงานกองทุน  
สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ).
- อริศรา ไวยเจริญ. (2558). รูปแบบการโฆษณาโทรศัพท์มือถือที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อของ  
ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. (รายงานผลการวิจัยคณะนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจ  
บัณฑิตย).
- Arntson, E. (2011). *Graphic Design Basic*. Boston, MA: Wadsworth.
- Curtin, B.(2008). Semiotics and Visual Representation. *Academic Journal  
of Architecture*, 57, 56-60.
- Plutchik, R. (2001). The nature of emotions. *American Scientist*, 89, 344.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย



แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล  
สำหรับ  
กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

**คำอธิบาย** แบบสอบถามนี้ใช้ประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล 3) เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน

**คำชี้แจง** แบบสอบถามชุดนี้ทำเพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

**ตอนที่ 1** ข้อคำถามเกี่ยวกับสถานะภาพทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

**ตอนที่ 2** ข้อคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์ขอความร่วมมือท่านโปรดตอบแบบสอบถามฉบับนี้ทุกข้อ ให้ตรงกับความคิดเห็นตามเป็นจริง และขอขอบพระคุณที่ท่านได้กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้เป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

วิจิตรา พุทธิสิริพร  
นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

สำหรับ

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

**ตอนที่ 1:** คำถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

**คำชี้แจง :** โปรดให้คะแนนตามระดับความคิดเห็น โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องตามสถานภาพของท่าน

ชื่อ.....นามสกุล.....

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบันที่ท่านรับผิดชอบ (โปรดระบุ) .....

**1. เพศ**

( ) หญิง                      ( ) ชาย

**2. อายุ**

( ) 25 - 30 ปี              ( ) 31 - 35 ปี  
( ) 36 - 40 ปี              ( ) มากกว่า 40 ปีขึ้นไป

**3. อาชีพ**

( ) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ                      ( ) พนักงานบริษัทเอกชน  
( ) ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของกิจการ              ( ) อาชีพอื่นๆ (โปรดระบุ).....

**4. ระดับการศึกษา**

( ) ต่ำกว่าปริญญาตรี                      ( ) ปริญญาตรี  
( ) ปริญญาโท                                  ( ) ปริญญาเอก

**5. ประสบการณ์ในการทำงาน**

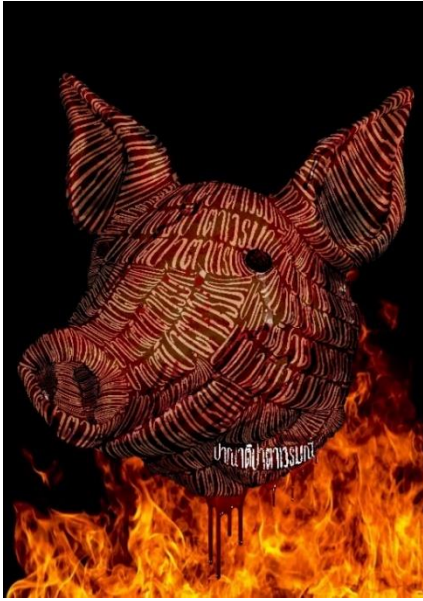
( ) 5-10 ปี                      ( ) 11-15 ปี  
( ) 16-20 ปี                      ( ) มากกว่า 20 ปีขึ้นไป




**ตอนที่ 2:** แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

**คำชี้แจง :** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ระดับความคิดเห็นของท่านเพียงคำตอบเดียว โดยคำถามแต่ละข้อจะกำหนดระดับเกณฑ์การให้คะแนนมีความหมายของระดับค่าความพึงพอใจ ดังนี้

มากที่สุด	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	5
มาก	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	4
ปานกลาง	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	3
น้อย	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	2
น้อยที่สุด	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	1

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศีลข้อที่ 1 (แบบที่1)</b>					
แบบที่ 1					
					
1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 1 (แบบที่1) (ต่อ)					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					
การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 1 (แบบที่2)					
<p>แบบที่ 2</p> 					
1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 1 (แบบที่3)

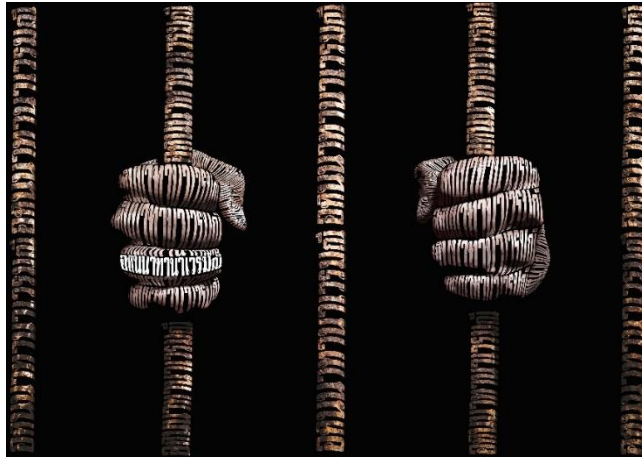
แบบที่ 3



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 2 (แบบที่1)

แบบที่ 1



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 2 (แบบที่ 2)

แบบที่ 2



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 2 (แบบที่3)

แบบที่ 3



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 3 (แบบที่1)

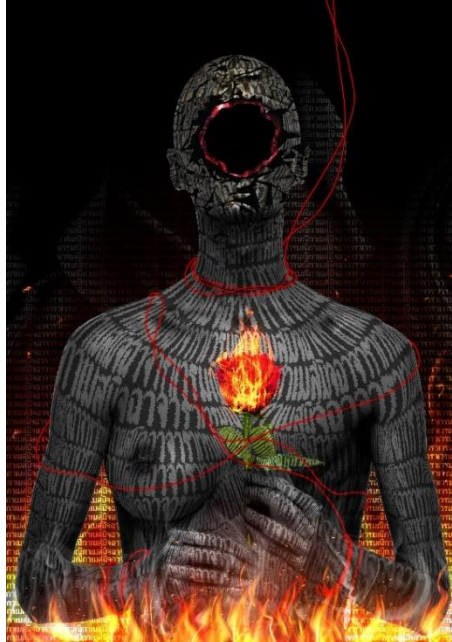
แบบที่ 1



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 3 (แบบที่2)

แบบที่ 2



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					



การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 3 (แบบที่3)

แบบที่ 3



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะที่ 4 (แบบที่ 1)

แบบที่ 1



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 4 (แบบที่2)

แบบที่ 2



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 4 (แบบที่3)

แบบที่ 3



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 5 (แบบที่ 1)

แบบที่ 1



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 5 (แบบที่2)

แบบที่ 2



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 5 (แบบที่2)

แบบที่ 3



1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรมีความน่าสนใจ					
2. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรส่งผลต่อความรู้สึกได้					
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
4. การออกแบบภาพประกอบมีความน่าสนใจและเหมาะสม					
5. ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศิลป์					
6. องค์ประกอบภาพมีการจัดวางอย่างเหมาะสม					
7. องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
8. การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					

ตอนที่ 3 : ข้อเสนอแนะ

**คำชี้แจง :** โปรดเขียนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมลงในช่องว่างให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

.....

.....



แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล  
สำหรับ  
บุคคลทั่วไป

**คำอธิบาย** แบบสอบถามนี้ใช้ประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทาง 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล 3) เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน

**คำชี้แจง** แบบสอบถามชุดนี้ทำเพื่อสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

**ตอนที่ 1** ข้อคำถามเกี่ยวกับสถานะภาพทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

**ตอนที่ 2** ข้อคำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์ขอความร่วมมือท่านโปรดตอบแบบสอบถามฉบับนี้ทุกข้อ ให้ตรงกับความคิดเห็นตามเป็นจริง และขอขอบพระคุณที่ท่านได้กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้เป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

วิจิตรา พุทธิสิริพร  
นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล  
สำหรับ  
บุคคลทั่วไป

**ตอนที่ 1 :** คำถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของบุคคลทั่วไป

**คำชี้แจง :** โปรดให้คะแนนตามระดับความคิดเห็น โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องตามสถานภาพของท่าน

**1. เพศ**

( ) หญิง                      ( ) ชาย

**2. อายุ**

( ) ต่ำกว่า 20 ปี      ( ) 21 - 30 ปี  
( ) 31 - 40 ปี      ( ) มากกว่า 40 ปีขึ้นไป

**3. อาชีพ**

( ) นักเรียน/นักศึกษา                      ( ) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ  
( ) พนักงานบริษัทเอกชน                      ( ) ธุรกิจส่วนตัว/เจ้าของกิจการ  
( ) อาชีพอื่นๆ (โปรดระบุ).....

**4. ระดับการศึกษา**

( ) ต่ำกว่าปริญญาตรี                      ( ) ปริญญาตรี  
( ) ปริญญาโท                                  ( ) ปริญญาเอก

**ตอนที่ 2 : แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล**

**คำชี้แจง :** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ระดับความพึงพอใจของท่านเพียงคำตอบเดียว โดยคำถามแต่ละข้อจะกำหนดระดับเกณฑ์การให้คะแนนมีความหมายของระดับค่าความพึงพอใจ ดังนี้

มีความพึงพอใจมากที่สุด	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	5
มีความพึงพอใจมาก	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	4
มีความพึงพอใจปานกลาง	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	3
มีความพึงพอใจ น้อย	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	2
มีความพึงพอใจ น้อยที่สุด	-	ระดับค่าความคิดเห็นเท่ากับ	1

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>1. ด้านการออกแบบการจัดวางตัวอักษร</b>					
1.1 งานออกแบบมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี					
1.2 งานออกแบบสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกได้					
1.3 งานออกแบบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
1.4 มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม					
1.5 องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
1.6 การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					
1.7 ผลงานออกแบบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปีขึ้นไป)					
<b>2. ด้านการออกแบบภาพประกอบ</b>					
2.1 ภาพประกอบมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี					
2.2 ภาพประกอบสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกได้					
2.3 ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล					
2.4 มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม					
2.5 องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี					
2.6 การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย					
2.7 ภาพประกอบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปีขึ้นไป)					
<b>3. ด้านการต่อยอดสู่เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง</b>					
3.1 เป็นรูปแบบการต่อยอดผลงานที่มีความทันสมัย					
3.2 ภาพเคลื่อนไหวมีความสอดคล้องกับเรื่องเบญจศีล					
3.3 ภาพประกอบแบบเคลื่อนไหวช่วยเพิ่มเรื่องราวของเบญจศีล					

3. ด้านการต่อยอดสู่เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง(ต่อ)					
3.4 เสียงประกอบช่วยบอกเล่าเรื่องราวให้กับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรได้มากยิ่งขึ้น					
3.5 ภาพผลงานและเสียงประกอบมีความเหมาะสมสอดคล้องกัน					
3.6 ระยะเวลาของการสร้างภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					
3.7 มีรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปีขึ้นไป)					
4. ด้านการรับรู้ความหมายของเบญจศิลป์ในรูปแบบใหม่					
4.1 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ช่วยให้เกิดความน่าสนใจในเรื่องของศิลป์5 เพิ่มมากขึ้น					
4.2 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์สามารถมองเห็นภาพและเรื่องราวของศิลป์5 ในแต่ละข้อ					
4.3 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับคนไทยในปัจจุบัน					
4.4 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์นำไปต่อยอดผลงานได้หลากหลายรูปแบบ					
4.5 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ช่วยเพิ่มความเข้าใจและง่ายต่อการรับรู้ความหมายของศิลป์5					

### ตอนที่ 3 : ข้อเสนอแนะ

**คำชี้แจง :** โปรดเขียนข้อเสนอแนะเพิ่มเติมลงในช่องว่างให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

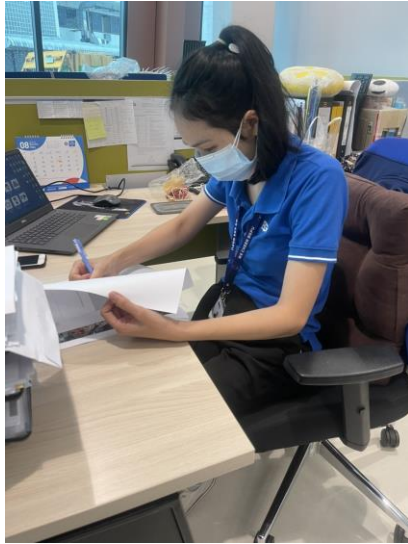
.....

.....

.....

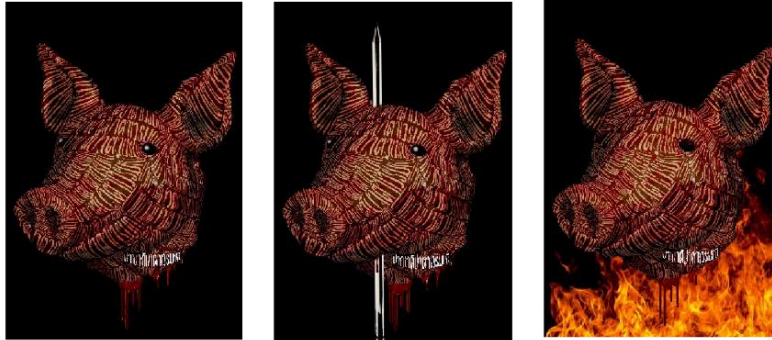
.....

ภาพการเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มบุคคลทั่วไป ทุกเพศ อายุ 18 ปี ขึ้นไป

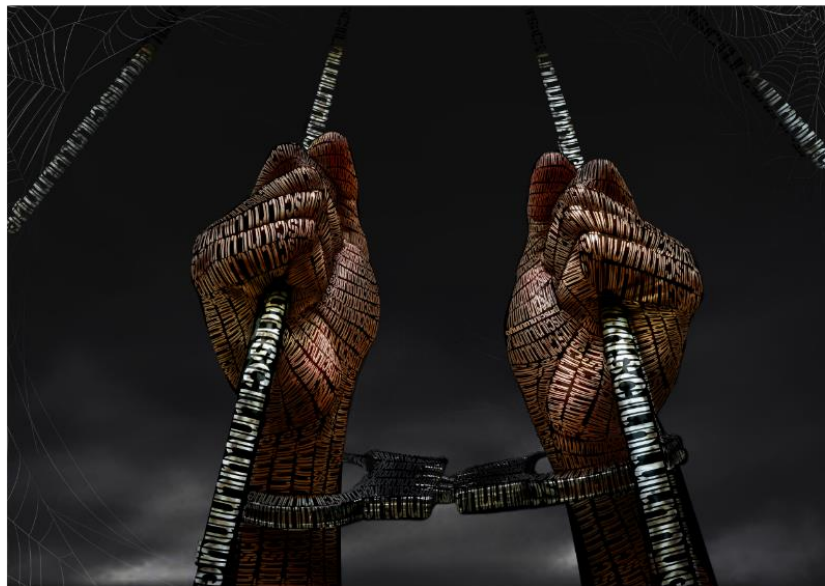


ภาคผนวก ข  
กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

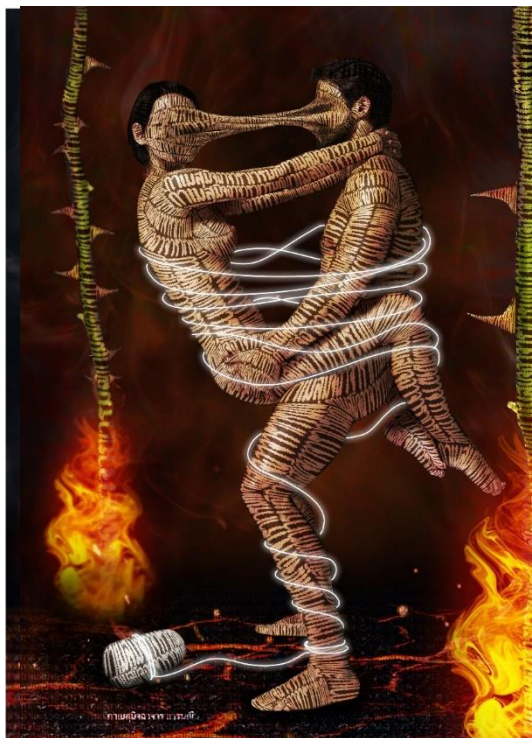
กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล  
ศิลปะข้อที่ 1



กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์  
ศิลป์ข้อที่ 2

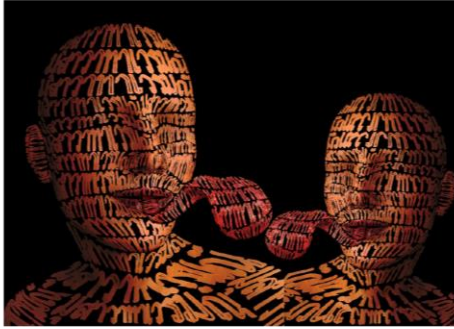


กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล  
ศิลปะที่ 3





กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์  
ศิลปะข้อที่ 4



กระบวนการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์  
ศิลปะข้อที่ 5



ภาคผนวก ค  
การต่อยอดผลงาน

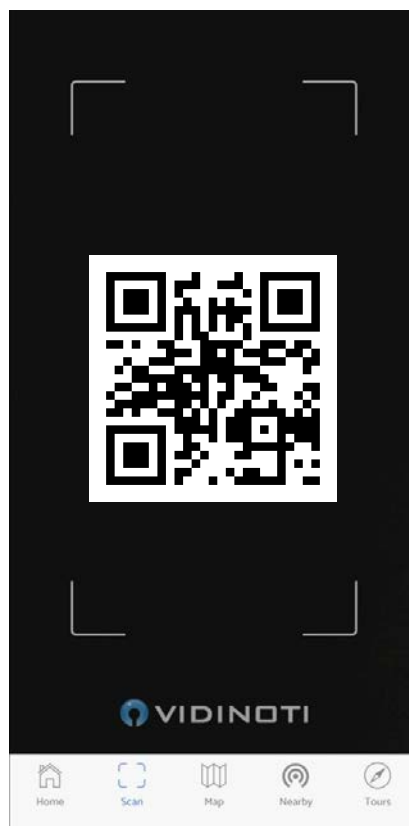
การต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรม

ภาพแสดงการใช้เทคนิคเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง ผ่านแอปพลิเคชัน V-Discover

ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน V-Discover



กดเปิดแอปพลิเคชันและสแกนรหัส



นำไปส่องบริเวณภาพสามารถดูได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน



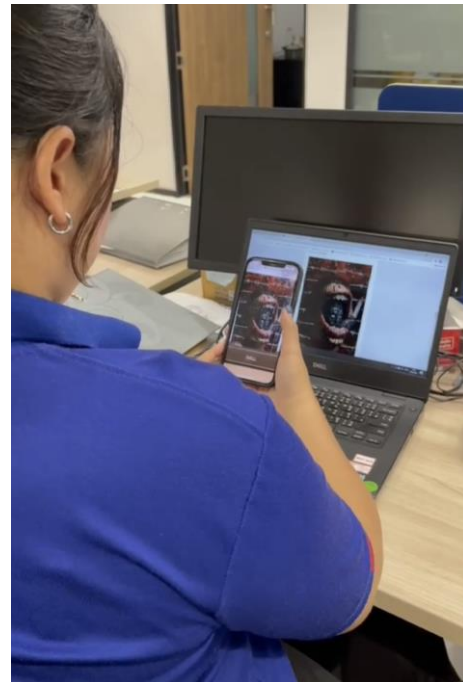
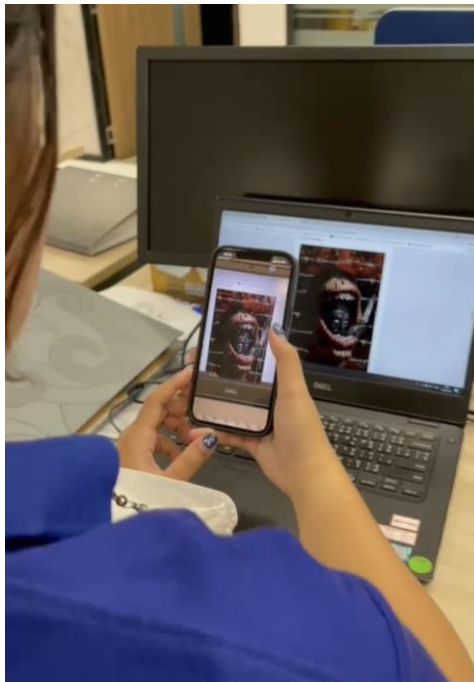
หน้าจจะปรากฏภาพเคลื่อนไหวและเสียง เป็นภาพลักษณะลอยขึ้นมาเหนือภาพต้นแบบ



ภาพเคลื่อนไหวจะเล่นพร้อมเสียงอัตโนมัติ



กลุ่มเป้าหมายทดลองการใช้งาน



ภาพการต่อยอดผลงานในรูปแบบอื่น ๆ

การพิมพ์ภาพลงบนเสื้อ



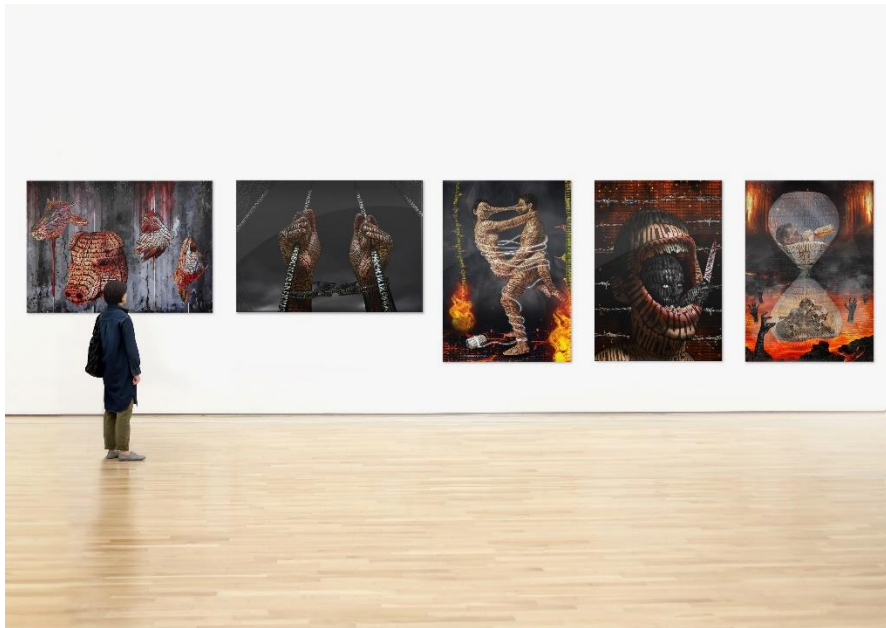
การพิมพ์ภาพลงบนกระเป๋าผ้า



การพิมพ์ภาพลงบนวัสดุอื่น ๆ



การจัดแสดงผลงาน





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาววิจิตรา พุทธิสิริพร
วัน เดือน ปีเกิด	18 กุมภาพันธ์ 2539
ที่อยู่	93 ถนนจุลละนันทน์ ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา 24000
การศึกษา	ปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประสบการณ์การทำงาน	เจ้าหน้าที่การตลาดและลูกค้าสัมพันธ์ บริษัท บางกอกก๊กลาส จำกัด (มหาชน) พ.ศ. 2561 ถึง 2562 เจ้าหน้าที่การตลาด บริษัท บางกอกก๊กลาส จำกัด (มหาชน) พ.ศ. 2563 ถึง 2564 เจ้าหน้าที่สื่อสารภายในองค์กร บริษัท บางกอกก๊กลาส จำกัด (มหาชน) พ.ศ. 2565 ถึง ปัจจุบัน
เบอร์โทรศัพท์	097-2468975
อีเมล	wijittra_p@mail.rmutt.ac.th