

การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
สิงหาคม 2558

การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
สิงหาคม 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ
สิงหาคม 2555

พรนัท เรืองสมวงศ์. (2558). การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. สารนิพนธ์ กศ.ม. (วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์: อาจารย์ดร. กรรณด คำสุข, อาจารย์ยศ ไกร ไทรทอง.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

กล่าวคือเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อเรื่องเกี่ยวกับด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนที่มีความเข้าใจง่าย นำเอาหลักการที่มีการใช้การออกแบบในลักษณะแบบอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นศาสตร์และศิลป์แห่งการสื่อสาร เป็นการนำข้อมูลที่มีความซับซ้อนมาทำให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยใช้ภาพกราฟิกที่สวยงามเป็นตัวช่วยให้บริบทข้อมูลได้ง่ายและเร็วขึ้น สามารถนำมาใช้ร่วมกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี และยังนำหลักวิธีการสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิก ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) ติโจทย์ 2) คัดกรองเนื้อหา 3) วางแผนงานตามกรอบที่วางไว้มาใช้เป็นลำดับเนื้อหา และนำเนื้อหาที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินด้านเนื้อหาอีกครั้งในเกณฑ์ดังนี้ 1) เนื้อหามีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมหรับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4.33 2) เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้ มีค่าเฉลี่ย 4.33 3) ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.67 4) การใช้ภาษาเหมาะสมหรับเยาวชน มีค่าเฉลี่ย 4 ซึ่งโดยรวมเนื้อหามีความเหมาะสมมาก ด้านกราฟิกได้ทำการทบทวนวรรณกรรมเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกจากหนังสือตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้น หนังสือเหล่านี้เป็นหนังสือที่มีความน่าเชื่อถือ และเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนในโรงเรียนทั้งหมด 5 เล่ม และได้ค้นพบว่า องค์ประกอบในการออกแบบตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นมีส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) จุด 2) เส้น 3) รูปร่าง 4) สี 5) พื้นผิว และหลักการออกแบบประกอบด้วย ส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) เอกภาพ 2) ความสมดุล 3) ความกลมกลืน 4) จังหวะ 5) สัดส่วน 6) จุดเด่น 7) ตัวอักษร 8) น้ำหนัก ซึ่งทั้งหมดนี้ใช้เป็นเกณฑ์เพื่อเอามาวิเคราะห์ตามรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เยาวชนเลือก ซึ่งในอนาคตจะได้นำเนื้อเรื่องและหลักการออกแบบ มาทำการออกแบบและวัดผลความพึงพอใจกับเยาวชนต่อไป

A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE
YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY



Present in partial fulfillment of the Requirements for the
Master Degree of Fine Arts and Applied Arts in Innovation Design
at Srinakharinwirot University

August 2015

Pornalat Ruengsomvongse. (2015). *A study and development of 2-d animation media design to prepare the youth of Thailand for entering the asean socio-cultural community*. Master thesis, M.F.A. (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Assist. Prof. Dr. Koraklod Kumsook. Project Advisor: Yossakrai Saithong

This research aims to a study and develop of 2-d animation media design to prepare Thai youths for entering the ASEAN socio-cultural community.

In other words, it intends to develop public relations media for entering the ASEAN socio-cultural community. In addition, the researcher proposes the easy-learning content about the ASEAN socio-cultural community. Infographic design concept, the art and science of communication, were applied to simplify complex information. Nice graphics facilitates information digestion. It can be used to attract the target group. Infographic design concept consists of 3 major compositions as follows. 1) Interpretation 2) Content screening 3) Planning for the scope and use it for story composition. The content was assessed by the experts on these following criterions. 1) The content is clear, complete, and appropriate for youths, mean 4.33. 2) The content is able to improve positive attitude of youths, mean 4.33. 3) Presentation of the content is in appropriate steps, mean 4.67. 4) Use of language appropriate for youths, mean 4. In overall, the content is very appropriate. Regarding graphics, literature review was conducted to analyze compositions and graphic design concept based on text books considered eligible by the researcher. These 5 text books are reliable. They are part of schooling. It was revealed that design compositions based on the researcher's criterions consist of: 1) Dot 2) Line 3) Shape 4) Color 5) Texture. Design concept consists of these following compositions: 1) Unity 2) Balance 3) Harmony 4) Rhythm 5) Proportion 6) Distinctive point 7) Alphabet 8) Weight. All of these are used as criterions to analyze infographic design selected by youths. In the future, the story and design concept will be applied for work and measure youth's satisfaction.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์จากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกนวัตกรรม การออกแบบ ที่ให้ความรู้และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าตลอดจนอาจารย์ ทั้งอดีตและปัจจุบันที่ประสาทวิชาความรู้อันเป็นฐานที่ก่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพในทุกๆ ด้าน บุคคลหลายท่านที่จะได้กล่าวถึงหนึ่งในนั้นคือ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ยศไกร ไทรทอง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนคริน ทรวิโรฒที่ให้การสนับสนุนให้คำแนะนำด้วยดีตลอดมา

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้และให้คำปรึกษาแนะนำในทุก ขั้นตอนของการศึกษาและพัฒนากำวิจัยเพื่อพัฒนาการออกแบบครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สินีนาถ เลิศไพโรจน์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ดร.กรกมล คำสุข และอาจารย์ยศไกร ไทรทอง อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำปรึกษาแนะนำ ในการทำวิจัยทุกขั้นตอนของการศึกษาวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้มีพระคุณมีส่วนร่วมทุกท่าน ขอขอบพระคุณ อาจารย์ดร. เจษฎา ศาลาทอง คุณทรงฤทธิ์ โพนเงิน คุณปริมาส ศรีขจร อาจารย์ฉัตรปกรณ์ ประเสริฐสังข์ อาจารย์นฤเบศร สันติเดชา คุณชลัท ร่วมเจริญ รวมถึง เพื่อนๆ สาขานวัตกรรมการออกแบบที่คอย ผลักดัน ให้คำช่วยเหลือและให้คำแนะนำในทุกๆ ด้าน จนเกิดเป็นการศึกษาและพัฒนาสื่อ ประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของ เยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคม สังคมและวัฒนธรรมอาเซียนเล่มนี้ขึ้นมา

นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์

สารบัญ

บทที่

หน้า

1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
กรอบแนวความคิด.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
สมมุติฐาน.....	5
2 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน.....	7
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทัศนศิลป์ประกอบในการออกแบบและหลักในการ ออกแบบ.....	49
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินโฟกราฟิกและเทคโนโลยีของอินโฟกราฟิก.....	69
หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ.....	72
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	75
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	79
การกำหนดกลุ่มประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	79
การเลือกผู้เชี่ยวชาญ.....	79
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	82
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	83
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	90
การทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย.....	91

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	104
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	106
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	107
การอภิปรายผล.....	109
ข้อเสนอแนะ.....	110
บรรณานุกรม.....	111
ภาคผนวก.....	114
ภาคผนวก ก.....	115
ภาคผนวก ข.....	131
ภาคผนวก ค.....	134
ภาคผนวก ง.....	138
ภาคผนวก จ.....	145
ภาคผนวก ฉ.....	149
ภาคผนวก ช.....	156
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	158

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	ผลความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม.....	93
2	ผลความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน.....	94
3	ผลความคิดเห็นของเยาวชนในรูปแบบการนำเสนอ infographics.....	94
4	ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน.....	95
5	ผลความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน.....	97
6	ผลความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ.....	97
7	ผลความคิดเห็นของเยาวชนเรื่อง Mood & Tone.....	98
8	ผลความคิดเห็นของเยาวชนเรื่อง การใช้น้ำเสียงประเภทใดในการบรรยาย.....	98
9	ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเรื่อง การพัฒนาเนื้อหาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	99
10	ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเรื่อง การพัฒนาเนื้อหาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	100
11	ผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเรื่อง การพัฒนาเนื้อหาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	100
12	ผลการประเมินทัศนคติก่อนและหลังชมสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	102
13	ผลการประเมินทัศนคติก่อนและหลังชมสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ.....	102

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพประกอบจุด.....	50
2 ลักษณะของเส้นกับความรู้สึก.....	52
3 รูปร่างในลักษณะต่างๆ.....	53
4 วงจรสีและวรรณของสี.....	55
5 แสดงการนำมาใกล้ชิดกัน.....	58
6 แสดงการซ้ำกัน.....	59
7 การกระทำต่อเนื่อง.....	59
8 การใช้จุดสร้างรูปทรงและสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว.....	63
9 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบมีเชิง.....	65
10 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบไม่มีเชิง.....	65
11 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบตัวเขียน.....	66
12 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบตัวอาลักษณ์.....	66
13 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบประดิษฐ์.....	66
14 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบสมัยใหม่.....	67
15 แสดงความแตกต่างของน้ำหนัก.....	68
16 แสดงค่าน้ำจริงและค่าน้ำหนักลงตา.....	68
17 ตัวอย่างงานอินโฟกราฟิก ในรูปแบบที่รถไฟใต้ดินของวอชิงตันเมโทร.....	70
18 ภาพที่ได้รับคะแนนความเหมาะสมมากที่สุด.....	101
19 ระหว่างการทำแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย.....	135
20 ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบร่าง ทั้ง 12 แบบ.....	135
21 ก่อนทำแบบทดสอบ.....	136
22 หลังทำแบบทดสอบ.....	136
23 ระหว่างการทำแอนิเมชัน.....	137
24 ระหว่างการทำแอนิเมชัน.....	137
25 แบบร่างแนวทางที่ 1 MOOD & TONE กระตือรือร้น กระฉับกระเฉง.....	139

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ	หน้า
26 แบบร่างแนวทางที่ 2 MOOD & TONE สนุกสนาน ร่าเริง.....	141
27 แบบร่างแนวทางที่ 3 MOOD & TONE เรียบง่าย.....	142
28 แบบร่างที่ได้รับการพัฒนาแล้วจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ.....	144





บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การกำหนดเป้าหมายให้ “อาเซียนเป็นหนึ่ง” จึงต้องวางความร่วมมือโดยทำให้อาเซียนเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมแห่งอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community – ASCC) ประชาคมเศรษฐกิจแห่งอาเซียน และประชาคมการเมืองและความมั่นคงแห่งอาเซียน ทั้ง 3 หลักการมีเป้าหมายที่มุ่งให้ประเทศสมาชิกทั้ง 10 ประเทศ มีความร่วมมือในทุกด้านจนกล่าวได้ว่าเป็นกลุ่มก่อนเดิยร่วมกันและมีอิสระเสรีในการก้าวข้ามเขตแดนได้โดยสะดวก

การวางเป้าหมายให้อาเซียนเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมแห่งอาเซียน อาเซียนได้ตั้งเป้าเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในปี 2558 โดยมุ่งหวังเป็นประชาคมที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง มีสังคมที่เอื้ออาทรและแบ่งปัน ประชากรอาเซียนมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีและมีการพัฒนาในทุกด้านเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน รวมทั้งส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียน (ASEAN Identity) เพื่อรองรับการเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน โดยได้จัดทำแผนงานการจัดตั้งประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community Blueprint) ซึ่งประกอบด้วยความร่วมมือใน 6 ด้าน ได้แก่ 1) การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ 2) การคุ้มครองและสวัสดิการสังคม 3) สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม 4) ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม 5) การมุ่งสร้างอัตลักษณ์อาเซียน และ 6) การลดช่องว่างทางการพัฒนา

กระทรวงการต่างประเทศร่วมกับสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ได้ดำเนินการสำรวจการรับรู้และรับทราบของเยาวชนในการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนของไทย เพื่อนำผลสำรวจมาใช้เป็นแนวทางในการวางแผนการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับประชาคม อาเซียนอย่างมีประสิทธิภาพ และตรงตามความต้องการของเยาวชนมากที่สุด (สำรวจระหว่างวันที่ 9–11 มกราคม 2556) พบว่าเด็กและเยาวชนไทยมีทัศนคติที่ดีต่อความเป็นไทยภูมิใจในศิลปะและวัฒนธรรมไทยสู่ประชาคมอาเซียนเพียงร้อยละ 4.30 เท่านั้น อาจารย์ ดร.วิชัย รูปขำดี (นิดาโพล 18 มิ.ย.) ผู้อำนวยการศูนย์วิจัยการปฏิรูประบบราชการและการประเมินผลโครงการของภาครัฐ ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับผลสำรวจในครั้งนี้ว่าเยาวชนยังขาดความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจน ทราบเพียงแต่ว่าจะมีการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ปี พ.ศ. 2558 โดยสื่อและกระแสมุ่งเน้นไปในด้านเศรษฐกิจ (Economic) มากกว่าด้านวัฒนธรรม จึงควรมีการส่งเสริมและพัฒนาประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอย่างเร่งด่วน

ปี 2558 ซึ่งเป็นปีแห่งการเปิดประชาคมอาเซียนอย่างเป็นทางการ บุคคลที่จะได้รับผลกระทบมากที่สุดคือกลุ่มคนที่เกิดใน พ.ศ.2536-2540 ซึ่งเป็นช่วงอายุของเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากเมื่อถึงโอกาสดังกล่าว กลุ่มคนเหล่านี้จะสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีและกำลังจะเข้าสู่ภาวะวัยทำงาน ซึ่งอาชีพกลุ่มแรงงานตามที่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน กำหนดให้ถ่ายเทระหว่างประเทศสมาชิกด้วยกันมีจำนวนทั้งสิ้น 8 อาชีพด้วยกัน คือวิศวกร นักสำรวจ แพทย์ ทันตแพทย์ พยาบาล นักบัญชี และผู้ให้บริการเกี่ยวกับการท่องเที่ยวทั้งนี้ อาชีพอิสระที่ได้มาตรฐานได้รับการรับรองสามารถเคลื่อนย้ายไปทำงานในประเทศแถบอาเซียนได้ทันที ไม่มีการปิดกั้น คือ แพทย์ พยาบาล บัญชี สถาปนิก และวิศวกร โดยต้องมีความรอบรู้ เชี่ยวชาญ และชำนาญในสาขาของตน หากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายเหล่านั้นยังไม่มีความพร้อม ยังมีทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มประเทศอาเซียนด้วยกัน และยังไม่มีความใคร่รู้ต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม หรือกระบวนการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียนอย่างเข้าใจ ต้องแก้แล้ว ย่อมอาจทำให้พลาดโอกาสต่อการมีงานทำที่ดีต่อไปได้

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยการใช้แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นสื่อในด้านการศึกษา พบว่า ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี (ชัชฎา ชวรารากร, 2551) สอดคล้องกับที่ (ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. 2532; 931-932) ได้กล่าวว่า แอนิเมชันช่วยให้สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต ช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ รวมทั้งใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติที่มีความเหมาะสมสามารถสร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย โดยการนำเอาแรงบันดาลใจที่มีการใช้การออกแบบในลักษณะแบบอินโฟกราฟิก อินโฟกราฟิกเป็นศาสตร์และศิลป์แห่งการสื่อสาร เป็นการนำข้อมูลที่มีความซับซ้อนมาทำให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยใช้ภาพกราฟิกที่สวยงาม เป็นตัวช่วยให้เราบริโภคข้อมูลได้ง่ายและเร็วขึ้นสามารถนำมาใช้จูงใจกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี สื่อประชาสัมพันธ์ในเรื่องอาเซียนนั้นมีอยู่มากมาย แต่สื่อที่เป็นลักษณะของอินโฟกราฟิกยังมีน้อย ผู้วิจัยจึงนำแนวความคิดในการออกแบบอินโฟกราฟิกมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาการหาค่าประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
3. เพื่อพัฒนารูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย

ความสำคัญของการวิจัย

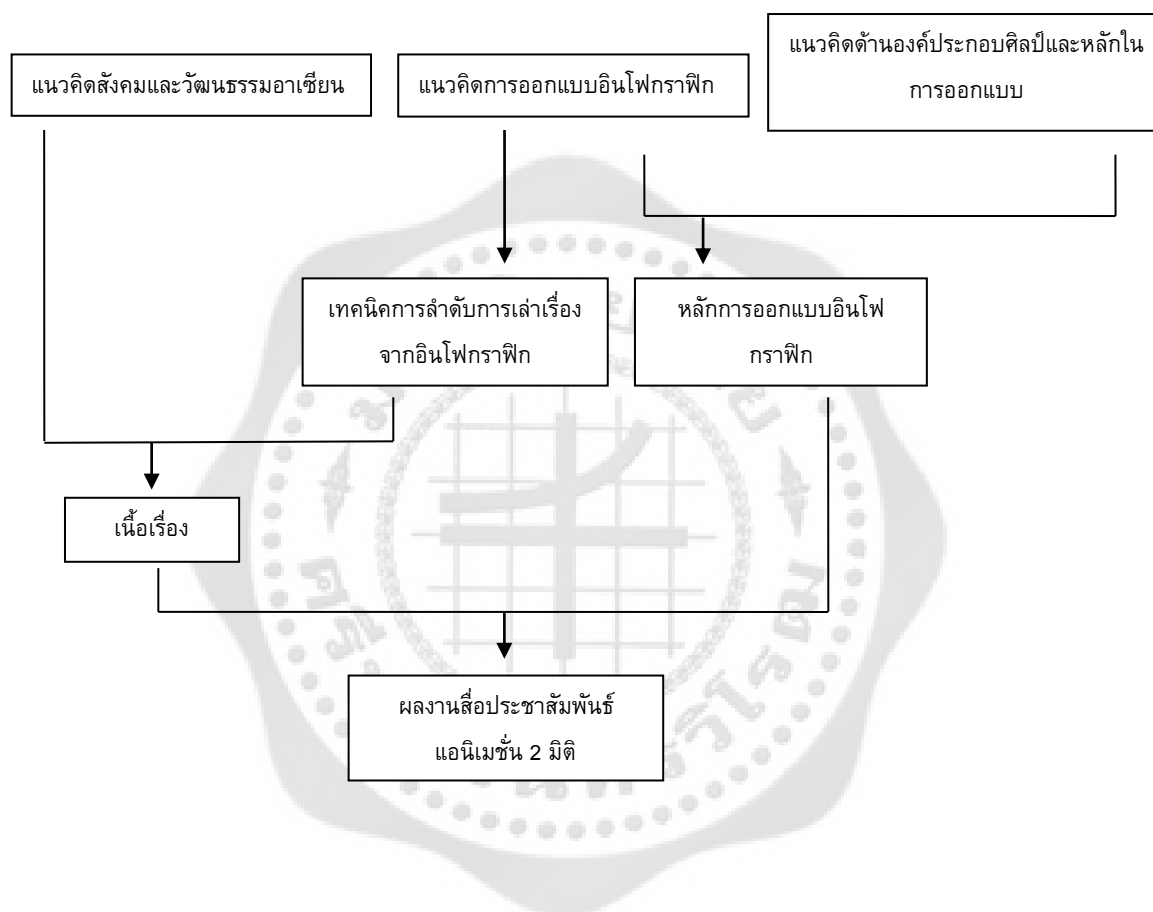
1. เพื่อให้ทราบเนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
2. เพื่อให้ทราบองค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
3. เพื่อการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความเหมาะสมสำหรับเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ ที่สามารถสร้างมุมมองด้านทัศนคติ การรับรู้ และความเข้าใจ เพื่อเตรียมพร้อมด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมของเยาวชน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร เป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร อายุ 16-18 ปี
3. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้
 - 3.1.1 รูปแบบของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ได้รับการออกแบบเพื่อส่งเสริมทัศนคติเชิงบวก การรับรู้ และความเข้าใจ เพื่อเตรียมพร้อมด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมของเยาวชน
 - 3.2 ตัวแปรตาม แบ่งเป็นดังนี้
 - 3.2.1 ประสิทธิภาพความพึงพอใจของการได้รับข้อมูลจากการออกแบบด้วยสื่อประชาสัมพันธ์ 2 มิติ
4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง การทดลองครั้งนี้ใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย ความยาวไม่เกิน 5 นาที

กรอบแนวความคิด

การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน และเป็นแนวความคิดเพื่อนำไปพัฒนาต่อจึงมีกรอบวิจัยดังนี้



นิยามศัพท์เฉพาะ

ประชาคมอาเซียน หมายถึง เป้าหมายของการรวมตัวของประเทศสมาชิกอาเซียน เพื่อเพิ่มอำนาจต่อรองและขีดความสามารถการแข่งขันของอาเซียนในเวทีระหว่างประเทศในทุกด้าน รวมถึงความสามารถในการรับมือกับปัญหาใหม่ๆ ในระดับโลก ที่จะส่งผลกระทบถึงภูมิภาคอาเซียน กล่าวคือ การทำให้ประเทศสมาชิกอาเซียนเป็นครอบครัวเดียวกันเสมือนมี 3 เสาหลักที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน คือ ประชาคมการเมืองและความมั่นคงอาเซียน ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน และประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

อินโฟกราฟิก หมายถึง เป็นการนำข้อมูลที่มีความซับซ้อนมาทำให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยใช้ภาพกราฟิกที่สวยงาม ทำให้เราบริโภคข้อมูลได้ง่ายและเร็วขึ้น สามารถนำมาใช้จูงใจกับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

แอนิเมชัน 2D หมายถึง แอนิเมชันเกิดจากองค์ประกอบของภาพและเสียงที่ลงตัว แอนิเมชันช่วยให้สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต ช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากได้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ รวมทั้งใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้นได้

เยาวชน หมายถึง เยาวชนในงานวิจัยเล่มนี้คือกลุ่มคนที่เกิดใน พ.ศ. 2536-2540 ซึ่งเป็นช่วงอายุของเยาวชนที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมุติฐาน

สื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ นี้เป็นนวัตกรรมเหมาะสำหรับเยาวชน และผู้ที่สนใจส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมของประเทศเพื่อนบ้านในอาเซียน เมื่อได้รับชมสื่อประชาสัมพันธ์นี้ จะช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคม ค่านิยมที่มีคุณค่า น่าสนใจ และได้การออกแบบที่มีความเหมาะสมสำหรับเยาวชน

บทที่ 2

เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน
2. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทัศนศิลป์ประกอบในการออกแบบ และหลักในการออกแบบ
3. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินโฟกราฟิกและเทคนิคของอินโฟกราฟิก
4. หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ
5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประชาคมอาเซียน

บทบาทของประเทศไทยในการเป็นผู้นำอาเซียน (พ.ศ. 2551-2552)

นอกจากบทบาทมากมายที่ประเทศไทยได้เป็นผู้นำ ผู้ร่วมและมีส่วนสนับสนุนส่งเสริมอาเซียนในด้านต่างๆ ข้างต้น ในช่วงที่ประเทศไทยดำรงตำแหน่งประธานอาเซียน (กรกฎาคม 2551- ธันวาคม 2552) ยังได้เสนอและผลักดันข้อเสนอและการดำเนินการต่างๆ ซึ่งมีผลเป็นรูปธรรมในเวลาต่อมาอีกมากมาย จึงขอแยกกล่าวไว้ในส่วนท้ายนี้อีกประเด็นหนึ่งโดยสรุปบทบาทสำคัญนั้นมี ดังนี้

1. การมีผลบังคับใช้ของกฎบัตรอาเซียน และการรับรองแผนงานจัดตั้งประชาคมอาเซียน
2. ความเชื่อมโยงระหว่างกันในอาเซียน (ASEAN Connectivity) ซึ่ง ต่อมาได้พัฒนาเป็นแผนแม่บทว่าด้วยความเชื่อมโยงระหว่างกันซึ่งกำหนด ยุทธศาสตร์ใน 3 ด้าน คือ โครงสร้างพื้นฐาน กฎระเบียบและด้านประชาชน โดยแผนงานเน้นความเชื่อมโยงระหว่างอาเซียนในเบื้องต้นจะเป็นพื้นฐานในการ สร้างความเชื่อมโยงไปภูมิภาคต่างๆ เช่น เอเชียตะวันออกและเอเชียใต้ ต่อไป
3. กองทุนพหุภาคีภายใต้มาตรการริเริ่มเชียงใหม่ (Chiang Mai Initiative Multilateralization หรือ CMIM) วงเงินทุนตั้งต้นจำนวน 1.2 แสนล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งประเทศ+3 (จีน สาธารณรัฐเกาหลี ญี่ปุ่น) สมทบร้อยละ 80 (9.6 หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐ) ประเทศสมาชิกอาเซียนร้อยละ 20 (2.4 หมื่นล้านดอลลาร์สหรัฐ)
4. การสร้างอาเซียนให้เป็นศูนย์กลางของสถาปัตยกรรมภูมิภาค และผลักดันให้สหรัฐอเมริกาเข้าร่วมในสนธิสัญญามิตรภาพและความร่วมมือในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Treaty of Amity and Cooperation in Southeast Asia) และให้รัสเซียกับสหรัฐฯ เข้าร่วมในการประชุมสุดยอดเอเชียตะวันออก (East Asia Summit-EAS)
5. ผลักดันการจัดตั้งกลไกสำรองข้าวฉุกเฉินในระดับภูมิภาคแห่งแรกของโลก (ASEAN Plus Three Emergency Rice Reserve-APTERR) ซึ่งมีปริมาณสำรองข้าวรวมกัน 787,000 ตัน (การสำรองข้าวของไทยเท่ากับ 15,000 ตัน)
6. การส่งเสริมวาระประชาชน เช่น ผลักดันการจัดตั้งคณะกรรมการสิทธิการระหว่างรัฐบาล ว่าด้วยการส่งเสริมสิทธิมนุษยชนอาเซียน (ASEAN Intergovernmental Commission on Human Rights- AICHR) คณะกรรมการอาเซียนว่าด้วยการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิสตรี และสิทธิเด็ก (ASEAN Commission for the Promotion and Protection of the Rights of Women and Children-ACWC)

7. การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของภาคประชาสังคมในการสร้างอาเซียน โดยการจัดการพบปะระหว่างผู้นำอาเซียนกับภาคประชาสังคม รวมทั้งการเน้นความสำคัญต่อการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน เพื่อให้อาเซียนเป็นองค์กรสำหรับประชาชน

8. ผลักดันการลงนามความตกลง ASEAN Trade in Goods Agreement (ATIGA) เพื่อใช้แทน AFTA โดยในปัจจุบันอาเซียนได้ลด/เลิกภาษีสินค้าระหว่างกันแล้ว โดยอาเซียน 6 ประเทศ ลดภาษีแล้วเสร็จตั้งแต่ 1 มกราคม 2553 (ไทยลดภาษีสินค้า 8,287 รายการ ลงเหลือร้อยละ 0)

9. ผลักดันการลงนามความตกลงว่าด้วยการลงทุน ASEAN Comprehensive Investment Agreement (ACIA) ซึ่งสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน กำลังจะดำเนินการขอความเห็นชอบจากรัฐสภาต่อไป

10. ผลักดันบทบาทของประธานอาเซียนและเลขาธิการอาเซียนในเวทีระหว่างประเทศ โดยนายกรัฐมนตรีในฐานะประธานอาเซียนได้รับเชิญเข้าร่วมประชุม G-20 เมื่อ ปี 2552 และปีต่อ ๆ มา ผู้นำเวียดนามและอินโดนีเซียในฐานะประธานอาเซียนก็ได้รับเชิญให้ร่วมประชุม G-20 ซึ่งเป็นการส่งเสริมบทบาทของอาเซียนในฐานะองค์กรที่มีความรับผิดชอบและบทบาทต่อประชาคมโลก โดยในการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 18 เมื่อเดือนพฤษภาคม 2554 ผู้นำอาเซียนได้กำหนดแนวทางที่จะดำเนินการร่วมกันในประเด็นสำคัญระดับโลก (common platform on global issues) เช่น การจัดการภัยพิบัติ ความมั่นคงทางทะเล เป็นต้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมด สะท้อนให้เห็นความตั้งใจจริงของประเทศไทยในการสร้างสรรค์ภูมิภาคอาเซียน ให้เกิดสันติสุขและความเจริญมั่นคงอย่างยั่งยืน ในฐานะที่เป็นพลเมืองไทยจึงควรมีความตระหนักในบทบาทต่างๆ ที่ผ่านมา และร่วมกันสานต่อเจตนารมณ์อันดีนี้สืบต่อไป

บทบาทประเทศไทยกับการก่อตั้งประชาคมอาเซียน

ในระยะเวลากว่า 40 ปีที่ผ่านมา สมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หรืออาเซียน ได้มีพัฒนาการมาเป็นลำดับและไทยก็มีบทบาทสำคัญในการผลักดันความร่วมมือของอาเซียนให้มี ความก้าวหน้ามาโดยตลอดโดยเมื่อเริ่มก่อตั้งเมื่อปี 2510 สภาพแวดล้อมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความตึงเครียด อันเป็นผลมาจากสงครามเย็น ซึ่งมีความขัดแย้งด้านอุดมการณ์ ระหว่างประเทศที่สนับสนุนอุดมการณ์เสรีนิยมประชาธิปไตย กับประเทศที่ยึดมั่นในอุดมการณ์สังคมนิยมคอมมิวนิสต์

การก่อเกิดประชาคมอาเซียนเป็นผลจากความตระหนักร่วมกันของประเทศสมาชิก ในการสร้างความเข้มแข็งและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในระดับภูมิภาค เพื่อให้บรรดาประเทศสมาชิกล้วนมีความมั่นคงและดำรงสันติสุขอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน การขับเคลื่อนแนวคิด

วิสัยทัศน์ กฎบัตรกรอบกติกาและมติต่างๆ ของประชาคมอาเซียนจะบรรลุผลตามเป้าหมายที่วางไว้ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับประเทศสมาชิกแต่ละประเทศที่จะแสดงบทบาทในการให้ข้อเสนอ ให้ความร่วมมือ ส่งเสริม สนับสนุน และร่วมกันสร้างสรรค์ประชาคมนี้ให้มีความเจริญมั่นคงสืบไป

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา นับตั้งแต่เริ่มต้น ประเทศไทยในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของประชาคมอาเซียน ได้มีบทบาทสำคัญหลายประการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามข้อตกลงต่างๆ และสร้างความเจริญก้าวหน้าให้ประชาคมอาเซียน ในบทนี้จึงได้จำแนกบทบาทที่สำคัญของประเทศไทยในประชาคมอาเซียน โดยการสรุปบทบาทจากเหตุการณ์ต่างๆ ที่ผ่านมาและแบ่งเป็นประเด็น ได้แก่ บทบาทประเทศไทยกับการก่อตั้งประชาคมอาเซียน บทบาทประเทศไทยด้านการเมืองและความมั่นคง บทบาทประเทศไทยด้านเศรษฐกิจ บทบาทประเทศไทยด้านสังคมและวัฒนธรรมและบทบาทประเทศไทยในฐานะประธานอาเซียน (พ.ศ.2551-2552) ดังนี้

บทบาทประเทศไทยกับการก่อตั้งประชาคมอาเซียน

ประเทศไทยได้ชื่อว่าเป็น “บ้านเกิด” ของอาเซียน เพราะเป็นประเทศที่ริเริ่มเชิญชวนประเทศสมาชิกอีก 4 ประเทศ คือ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และสิงคโปร์ มาหารือร่วมกันที่แหลมแท่น จังหวัดชลบุรี อันนำมาสู่การลงนามในปฏิญญากรุงเทพฯ เพื่อก่อตั้งอาเซียน ที่วังสราญรมย์ เมื่อวันที่ 8 สิงหาคม พ.ศ.2510

เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดจากปัจจัยสำคัญในช่วงเวลานั้น (พ.ศ.2504-2510) คือ การที่สถานการณ์แวดล้อมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีความตึงเครียดทางการเมือง อันเป็นผลมาจากสงครามเย็น ซึ่งมีความขัดแย้งด้านอุดมการณ์ระหว่างประเทศที่สนับสนุนอุดมการณ์เสรีนิยมประชาธิปไตยกับประเทศที่ยึดมั่นในอุดมการณ์สังคมนิยมคอมมิวนิสต์ ประกอบกับความขัดแย้งด้านดินแดนระหว่างประเทศในภูมิภาค เช่น ความขัดแย้งระหว่างมาเลเซียและฟิลิปปินส์ ในการอ้างกรรมสิทธิ์เหนือดินแดนซาบาห์ในเขตบอเนียวทางเหนือและซาราวัก ซึ่งมีผลถึงขั้นตัดความสัมพันธ์ทางการทูตต่อกันและการที่สิงคโปร์แยกตัวออก จากมาเลเซีย รวมทั้งความขัดแย้งทางอุดมการณ์ระหว่างอินโดนีเซียโดยการนำของประธานาธิบดี ซูการ์โนกับมาเลเซียซึ่งส่งผลให้มีการระงับความสัมพันธ์ทางการทูตเช่นกัน

อย่างไรก็ตามในเวลาต่อมาไม่นาน (ประมาณ พ.ศ.2508) ความขัดแย้งก็ได้คลี่คลายลง เพราะมีการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองภายในของหลาย ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งทำให้มีการพยายามฟื้นคืนความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันใหม่ แต่ในขณะเดียวกันก็เกิดปัญหากรณีสงครามอินโดจีนและการแผ่ขยายของลัทธิ คอมมิวนิสต์ในภูมิภาค ซึ่งถือว่าเป็นภัยคุกคามอันสำคัญของภูมิภาค โดยมีการสนับสนุนจากประเทศสหภาพโซเวียตและจีน

บทบาทของประเทศไทยในขณะนั้น คือ การที่พันเอก (พิเศษ) ถนัด คอมันตร์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศของไทย ได้เดินทางไปเจรจาไกล่เกลี่ยความขัดแย้งระหว่างประเทศเพื่อนบ้าน และได้เชิญให้รัฐมนตรีต่างประเทศของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 4 ประเทศดังกล่าวข้างต้นมาประชุมหารือ จนเกิดความตระหนักถึงความจำเป็นในการร่วมมือกันระหว่างประเทศในภูมิภาคและมี การก่อตั้งสมาคมประชาชาติแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรือ อาเซียน (Association of Southeast Asian Nations – ASEAN) ขึ้น ซึ่งมีการลงนามในเอกสาร ก่อตั้งอาเซียน ที่เรียกว่า ปฏิญญากรุงเทพ (Bangkok Declaration) ปี พ.ศ. 2510 (ค.ศ. 1967) ที่ กรุงเทพฯ โดยรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศของประเทศสมาชิกก่อตั้ง 5 ประเทศ ได้แก่

1. นายอาดัม มาลิก รัฐมนตรีต่างประเทศอินโดนีเซีย
2. ตุน อับดุล ราซัค บิน ฮุสเซน รองนายกรัฐมนตรี รัฐมนตรีกลาโหมและรัฐมนตรี
กระทรวงพัฒนาการแห่งชาติมาเลเซีย
3. นายนาซิโซ รามอส รัฐมนตรีต่างประเทศฟิลิปปินส์
4. นายเอส ราชารัตน์ รัฐมนตรีต่างประเทศสิงคโปร์
5. พันเอก (พิเศษ) ถนัด คอมันตร์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการต่างประเทศไทย

ต่อมาอาเซียนได้ขยายสมาชิกภาพขึ้นมาเป็นลำดับ โดยบรูไนได้เข้าเป็นสมาชิกเป็นประเทศที่ 6 ในปี 2527 และภายหลังเมื่อประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เหลืออีก 4 ประเทศ คือ เวียดนาม ลาว พม่า และกัมพูชา ได้ทยอยกันเข้าเป็นสมาชิกจนครบ 10 ประเทศ เมื่อปี 2542

ทั้งนี้ การรับประเทศกัมพูชา ลาวและพม่าเข้าเป็นสมาชิกล้วน ประเทศไทยมีบทบาทนำในการผลักดันมติของที่ประชุมสุดยอดอาเซียนในระหว่างการ ประชุมผู้นำรัฐบาลอาเซียนครั้งที่ 5 ที่ กรุงเทพฯ เมื่อเดือนธันวาคม 2538 ให้เร่งดำเนินการขยายสมาชิกภาพอาเซียนให้ครอบคลุมทั้ง 10 ประเทศ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งในที่สุดได้นำไปสู่มติของที่ประชุมรัฐมนตรีต่างประเทศอาเซียน สมัยพิเศษ ณ กรุงจาร์กาตา เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2540 ให้รับกัมพูชา ลาว และพม่า เข้าเป็นสมาชิกอาเซียนพร้อมกัน แต่เนื่องจากปัญหาความไม่สงบภายในประเทศกัมพูชา ที่ประชุมฯ จึงมีมติให้ระงับการเข้าเป็นสมาชิกของกัมพูชาไว้ชั่วคราวก่อน แต่อย่างไรก็ตามหลังจากที่ปัญหาดังกล่าวได้ยุติลงอาเซียนได้รับกัมพูชาเข้า เป็นสมาชิกประเทศที่ 10 โดยจัดพิธีรับขึ้นเมื่อวันที่ 30 เมษายน 2542 ณ กรุงฮานอย สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม

จากเหตุการณ์ข้างต้นนับเป็นก้าวสำคัญที่ประเทศไทยได้มีบทบาทเชื่อมโยงประเทศ ที่ตั้ง อยู่บนภาคพื้นทวีปและประเทศที่เป็นหมู่เกาะทั้งหมดในภูมิภาคเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันโดยมีประเทศไทยเป็นจุดศูนย์กลาง และประเทศไทยก็ยังคงมีบทบาทในอาเซียน

อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม เพื่อสร้างสรรค์ให้ภูมิภาคนี้เป็นดินแดนที่มีความมั่นคง สงบสุข ก้าวหน้าและพัฒนาตลอดไป

ประชาคมอาเซียนประกอบด้วย 3 เสาหลัก

1. ประชาคมการเมืองความมั่นคงอาเซียน (ASEAN Political-Security Community หรือ APSC) ความมั่นคงและเสถียรภาพทางการเมืองเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาด้านอื่น ๆ ประชาคมการเมืองและความมั่นคงอาเซียนจึงเป็นเสาหลักความร่วมมือหนึ่งในสาม เสาหลัก ที่เน้นการรวมตัวของอาเซียนเพื่อสร้างความมั่นใจ เสถียรภาพ และสันติภาพ ในภูมิภาค เพื่อให้ประชาชนในอาเซียนอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข และปราศจากภัยคุกคามด้านการทหาร และภัยคุกคามในรูปแบบใหม่ เช่น ภัยพิบัติทางธรรมชาติและปัญหาอาชญากรรมข้ามชาติ ประชาคมการเมืองความมั่นคงอาเซียนมีเป้าหมาย 3 ประการ ได้แก่

ก) สร้างประชาคมให้มีความร่วมมือกันในเรื่องของการเคารพความหลากหลายของแนวคิด และส่งเสริมให้ประชาชนเป็นศูนย์กลางของนโยบายและกิจกรรมภายใต้เสาการเมือง และความมั่นคง

ข) ให้อาเซียนสามารถเผชิญกับภัยคุกคามความมั่นคงในรูปแบบเดิมและรูปแบบใหม่และส่งเสริมความมั่นคงของมนุษย์

ค) ให้อาเซียนมีปฏิสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นและสร้างสรรค์กับประชาคมโลก โดยอาเซียนมีบทบาทเป็นผู้นำในภูมิภาค และจะช่วยส่งเสริมความมั่นคงของภูมิภาค นอกจากการมีเสถียรภาพทางการเมืองของภูมิภาคแล้ว ผลลัพธ์ประการสำคัญที่จะเกิดขึ้นจากการจัดตั้งประชาคมการเมืองและความมั่นคง อาเซียน ก็คือ การที่ประเทศสมาชิกอาเซียนจะมีกลไกและเครื่องมือที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพในการแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวกับความมั่นคงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาความขัดแย้งด้านการเมืองระหว่างรัฐสมาชิกกับรัฐสมาชิกด้วยกันเอง ซึ่งจะต้องแก้ไขโดยสันติวิธี หรือปัญหาภัยคุกคามรูปแบบใหม่ๆ ซึ่งประเทศใดประเทศหนึ่งไม่สามารถแก้ไขได้โดยลำพัง เช่น การก่อการร้าย การลักลอบค้ายาเสพติด ปัญหาโจรสลัด และอาชญากรรมข้ามชาติ เป็นต้น

2. ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community หรือ AEC)

ท่ามกลางบริบททางเศรษฐกิจ การค้าและการลงทุนระหว่างประเทศที่มีการแข่งขันสูง อันส่งผลให้ประเทศต่างๆ ต้องปรับตัวเองเพื่อให้ได้รับประโยชน์จากระบบเศรษฐกิจโลก รวมถึงการ รวมกลุ่มการค้ากันของประเทศต่างๆ อาทิ สหภาพยุโรป และเขตการค้าเสรีอเมริกาเหนือ ผู้นำประเทศสมาชิกอาเซียนได้เห็นชอบ ให้จัดตั้ง “ประชาคมเศรษฐกิจของอาเซียน” ภายในปี 2558 มีประสงค์ที่

จะให้ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความมั่นคง มั่งคั่ง และสามารถแข่งขันกับภูมิภาคอื่นๆ ได้ โดย

- ก) มุ่งที่จะจัดตั้งให้อาเซียนเป็นตลาดเดียวและเป็นฐานการผลิตร่วมกัน
- ข) มุ่งให้เกิดการเคลื่อนย้ายเงินทุน สินค้า การบริการ การลงทุน แรงงานฝีมือระหว่างประเทศสมาชิกโดยเสรี

ค) ให้ความช่วยเหลือแก่ประเทศสมาชิกใหม่ของอาเซียน (กัมพูชา ลาว พม่า และเวียดนาม หรือ CLMV) เพื่อลดช่องว่างของระดับการพัฒนาของประเทศสมาชิกอาเซียน และช่วยให้ประเทศสมาชิกเหล่านี้เข้าร่วมในกระบวนการรวมตัวทางเศรษฐกิจของอาเซียน ส่งเสริมให้อาเซียนสามารถรวมตัวเข้ากับประชาคมโลกได้อย่างไม่อยู่ในภาวะที่เสียเปรียบ และส่งเสริมขีดความสามารถในการแข่งขันของอาเซียน

ง) ส่งเสริมความร่วมมือในนโยบายการเงินและเศรษฐกิจมหภาค การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและการคมนาคม กรอบความร่วมมือด้านกฎหมาย การพัฒนาความร่วมมือด้านการเกษตร พลังงาน การท่องเที่ยว การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยการยกระดับการศึกษาและการพัฒนาฝีมือ ประชาคมเศรษฐกิจของอาเซียน จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยขยายปริมาณการค้าและการลงทุน ภายในภูมิภาค ลดการพึ่งพาสหรัฐในต่างประเทศที่สาม สร้างอำนาจการต่อรองและศักยภาพในการแข่งขันของอาเซียนในเวทีเศรษฐกิจโลก เพิ่มสวัสดิการและยกระดับความเป็นอยู่ของประชาชนของประเทศสมาชิกอาเซียน

3 ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community) ในการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 9 ปี พ.ศ.2549 ที่บาห์ลี ผู้นำอาเซียนได้แสดงเจตนารมณ์ ใน Bali Concord II เห็นชอบให้จัดตั้งประชาคมอาเซียน ภายในปี พ.ศ. 2563 ประกอบด้วยประชาคมในสามเสาหลัก ในส่วนของประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนมีเป้าหมายให้อาเซียนเป็นประชาคมที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง สังคมที่เอื้ออาทรและแบ่งปัน ประชากรอาเซียนมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดี และมีการพัฒนาในทุกด้านเพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน ส่งเสริมการให้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน รวมทั้งส่งเสริมอัตลักษณ์ของอาเซียน โดยมีแผนปฏิบัติการด้านสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community Plan of Action) ระบุอยู่ในแผนปฏิบัติการเวียงจันทน์ (Vientiane Action programme-VAP) และต่อมาในการประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 12 ผู้นำอาเซียนได้ลงนามใน Cebu Declaration on the Acceleration of the Establishment of an ASEAN Community by 2015 เร่งรัดการเป็นประชาคมฯ เร็วขึ้นอีก 5 ปี คือ จากปี พ.ศ.2563 เป็นปี พ.ศ.2558

ในการมุ่งไปสู่การเป็นประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนได้จัดทำแผนงานการจัดตั้งประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community Blueprint) โดยจัดประชุม เพื่อยกร่างแผนงาน 4 ครั้ง (ไทยเป็นเจ้าภาพจัดครั้งที่ 1 และ 3 ระหว่างวันที่ 11-13 มีนาคม และระหว่างวันที่ 30 มิถุนายน – 1 กรกฎาคม, ลาว ครั้งที่ 2 ระหว่างวันที่ 28-29 เมษายน และฟิลิปปินส์ ครั้งที่ 4 โดยที่ประชุมสุดยอดอาเซียน ครั้งที่ 14 เมื่อวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2552 ได้ให้การรับรองแผนงานฯ แผนงานการจัดตั้ง ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community Blueprint) ประกอบด้วย ความร่วมมือใน 6 ด้าน ได้แก่ 1). การพัฒนามนุษย์ (Human Development) 2). การคุ้มครองและสวัสดิการ สังคม (Social Welfare and Protection) 3). สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice and Rights) 4). ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Sustainability) 5). การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (Building an ASEAN Identity) 6). การลดช่องว่างทางการพัฒนา (Narrowing the Development Gap) แต่ละด้านมีองค์ประกอบดังนี้

1.การพัฒนามนุษย์ (Human Development)

1.1 การพัฒนามนุษย์ (Human Development) ให้ความสำคัญกับการศึกษา เน้นการบูรณาการด้านการศึกษาให้เป็นวาระการพัฒนาของอาเซียน การสร้างสังคมความรู้โดยส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึง ส่งเสริมการเลี้ยงดูและพัฒนาเด็กปฐมวัย และการสร้างความตระหนักรู้เรื่องอาเซียนในกลุ่มเยาวชนผ่านทางการศึกษาและกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างอัตลักษณ์อาเซียนบนพื้นฐานของมิตรภาพและความร่วมมือซึ่งกันและกัน

1.1.1 ประเทศสมาชิกอาเซียนเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานภายในปี 2558 โดยขจัดการไม่รู้หนังสือ และให้หลักประกันทางการศึกษาภาคบังคับอย่างเท่าเทียมกันทุกเพศ โดยเปิดโอกาสอย่างเท่าเทียม โดยไม่คำนึงถึงสถานะทางสังคม เชื้อชาติหรือชาติพันธุ์ หรือความพิการ โดยมีเป้าหมายที่จะบรรลุร้อยละเจ็ดสิบภายในปี 2554

1.1.2 ปรับปรุงคุณภาพและความเหมาะสมของการศึกษารวมทั้งการฝึกอบรมทางด้านเทคนิค วิชาชีพและทักษะ ในการศึกษาในภูมิภาคอาเซียน โดยพัฒนาโครงการให้ความช่วยเหลือด้านวิชาการ รวมทั้งการฝึกอบรมครูผู้สอนและจัดโครงการแลกเปลี่ยนเจ้าหน้าที่ด้านการศึกษาในระดับสูงภายในปี 2552 โดยเฉพาะในประเทศกัมพูชา ลาว พม่า และเวียดนาม - ซี แอล เอ็ม วี

1.1.3 ทบทวนเป็นระยะในเรื่องโครงการให้ทุนของอาเซียน เพื่อให้ทุนการศึกษา มีลักษณะสมเหตุสมผล และมีความสอดคล้องกัน เพื่อผลลัพธ์ที่ดีขึ้น

1.1.4 ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศในการส่งเสริมการศึกษา และการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยเฉพาะในกลุ่มที่ถูกละเลย โดยการเปิดกว้าง การศึกษาทางไกลและการศึกษาทางอินเทอร์เน็ต

1.1.5 ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายทางด้านการศึกษาในทุกๆระดับ ระหว่างสถาบันการศึกษา และสานต่อการสร้างเครือข่ายระหว่างมหาวิทยาลัย ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนนักเรียน เจ้าหน้าที่ด้านการ ศึกษาและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งจัดตั้งกลุ่มวิจัยระหว่างสถาบันการศึกษาชั้นสูงในอาเซียน โดยประสานความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับ องค์การรัฐมนตรีศึกษาแห่งเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ซีมีโอ) และเครือข่ายมหาวิทยาลัยอาเซียน (เอ ยู เอ็น)

1.1.6 ส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาอย่างเท่าเทียม สำหรับสตรีและเด็กผู้หญิงและ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดี ในเรื่องความละเอียดอ่อนทางเพศในหลักสูตรการศึกษา

1.1.7 เสริมสร้างการประสานงานกับองค์กรระหว่างประเทศ และองค์กรในระดับ ภูมิภาคทางด้านการศึกษา เพื่อเสริมสร้างคุณภาพของการศึกษาในภูมิภาค

1.1.8 บรรจुरื่องค์านียมร่วมและมรดกทางวัฒนธรรมในหลักสูตร รวมทั้งพัฒนาสื่อ การสอนในเรื่องดังกล่าว โดยเริ่มในปี 2551

1.1.9 จัดทำหลักสูตรเกี่ยวกับอาเซียนศึกษาทั้งในระดับประถม มัธยมและการศึกษา ขั้นสูง

1.1.10 สานต่อโครงการพัฒนาผู้นำเยาวชนอาเซียนและโครงการใกล้เคียง ที่มี เป้าหมายเดียวกัน และส่งเสริมการสร้างเครือข่ายศิษย์เก่าโครงการเยาวชนอาเซียนเพื่อส่งเสริม ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และความ เข้าใจซึ่งกันและกัน

1.1.11 สนับสนุนการเรียนภาษาของประเทศสมาชิกอาเซียน และส่งเสริมการ แลกเปลี่ยนผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาษา

1.1.12 จัดการแข่งขันกีฬาอาเซียนระดับมหาวิทยาลัย เยาวชนอาสาสมัครอาเซียน เพื่อสันติภาพ เกมสคอมพิวเตอร์อาเซียน การแข่งโอลิมปิกวิทยาศาสตร์อาเซียน เพื่อส่งเสริมการมี ปฏิสัมพันธ์และความเข้าใจในหมู่เยาวชนของภูมิภาค

1.1.13 สานต่อการดำเนินโครงการรางวัลเยาวชน อาทิจิ รางวัลวันเยาวชนอาเซียน และโครงการสืบทอดกรรมเยาวชนที่ประสบความสำเร็จ (เทโย อาเซียน) เพื่อเป็นการแสดงการยอมรับ บุคคลและองค์กรเยาวชนที่มีบทบาทช่วยส่งเสริมความคิดเกี่ยวกับอาเซียน และคุณค่าเกี่ยวกับ อาเซียนในหมู่เยาวชนทั่วภูมิภาค

1.1.14 ดำเนินการจัดตั้งกองทุนสำหรับเยาวชนอาเซียนเพื่อสนับสนุนโครงการ และกิจกรรมต่างๆ ของเยาวชนในอาเซียน

1.1.15 จัดตั้งเวทีเพื่อเสริมสร้างเครือข่ายและแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในเรื่อง ยุทธศาสตร์และกลไกการพัฒนาเด็กและเยาวชนในอาเซียน

1.1.16 แลกเปลี่ยนนักแสดงทางวัฒนธรรมและนักวิชาการระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนผ่านระบบการศึกษาเพื่อให้เข้าถึงมากขึ้นและมีความเข้าใจในเรื่องความแตกต่างทางด้าน วัฒนธรรมของประเทศสมาชิกอาเซียน

1.1.17 ส่งเสริมให้มีทางเลือกในการศึกษาระดับสูงในประเทศสมาชิกอาเซียนผ่าน โครงการหนึ่งหลักสูตรในต่างประเทศหรือหนึ่งปีในต่างประเทศ

1.1.18 สนับสนุนให้ประชาชนในประเทศสมาชิกอาเซียนมีความเชี่ยวชาญ ภาษาอังกฤษ เพื่อให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยตรง และสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชน นานาชาติ

1.1.19 ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1.1.20 ดำเนินการจัดตั้งตัวชี้วัดการพัฒนาเยาวชนอาเซียนเพื่อประเมินผลที่ได้รับ และประสิทธิภาพของโครงการเยาวชนต่างๆ ในภูมิภาคเพื่อช่วยประเทศสมาชิกในการวางแผน กิจกรรมเยาวชนใหม่

1.1.21 ส่งเสริมการพัฒนาเรื่องการดูแลเด็กเล็กโดยการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดี ที่สุด ประสพการณ์และการเสริมสร้างขีดความสามารถ

1.2 การลงทุนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพทรัพยากร มนุษย์ของอาเซียน โดยดำเนินกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์และพัฒนาคุณสมบัติความสามารถการ เตรียมความพร้อมที่ดีให้กับแรงงานอาเซียน เพื่อที่จะเอื้อการรับมือกับประโยชน์และกับสิ่งท้าทายต างๆ ที่จะเกิดขึ้นจากการรวมตัวในภูมิภาคได้

1.2.1 จัดทำการสำรวจในปี 2552 และเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับศูนย์การ เรียนรู้ที่มีอยู่ในเรื่องการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในภูมิภาคอาเซียน

1.2.2 ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาทางธุรกิจระหว่างประเทศในสถานที่ ทำงาน

1.2.3 จัดทำการประเมินเพื่อกำหนดความต้องการการฝึกอบรมในอาเซียน โดยเฉพาะในประเทศกัมพูชา ลาว และเวียดนาม เพื่อร่วมกันจัดทำโครงการความร่วมมือทางด้าน วิชาการสำหรับผู้ใช้แรงงาน

1.2.4 ส่งเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับผู้ใช้แรงงานในอาเซียน โดยการจัดหลักสูตรหรือโครงการฝึกอบรมร่วมกัน

1.2.5 จัดการฝึกอบรมทักษะเพื่อคำนึงถึงความแตกต่างทางเพศสำหรับผู้ฝึกในประเทศสมาชิกอาเซียน โดยเฉพาะประเทศกัมพูชา ลาว พม่า และเวียดนาม ภายในปี 2553

1.2.6 ออกแบบและดำเนินโครงการฝึกอบรมที่จะสนองตอบความต้องการของโรงงานอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าเพิ่มสูง เพื่อช่วยเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของอาเซียนในระดับโลก

1.2.7 จัดทำแผนปฏิบัติงานความร่วมมือระดับภูมิภาคสำหรับการพัฒนาทักษะในสตรี เยาวชน และผู้พิการ

1.2.8 จัดการแข่งขันด้านทักษะในอาเซียนเป็นประจำเพื่อสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาในหมู่ผู้ใช้แรงงานในอาเซียนโดยเฉพาะความพยายามที่จะบรรลุมาตรฐานในเรื่องขีดความสามารถของภูมิภาค

1.3 เน้นส่งเสริมให้รวมหลักการการทำงานอย่างถูกต้องและเหมาะสมไว้ในวัฒนธรรมการทำงานของอาเซียนรวมถึงสุขภาพ และความปลอดภัยในที่ทำงาน และทำให้เกิดความมั่นใจว่าการส่งเสริมการบริหาร ก็คือการจะเป็นส่วนหนึ่งของนโยบายการจ้างงานของอาเซียนเพื่อให้บรรลุผลตามยุทธศาสตร์การจ้างงาน

1.3.1 เสริมสร้างขีดความสามารถของภาครัฐในการติดตามตลาดแรงงานและตัวชี้วัดทรัพยากรมนุษย์และคิดค้นนโยบายรองรับผลกระทบต่องาน

1.3.2 จัดทำกรอบด้านทักษะระดับชาติเพื่อนำไปสู่การยอมรับทักษะในระดับอาเซียน

1.3.3 พยายามจัดตั้งเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญด้านอุตสาหกรรมในอาเซียน เพื่อส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมที่แข็งแกร่ง มีความกลมกลืน มีผลผลิตมากขึ้นและมีงานที่ดีภายในปี 2553

1.3.4 ดำเนินการตามแผนปฏิบัติการในเรื่องความปลอดภัยในวิชาชีพและกรอบสุขภาพในระดับชาติสำหรับอาเซียนตามที่ได้มีการยืนยันโดยอาเซียน-โอเชเนีย

1.4 ส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นการดำเนินโครงการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งเสริมการปฏิบัติตามข้อริเริ่มของภูมิภาคด้านไอซีที

1.4.1 ดำเนินโครงการเสริมสร้างขีดความสามารถ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ด้าน ไอซีทีในอาเซียน โดยเฉพาะในกลุ่มสตรี เด็ก ผู้สูงวัย และผู้พิการ

1.4.2 ส่งเสริมการใช้ไอซีทีในเชิงบวก โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต

1.4.3 สนับสนุนการใช้ไอซีทีในทุกระดับการศึกษา

1.4.4 ริเริ่มการเริ่มใช้ไอซีทีในโรงเรียนประถมให้เร็วขึ้น

1.4.5 ส่งเสริมการใช้ไอซีทีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ทางอินเทอร์เน็ต

1.4.6 พัฒนาผู้ใช้แรงงานและกำลังคนเพื่อการมีวิชาชีพและความชำนาญทางด้านไอซีที

1.5 การอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเชิงประยุกต์ พัฒนานโยบายและกลไกเพื่อสนับสนุนความร่วมมือในด้านการวิจัยการพัฒนาทางดานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการถ่ายทอดเทคโนโลยีรวมทั้งในเชิงพาณิชย์ การจัดตั้งเครือข่ายสถาบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยการมีส่วนร่วมของภาคเอกชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

1.5.1 จัดตั้งเครือข่ายศูนย์การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมความร่วมมือและแลกเปลี่ยนการใช้ประโยชน์จากงานวิจัย การถ่ายทอดเทคโนโลยีและการค้า และการวิจัยร่วมกันและการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีภายในปี 2554

1.5.2 เสริมสร้างการทำวิจัยร่วมกันและการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศเชิงประยุกต์เพื่อการเสริมสร้างให้ประชาคมมีความกินดีอยู่ดี

1.5.3 อำนวยความสะดวกในเรื่องการแลกเปลี่ยนและเคลื่อนย้ายนักวิทยาศาสตร์และนักวิจัยจากสถาบันทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั้งของภาครัฐและเอกชน โดยให้สอดคล้องกับกฎหมาย กฎระเบียบและนโยบายระดับชาติ

1.5.4 จัดตั้งพันธมิตรทางยุทธศาสตร์ร่วมกับภาคเอกชนเพื่อส่งเสริมความร่วมมือด้านการวิจัยและการพัฒนา รวมทั้งการถ่ายทอดเทคโนโลยีและการค้า

1.5.5 ให้ทุนการศึกษาในอาเซียนเพื่อสนับสนุนสถาบันวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเสมือนจริงอาเซียน (เอวิสท์) และกิจกรรมทางด้านวิทยาศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.5.6 เพิ่มการตระหนักรู้ในเรื่องวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีเชิงประยุกต์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน จัดทำตัวชี้วัดทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เพื่อให้ผู้วางแผนด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมใช้ประโยชน์ในการพัฒนายุทธศาสตร์ทางด้านทรัพยากรมนุษย์

1.5.7 ส่งเสริมและสนับสนุนการใช้ประโยชน์เครือข่ายทางด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอาเซียน และเครือข่ายวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีอื่นๆ

1.5.8 ส่งเสริมการพัฒนาการใช้และการแลกเปลี่ยนการใช้ระบบดิจิทัลในประเทศสมาชิกอาเซียน

1.6 เสริมสร้างทักษะในการประกอบการสำหรับสตรี เยาวชน ผู้สูงอายุ และผู้พิการ เน้นส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสตรีเยาวชน ผู้สูงอายุ ผู้พิการ กลุ่มผู้ด้อยโอกาส และกลุ่มชายขอบใน

กำลังแรงงานที่มี ผลผลิตโดยการฝึกอบรมการฝีมือ เพื่อปรับปรุงคุณภาพความเป็นอยู่ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการพัฒนาชาติและการรวมตัวทางเศรษฐกิจของอาเซียน

1.6.1 จัดตั้งเวทีอาเซียนด้านผู้ประกอบการเยาวชน ภายใต้กรอบความร่วมมือรายสาขาด้านแรงงาน เยาวชน การศึกษา ภายในปี 2552

1.6.2 จัดตั้งเครือข่ายผู้ประกอบการสตรี ภายในปี 2553 และเสริมบรรยากาศสำหรับผู้ประกอบการสตรีในภูมิภาค รวมทั้งการเข้าถึงเงินทุน/สินเชื่อรายย่อยไว้หลักประกันเทคโนโลยี การฝึกอบรม การตลาด และการให้บริการการคุ้มครองทางสังคม

1.6.3 สร้างเครือข่ายผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการประกอบการ โดยเฉพาะในการฝึกอบรมทางด้านทักษะสำหรับเด็กที่ออกจากโรงเรียน ผู้สูงอายุและผู้พิการ ภายในปี 2553

1.7 พัฒนาสมรรถภาพของระบบราชการ เน้นการจัดตั้งระบบราชการที่มีประสิทธิภาพ โปร่งใส มีความรับผิดชอบและมีความน่าเชื่อถือ โดยการเพิ่มขีดความสามารถของทรัพยากรบุคคลในระบบราชการของอาเซียน และเพิ่มความร่วมมือระหว่างรัฐสมาชิกอาเซียน

1.7.1 พัฒนายุทธศาสตร์เพื่อดำเนินการตามแผนปฏิบัติการการประชุมอาเซียนว่าด้วยกิจการด้านพลเรือน (เอซีซีเอสเอ็ม) (2551-2555) ภายในปี 2552

1.7.2 ให้เอซีซีเอสเอ็มสนับสนุนการประสานงานในอาเซียนเพื่อให้ระบบราชการมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบต่อสาธารณชนและมีธรรมาภิบาล รวมทั้งสนับสนุนการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการในด้านเหล่านี้ประจำปี โดยให้เริ่มตั้งแต่ปี 2551

1.7.3 เสริมสร้างขีดความสามารถของศูนย์ทรัพยากรอาเซียนภายใต้เอซีซีเอสเอ็ม เพื่อพัฒนาและจัดโครงการฝึกอบรมเพื่อช่วยประเทศสมาชิกอาเซียน

1.7.4 พัฒนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ฝึกเพื่อเป็นทรัพยากรบุคคลในโครงการฝึกอบรมและเสริมสร้างขีดความสามารถของพลเรือน

1.7.5 พัฒนาคู่มือและหลักสูตรให้เหมาะสมสำหรับเพศและการพัฒนา และหลักจริยธรรมและธรรมาภิบาล สำหรับการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

1.7.6 พัฒนาและจัดโครงการฝึกอบรมโดยเน้นการเสริมสร้างขีดความสามารถเพื่อแลกเปลี่ยนกันในระบบราชการอาเซียนภายใต้การประชุมอาเซียนว่าด้วยกิจการด้านพลเรือน

1.7.7 กระชับความร่วมมือในการประสานงานเพื่อบรรลุการพัฒนาพลเรือนที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีความสามารถ น่าเชื่อถือและตอบสนองต่อระบบราชการในอาเซียน โดยดำเนินผ่านกิจกรรมของศูนย์ทรัพยากรอาเซียนต่างๆ (เออาซี) กรอบความร่วมมือรายสาขา และกิจกรรมระดับภูมิภาคที่สนับสนุนการดำเนินการสาขาความสำคัญของเอซีซีเอสเอ็ม

1.7.8 จัดทำนโยบายและโครงการภายใต้การรณรงค์ที่ยั่งยืนในระบบราชการเพื่อให้แผนงานเอชซีซีเอสเอ็ม (2551-2555) บรรลุผลสำเร็จ ส่งเสริมความโปร่งใส ความซื่อสัตย์ คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม เคารพหลักสิทธิมนุษยชนและความเท่าเทียมทางเพศ ใส่ใจและปฏิบัติอย่างเป็นพิเศษต่อคนยากไร้ รวมถึงให้ข้าราชการอาเซียนผู้ซึ่งควรจะเป็นผู้นำและผู้ให้การสนับสนุนเป้าหมายของเอเอสซีซี

1.7.9 เพิ่มและจัดตั้งกลไกเพื่อการบริการสาธารณะที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งมาตรฐานการบริการ ปฏิบัติจากประชาชน และระบบจัดอันดับแสดงฐานะการผลิต

1.7.10 ขยายบทบาทของประชาสังคมและกลุ่มประชาชน ในหลักจริยธรรมและธรรมาภิบาล

สรุป การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ASCC ให้ความสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเน้นการบูรณาการด้านการศึกษาให้เป็นวาระของอาเซียน การสร้างสังคมความรู้ โดยส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึง การลงทุนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ส่งเสริมการจ้างงานที่เหมาะสม ส่งเสริมเทคโนโลยีสารสนเทศ (ไอซีที) อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเชิงประยุกต์ เสริมสร้างทักษะในการประกอบการ สำหรับสตรี เยาวชน ผู้สูงอายุ และผู้พิการ และพัฒนาสมรรถภาพของระบบราชการ

2. การคุ้มครองและสวัสดิการสังคม (Social Welfare and Protection)

2.1 การขจัดความยากจน เน้นการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำในด้านสังคมและเศรษฐกิจระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน รวมถึงการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาแห่งสหัสวรรษ (เอ็มดีจี) ของสหประชาชาติในด้านการกำจัดความยากจนและความหิวโหย

2.1.1 พัฒนาและดำเนินตามแผนงานอาเซียนเพื่อบรรลุเป้าหมายการพัฒนาแห่งสหัสวรรษของสหประชาชาติโดยหารือกับกรอบสาขาความร่วมมือต่างๆ เพื่อจะกำหนดและขยายความร่วมมือทางวิชาการในการลดความยากจน

2.1.2 สนับสนุนข้อริเริ่มที่ขับเคลื่อนโดยประเทศสมาชิกอาเซียนในการลดความยากจนเพื่อนำไปสู่การลดช่องว่างทางการพัฒนาระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

2.1.3 เพิ่มความพยายามในการดำเนินโครงการที่เกี่ยวข้องกับการขจัดความยากจน โดยเฉพาะในด้านโครงสร้างพื้นฐานในชนบท แหล่งน้ำ สุขาภิบาล ภายใต้ข้อริเริ่มเพื่อการรวมตัวของอาเซียน และกรอบความร่วมมือในอนุภูมิภาคอื่นๆ

2.1.4 ปรับปรุงขีดความสามารถของอาเซียนในการประเมินความยากจนอย่างง่าย และสามารถปฏิบัติได้และติดตามกลยุทธ์ในการลดความยากจนภายใต้ระบบที่มีค่ากำหนด โดยครอบคลุมให้มากที่สุด

2.1.5 ให้ความช่วยเหลือครอบครัวที่ยากจนด้วยระบบสนับสนุนที่เหมาะสมเพื่อให้คนเหล่านั้นพึ่งพาตนเองได้

2.1.6 กระชับความร่วมมือของอาเซียนในด้านเงินทุนกู้ยืมขนาดเล็ก รวมทั้งกระชับความร่วมมือและเครือข่ายระหว่างสถาบันด้านการเงินในพื้นที่ยากจนโดยคำนึงถึงค่านิยมและประเพณีท้องถิ่นรวมทั้งการรับมือกับปัญหาความยากจนในกลุ่มสตรี

2.1.7 พยายามจัดตั้งธนาคารข้อมูลอาเซียนในเรื่องความยากจนและโครงการลดความยากจนโดยแบ่งปันข้อมูลระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

2.1.8 สานต่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดโดยการจัดสัมมนาและสัมมนาเชิงปฏิบัติการในเรื่องการลดความยากจนเป็นประจำในประเทศสมาชิกอาเซียนและประเทศคู่เจรจา

2.1.9 จัดตั้งเครือข่ายอาเซียนด้านการพัฒนาครอบครัว

2.1.10 สนับสนุนขบวนการอาสาสมัครชนบทและให้มีการแลกเปลี่ยนผู้เชี่ยวชาญเยาวชนวิชาชีพด้านการพัฒนาชนบทในอาเซียน

2.2 เครือข่ายความปลอดภัยทางสังคม และความคุ้มกันจากผลกระทบด้านลบจากการรวมตัว อาเซียนและโลกาภิวัตน์ ให้ความมั่นใจว่าประชาชนอาเซียนทุกคนได้รับสวัสดิการสังคมและการคุ้มกันจากผลกระทบเชิงลบจากโลกาภิวัตน์ และการรวมตัวโดยพัฒนาคุณภาพ ความครอบคลุม และความยั่งยืนของการคุ้มครองทางสังคม และเพิ่มความสามารถในการจัดการความเสี่ยงทางด้านสังคม

2.2.1 จัดการสำรวจระบอบการปกป้องทางด้านสังคมที่มีอยู่ในอาเซียน

2.2.2 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในเรื่องระบบความมั่นคงทางด้านสังคม

2.2.3 ให้มีเรื่องการป้องกันทางด้านสังคมในความร่วมมืออาเซียนในด้านแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับแรงงาน

2.2.4 พิจารณาความเป็นไปได้ในการจัดตั้งระบบประกันสังคมที่จะครอบคลุมแรงงานอย่างไม่เป็นทางการ

2.2.5 จัดตั้งเครือข่ายหน่วยงานที่ทำหน้าที่ดูแลสังคมในการส่งเสริมการกินดีอยู่ดี และชีวิตความเป็นอยู่ของคนจน คนด้อยโอกาส คนที่ถูกกลั่นแกล้งและคนที่ถูกเอาเปรียบที่ได้รับผลกระทบจากกระบวนการรวมตัวและโลกาภิวัตน์

2.2.6 ศึกษากลไกการจัดการความเสี่ยงจากภัยพิบัติทางด้านเกษตร ป่าไม้และประมง

2.2.7 จัดทำวิจัยในเรื่องผลกระทบที่เกิดจากการรวมตัวทางเศรษฐกิจและโลกาภิวัตน์ในมุมมองทางเพศที่เกี่ยวข้องเพื่อเตรียมการในมาตรการที่แต่ละเพศจะมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสม

2.2.8 ดำเนินการที่เหมาะสมและออกมาตรการป้องกันการใช้อินเตอร์เน็ตในทางที่ผิดและการกระทำอันตรายต่อผู้หญิง เด็กและกลุ่มอื่นๆ

2.2.9 ดำเนินการที่เหมาะสมและออกมาตรการป้องกันการใช้อินเตอร์เน็ตในการก่อวินาศกรรม สร้างความเกลียด การแบ่งแยกและการไม่ยอมรับความคิดที่แตกต่าง

2.2.10 กระชับความร่วมมือของอาเซียนในการปกป้องแรงงานย้ายถิ่นฐานที่เป็นสตรี

2.3 ส่งเสริมความมั่นคงและความปลอดภัยด้านอาหาร ให้ความมั่นใจว่าประชาชนอาเซียนทุกคนมีอาหารเพียงพอตลอดเวลา และให้ความมั่นใจในความปลอดภัยด้านอาหารในรัฐสมาชิกอาเซียน

2.3.1 ปรับกฎระเบียบทางด้านความมั่นคงทางอาหารระดับชาติให้เข้ากับมาตรฐานระดับนานาชาติที่ได้รับการยอมรับ รวมทั้งมาตรการการกักกันและการตรวจสอบสำหรับการเคลื่อนย้ายพืชและสัตว์และผลผลิตที่ทำจากพืชและสัตว์

2.3.2 เสริมสร้างงานภายใต้คณะทำงานผู้ประสานงานเรื่องความมั่นคงด้านอาหารเพื่อประสานงานกับหน่วยงานหลักและหน่วยงานย่อยด้านอาหารของอาเซียนได้ดีขึ้นรวมทั้งการปฏิบัติแผนงานต่างๆ

2.3.3 ส่งเสริมให้ผู้ผลิตทุกระดับผลิตอาหารที่ปลอดภัยและดีต่อสุขภาพ

2.3.4 จัดทำกรอบกฎหมายในด้านอาหารที่เป็นแบบอย่างและเสริมสร้างการตรวจสอบอาหาร ระบบการออกไปรับรอง ตั้งแต่ทุ่งนาถึงโต๊ะอาหารในประเทศสมาชิกอาเซียน

2.3.5 สร้างเครือข่ายของห้องปฏิบัติการด้านอาหารที่มีประสิทธิภาพของประเทศสมาชิกอาเซียนเพื่ออำนวยความสะดวก ในการแลกเปลี่ยนข่าวสาร ข้อมูล การค้นหาประสบการณ์ แนวปฏิบัติที่ดีที่สุดเกี่ยวกับห้องปฏิบัติการด้านอาหาร และเทคโนโลยีใหม่ๆ

2.3.6 เสริมสร้างขีดความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียนในการวิเคราะห์เรื่องความเสี่ยง

2.3.7 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและบทบาทของผู้บริโภคในด้านความปลอดภัยอาหาร

2.3.8 ส่งเสริมบทบาทของคณะกรรมการการสำรองอาหารเพื่อความมั่นคงของอาเซียน (เอเอฟเอสอาบี) รวมทั้งเพิ่มการสำรองอาหารหลักในภูมิภาค

2.3.9 เสริมสร้างความร่วมมือกับสถาบันทั้งในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติ และองค์กรเอกชนเพื่อประกันความมั่นคงทางอาหารในภูมิภาค

2.3.10 จัดตั้งเครือข่ายเพื่อส่งเสริมความร่วมมือการค้าอาหารทั้งในและนอกอาเซียนเพื่อความมั่นคงในการแจกจ่ายอาหารในภูมิภาค

2.3.11 สร้างหลักประกันให้มีอาหารตลอดเวลาสำหรับประชาชนอาเซียน

2.3.12 สนับสนุนให้ใช้เทคโนโลยีที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในการปลูกและผลิตอาหาร

2.3.13 ปรับปรุงคุณภาพของระบบการตรวจสอบคุณภาพและประสิทธิภาพในการรับมือกับโรคที่ติดจากอาหารและการระบาดของโรคอาหารเป็นพิษโดยให้มีการแบ่งปันข้อมูลและแลกเปลี่ยนความเชี่ยวชาญ

2.3.14 ส่งเสริมการสนับสนุนให้ผู้ผลิตผลิตอาหารที่ปลอดภัยและดีต่อสุขภาพ ผ่านทางการศึกษาและการสื่อสารไปยังกลุ่มชุมชนเพื่อให้เป็นกำลังที่จะสนับสนุนอาหารปลอดภัย

2.3.15 หาโอกาสจัดการหารือ การประชุม เพื่อประสานความร่วมมือระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อช่วยส่งเสริมความมั่นคงและความปลอดภัยด้านอาหาร

2.3.16 บูรณาการมาตรการดังกล่าวข้างต้นเข้าไว้ในแผนปฏิบัติการอย่างครอบคลุมโดยมีเป้าหมายในการปรับปรุงอาหารให้ดีต่อสุขภาพมากขึ้น

2.4 การเข้าถึงการดูแลสุขภาพและส่งเสริมการดำรงชีวิตที่มีสุขภาพ เน้นการเข้าถึงการรักษาสุขภาพการบริการทางการแพทย์และยาที่เพียงพอและราคาถูก และส่งเสริมให้ประชาชนอาเซียนดำรงชีวิตที่มีสุขภาพสมบูรณ์

2.4.1 ส่งเสริมการลงทุนในเรื่องการปรับปรุงโครงสร้างการดูแลสุขภาพขั้นพื้นฐานอย่างมีเหตุผล เพื่อเป็นหลักประกันทางการเงินและสังคมสำหรับคนยากจนและคนที่ไม่ได้มีโอกาสทางด้านสังคมให้สามารถเข้าถึงการรับบริการและบรรลุเป้าหมายการพัฒนาแห่งสหัสวรรษที่เกี่ยวกับทางด้านสุขภาพได้มากขึ้น

2.4.2 ส่งเสริมข่าวสาร การศึกษาและการดำเนินกิจกรรมเพื่อสุขภาพสำหรับสาธารณชนเพื่อส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพที่ดีและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น การ

รับประทานอาหาร การออกกำลังกาย และการรักษาสุขภาพจิต ให้มีลักษณะที่เข้าถึงง่าย ราคาถูก และมีความยั่งยืน

2.4.3 ใช้ยุทธศาสตร์เพื่อเสริมสร้างการจัดการกับความเสี่ยงแบบบูรณาการ และส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพที่ดี เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

2.4.4 จัดทำและรับรองกรอบความร่วมมือสำหรับอาหารและเครื่องดื่มที่ไม่เป็นผลดีต่อสุขภาพ รวมทั้งเครื่องดื่มประเภทสุราในลักษณะเดียวกับกรอบอนุสัญญาว่าด้วยการควบคุมยาสูบ (เอฟซีทีซี)

2.4.5 ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบนโยบายการดำรงระดับภูมิภาคและระดับโลกและการรวมตัวทางด้านเศรษฐกิจในเรื่องสุขภาพ และจัดทำยุทธศาสตร์เพื่อที่จะลดผลกระทบในทางลบโดยการจัดจัมมนาและสัมมนาเชิงปฏิบัติการในระดับภูมิภาค แลกเปลี่ยนผลการศึกษาและเอกสารทางด้านวิชาการ

2.4.6 จัดทำยุทธศาสตร์สำหรับอาเซียนในการเสริมสร้างขีดความสามารถและการแข่งขันในด้านสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ รวมทั้งสาขาทางด้านเภสัชกรรม

2.4.7 จัดให้มีการวิจัยและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ข้ามประเทศในการส่งเสริมการบูรณาการด้านความปลอดภัย และประสิทธิผลของยาแผนโบราณและการแพทย์ทางเลือกเข้าไปในระบบการดูแลสุขภาพระดับ ชาติและในระดับอื่นๆ

2.4.8 ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีชีวภาพ เทคโนโลยีเกี่ยวกับอาหาร และนาโนเทคโนโลยี เพื่อช่วยการใช้ทรัพยากรชีวภาพอย่างยั่งยืน รวมทั้งการออกแบบการผลิตและการจัดส่งยาหรือผลิตภัณฑ์อื่นๆ

2.4.9 ส่งเสริมโครงการพัฒนาระบบสารสนเทศสาธารณสุข (อี-เฮลท์) เพื่อเผยแพร่ข้อมูลที่เหมาะสม เทียงตรงและสมบูรณ์เพื่อประโยชน์ต่อสุขภาพของสาธารณสุขอย่างทันเวลา

2.4.10 ส่งเสริมการประสานงานในเรื่องการวิจัยและการพัฒนาเกี่ยวกับสุขภาพ การใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพ รวมทั้งปัจจัยความเสี่ยงของการเกิดโรคไม่ติดต่อในประเทศสมาชิกอาเซียน

2.4.11 ส่งเสริมการแบ่งปันแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในการปรับปรุงการเข้าถึงผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพรวมทั้งยาสำหรับประชาชนในอาเซียน

2.4.12 จัดหาแรงจูงใจและสภาพการทำงานที่ดีเพื่อเป็นหลักประกันในการทำงานของเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลด้านสุขภาพในภูมิภาค ในการร่วมกับองค์กรอนามัยโลกและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพัฒนาแนวปฏิบัติที่ยุติธรรมในการคัดเลือกเจ้าหน้าที่ด้านสาธารณสุขในระดับสากลเพื่อแก้ปัญหาการขาดแคลนเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลสุขภาพทั่วโลก

2.4.13 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพ ยา การศึกษาด้านกายภาพและสุขภาพเพื่อให้เกิดการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์

2.4.14 ส่งเสริมการเป็นหุ้นส่วนระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน เสริมสร้างบทบาทหน้าที่ของชุมชนและนโยบายประเด็นอ่อนไหวด้านเพศ เพื่อการปรับปรุงมาตรฐานด้านสุขภาพของชุมชน

2.4.15 ส่งเสริมโครงการเสริมสร้างขีดความสามารถ เช่น การปรับปรุงประสิทธิภาพการบริหารจัดการด้านเภสัชกรรม จัดให้มีหลักสูตรการฝึกอบรมและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ด้านการวิจัยในเรื่องเสถียรภาพ สภาพพร้อมใช้ทางชีวภาพ ชีวสมมูล การศึกษาทางคลินิก การให้กระบวนการผลิตและวิธีการวิเคราะห์

2.4.16 จัดตั้งและคงไว้ซึ่งระบบการตรวจสอบด้านโภชนาการในอาเซียน

2.4.17 ส่งเสริมการเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีที่สุดเพื่อปรับปรุงการเข้าถึงการดูแลสุขภาพขั้นพื้นฐานในกลุ่มเสี่ยง หรือกลุ่มที่มีโอกาสติดเชื้อได้ง่าย ให้ความสำคัญกับโรคเบาหวาน โรคหัวใจ โรคมะเร็ง และความพิการ ผ่านการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ การจัดสัมมนาและแลกเปลี่ยนการเยือนระหว่างประเทศสมาชิก

2.4.18 ส่งเสริมให้ผู้บริโภคเป็นผู้มีส่วนร่วมในเรื่องการดูแลสุขภาพ โดยผู้บริโภคจะได้รับทางเลือกที่ได้รับประโยชน์มากที่สุดและมีความเสี่ยงน้อยที่สุดในการใช้ยาแผนโบราณและการแพทย์ทางเลือก

2.4.19 ส่งเสริมให้ผู้กำหนดนโยบายเร่งรัดการดำเนินการเพื่อเพิ่มการเข้าถึงข้อมูลสุขภาพด้านเพศและการเจริญพันธุ์ และการให้บริการด้านสุขภาพอย่างเป็นมิตร และให้ความรู้แก่สังคมโดยเฉพาะผู้ปกครองและวัยรุ่นในเรื่องการเจริญพันธุ์และสุขภาพทางเพศ

2.4.20 จัดทำโครงการและปรับปรุงระบบการตรวจสอบโรคไม่ติดต่อ เช่น โรคเบาหวาน โรคหัวใจ โรคมะเร็ง ซึ่งกลายเป็นโรคที่พบบ่อยขึ้นในชุมชนเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้ชีวิต

2.4.21 เสริมสร้างเครือข่ายด้านสุขภาพที่มีอยู่เดิมในประเทศสมาชิกอาเซียนเพื่อผลักดันให้เกิดความสำเร็จในเรื่องของการเข้าถึงบริการด้านสุขภาพและการส่งเสริมพฤติกรรมการใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพดี โดยแลกเปลี่ยนความรู้ เทคโนโลยี นวัตกรรมเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาอย่างยั่งยืนสืบต่อไป

2.4.22 ส่งเสริมการใช้ยาอย่างมีเหตุผล โดยเฉพาะการสั่งยาปฏิชีวนะ

2.4.23 แลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์เรื่องการควบคุมราคายาเพื่อการเข้าถึงยาที่จำเป็นในประเทศสมาชิกอาเซียน

2.4.24 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องการจัดการและกำหนดนโยบายด้านสาธารณสุข

2.5 การเพิ่มศักยภาพในการควบคุมโรคติดต่อ เสริมสร้างความพร้อมและประสิทธิภาพในระดับ ภูมิภาค โดยบูรณาการแนวทางการป้องกันการเฝ้าระวัง ควบคุม และการสนองตอบที่ทันเวลาเพื่อแก้ ปัญหาโรคติดต่อและโรคติดเชื้ออุบัติใหม่

2.5.1 เสริมสร้างความเข้มแข็งและพัฒนาความตกลงความร่วมมือระดับภูมิภาค โดยบูรณาการแนวทางการป้องกัน การควบคุม การเตรียมความพร้อมเรื่องโรคติดเชื้ออุบัติใหม่ โดยให้เป็นไปตามกฎระเบียบระหว่างประเทศว่าด้วยเรื่องสุขภาพ ปี 2548 และยุทธศาสตร์เอเชีย-แปซิฟิก สำหรับโรคติดต่ออุบัติใหม่ (แอปเซด)

2.5.2 จัดตั้ง เสริมสร้างและคงไว้ซึ่งระบบการสนับสนุนระดับภูมิภาคและสร้างเครือข่ายเพื่อลดช่องว่างระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน ในการรับมือกับโรคติดเชื้ออุบัติใหม่และโรคติดต่ออื่นๆ

2.5.3 สร้างหลักประกันว่าคลังของยาต้านไวรัสและอุปกรณ์ป้องกันส่วนบุคคล (พีพีอี) จะถูกเก็บรักษาไว้ในระดับภูมิภาคสำหรับประเทศสมาชิกอาเซียนเพื่อเตรียมความพร้อมอย่างทันทั่วทั้งที่ในกรณีเกิดการระบาดของไข้หวัด

2.5.4 ลดผลกระทบจากการแพร่กระจายและการระบาดของโรคติดเชื้อเอชไอวี โดยให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาแห่งสหัสวรรษ การประชุมสมัชชาสหประชาชาติสมัยพิเศษว่าด้วยเรื่องโรคเอชไอวีและโรคเอดส์ พันธกรณี อาเซียนว่าด้วยเรื่องเอชไอวีและเอดส์ และแผนงานอาเซียนว่าด้วยเอชไอวีและโรคเอดส์ระยะที่ 3

2.5.5 ปรับปรุงให้สามารถเข้าถึงการดูแลรักษาด้วยยาต้านไวรัสเอชไอวีที่สามารถซื้อหาได้และการรับการรักษาโรคติดเชื้อฉวยโอกาส รวมทั้งสารเคมีในการวินิจฉัยโรค

2.5.6 จัดทำโครงการเพื่อปรับปรุงการเฝ้าดูการติดเชื้อเอชไอวีระยะสอง (ปัจจัยเสี่ยงและพฤติกรรม) และส่งเสริมการเผยแพร่ข้อมูลและประสบการณ์ในหมู่ประเทศสมาชิกอาเซียน

2.5.7 ส่งเสริมการเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในการปรับปรุงการเข้าถึงการดูแลรักษาเบื้องต้นในกลุ่มบุคคลที่มีความเสี่ยงและกลุ่มที่ติดเชื้อได้ง่าย โดยเฉพาะโรคเอชไอวีและโรคเอดส์ โรคมาลาเรีย โรคไข้เลือดออก โรคฉี่หนู และโรคติดเชื้ออุบัติใหม่ โดยจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการและแลกเปลี่ยนการเยือนระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

2.5.8 เสริมสร้างความชำนาญทางคลินิกในภูมิภาคผ่านเครือข่ายองค์กรผู้เชี่ยวชาญ สถาบันวิจัยระดับภูมิภาคและการแลกเปลี่ยนความชำนาญและการแบ่งปันข้อมูล

2.5.9 เสริมสร้างความร่วมมือโดยการแบ่งปันข้อมูลและประสบการณ์เพื่อป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อที่เกี่ยวข้องกับภาวะโรคเรื้อรัง การเปลี่ยนแปลงทางภูมิอากาศ และภัยพิบัติที่เกิดขึ้นทั้งจากธรรมชาติหรือจากมนุษย์

2.5.10 จัดการกับเรื่องน้ำสะอาด การปลอดเชื้อ ระบบสุขภาพ การจัดการของเสีย ที่มีส่วนทำให้เกิดโรคติดเชื้อ

2.5.11 กระชับความร่วมมือระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องการติดตามผู้ติดโรคและระบบกักกัน

2.5.12 เสริมสร้างและรักษาระบบการเฝ้าระวังโรคติดเชื้อ เช่น โรคเอชไอวีหรือโรคเอดส์ โรคมาลาเรีย โรคไข้เลือดออก โรควัณโรค

2.5.13 ส่งเสริมการประสานงานในการวิจัยและพัฒนาทางด้านผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพโดยเฉพาะยาชนิดใหม่สำหรับโรคติดต่อรวมทั้งโรคที่ไม่ได้รับความสนใจที่พบได้ทั่วไปในประเทศสมาชิกอาเซียน

2.6 รับประกันอาเซียนที่ปลอดยาเสพติด ลดการเสพยาเสพติดที่ผิดกฎหมายในหมู่ประชาชนทั่วไป โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียน เยาวชน และกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง โดยเน้นมาตรการป้องกันและสงเสริมการเข้าถึงวิธีการรักษาการฟื้นฟูเพื่อกลับเข้าสู่สังคมอีกครั้ง และการบริการหลังการบำบัดเพื่อให้อีกกลับเข้าสู่สังคมอย่างเต็มที่โดยความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชนและองค์กรภาคประชาสังคม

2.6.1 จัดทำและดำเนินโครงการป้องกันการใช้ยาเสพติดและโครงการควบคุมการใช้ยาเสพติดในทางที่ผิดในครอบครัว โรงเรียน สถานที่ทำงานและชุมชน

2.6.2 ส่งเสริมการตระหนักรู้และปฎิบัติทางสังคมโดยสนับสนุนในเรื่องการต่อต้านภัยร้ายและอันตรายของยาเสพติด

2.6.3 ลดการใช้ยาเสพติดที่ผิดกฎหมายโดยการสร้างมิตรร่วมกันและแบ่งปันแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในการจัดทำโครงการลดความต้องการใช้ยาเสพติด

2.6.4 แบ่งปันข้อมูลการวิจัยยาเสพติดระหว่างประเทศสมาชิก

2.6.5 พัฒนาความช่วยเหลือด้านวิชาการเพื่อให้ประเทศที่เกี่ยวข้องกำหนดพืชทดแทนแทนการใช้พืชยาเสพติดที่ผิดกฎหมายและจัดทำกรปฏิรูปนโยบายอย่างยั่งยืน

2.6.6 ส่งเสริมการเข้าถึงตลาดสำหรับผลผลิตที่มาจากการพัฒนาทางเลือกภายในภูมิภาค โดยสอดคล้องกับพันธกรณีและสนธิสัญญาการค้าพหุภาคี

2.6.7 อำนวยความสะดวกในการจัดตั้งและดูแลรักษาศูนย์การรักษาและการฟื้นฟูในทุกประเทศสมาชิกอาเซียน

2.6.8 แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความชำนาญ แนวปฏิบัติที่ดีที่สุดและบทเรียนในการป้องกันและการรักษาผู้ที่ใช้ยาเสพติด/ผู้ติดยาเสพติดในหมู่องค์กรต่างๆ และองค์กรพัฒนาเอกชนที่อยู่ในภาคสาธารณะและในองค์กรที่มีรัฐบาล

2.6.9 เสริมสร้างสมรรถภาพการทำงานของเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเรื่องการลดปริมาณการต้องการยาเสพติดและเจ้าหน้าที่ควบคุมยาเสพติด และพัฒนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ฝึกในด้าน การลดปริมาณการต้องการยาเสพติดและโครงการการควบคุมยาเสพติด

2.7 การสร้างรัฐที่พร้อมรับกับภัยพิบัติและประชาคมที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น เสริมสร้างกลไกให้มีประสิทธิภาพและสามารถป้องกันและลดการสูญเสียชีวิต และทรัพย์สินทางสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมของรัฐสมาชิกอาเซียนอันเกิดจากภัยพิบัติ และร่วมมือกันจัดการกับภัยพิบัติฉุกเฉิน โดยใช้ความพยายามของรัฐบาล และความร่วมมือในระดับภูมิภาคและระหว่างประเทศ

2.7.1 ดำเนินการตามความตกลงว่าด้วยการจัดการภัยพิบัติและการตอบโต้สถานการณ์ฉุกเฉินของอาเซียนภายในปี 2558

2.7.2 สนับสนุนการจัดตั้งและการดำเนินการของศูนย์ประสานงานอาเซียนในการให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรม (อาฮา เซ็นเตอร์) เพื่อสนับสนุนความร่วมมือและการประสานงานระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนกับหน่วยงานของสหประชาชาติและองค์การระหว่างประเทศ

2.7.3 จัดทำโครงการเสริมสร้างขีดความสามารถในสาขาที่มีความจำเป็นเร่งด่วนของประเทศสมาชิกอาเซียนภายในปี 2558 ส่งเสริมความร่วมมือทางวิชาการ การวิจัยร่วมกัน และการสร้างเครือข่ายเพื่อเพิ่มพูนขีดความสามารถในการรับมือกับภัยพิบัติและลดการสูญเสียจากภัยพิบัติ

2.7.4 สร้างเครือข่ายอาเซียนเพื่อแบ่งปันข้อมูล และเครือข่ายประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับภัยพิบัติภายในปี 2553 เพื่อส่งเสริมการแบ่งปันข้อมูลและแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดและช่วยในเรื่องการตัดสินใจในการดำเนินการ

2.7.5 ดำเนินการและส่งเสริมความตระหนักรับรู้ของสังคมและโครงการด้านการศึกษาย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของสาธารณชนในโครงการที่เกี่ยวกับการลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติและการตอบโต้สถานการณ์ฉุกเฉินเพื่อส่งเสริมให้ชุมชนสามารถฟื้นตัวกลับสู่สภาพเดิมหลังเผชิญภัยพิบัติ

2.7.6 ส่งเสริมการเป็นหุ้นส่วนกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งชุมชนท้องถิ่นองค์กรพัฒนาเอกชน หน่วยงานเอกชน และกระชับความร่วมมือกับสหประชาชาติและองค์การระหว่างประเทศ

2.7.7 แสดงธงประจำชาติและธงอาเซียน หรือสัญลักษณ์เพื่อประชาสัมพันธ์อาเซียน ในหมู่ผู้ที่ตอบสนองรายการแรกกับการกิจด้านมนุษยธรรม

2.7.8 ส่งเสริมทางเลือกการดำรงชีวิตอย่างยั่งยืน ผ่านกิจกรรมการพัฒนาด้าน เศรษฐกิจและสังคมเพื่อลดความเสี่ยงจากภัยพิบัติ และเสริมสร้างขีดความสามารถของชุมชน

2.7.9 เสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการพร้อมรับมือกับภัยพิบัติในชุมชน โดย เผยแพร่ความรู้ท้องถิ่นและแนวทางปฏิบัติ ความตระหนักรับรู้ของสังคม การศึกษาและบทเรียนเพื่อ สร้างชุมชนให้สามารถกลับสู่สภาพเดิมได้หลังภัยพิบัติ

2.7.10 ส่งเสริมการใช้บริการศูนย์อำนวยความสะดวกในภูมิภาคให้มากขึ้น เช่น การใช้บริการศูนย์พยากรณ์อากาศอาเซียน (เอเอสเอ็มซี) ศูนย์ประชาสัมพันธ์ด้านแผ่นดินไหว อาเซียน (เออีไอซี) เพื่อจัดเตรียมข้อมูลการเตือนภัยล่วงหน้า และให้คำแนะนำเฉพาะทางเพื่อ เตรียมพร้อมรับมือกับภัยพิบัติในภูมิภาค

2.7.11 จัดโครงการอาสาสมัครอาเซียนเพื่อช่วยเหลือพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบจากภัย พิบัติซึ่งจะช่วยเสริมสร้างการอยู่ร่วมกันของอาเซียน

2.7.12 ส่งเสริมการประสานงานและการวางแผนร่วมกันในหลายภาคส่วน ในเรื่อง การเตรียมความพร้อมและการรับมือกับโรคระบาดต่างๆ ในระดับภูมิภาค

สรุป การคุ้มครองและสวัสดิการสังคม ASCC จะส่งเสริมความเป็นอยู่และคุณภาพชีวิตที่ดี ของประชาชน โดยลดความยากจนและส่งเสริมการคุ้มครองและสวัสดิการสังคม เน้นการแก้ไข ปัญหาความเหลื่อมล้ำด้านสังคมและเศรษฐกิจระหว่างประเทศสมาชิก รวมถึงการบรรลุเป้าหมาย การพัฒนาแห่งสหัสวรรษ (Millennium Development Goals: MDG) ของสหประชาชาติ ในด้านการ กำจัดความยากจนและความหิวโหย สร้างสภาพแวดล้อมที่มั่นคงปลอดภัย การเตรียมความพร้อม เรื่องภัยพิบัติ และการจัดการ ASCC จะให้ความมั่นใจว่า ประชาชนอาเซียนทุกคนมีอาหารพอเพียง ตลอดเวลา และให้ความมั่นใจในความปลอดภัยด้านอาหาร เน้นการเข้าถึงการดูแลและรักษาสุขภาพ การบริการทางการแพทย์ และยาที่เพียงพอและราคาถูก เพิ่มศักยภาพในการควบคุมโรคติดต่อ รับประกันอาเซียนที่ปลอดภัยเสถียร และพร้อมรับมือกับภัยพิบัติและประชาคมที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น

3. สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice and Rights)

3.1 การส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิและสวัสดิการสำหรับสตรี เยาวชน ผู้สูงอายุและผู้พิการ ปกป้องผลประโยชน์สิทธิรวมทั้งส่งเสริมโอกาสอย่างเท่าเทียม และยกระดับคุณภาพชีวิตมาตรฐาน การดำรงชีพสำหรับสตรี เด็ก ผู้สูงอายุ และผู้พิการ

3.1.1 จัดตั้งคณะกรรมการอาเซียนเพื่อส่งเสริมและปกป้องสิทธิของสตรีและเด็ก

3.1.2 สานต่อการดำเนินการตามแผนงานเพื่อให้เป็นไปตามปณิธานว่าด้วยการจัดความรุนแรงต่อสตรีในภูมิภาคอาเซียน

3.1.3 ดำเนินโครงการว่าด้วยการมีชีวิตรอดของเด็ก พัฒนาการและปกป้องเด็กโดยให้สอดคล้องกับอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิของเด็ก

3.1.4 สร้างเครือข่ายอาเซียนด้านเจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์ภายในปี 2556

3.1.5 จัดทำโครงการเสริมสร้างขีดความสามารถระดับภูมิภาคว่าด้วยการให้บริการทางสังคมและการฟื้นฟูผู้พิการ

3.1.6 สนับสนุนกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนากฎและสวัสดิการและคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุ ผู้พิการ สตรีและเด็กที่ยากจน อ่อนแอและถูกเอารัดเอาเปรียบ โดยแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในทุกเรื่องที่เกี่ยวข้อง เช่น การเข้าถึง การฟื้นฟู การปกป้อง การเอาใจใส่ รวมทั้งการรักษาทางยา ซึ่งควรครอบคลุมถึงการดูแลภายในบ้านอย่างสมัครใจหรือการจัดการดูแลในรูปแบบครอบครัวหรือชุมชน

3.1.7 ส่งเสริมการสนับสนุนและยึดถือพันธกรณีที่ปรับปรุงการคุ้มครองทางสังคมแก่ผู้สูงอายุในประเทศสมาชิกอาเซียนผ่านเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนข้อมูล

3.1.8 จัดทำมาตรฐานความมั่นคงด้านสังคมในประเทศสมาชิกอาเซียน

3.1.9 จัดทำการวิจัยและการศึกษาเกี่ยวกับผู้สูงอายุและยารักษาสำหรับผู้สูงอายุ

3.1.10 ใช้ข้อมูลจำแนกเพศเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ในเรื่องความเท่าเทียมทางเพศ บทบาทสตรีและการสนับสนุนการพัฒนาของภูมิภาคในระดับนโยบาย

3.1.11 ส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของสตรีในทุกสาขาและทุกระดับ รวมทั้งด้านการเมือง การตัดสินใจต่างๆ และการส่งเสริมบทบาทในเศรษฐกิจสังคมของสตรี

3.1.12 รวบรวมทักษะเรื่องสถานะทางเพศให้บรรจุในนโยบายระดับชาติและระดับภูมิภาคและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้หญิงในโครงการต่างๆ

3.1.13 ส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมของผู้พิการในกระบวนการตัดสินใจและให้การยอมรับในความสำเร็จ

3.1.14 พัฒนาและดำเนินโครงการที่ช่วยเหลือชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กที่ถูกเอารัดเอาเปรียบและอยู่ในสภาวะอ่อนแอ และ

3.1.15 จัดตั้งกลุ่มผู้ปฏิบัติงานด้านสังคมสงเคราะห์ของอาเซียน นักวิชาการและโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับสังคมสงเคราะห์

3.2 การคุ้มครองและส่งเสริมแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน ส่งเสริมนโยบายแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานมีความครอบคลุมและมีการคุ้มครองที่เหมาะสมตามกฎหมายระเบียบและนโยบาย ของแต่ละ

ประเทศสมาชิก และการดำเนินการให้สอดคล้องกับปฏิญญาอาเซียนว่าด้วยการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิของแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน

3.2.1 ให้คณะกรรมการอาเซียนเพื่อปฏิบัติตามปฏิญญาอาเซียนว่าด้วยการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิของแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานภายใต้การกำกับดูแลของเจ้าหน้าที่อาวุโสอาเซียนด้านแรงงาน ดำเนินงานเพื่อปฏิบัติตามข้อกำหนดในปฏิญญาฯ และทำงานสานต่อการพัฒนาเรื่องการคุ้มครอง อีกทั้งส่งเสริมสิทธิของแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน

3.2.2 จัดการประชุมว่าด้วยแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานอย่างสม่ำเสมอเพื่อเป็นเวทีในการหารืออย่างกว้างขวางในเรื่องแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการ ซึ่งจะรายงานต่อเจ้าหน้าที่อาวุโสอาเซียนด้านแรงงาน

3.2.3 ส่งเสริมการปกป้องการให้ค่าแรงที่เป็นธรรมและเหมาะสม รวมทั้งการเข้าถึงงานที่ดีและสภาพความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานและให้แรงงานโยกย้ายถิ่นฐานที่อาจตกเป็นเหยื่อของการเลือกปฏิบัติ การข่มเหง การเอาเปรียบ ความรุนแรงให้สามารถเข้าถึงระบบกฎหมายและระบบตัดสินคดีที่เป็นธรรมของรัฐผู้รับ

3.2.4 เพิ่มความพยายามในการคุ้มครองสิทธิขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ส่งเสริมสวัสดิการและยึดถือเกียรติภูมิมนุษย์ของแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน โดยการอำนวยความสะดวกต่อการดำเนินการทางด้านกงสุลหรือ อำนาจทางการทูตของรัฐต้นกำเนิด ในกรณีที่แรงงานถูกจับและถูกจำคุกหรือกักขัง ภายใต้กฎหมายและกฎระเบียบของรัฐผู้รับ โดยสอดคล้องกับอนุสัญญาเวียนนาและความสัมพันธ์ด้านกงสุล

3.2.5 อำนวยความสะดวกในการแบ่งปันข้อมูลในเรื่องที่เกี่ยวกับแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานเพื่อประโยชน์ในการดำเนินนโยบายและโครงการที่เกี่ยวข้องกับแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานทั้งในรัฐผู้ส่งและรัฐผู้รับ

3.2.6 เสริมสร้างนโยบายและวิธีการของรัฐผู้ส่งที่จะกำหนดเรื่องที่เกี่ยวข้องกับแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน รวมทั้งเรื่องการคัดเลือก การเตรียมการสำหรับเคลื่อนย้ายแรงงานไปต่างประเทศ และการคุ้มครองแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานเมื่อออกนอกประเทศ การส่งกลับประเทศและการกลับสู่ประเทศต้นอีกครั้ง

3.2.7 อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงทรัพยากรและการเยียวยาโดยให้ข้อมูลการฝึกอบรมและการศึกษา การเข้าถึงความยุติธรรม การให้บริการสวัสดิการทางสังคมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับกฎหมายของรัฐผู้รับ หากแรงงานมีคุณสมบัติที่เป็นไปตามข้อกำหนดภายใต้กฎหมายและกฎระเบียบและนโยบายของรัฐดังกล่าว ในกรอบความตกลงทวิภาคีและสนธิสัญญาพหุภาคี

3.2.8 จัดทำและส่งเสริมแนวปฏิบัติทางกฎหมายของรัฐผู้ส่งเพื่อเป็นการวางกฎระเบียบในการคัดเลือกแรงงานโยกย้ายถิ่นฐานและเลือกใช้กลไกเพื่อจัดการจ้างงานที่ไม่ถูกต้องโดยใช้กฎหมายและสัญญาที่มีผลตามกฎหมาย กฎระเบียบและการให้การรับรองของสำนักงานจัดหางานและลูกจ้าง โดยจะขึ้นทะเบียนสำนักงานที่ผิดกฎหมายและสำนักงานที่ละเลย

3.2.9 ส่งเสริมการเสริมสร้างขีดความสามารถโดยการแบ่งปันข้อมูลและแนวปฏิบัติที่ดีที่สุด และโอกาส ความท้าทาย โดยสัมพันธ์กับการปกป้องคุ้มครอง และส่งเสริมสิทธิและสวัสดิการของแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน

3.3 ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจ ส่งเสริมให้เรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจรวมไว้ในเรื่องที่ภาคธุรกิจต้องดำเนินการ เพื่อให้มีส่วนในการสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนในรัฐสมาชิกอาเซียน

3.3.1 จัดทำตัวอย่างนโยบายของรัฐว่าด้วยความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจหรือเครื่องมือทางกฎหมายเพื่อเป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับประเทศสมาชิกอาเซียนภายในปี 2553 อาจอ้างอิงจากมาตรฐานสากลหรือแนวทาง เช่น ไอเอสโอ สองหมื่นหกพันภายใต้ชื่อ “คำแนะนำเกี่ยวกับการรับผิดชอบต่อสังคม”

3.3.2 ให้ภาคเอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมรายสาขาต่างๆ และมูลนิธิอาเซียนในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมที่มีร่วมกัน

3.3.3 ส่งเสริมการนำมาใช้และการดำเนินการตามมาตรฐานสากลในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม

3.3.4 เพิ่มการตระหนักรู้ในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมในอาเซียน เพื่อความสัมพันธ์ที่ยั่งยืนระหว่างกิจกรรมทางการค้าและชุมชนที่องค์กรธุรกิจอาศัยอยู่ โดยเฉพาะการสนับสนุนการพัฒนาชุมชน

สรุป สิทธิมนุษยชน แผนการจัดตั้งของ ASCC ได้กล่าวว่า อาเซียนมีพันธกรณีในการส่งเสริมความยุติธรรม และสิทธิของประชาชน โดยเน้นการปกป้องผลประโยชน์ สิทธิ รวมทั้งส่งเสริมโอกาสอย่างเท่าเทียมและยกระดับคุณภาพชีวิต มาตรฐานการดำรงชีวิตสำหรับสตรี เยาวชน ผู้สูงอายุ และผู้พิการ การคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน และส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสังคมขององค์กรธุรกิจ

4. ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Sustainability)

4.1 การจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อมของโลก แก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมของโลกโดยปราศจาก ผลกระทบต่อหลักการแข่งขันและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมโดยอยู่บนพื้นฐานของ

หลักความเท่าเทียม ยืดหยุ่น มีประสิทธิภาพ และหลักการความรับผิดชอบร่วมกันในระดับที่แตกต่าง โดยสะท้อนถึงสภาพการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมของประเทศที่แตกต่างกัน

4.1.1 เพิ่มพูนความร่วมมือในระดับภูมิภาคเพื่อปรับปรุงและเสริมสร้างศักยภาพในระดับประเทศและภูมิภาคในการจัดการประเด็นและพันธกรณีที่เกี่ยวข้องกับความตกลงพหุภาคีด้านสิ่งแวดล้อม (เอ็มอีเอเอส) โดยการวิจัยระดับภูมิภาค การส่งเสริมความตระหนักรู้ โครงการส่งเสริมขีดความสามารถและตัวเลือกนโยบายที่มีข้อมูลครบถ้วน

4.1.2 ส่งเสริมการประสานในการดำเนินงานกับเอ็มอีเอเอสที่เกี่ยวข้อง โดยผ่านการกระชับความร่วมมือระดับภูมิภาคในการจัดการมาตรการต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง with เอ็มอีเอเอสว่าด้วยเรื่องชั้นบรรยากาศ เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ สารทำลายชั้นโอโซน และเอ็มอีเอเอส ว่าด้วยเรื่องสารเคมีและของเสียที่เป็นสารเคมี

4.1.3 ส่งเสริมความเข้าใจและทำที่ร่วมของอาเซียนในเอ็มอีเอเอส และ

4.1.4 การนำการจัดการแบบภาพรวมไปใช้ในการเสริมสร้างความร่วมมือระดับภูมิภาคด้านสิ่งแวดล้อมโดยการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง รวมถึงนักธุรกิจ นักวิชาการ องค์กรเอกชน และภาคประชาสังคม

4.2 การจัดการและการป้องกันปัญหามลพิษทางสิ่งแวดล้อมข้ามแดน ดำเนินมาตรการและส่งเสริมความร่วมมือระดับภูมิภาคและระหว่างประเทศ เพื่อต่อต้านปัญหามลพิษจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งรวมถึงปัญหามลพิษหมอกควันข้ามแดน การเคลื่อนย้ายปฏิภาณอันตรายข้ามแดน โดยการเสริมสร้างขีดความสามารถ ส่งเสริมการตระหนักรู้ต่อสาธารณชน เพิ่มอำนาจการบังคับใช้กฎหมายและสนับสนุนปฏิบัติการด้านสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน และดำเนินการตามความตกลงอาเซียนว่าด้วยมลพิษ หมอกควันข้ามแดน

1 มลพิษหมอกควันข้ามแดน

4.2.1.1 ดำเนินการตามความตกลงอาเซียนว่าด้วยมลพิษหมอกควันข้ามแดน โดยดำเนินมาตรการป้องกันให้เป็นรูปธรรมในการติดตามและลดผลกระทบ และริเริ่มกระบวนการจัดทำพิธีสารสำหรับการดำเนินการเพื่อให้เป็นไปตามความตกลง

4.2.1.2 จัดทำความร่วมมือที่อำนวยการประสานร่วมกันระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนที่ยอมรับกฎหมาย กฎ ระเบียบ และนโยบายระดับชาติของกันและกัน ไม่ว่าจะเป็นความร่วมมือระดับพหุภาคีหรือทวิภาคีโดยเน้นกิจกรรมในการป้องกัน

4.2.1.3 ให้ศูนย์ประสานงานการควบคุมมลพิษจากหมอกควันข้ามแดนแห่งอาเซียน อำนาจความสะดวกในความร่วมมือและการประสานงานรวมทั้งร่วมกันตอบโต้สถานการณ์ฉุกเฉินระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

4.2.1.4 จัดหาเงินสำหรับกองทุนการควบคุมมลพิษจากหมอกควันข้ามพรมแดน โดยการบริจาคอย่างสมัครใจจากประเทศสมาชิกและด้วยความร่วมมือจากประเทศคู่เจรจาเพื่อให้มีเงินทุนสำรองสำหรับการดำเนินการที่เป็นประสิทธิภาพในการปฏิบัติความตกลงอาเซียนว่าด้วยมลพิษจากหมอกควันข้ามพรมแดน

4.2.1.5 ควบคุมและสอดส่องดูแลพื้นที่และการเกิดไฟป่าในภูมิภาคและส่งเสริมการจัดการอย่างยั่งยืนและการจัดการกับพื้นที่พรุในภูมิภาคอาเซียนเพื่อลดความเสี่ยงในการเกิดไฟป่าและมลพิษจากหมอกควันโดยการดำเนินการข้อริเริ่มในการจัดการพื้นที่พรุในอาเซียน (เอพีเอ็มไอ) ภายในปี 2558

2 มลพิษจากของเสียที่มีพิษข้ามแดน

4.2.2.1 ส่งเสริมการประสานงานในระดับภูมิภาคและการแลกเปลี่ยนข้อมูล ประสิทธิภาพ และความสามารถในการจัดการของเสียอันตราย

4.2.2.2 ใช้ประโยชน์จากศูนย์ภูมิภาคอนุสัญญาบาเซลในการฝึกอบรมและถ่ายทอดเทคโนโลยีในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (บีซีอาเซียน-เอสอีเอ) และบทบาทของคณะทำงานในการให้บริการแก่ภูมิภาคในเรื่องการถ่ายทอดเทคโนโลยีและการเสริมสร้างขีดความสามารถในการจัดการของเสียอันตราย

4.2.2.3 จัดตั้งกลไกระดับภูมิภาคที่มีประสิทธิภาพและพร้อมที่จะปฏิบัติการในการจัดการของเสียอันตรายข้ามแดน รวมทั้งการขนย้ายของเสียที่ผิดกฎหมายโดยให้สอดคล้องกับอนุสัญญาบาเซล

4.3 ส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม และการมีส่วนร่วมของประชาชนทำให้อาเซียนเขียวและสะอาด มั่งคั่งด้วยประเพณี วัฒนธรรม เป็นที่ซึ่งค่านิยมและธรรมเนียมปฏิบัติของประชาชนสอดคล้องกลมกลืน และประสานกับธรรมชาติด้วยการที่ประชาชนมีความรู้ด้านสิ่งแวดล้อม เต็มไปด้วยชาติพันธุ์ทางสิ่งแวดล้อมและมีความตั้งใจ และความสามารถในการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนของภูมิภาค โดยผ่านทางการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมและการมีส่วนร่วมของประชาชน

4.3.1 ปฏิบัติตามแผนงานอาเซียนว่าด้วยการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม (เออีอีเอฟ) ปี 2551-2555

4.3.2 จัดทำการประชุมสำหรับหลักสูตรการศึกษาแห่งชาติในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานเรื่องเนื้อหาครอบคลุมการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม (อีอี) และการพัฒนาสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน (อีเอสดี)

4.3.3 จัดทำฐานชั้นต่ำเพื่อประเมินโครงการการศึกษาวิชาชีพครู รวมทั้งการให้บริการฝึกอบรมทั้งก่อนและระหว่างนั้นได้ครอบคลุมประเด็นอีอีและอีเอสดีในทางทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติ

4.3.4 ส่งเสริมให้มีระบบการรับประกันคุณภาพในการศึกษาที่เป็นทางการเพื่อให้ครอบคลุมอีอีและอีเอสดีในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

4.3.5 ส่งเสริมการทำวิจัยในเรื่องอีอีและอีเอสดีเพื่อให้แน่ใจว่าจะมีการพัฒนาในการศึกษาที่เป็นทางการ

4.3.6 ส่งเสริมแนวคิดเรื่องโรงเรียนที่ยั่งยืน เช่น อีโคสกูลและโรงเรียนสีเขียว ในประเทศสมาชิกอาเซียน

4.3.7 พัฒนาหลักสูตรอีอี สื่อการสอนที่เหมาะสมกับท้องถิ่นและช่วยส่งเสริม อีเอสดีในระดับท้องถิ่นและชุมชน

4.3.8 ส่งเสริมอีอีให้เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการพัฒนาเมืองที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนในแต่ละประเทศสมาชิก

4.3.9 ใช้อีอีอย่างเหมาะสมในการส่งเสริมแนวปฏิบัติของธุรกิจที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

4.3.10 ส่งเสริมสัปดาห์สิ่งแวดล้อมอาเซียนเพื่อเป็นเวทีจัดกิจกรรมระดับชาติในการเฉลิมฉลองและส่งเสริมการตระหนักรู้เรื่องสิ่งแวดล้อมในภูมิภาคกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากประเทศสมาชิกอาเซียน

4.3.11 จัดทำเกณฑ์ขั้นต่ำของอีอีสำหรับความต้องการในการฝึกอบรมในด้านการพัฒนาอย่างยั่งยืนสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากทุกภาคส่วนทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

4.3.12 จัดการฝึกอบรมเกี่ยวกับอีอีและอีเอสดีสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สำคัญ

4.3.13 จัดทำโครงการฝึกอบรมผู้นำด้านการพัฒนาอย่างยั่งยืนในเรื่องอาเซียนอีอีสำหรับกลุ่มเป้าหมายหลัก เช่น ข้าราชการ สมาชิกวุฒิสภา นักการเมือง รวมทั้งสื่อมวลชนและผู้ที่อยู่ในแวดวงการสื่อสาร เยาวชน สตรี เป็นต้น

4.3.14 จัดให้มีทุนการศึกษาเกี่ยวกับอีอีและอีเอสดีสำหรับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในภูมิภาค

4.3.15 ส่งเสริมและจัดการฐานข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมในอาเซียนอย่างเข้มข้นเพื่อให้เป็นศูนย์ข้อมูลในการแจกจ่ายและแลกเปลี่ยนและการเรียนรู้เรื่องอีอีและอีเอสดีในอาเซียน

4.3.16 พัฒนาเครือข่ายเยาวชนทั่วอาเซียนเพื่อสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน

4.3.17 จัดตั้งเครือข่ายโรงเรียนอาเซียนที่ยั่งยืน โรงเรียนอาเซียนสีเขียว และ ี
โคสกูล

4.3.18 จัดให้มีการประชุมนานาชาติประจำปีเกี่ยวกับอาเซียนอีอี การประชุมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอีอีของภูมิภาคเพื่อเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนข้อมูล ข้อเท็จจริง ประสบการณ์และเป็นการสร้างเครือข่าย เป็นต้น

4.3.19 จัดตั้งเครือข่ายและกระชับความร่วมมือกับองค์กรเอกชน มหาวิทยาลัย และสื่อมวลชนทั่วภูมิภาคเพื่อให้เป็นผู้ปฏิบัติ ผู้สนับสนุน ผู้ถ่ายทอด และเป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงสำหรับอีอี และอีเอสดี

4.3.20 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้นำชุมชน เช่น ผู้นำทางศาสนาซึ่งมีความใกล้ชิดกับชุมชนท้องถิ่นในการส่งเสริมเรื่องการตระหนักรู้แก่สาธารณชนเกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนาที่ยั่งยืนและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน

4.4 ส่งเสริมเทคโนโลยีด้านสิ่งแวดล้อม (อีเอสที) ไซเทคโนโลยีด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อ
บรรลุปาหมาย เรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยให้มีผลกระทบน้อยที่สุดต่อสิ่งแวดล้อม

4.4.1 ดำเนินการตามเครือข่ายอาเซียนว่าด้วยอีเอสที (อาเซียน-เนสต์) ภายในปี
2558

4.4.2 มุ่งไปสู่การรับรองในเรื่องการจัดการสิ่งแวดล้อมทั่วทั้งภูมิภาค/กลไกในการ
ติดป้ายประกาศเพื่อส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจและปกป้องทางสิ่งแวดล้อมภายในปี 2558

4.4.3 ส่งเสริมการประชุมอีเอสทีเพื่อประเมินความต้องการในการพัฒนา
เทคโนโลยีและการพัฒนาความร่วมมือระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

4.4.4 ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนภายใต้กรอบความ
ร่วมมือใต้-ใต้ และกรอบความร่วมมือเหนือ – ใต้ เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดเทคโนโลยี

4.4.5 แสวงหาแนวทางในการจัดตั้งศูนย์อีเอสทีสำหรับประเทศสมาชิกอาเซียน
(ศูนย์ผลิตภัณฑ์ทำความสะอาด)

ขยายความร่วมมือในการทำวิจัยร่วม การพัฒนา การเคลื่อนย้ายและการถ่ายทอดอีเอสที

4.5 ส่งเสริมคุณภาพมาตรฐานการดำรงชีวิตในเขตเมืองต่างๆ ของอาเซียน และเขต
เมือง เพื่อรับประกันว่าเขตเมืองและชุมชนในอาเซียน มีสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน รองรับความต้องการ
ของประชาชนในด้านสังคมและเศรษฐกิจได้

4.5.1 ขยายงานที่มีอยู่ภายใต้ข้อริเริ่มอาเซียนว่าด้วยเมืองที่มีลักษณะที่มี
สิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืน

4.5.2 เพิ่มพูนความพยายามของแต่ละประเทศ และร่วมกันในการปรับปรุงคุณภาพของอากาศและน้ำภายในอาเซียนภายใต้ข้อริเริ่มระดับชาติหรือระดับภูมิภาคเพื่อลดมลภาวะทางอุตสาหกรรมและการคมนาคม

4.5.3 แบ่งปันประสบการณ์ความเชี่ยวชาญและเทคโนโลยีในด้านต่างๆ เช่น การวางผังเมือง รวมทั้งการจัดการน้ำ เขตเมืองสีเขียว และการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพของเขตเมือง การสาธารณสุข และการจัดการของเสีย สามอาร์ (ลด นำมาใช้ใหม่ และการทำให้นำมาใช้ประโยชน์ได้อีก) การควบคุมมลภาวะในอากาศ เสียง น้ำ และบนดิน อาทิเช่น จัดให้มีโครงการเมืองคู่แฝด

4.5.4 ดำเนินการเพื่อมุ่งไปสู่ข้อริเริ่มต่างๆ เช่น “สังคมที่มีก๊าซคาร์บอนต่ำ”, “เมืองกะทัดรัด”, “เมืองเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม” และการคมนาคมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

4.5.5 จัดทำมาตรการที่เปรียบเทียบได้ในระดับสากล สำหรับสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนสำหรับเมืองใหญ่ในอาเซียนภายในปี 2558

4.5.6 แนะนำและดำเนินการให้รางวัลเมืองที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน (อีเอสซี) ภายในปี 2551 เพื่อเป็นแรงจูงใจในการส่งเสริมแนวปฏิบัติในเรื่องอีเอสซี

4.6 การทำการประสานกันเรื่องนโยบายด้านสิ่งแวดล้อมและฐานข้อมูล ส่งเสริมความพยายามที่เหมาะสมที่จะประสานนโยบายด้านสิ่งแวดล้อมและฐานข้อมูลที่ละชั้น โดยคำนึงถึงสถานะแวดล้อม ระดับชาติของสมาชิกเพื่อสนับสนุนการบูรณาการด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และเปาประสงค์ด้านเศรษฐกิจของภูมิภาค

4.6.1 มุ่งไปสู่การดำเนินการตามเกณฑ์สิบสามข้อ อันดับแรก ด้านสิ่งแวดล้อม และดำเนินการความพยายามที่จะสร้างหลักประกันเรื่องการประสานในระดับภูมิภาคในเรื่องของการวัดการควบคุมและการรายงาน ภายในปี 2558

4.6.2 มุ่งมั่นในเรื่องการประสานเรื่องมาตรฐาน และกระบวนการประเมินให้สอดคล้องสำหรับการดำเนินการและโครงการด้านสิ่งแวดล้อม ภายในปี 2558

4.6.3 สานต่อการจัดทำรายงานสถานะด้านสิ่งแวดล้อมตรงตามกำหนดเวลาเพื่อประกอบการจัดทำนโยบายและการจัดการเรื่องผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

4.6.4 ส่งเสริมแนวปฏิบัติทางด้านสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน และการจัดการเรื่องสีเขียวในรัฐสมาชิกและพัฒนายุทธศาสตร์ระดับภูมิภาคสำหรับอาเซียน ภายในปี 2558

4.6.5 ส่งเสริมความร่วมมือในระดับภูมิภาคในเรื่องการประเมินยุทธศาสตร์ด้านสิ่งแวดล้อมสำหรับโครงการขนาดใหญ่และกิจกรรมอื่นๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในภูมิภาค

4.7 ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรชายฝั่งและทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืน สร้างหลักประกันเรื่องสิ่งแวดล้อมทางทะเลและชายฝั่ง ว่าจะได้รับการพัฒนาอย่างยั่งยืน ระบบนิเวศตัวอย่าง พืชและพื้นที่ดั้งเดิมได้รับการคุ้มครองการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจได้รับการจัดการอย่างยั่งยืน และการตระหนักรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมทางทะเลและชายฝั่งได้รับการปลูกฝัง

4.7.1 สร้างหลักประกันเรื่องการประสานงานระหว่างหน่วยงานระหว่างประเทศและรายสาขาทั้งในระดับภูมิภาคและระดับประเทศเพื่อบรรลุการพัฒนาอาเซียนอย่างยั่งยืนในด้านสิ่งแวดล้อมทางชายฝั่งและทางทะเล

4.7.2 เสริมสร้างศักยภาพในการพัฒนาคุณภาพมาตรฐานที่มีคุณภาพของน้ำทะเลแห่งชาติภายในปี 2558 โดยยึดถือเกณฑ์น้ำทะเลที่มีคุณภาพของอาเซียน

4.7.3 จัดตั้งเครือข่ายตัวแทนของพื้นที่คุ้มครองเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมที่วิกฤตภายในปี 2558 โดยการดำเนินการตามข้อกำหนดของอาเซียนว่าด้วยพื้นที่ที่เป็นมรดกทางทะเลและข้อกำหนดของอาเซียนว่าด้วยพื้นที่ที่ได้รับการคุ้มครองแห่งชาติ

4.7.4 ส่งเสริมการอนุรักษ์และการจัดการอย่างยั่งยืนสำหรับระบบนิเวศที่สำคัญในเขตชายฝั่งและสถานที่อาศัยของสัตว์และพืชทะเล เช่น ความพยายามร่วมกันที่จะรักษาและปกป้องอุทยานแห่งชาติทางทะเลในเขตพื้นที่รอยต่อ เช่น ขั้วริเริ่มสามเหลี่ยมปะการังว่าด้วยแนวปะการัง การประมงและความมั่นคงด้านอาหาร

4.7.5 เสริมสร้างขีดความสามารถและศักยภาพรวมทั้งผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเพื่อชุมชนประมงและชุมชนชายฝั่งอื่นๆ ในการสนับสนุนการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการส่งเสริมความยั่งยืนทางด้านสิ่งแวดล้อม

4.7.6 ส่งเสริมการใช้สิ่งแวดล้อมชายฝั่งและทางทะเลอย่างยั่งยืนโดยการรณรงค์ปลูกจิตสำนึกโดยเน้นความสำคัญระดับโลกของสิ่งแวดล้อมชายฝั่งและทางทะเลในการรับมือกับประเด็นความมั่นคงทางอาหาร การทำนุบำรุงการให้บริการของระบบนิเวศ รวมทั้งปกป้องสิ่งแวดล้อมทางทะเล

4.7.7 ส่งเสริมการประสานงานระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในการรับมือกับปัญหามลภาวะข้ามแดนสืบเนื่องจากอุบัติเหตุน้ำมันรั่วในทะเล

4.7.8 ส่งเสริมความร่วมมือในการรับมือกับมลภาวะของสิ่งแวดล้อมชายฝั่งและทะเลที่มีแหล่งที่มาจากพื้นดิน

4.8 ส่งเสริมการจัดการเกี่ยวกับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ ความหลากหลายทางชีวภาพอย่างยั่งยืน ให้ความมั่นใจว่าความหลากหลายทางชีวภาพที่สมบูรณ์ของอาเซียนจะได้รับการรักษาและจัดการอย่างยั่งยืนโดยการ เสริมสร้างสถานะที่ดีทางด้านสังคม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม

4.8.1 บรรลุเป้าหมาย ภายในปี 2553 ในเรื่องการลดอย่างมีความหมายของอัตราการสูญเสียในปัจจุบันของความหลากหลายทางชีวภาพโดยการดำเนินแผนงานที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับชาติ ระดับภูมิภาคและระหว่างประเทศ

4.8.2 ส่งเสริมการประสานงาน การแบ่งปันตัวอย่างบทเรียนในการเข้าถึงและการแบ่งปันทรัพยากรทางพันธุกรรมและชีวภาพอย่างเท่าเทียมกันภายในปี 2558

4.8.3 ส่งเสริมการจัดทำรายการและการร่วมกันจัดการอุทยานที่เป็นมรดกของอาเซียนในการเป็นเวทีที่มีประสิทธิภาพสำหรับการจัดการพื้นที่ที่ได้รับการคุ้มครองทางระบบนิเวศภายในปี 2558

4.8.4 ส่งเสริมความร่วมมือในการจัดการพื้นที่คุ้มครองข้ามพรมแดนระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนที่เป็นเพื่อนบ้านกัน

4.8.5 ดำเนินมาตรการที่เหมาะสมเพื่อลดผลกระทบของการเคลื่อนย้ายข้ามพรมแดนของสิ่งมีชีวิตที่เกิดจากการติดต่อสารพันธุกรรมโดยเป็นไปตามพิธีสารคาร์ทาเกนน่าว่าด้วยความปลอดภัยทางชีวภาพภายในปี 2558

4.8.6 จัดตั้งเครือข่ายการทำงานในระดับภูมิภาคเพื่อการเสริมสร้างขีดความสามารถในการจัดทำรายการของทรัพยากรทางชีวภาพและมาตรการความปลอดภัยทางชีวภาพของภูมิภาคอาเซียนภายในปี 2558

4.8.8 ส่งเสริมบทบาทและศักยภาพของศูนย์อาเซียนว่าด้วยความหลากหลายทางชีวภาพ (เอชีบี) เพื่อทำหน้าที่เป็นศูนย์ความเป็นเลิศในระดับภูมิภาคที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการอนุรักษ์ และการจัดการความหลากหลายทางชีวภาพ

4.8.9 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นในการรักษาความหลากหลายทางชีวภาพและสุขภาพป่าไม้ ภายในปี 2558

4.8.10 ส่งเสริมนโยบายการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพและแนวปฏิบัติที่จะลดผลกระทบจากการบุกรุกของสายพันธุ์ต่างถิ่นในระดับภูมิภาคและระหว่างประเทศ

4.8.11 ส่งเสริมความร่วมมือในระดับภูมิภาคว่าด้วยการจัดการความหลากหลายทางชีวภาพอย่างยั่งยืน เช่น การทำวิจัยร่วมกัน และการพัฒนาประสบการณ์ การแลกเปลี่ยนผู้เชี่ยวชาญและการฝึกอบรม

4.8.12 เสริมสร้างความพยายามที่จะควบคุมการค้าข้ามพรมแดนในเรื่องสัตว์ป่าและพืชป่าภายใต้แผนงานอาเซียนว่าด้วยเรื่องการค้าพันธุ์พืชและสัตว์ป่า ปี 2548-2553 และเครือข่ายการป้องกันและปราบปรามการค้าสัตว์ป่าที่ผิดกฎหมาย (อาเซียน-เวิน) เพื่อดำเนินการตามพันธกรณีภายใต้อนุสัญญาว่าด้วยการค้าระหว่างประเทศซึ่งชนิดสัตว์ป่าและพืชป่าที่ใกล้สูญพันธุ์ (ไซเตส)

4.8.13 แสวงหาความร่วมมือระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในการจัดทำ การสำรวจร่วมกันและการติดตามการอพยพของสัตว์ป่า

4.8.14 ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในการจัดการที่ดินเสื่อมโทรมสำหรับการจัดการที่ดินอย่างยั่งยืนเพื่อสนับสนุนการเกษตรและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

4.9 ส่งเสริมความยั่งยืนของทรัพยากรน้ำจืด ส่งเสริมความยั่งยืนของทรัพยากรน้ำจืด โดยให้ความเชื่อมั่นในเรื่องการเข้าถึงทรัพยากรอย่างเท่าเทียมกัน และคุณภาพที่ได้รับการยอมรับได้ในปริมาณที่เพียงพอ เพื่อรองรับความต้องการของประชาชนอาเซียน

4.9.1 สานต่อการดำเนินการตามแผนงานยุทธศาสตร์อาเซียนว่าด้วยการจัดการทรัพยากรน้ำ

4.9.2 พยายามที่จะลดจำนวนประชากร ที่ไม่สามารถเข้าถึงน้ำดื่มปลอดภัยให้เหลือเพียงครึ่งเดียวภายในปี 2553

4.9.3 จัดการทรัพยากรน้ำอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเพื่อให้สามารถให้บริการน้ำดื่มได้อย่างเพียงพอภายในปี 2558

4.9.4 ส่งเสริมการดำเนินการจัดการลุ่มแม่น้ำอย่างบูรณาการภายในปี 2558

4.9.5 ส่งเสริมการตระหนักรู้และการเป็นหุ้นส่วนเพื่อเสริมสร้างการจัดการทรัพยากรน้ำอย่างบูรณาการ

4.9.10 ส่งเสริมความร่วมมือระดับภูมิภาคว่าด้วยมาตรการและโครงการอนุรักษ์น้ำ รวมทั้งนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการปรับปรุงคุณภาพและการจัดหา น้ำ รวมทั้งนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในการปรับปรุงคุณภาพและการจัดหา น้ำ

4.10 การตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและการจัดการต่อผลกระทบ ส่งเสริมความร่วมมือระดับภูมิภาคและระหว่างประเทศ เพื่อแก้ไขปัญหาการเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ รวมทั้งผลกระทบต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม สุขภาพและสิ่งแวดล้อมในรัฐสมาชิกอาเซียน โดยดำเนินมาตรการในการบรรเทาและการปรับตัวบนพื้นฐานของหลักความเป็นธรรม ความยืดหยุ่น การมีประสิทธิภาพและความรับผิดชอบร่วมกันและแตกต่างกันตามขีดความสามารถ รวมทั้งสะท้อนสถานะที่แตกต่างกันทางสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละประเทศ

4.10.1 ส่งเสริมความเข้าใจร่วมกันของอาเซียนว่าด้วยเรื่องการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและ (เท่าที่เป็นไปได้) มีส่วนร่วมในความพยายามและทำที่ร่วมกันในการจัดการประเด็นเหล่านี้

4.10.2 ส่งเสริมความพยายามในการจัดทำข้อริเริ่มการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ (เอซีซีไอ)

4.10.3 ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ด้านการวิจัยและพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ (อาร์แอนด์ดี) การถ่ายทอดเทคโนโลยีและแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดในการปรับตัวและมาตรการลดผลกระทบ และส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์

4.10.4 สนับสนุนให้ประชาคมโลกมีส่วนร่วมและช่วยสนับสนุนความพยายามของอาเซียนในเรื่องการปลูกป่า และฟื้นฟูผืนป่ารวมทั้งเพื่อลดปริมาณการตัดไม้ทำลายป่า และการทำให้ป่าเสื่อมสภาพ

4.10.5 พัฒนายุทธศาสตร์ระดับภูมิภาคเพื่อเสริมสร้างขีดความสามารถในการปรับตัวสำหรับกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดคาร์บอนต่ำ และส่งเสริมการตระหนักรับรู้ของสาธารณชนเพื่อจัดการผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางภูมิอากาศ

4.10.6 เสริมสร้างการประสานงานระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนและประเทศคู่เจรจาในการจัดการภูมิอากาศที่เกี่ยวกับภัยพิบัติและโครงการการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศ

4.10.7 พัฒนาระบบสังเกตการณ์ในระดับภูมิภาคเพื่อตรวจสอบผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงทางภูมิอากาศที่เป็นภัยต่อระบบนิเวศในอาเซียน

4.10.8 สนับสนุนการจัดทำนโยบายระดับภูมิภาค การศึกษาทางวิทยาศาสตร์ และสาขาที่เกี่ยวข้องเพื่อช่วยดำเนินการให้เป็นไปตามอนุสัญญาการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ และอนุสัญญาที่เกี่ยวข้อง

4.10.9 ส่งเสริมการตระหนักรับรู้และสนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการปกป้องสุขภาพมนุษย์จากผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

4.10.10 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมขององค์กรบริหารส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน องค์กรเอกชน และชุมชนในการจัดการกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ

4.10.11 ส่งเสริมยุทธศาสตร์เพื่อทำให้เกิดความเชื่อมั่นว่าข้อริเริ่มที่นำไปสู่ประชาคมอาเซียนที่มีเศรษฐกิจที่ดีและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยคำนึงถึงความร่วมมือที่ต่างฝ่ายต่างได้ประโยชน์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

4.11 ส่งเสริมการบริหารจัดการป่าไม้อย่างยั่งยืน ส่งเสริมการบริหารจัดการทรัพยากรป่าไม้ในภูมิภาค อาเซียนอย่างยั่งยืนและขจัดกิจกรรมที่ไม่ยั่งยืน รวมถึงการดำเนินการ

ปราบปรามการลักลอบตัดไม้ที่ผิดกฎหมายและการค้าที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ โดยการเสริมสร้างขีดความสามารถ การถ่ายโอนเทคโนโลยีและส่งเสริมการตระหนักรู้และส่งเสริมการบังคับใช้กฎหมายและธรรมาภิบาล

4.11.1 ดำเนินการตามแผนงานยุทธศาสตร์ของมาตรการความร่วมมือของอาเซียนว่าด้วยความร่วมมือด้านป่าไม้ ปี 2548-2553

4.11.2 สนับสนุนการวางแผนเรื่องสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนและการจัดการเรื่องป่าในอาเซียน

4.11.3 เสริมสร้างการจัดการสังคมและวัฒนธรรมในด้านปัญหาการลักลอบตัดไม้ที่ผิดกฎหมายและการค้าที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะการจัดการความยากจนและการปฏิบัติที่ผิดกฎหมาย เช่น การคอร์รัปชันและการฟอกเงิน

4.11.4 สนับสนุนข้อริเริ่มระดับโลกและระดับภูมิภาคในการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกจากการตัดไม้ทำลายป่าและการแผ้วถางป่า และเพื่อส่งเสริมการปลูกป่า และฟื้นฟูพื้นที่ป่าภายใต้ความพยายามของกลไกการพัฒนาที่สะอาด (ซีดีเอ็ม) เพื่อกำหนดแรงจูงใจและความช่วยเหลือที่เหมาะสมระหว่างประเทศ

4.11.5 สนับสนุนข้อริเริ่มระดับภูมิภาคที่เกี่ยวกับป่าไม้ เช่น ข้อริเริ่มเรื่องการปลูกป่าในใจกลางบอร์เนียว หุ่นส่วนป่าแห่งเอเชีย และเครือข่ายเอเชีย-แปซิฟิก เพื่อการจัดการและการฟื้นฟูป่าอย่างยั่งยืนรวมทั้งความพยายามระดับโลก เช่น ป่าไม้ 11 เวที

4.11.6 เสริมสร้างขีดความสามารถและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ รวมทั้งการวิจัยและการพัฒนาด้านป่าไม้เพื่อบรรลุการจัดการป่าไม้อย่างยั่งยืน (เอสเอฟเอ็ม)

4.11.7 เสริมสร้างความร่วมมือในอาเซียนและร่วมกันจัดการปัญหาเรื่องป่าไม้ทั้งในระดับภูมิภาคและระหว่างประเทศเพื่อมีส่วนร่วมในการพัฒนาหุ่นส่วนระดับโลกเพื่อการพัฒนา

4.11.8 ส่งเสริมการจัดการป่าไม้ รวมทั้งการดำรงชีวิตในชุมชนที่อยู่ในบริเวณป่าและพื้นที่รอบ ๆ ป่าให้มีส่วนร่วมเพื่อความยั่งยืนของป่าไม้และความเจริญรุ่งเรืองของประชาชน

4.11.9 ส่งเสริมการจัดแนวปฏิบัติที่ไม่ยั่งยืนและที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ผิดกฎหมาย

4.11.10 เสริมสร้างการดำเนินการเรื่องการบังคับใช้กฎหมายด้านป่าไม้และ ธรรมาภิบาลเพื่อบรรลุการจัดการทรัพยากรป่าไม้อย่างยั่งยืนและเพื่อช่วยสนับสนุนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนแห่งสหประชาชาติ รวมทั้งการจัดและการต่อสู้กับกระบวนการลักลอบตัดไม้ผิดกฎหมายและการค้าที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการจัดแนวปฏิบัติที่ผิดกฎหมายเช่นในเรื่องคอร์รัปชันและการฟอกเงิน

4.11.11 ดำเนินการตามแผนงานในการบังคับใช้กฎหมายเพื่อเสริมสร้างป่าและธรรมชาติในอาเซียน ปี 2551-2558

สรุป ส่งเสริมความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม แผนการจัดตั้งของ ASCC ได้กล่าวว่า อาเซียนจะมุ่งสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน รวมทั้งส่งเสริมสิ่งแวดล้อมสีเขียวและสะอาด โดยการปกป้องทรัพยากรทางธรรมชาติเพื่อการพัฒนาด้านเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งการบริหารอย่างยั่งยืนและการอนุรักษ์ดิน น้ำ แร่ธาตุ และพลังงานความหลากหลายทางชีวภาพ ป่าไม้ ทรัพยากรชายฝั่ง และทรัพยากรทางทะเล รวมทั้งปรับปรุงคุณภาพน้ำและอากาศ และอาเซียน จะมีส่วนร่วมในความพยายามของโลก ในการจัดการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมโลก โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงภูมิอากาศและคุ้มครองชั้นโอโซน

5. การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (Building an ASEAN Identity)

5.1 ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน และความรู้สึกร่วมกันของการเป็นประชาคม สร้างความรู้สึกของความเป็นเจ้าของ และการรวมกันเป็นเอกภาพท่ามกลางความหลากหลายและส่งเสริม ความ เข้าใจอันดีระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ศาสนาและอารยธรรม

มาตรการ:

5.1.1 ทบทวนและพัฒนาแผนงานการประชาสัมพันธ์ใหม่ในระดับภูมิภาคและระดับชาติในประเทศ สมาชิกอาเซียนเพื่อสนับสนุนอัตลักษณ์อาเซียนและความพยายามในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน

5.1.2 สนับสนุนให้กรอบความร่วมมือรายสาขาต่างๆ เพิ่มพูนความพยายามในการส่งเสริมอัตลักษณ์ อาเซียนและการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน รวมทั้งเสริมสร้างบทบาทเจ้าหน้าที่อาวุโสผู้รับผิดชอบด้านสนเทศ (ซอมรี) การประชุมเจ้าหน้าที่อาวุโสว่าด้วยวัฒนธรรมและศิลปะ (ซอมกา) และ คณะกรรมการอาเซียนด้านวัฒนธรรมและสนเทศ(ซีไอซีไอ) ในการส่งเสริมเรื่องอัตลักษณ์อาเซียน และการตระหนักรู้

5.1.3 ดำเนินการประสานการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ อุปกรณ์การออกอากาศและสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับ อาเซียน เพื่อให้หน่วยงานประชาสัมพันธ์ของรัฐและหน่วยงานเอกชนในแต่ละประเทศผลิตและ แจกจ่ายโดยเริ่มตั้งแต่ปีค.ศ. ๒๐๐๙

5.1.4 ร่วมมือกับสื่อมวลชนในการส่งเสริมโครงการและรายการอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับอาเซียน รวมทั้ง เรื่องมรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะอาเซียนและงานของคณะกรรมการอาเซียนด้านวัฒนธรรมและสนเทศ

5.1.5 เพิ่มพูนการแลกเปลี่ยนสื่อมวลชนและการสร้างเครือข่ายบุคลากรด้านสื่อสารมวลชนระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนและระหว่างอาเซียนกับประเทศคู่เจรจา

5.1.6 ริเริ่มการจัดตั้งการเชื่อมโยงระหว่างเมืองใหญ่และเมืองเล็กของอาเซียน โดยเฉพาะเมืองที่มีศิลปวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรม

5.1.7 สนับสนุนการดำเนินงานของมูลนิธิอาเซียนในการส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียน การตระหนักรู้และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชาชนทั้งในอาเซียนและระหว่างอาเซียนมิตรประเทศและประเทศคู่เจรจา

5.1.8 ส่งเสริมงานกีฬาอาเซียนในสื่อของภาครัฐและภาคเอกชน เช่น ซีเกมส์และ พาราเกมส์

5.1.9 สนับสนุนการใช้เพลงประจำอาเซียน และสัญลักษณ์อาเซียนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนในประเทศสมาชิกอาเซียน

5.1.10 สนับสนุนการจัดตั้งสมาคมอาเซียนในระดับชาติ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนในประเทศสมาชิกอาเซียน

5.1.11 สนับสนุนการเสริมสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และการยอมรับระหว่างประชาชนอาเซียนที่ลึกซึ้งโดยผ่านการเจรจาหรือในเรื่องความเชื่อที่ต่างกัน และการประชาสัมพันธ์ผลการหารือที่สำคัญตามสื่อต่างๆ

5.1.12 ส่งเสริมวัฒนธรรมในการยอมรับในหมู่เจ้าหน้าที่สื่อมวลชนเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา และเชื้อชาติของอาเซียน โดยจัดการหารือระหว่างสื่อมวลชนอาเซียนร่วมกับ องค์การระหว่างประเทศ

5.1.13 ส่งเสริมการใช้และขีดความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทางด้านสื่อสารใหม่ อาทิการออกอากาศทางดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและอัตลักษณ์อาเซียน และการอำนวยความสะดวกให้กับการประสานงานของอุตสาหกรรมด้านสื่ออาเซียนเพื่อเป็นตัวอย่างของวัฒนธรรม การพัฒนาและความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียน

5.1.14 เสริมสร้างขีดความสามารถระดับชาติในการอนุรักษ์และการส่งเสริมมรดกโสดทัศน์

5.1.15 สนับสนุนการมีส่วนร่วมของบรรณาธิการสื่อมวลชนต่างๆ โดยจัดการประชุมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน

5.1.16 สนับสนุนความร่วมมือและการสร้างเครือข่ายรวมทั้งโครงการแลกเปลี่ยนหนังสือระหว่างห้องสมุดในอาเซียน

5.1.17 เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ

5.1.18 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนรายการทีวีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน

5.1.19 ระดมสื่อมวลชนและสถาบันทางด้านวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมอาเซียน พัฒนาการความสำเร็จประโยชน์และวัตถุประสงค์ให้ประชาชนรับทราบ

5.1.20 สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเยาวชน เช่น การจัดค่ายเยาวชน และกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันเพื่อส่งเสริมการแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน การตระหนักรับรู้เกี่ยวกับอาเซียนและความรู้สึกเป็นประชาคม

5.1.21 บรรจุการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน รวมทั้งค่านิยมในหลักสูตรการศึกษาของโรงเรียน

5.1.22 สนับสนุนกิจกรรมในโรงเรียนในการส่งเสริมการตระหนักรับรู้เกี่ยวกับอาเซียน เช่น การให้ความสำคัญกับการจัดงานวันอาเซียนเป็นประจำทุกปี

5.2 การส่งเสริมและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียน ส่งเสริมการสงวนและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาคมว่าจะส่งเสริมความตระหนักรับรู้และความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของภูมิภาค และความคล้ายคลึงกันทางวัฒนธรรมและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของประเทศสมาชิก รวมทั้งเพื่อปกป้องความเป็นเอกลักษณ์ของมรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียนในภาพรวม

มาตรการ:

5.2.1 พัฒนาและปรับปรุงกฎระเบียบภายในประเทศและกลไกระดับภูมิภาคในการปกป้อง รักษาและ ส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียนและประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติอยู่ของประเทศสมาชิกอาเซียน ภายในปี ๒๕๕๘

5.2.2 จัดทำเอกสารและรวบรวมรายชื่อมรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียนเข้าด้วยกัน

5.2.3 ให้มีการประเมินความเสี่ยงและมีการจัดทำแผนรองรับกรณีฉุกเฉินในการบูรณะมรดกทาง วัฒนธรรมที่สำคัญทั่วอาเซียน ส่งเสริมการศึกษาอารยธรรมของอาเซียนโดยการประสานงาน ระหว่างเจ้าหน้าที่ด้านวัฒนธรรมของอาเซียนและสมาชิกของเครือข่ายมหาวิทยาลัยอาเซียน

5.2.4 ส่งเสริมการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมและการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเจ้าหน้าที่วัฒนธรรมอาเซียนและเจ้าหน้าที่การท่องเที่ยวและภาคเอกชน

5.2.5 เสริมสร้างขีดความสามารถและการลงทุนมนุษย์ในการจัดการมรดกโดยจัดให้มีการฝึกอบรม การจัดสัมมนาการสัมมนาเชิงปฏิบัติการการประชุมระหว่างประเทศและอื่นๆ

5.2.6 ทำการศึกษาเรื่องการจัดตั้งศูนย์วัฒนธรรมอาเซียนในประเทศอาเซียนและในประเทศคู่เจรจา

5.2.7 อนุรักษ์และพัฒนาหมู่บ้านหัตถกรรมดั้งเดิมและอาชีพในชนบทโดยเฉพาะในชนกลุ่มน้อย

5.2.8 พัฒนาศักยภาพระดับชาติในการส่งเสริม การจัดการและการรักษามรดกทางวัฒนธรรมดั้งเดิม และที่ไม่ใช่วัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น การผลิตโสตทัศนูปกรณ์

5.2.9 สนับสนุนการมีส่วนร่วมของชุมชนในการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมโดยผ่านสื่อมวลชน

5.2.10 ส่งเสริมการปกป้องสมบัติทางวัฒนธรรมจากการลักขโมย การค้าและธุรกิจผิดกฎหมาย หรือ การเคลื่อนย้ายอย่างผิดกฎหมายในอาเซียนและนอกอาเซียน

5.2.11 ส่งเสริมความร่วมมือในระดับภูมิภาคในเรื่องการได้มา การอนุรักษ์และการใช้เอกสารสำคัญทางประวัติศาสตร์

5.2.12 การจัดตั้งศูนย์ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพหรือที่จัดเก็บบันทึกและเอกสารสำคัญของสำนักเลขาธิการอาเซียน

5.2.13 แลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเอกสารสำคัญทางประวัติศาสตร์และการจัดการเก็บบันทึก

5.2.14 พูมฝึกความสามารถและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ท่ามกลางนักคิดของอาเซียน ศิลปินและสื่อที่ ให้ความสนใจในด้านมรดกเพื่อช่วยอนุรักษ์และส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรมของอาเซียน ในขณะเดียวกันช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์อาเซียนในระดับภูมิภาค รวมทั้งปลูกฝัง การตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนให้กับประชาชน

5.3 ส่งเสริมการสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรมและอุตสาหกรรม ส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียน และการดำรงอยู่ร่วมกันของอาเซียน โดยการสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมและการส่งเสริมและร่วมมือกันในอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรม

มาตรการ:

5.3.1 ส่งเสริมการพัฒนาทรัพยากรอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมโดยการ
ประสานงานและการสร้าง เครือข่ายระหว่างวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมทางด้านวัฒนธรรม
(เอสเอ็มซีอีเอส)

5.3.2 ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมทางด้านวัฒนธรรมโดยการ
แลกเปลี่ยนความรู้และ แนวปฏิบัติที่ดีที่สุดโดยเคา์พอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมที่เป็นแบรนด์
ระดับชาติ

5.3.3 พัฒนาและสนับสนุนความสามารถของเยาวชนที่มีความคิดสร้างสรรค์ใน
เรื่องวัฒนธรรมและ ศิลปะ

5.3.4 ส่งเสริมโอกาสแบบเปิดกว้างมากขึ้นแก่เยาวชนและประชาชนทุกภาคส่วนที่
มีความคิด สร้างสรรค์ทางด้านวัฒนธรรม รวมทั้งชนกลุ่มน้อย

5.3.5 ส่งเสริมการทำการตลาดและการจำหน่ายสินค้าและบริการทางวัฒนธรรม

5.3.6 ปรับปรุงขีดความสามารถของสถาบันระดับชาติในการจัดการและพัฒนา
อุตสาหกรรมด้าน วัฒนธรรมโดยการส่งเสริมการว่าจ้างและการนำวัฒนธรรมท้องถิ่นมาเป็นสินค้า
และบริการในตลาด ภายในประเทศและระหว่างประเทศ

5.3.7 สนับสนุนความร่วมมือในอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และเศรษฐกิจเชิง
สร้างสรรค์กับประเทศคู่เจรจาของอาเซียน

5.3.8 จัดทำโครงการฝึกอบรมร่วม การจัดสัมมนาและการจัดสัมมนาเชิงปฏิบัติการ
สำหรับเอสเอ็มซี อีเอสเป็นประจำ

5.3.9 ส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสถาบันของภาครัฐและภาคเอกชนในการ
พัฒนาสถาบันของ ภาคเอกชนเกี่ยวกับเรื่องเอสเอ็มซีอีเอสโดยจัดการประชุมร่วมกันทุกปี

5.4 การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับชุมชนเพื่อปลูกฝังอัตลักษณ์อาเซียน และสร้างอาเซียนที่มี
ประชาชน เป็นศูนย์กลางในการก่อตั้งประชาคมโดยสนับสนุนทุกภาคส่วนให้มีส่วนร่วม

มาตรการ:

5.4.1 ร่วมกับองค์กรเอกชนอาเซียนที่อยู่ในเครือข่ายของอาเซียนใน
ขบวนการสร้างประชาคมอาเซียน

5.4.2 จัดการประชุมทางด้านสังคมของอาเซียน และการประชุมภาคประชาสังคม
อาเซียนทุกปีเพื่อแสวงหาวิธีการที่ดีที่สุดในการหารือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นสำหรับการหารือ และ
ความร่วมมือที่มี ประสิทธิภาพระหว่างอาเซียนกับภาคประชาสังคมของอาเซียน

5.4.3 แสวงหาแนวทางในการจัดตั้งโครงการอาสาสมัครอาเซียนประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญอาเซียนรุ่นใหม่ โดยเน้นเรื่องการพัฒนาชนบทและการช่วยเหลือชุมชนให้ช่วยเหลือกันเอง ได้ภายในปี ๒๕๕๒

5.4.4 สนับสนุนอาสาสมัครรุ่นใหม่ในการดำเนินภารกิจฉุกเฉิน และภารกิจ ทางด้านมนุษยธรรมโดยให้ได้รับการยอมรับ

5.4.5 แบ่งปันเครือข่ายข้อมูลสาธารณะและฐานข้อมูลของอาเซียน เพื่อการ เคลื่อนย้ายข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในภูมิภาค

สรุป การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน แผนการจัดตั้งของ ASCC ได้กล่าวว่า การสร้างอัต ลักษณ์ของอาเซียนจะเน้นการสร้างความรู้สึกของความเป็นเจ้าของ และส่งเสริมความเป็นเอกภาพ ท่ามกลางความหลากหลายและส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน ในเรื่อง วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนาและอารยธรรม ส่งเสริมการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของ อาเซียน เพื่อให้ประชาชนรับรู้และเข้าใจด้านประวัติศาสตร์ของภูมิภาคที่เป็นหนึ่งเดียว และค้นหา เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของอาเซียน การส่งเสริมและร่วมมือกันในอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรม และสร้าง อาเซียนที่มีประชาชนเป็นแกนนำ โดยสนับสนุนทุกภาคส่วนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการสร้าง ประชาคม

6. การลดช่องว่างทางการพัฒนา (Narrowing the Development Gap)

การลดช่องว่างทางการพัฒนา การดำเนินงานความร่วมมือเหล่านี้ อาเซียนได้ดำเนินการ ทั้งในรูปแบบของความตกลงในระดับต่าง ๆ (MOU / Agreement/ Declaration) และโครงการความ ร่วมมือทั้งระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนด้วยกัน และระหว่างอาเซียนกับประเทศภายนอกภูมิภาค ซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเทศคู่เจรจาทั้งในกรอบอาเซียน+1 และอาเซียน+3 และองค์การระหว่างประเทศ ที่เกี่ยวข้อง ความร่วมมือทางด้านสังคมและวัฒนธรรม

ยุทธศาสตร์การประชาสัมพันธ์

6.1 เริ่มแผนประชาสัมพันธ์อย่างครอบคลุมเพื่ออธิบายแก่เจ้าหน้าที่รัฐผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่สำคัญและสาธารณชนทั่วไปเกี่ยวกับเป้าหมาย ผลประโยชน์และความท้าทายของ ASCC

6.2 ดำเนินกิจกรรมในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแบบเปิด และการแบ่งปัน ข้อมูลในการดำเนินการของ ASCC

6.3 ประเทศสมาชิกจัดตั้งกลไกในระดับประเทศเพื่อรายงานผลและกระบวนการรวมตัวเป็นประจำ

6.4 พัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ ASCC เพื่อเป็นช่องทางเพิ่มเติมในการเข้าถึงประชาคมนี้ในวงกว้าง และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถสะท้อนความเห็นข้อริเริ่มด้านสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

การระดมทุน

6.5 แหล่งเงินทุน ความเชี่ยวชาญ การวิจัย และการเสริมสร้างขีดความสามารถ สำหรับการดำเนินงานของแผนงาน จะถูกระดมจากแหล่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ก. ประเทศสมาชิกอาเซียน
- ข. ประเทศคู่เจรจา ประเทศหุ้นส่วนเฉพาะด้าน และประเทศหุ้นส่วนด้าน การพัฒนา
- ค. สถาบันในภูมิภาคและสถาบันระหว่างประเทศโดยเฉพาะธนาคารเพื่อ การพัฒนาเอเชีย (เอดีบี) ธนาคารโลก (ไอเอฟซี) และสหประชาชาติ
- ง. มูลนิธิในภูมิภาคและระหว่างประเทศและ
- จ. ภาคเอกชน

กลไกการทบทวน

6.6 สำนักเลขาธิการอาเซียนจะทำหน้าที่ติดตาม และทบทวนเพื่อสร้างความเชื่อมั่นว่ากิจกรรมต่างๆ สามารถตอบสนองความต้องการและความเร่งด่วนของอาเซียน

6.7 สำนักเลขาธิการอาเซียนจะพัฒนาและจัดทำตัวชี้วัดระบบการติดตามและการประเมินความคืบหน้าการดำเนินงานตามที่กำหนดไว้ในแผนงานของ ASCC

6.8 การทบทวนกลางรอบของการดำเนินการตามแผนงาน ASCC สามารถจัดให้มีขึ้นได้ตามความจำเป็น โดยจะคำนึงถึงเรื่องการเปลี่ยนแปลงในภูมิภาคและสภาพแวดล้อมของโลก

สรุป การลดช่องว่างทางการพัฒนา เรื่องสุดท้ายที่ ASCC ให้ความสำคัญคือ การลดช่องว่างทางการพัฒนาโดยมีเป้าหมายที่จะเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อลดช่องว่างการพัฒนา โดยเฉพาะมิติการพัฒนาด้านสังคม ระหว่างประเทศสมาชิกเก่า 6 ประเทศและประเทศสมาชิกใหม่ (CLMV) ได้แก่ กัมพูชา ลาว เมียนมาร์และเวียดนาม และในพื้นที่ของอาเซียนที่ถูกทอดทิ้งและด้อยพัฒนาสำหรับประเทศไทยนั้นถือว่าการตื่นตัวในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนค่อนข้างน้อย และส่วนใหญ่จะรู้จักกันเพียงด้านเดียวคือประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (ASEAN Economic Community) หรือ AEC ซึ่งถ้าหากเราไม่ให้ความสนใจมากเท่าที่ควร เมื่อเวลาที่มีการรวมตัวประชาคมอาเซียนมาถึงประเทศไทยอาจจะอยู่ในกลุ่มประเทศผู้ตามมากกว่ากลุ่มประเทศผู้นำก็ได้

2. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับทัศนศิลป์องค์ประกอบในการออกแบบ และหลักในการออกแบบ

ทัศนศิลป์เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นและอยู่รอบล้อมตัวเรา ทัศนศิลป์ถูกสร้างขึ้นนอกจากจะเพื่อเป็นสื่อให้เข้าใจระหว่างกันและกันและบางส่วนเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการใช้สอย ประการสำคัญของทัศนศิลป์ยังทำให้เกิดการสร้างสรรค์การรับรู้ในเชิงสุนทรียภาพให้กับมนุษย์อีกด้วย ทัศนศิลป์ที่อยู่ในชีวิตประจำวันของเรามีหลากหลายประเภท เช่น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม สถาปัตยกรรม ศิลปะการแสดง ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่นการแต่งกาย โฆษณา และสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นต้น ทัศนศิลป์ในชีวิตประจำวันเหล่านี้ เรามักมีความคุ้นเคยแต่อาจยังไม่รู้จักอย่างแท้จริง ในงานวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยจะอธิบายความหมายและให้ความเข้าใจกับองค์ประกอบในการออกแบบ และหลักในการออกแบบคืออะไร ประกอบด้วยอะไรบ้างและมีความสำคัญอย่างไร

ดังนั้นในงานวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยนี้ให้ความสำคัญของเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับองค์ประกอบในการออกแบบ และหลักในการออกแบบ โดยการทบทวนวรรณกรรมจากหนังสือทั้งหมด 5 เล่ม ได้แก่ หนังสือเล่มที่ 1 องค์ประกอบศิลป์ ผู้เขียนฉัตรชัย อรรถปักษ์ หนังสือเล่มที่ 2 สุนทรียะทางทัศนศิลป์ ผู้เขียนผศอ. ทวีเกียรติ ไชยยัง หนังสือเล่มที่ 3 องค์ประกอบศิลป์ ผู้เขียนชุลิต นิ่มเสมอ หนังสือเล่มที่ 4 หลักการทางศิลปะ ผู้เขียนรวีชานนท์ ตาโธสง หนังสือเล่มที่ 5 หลักการทัศนศิลป์ ผู้เขียนสุชาติ เกาทอง

2.1 ความหมายขององค์ประกอบ

คำว่าองค์ประกอบ ตามความหมายพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถานคือ ส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันทำให้เกิดรูปร่างใหม่ขึ้นโดยเฉพาะ

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง สิ่งที่ศิลปินและนักออกแบบใช้เป็นสื่อในการแสดงออก และสร้างความหมาย โดยนำมาจัดเข้าด้วยกันและเกิดรูปร่างอันเด่นชัด (ฉัตรชัย อรรถปักษ์ 2554: 116)

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง เครื่องหมายหรือรูปแบบที่นำมาจัดรวมกันแล้วเกิดรูปร่างต่างๆ ที่แสดงออกในการสื่อ ความหมายและความคิดสร้างสรรค์ (ทวีเกียรติ ไชยยัง, 2555: 56)

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม ซึ่งประกอบด้วยส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ (ชุลิต นิ่มเสมอ, 2534: 18)

องค์ประกอบศิลป์หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆของศิลปะ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ขนาด สัดส่วน น้ำหนัก แสง เงา ลักษณะพื้นผิว ที่ว่างและสี (วิชชาชนนท์ ตาโสง, 2550 : 51)

องค์ประกอบศิลป์คือความงาม ความพอดี ลงตัว อันเป็นรากฐานเนื้อหาของศิลปะ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญทางศิลปะให้ผู้สร้างสรรค์ได้สื่อสารความคิดของตนเองไปสู่บุคคลอื่น (สุชาติ เกาทอง, 2536: 67)

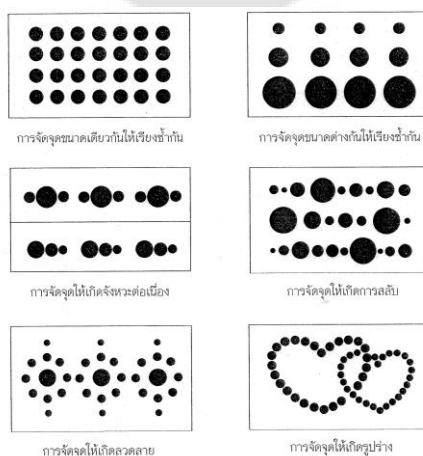
2.2 องค์ประกอบของศิลปะ

องค์ประกอบสำคัญอันเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักออกแบบ (สุชาติ เกษประสิทธิ์ และสนั่น คิ้วฮัก 2542; จัตรีชัย อรรถปักษ์, 2550) มักประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง สี พื้นผิว ตัวอักษร

1)จุด (point)

จุด หมายถึง สิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก จุดเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทัศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่นๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เราสามารถพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่างๆของ ผิวพืชและสัตว์ บนก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ

นอกจากจุดจะเป็นองค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆ แล้ว จุดยังเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้งานสร้างสรรค์ต่างๆ มีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำจุดมาเรียงจัดให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ อาจทำได้หลายลักษณะ (จัตรีชัย อรรถปักษ์, 2554: 24) เช่น



ภาพประกอบ 1 ภาพประกอบจุด

ที่มา: ฉัตรชัย อรรถปักษ์, องค์ประกอบศิลป์ 2554: 24

1. การจัดจุดขนาดเดียวเรียงซ้ำกัน
2. การจัดจุดขนาดต่างกันเรียงซ้ำกัน
3. การจัดจุดให้เกิดจังหวะ
4. การจัดจุดให้เกิดการสลับ
5. การจัดจุดให้เกิดรูปร่าง
6. การจัดจุดให้เกิดลวดลาย

สรุป จุดเป็นต้นกำเนิดของเส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา นอกจากจุดจะเป็นองค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆ แล้ว จุดยังเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้งานสร้างสรรค์ต่างๆ มีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำจุดมาเรียงจัดให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ อาจทำให้เกิดการซ้ำ จังหวะ รูปร่าง การสลับ

2) เส้น (Line)

เส้นเป็นผลจากการนำจุดหลายๆจุดมาเรียงติดต่อกันออกไปจนเกิดเป็นความยาวซึ่งเป็นมิติเดียว เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของงานศิลปะเกือบทุกประเภท และสามารถนำมาประกอบกันให้เป็นรูปทรงต่างๆ ได้ นอกจากนี้เส้นยังสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวมันเอง (สุชาติ เทาทอง, 2536: 134)

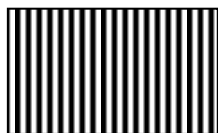
คุณลักษณะของเส้น

เส้นมีมิติเดียวคือความยาว มีลักษณะต่างๆ มีทิศทาง และมีขนาด

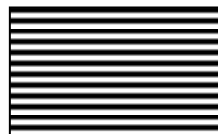
ลักษณะต่างๆ ของเส้นได้แก่ เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นคลื่น เส้นประ

ทิศทางของเส้น ได้แก่ เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นเฉียง

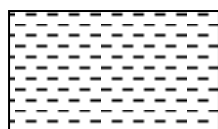
ขนาดของเส้น เส้นไม่มีความกว้าง มีแต่ความหนา เส้นบาง หรือใหญ่ เส้นเล็ก ความหนาของเส้นต้องพิจารณาเปรียบเทียบกับความยาว ถ้าเส้นสั้นแต่มีความหนามากจะหมดคุณลักษณะของเส้น กลายเป็นรูปร่าง สีเหลี่ยมผืนผ้าไป นอกจากนี้ลักษณะของเส้นยังให้ความรู้สึกต่างๆ อีกด้วย คือ



เส้นตั้งตรง - แข็งแรง มั่นคง สง่างาม น่าเกรงขาม น่าศรัทธา



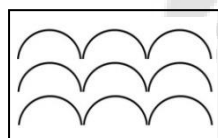
เส้นนอน - สงบ รียบร้อย ผ่อนคลาย หยุดนิ่ง



เส้นประ - ขาดหาย ลึกลับ ไม่สมบูรณ์



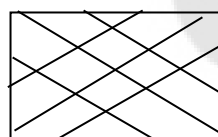
เส้นเอียง - ไม่ปลอดภัย ไม่หยุดนิ่ง



เส้นคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล
ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล



เส้นโค้ง นุ่มนวล แข็งแรง หนักแน่น



เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็น
ท่วงๆ ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย และการขัดแย้ง

ภาพประกอบ 2 ลักษณะของเส้นกับความรู้สึก

ที่มา: ภาพประกอบจากผู้วิจัย

สรุป เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของงานศิลปะเกือบทุกประเภท และสามารถนำมาประกอบกันให้เป็นรูปทรงต่างๆ ได้ เส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวมันเอง รวมทั้งแสดงออกถึงอารมณ์ของศิลปินได้อีกด้วย

3) รูปร่าง (Plane/Shape)

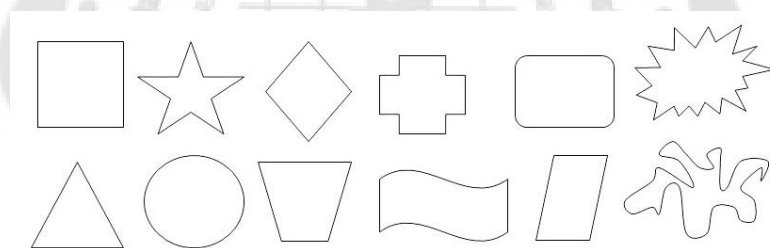
หมายถึง รูปร่างเป็นการนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาวมีลักษณะ 2 มิติ ไม่มีความหนาหรือความลึก ไม่แสดงความเป็นรูปทรง (สุชาติ เกาทอง, 2536:143)

รูปร่าง (Shape) หมายถึงเส้นรอบนอก (Out Line) ของวัตถุที่เรามองเห็น ซึ่งเป็นลักษณะ 2 มิติ มีความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึกนำไปใช้ในงานออกแบบ 2 มิติ รูปร่างแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

3.1 รูปร่างตามธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่าง ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติที่เราได้พบเห็นกันอยู่ทุกวัน เช่น คน สัตว์ พืช เป็นต้น

3.2 รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึงรูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างแน่นอน เช่น วงกลม เครื่องวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม เป็นต้น

3.3 รูปร่างนามธรรม หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า Abstract shape หมายถึงรูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลงให้ง่ายขึ้น หรือตัดตอนให้ผิดเพี้ยนไปจากความจริงอาจจะขยายขึ้น ตัดทอน ดัดแปลง เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ (รัชชานนท์ ตาโธสง, 2554:13)



ภาพประกอบ 3 รูปร่างในลักษณะต่างๆ

ที่มา: ภาพประกอบจากผู้วิจัย

4) สี (Colour)

สี หมายถึง ปรากฏการณ์ที่แสงส่องกระทบวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตาของมนุษย์ จากนั้นระบบประสาทตาทำการประมวลผล จึงสามารถรับรู้ถึงขนาด รูปร่าง ลักษณะผิว และสี การมองเห็นวัตถุมีสีต่างกันนั้นเกิดจากคุณสมบัติในการดูดกลืน และสะท้อนคลื่นแสงที่แตกต่างกันของวัตถุนั้นๆ

โดยทั่วไปมีการแบ่งสีออกเป็น 3 ประเภท คือ 1. สีที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ (Naturalistic color) เช่น สีรุ้งที่เกิดจากกาที่แสงแดดส่องกระทบไอน้ำในอากาศ แสงสีของ

ท้องฟ้าในเวลาต่างกัน เป็นต้น 2. สีของเนื้อวัสดุ (Material/Real color) เป็นสีเนื้อแท้ของวัสดุ เช่น สีน้ำตาลของเปลือกไม้ สีชมพูของกลีบกุหลาบ สีดำของถ่าน เป็นต้น และ 3. สีที่เกิดจากเนื้อสี (Hue/Specific color) เป็นสีที่เกิดจากสังเคราะห์ หรือเกิดจากการผลิตสีในเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งมีหลายชนิด เช่น สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมัน

องค์ประกอบหรือคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องเนื่องกับสีในการสร้างสรรคงานศิลปะที่สำคัญๆ นั้นมีมากมาย แต่ในบทเรียนจะขอหยิบยกสิ่งที่ควรทำความเข้าใจในเบื้องต้น ได้แก่ สีแท้ วงจรสี วรรณะสี ค่าสี และความเข้มของสี (ราฟ ฟาบริ. 2536:19 ; สุรชาติ เกษประสิทธิ์ และ สนั่น คิ้วอก. 2542: 36 ; ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2550: 54)

สีแท้ (Hue) หมายถึงการเรียกชื่อสีแต่ละสี เช่น สีเขียว สีเหลือง สีชมพู เป็นต้น

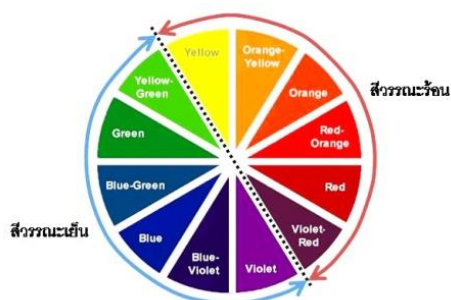
วงจรสี (Color wheel) ในการสร้างสรรคงานศิลปะ มักเป็นการใช้สีที่เกิดจากเนื้อสี หรือสีวัตถุธาตุ สามารถแสดงความสัมพันธ์ได้เป็นวงจรสี วงจรสีสามารถแบ่งได้เป็น 3 ชั้น คือ

1. สีชั้นที่ 1 (Primary color) เป็นสีพื้นฐาน หรือเรียกว่า แม่สี ประกอบด้วย 3 สี คือ น้ำเงิน เหลือง แดง

2. สีชั้นที่ 2 (Secondary color) เป็นสีที่เกิดจากการผสมสีชั้นที่ 1 จำนวน 2 สี ในอัตราส่วนที่เท่าๆกัน จะได้เป็นสีใหม่ อีก 3 สี คือ สีเขียว (เกิดจากการผสมระหว่างสีน้ำเงินและสีเหลือง) สีส้ม (เกิดจากการผสมระหว่างสีเหลืองและสีแดง) และสีม่วง (เกิดจากการผสมระหว่างสีน้ำเงินและสีแดง)

3. สีชั้นที่ 3 (Tertiary color) เป็นสีที่เกิดจากการผสมสีชั้นที่ 1 และสีชั้นที่ 2 ที่อยู่ใกล้กัน ในอัตราส่วนเท่ากัน ซึ่งมีสีอีก 6 สี คือ เขียวน้ำเงิน เขียวเหลือง ส้มเหลือง ส้มแดง ม่วงแดง และม่วงน้ำเงิน

วรรณะของสี (Tone) โดยทั่วไปสีให้ความรู้สึกแตกต่างกันและถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ สีวรรณะร้อน และสีวรรณะเย็น สีวรรณะร้อน (Warm tone) เป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อน กระตุ้นประสาทตา เกิดความกระฉับกระเฉง และเกิดความอบอุ่น สีในวรรณะร้อนประกอบด้วย 6 สี คือ สีม่วงแดง สีแดง สีส้มแดง สีส้ม สีส้มเหลือง และสีเหลือง ส่วนสีวรรณะเย็น (Cool tone) เป็นสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกเย็นตา สงบ สดชื่น และเกิดความคิดฝัน สีวรรณะเย็นมี 6 สี คือ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง



ภาพประกอบ 4 วงจรสีและวรรณะของสี

ที่มา: ภาพประกอบจากผู้วิจัย

ค่าสี หรือน้ำหนักของสี (Value) หมายถึงคุณลักษณะที่มีค่าน้ำหนักความอ่อนแก่ของสี การพิสูจน์ค่าสีหรือน้ำหนักของสีได้โดยวิธีการการเปรียบเทียบกับสีเทาที่มีค่าระดับต่างกันตั้งแต่อ่อนที่สุด หรือสีขาว ไปจนกระทั่งเข้มที่สุดหรือสีดำ การลดค่าสีสามารถกระทำได้โดยการนำสีใดสีหนึ่งมาผสมสีขาวลงไป ก็จะมีผลให้ค่าน้ำหนักสีลดลงไป และยิ่งหากเพิ่มปริมาณสีขาวผสมลงไปเรื่อยๆ ก็จะมีผลลดค่าสีลงไปเป็นลำดับเช่นกัน ส่วนการลดค่าสีโดยการเพิ่มให้มีความเข้มมากขึ้นก็ให้ใช้สีดำผสมลงไป ในอัตราส่วนที่แตกต่างกันก็จะได้ค่าสีที่แตกต่างกันตามไปด้วย

ความเข้มของสี (Intensity) หมายถึงคุณสมบัติความสดหรือความบริสุทธิ์ของสี เนื่องจากสีทุกสีจะมีความเข้มข้นสุดเมื่อเป็นสีแท้ (Hue) หากสีแท้ถูกเปลี่ยนค่าน้ำหนัก ความเข้มของสีก็จะถูกเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย การลดความเข้มข้นหรือความสดของสีได้สีหนึ่งกระทำโดยใช้สีคู่ตรงข้ามมาผสม หากใช้อัตราส่วนการผสมระหว่างสีคู่ตรงข้ามที่เท่ากันก็จะได้สีกลางหรือสีเทา

ด้วยเทคนิคและวิธีการต่างๆ ของการเพิ่มหรือลดค่าสีและความเข้มของสี สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีสีสันที่หลากหลายออกไป

สีกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การเคียงคู่กันของสีต่างๆ ซึ่งไปด้วยกันโดยไม่ขัดแย้งหรือตัดกัน ความกลมกลืนของสีทำได้หลายลักษณะคือ (ฉัตรชัย อรรถปกรณ์, 2554: 79)

1. กลมกลืนด้วยค่าของน้ำหนักของสีๆเดียว (Total Value Harmony) คือการใช้สียีนเพียงสีเดียว แต่มีค่าหลายน้ำหนัก หรือเป็นแบบเดียวกับ สีเอกรงค์ อาจใช้การผสมสีขาวให้น้ำหนักอ่อนลง และผสมดำให้น้ำหนักเข้มขึ้น

2. กลมกลืนโดยใช้สีใกล้เคียง (Sympel Harmony) เป็นการใช้สีข้างเคียงกันในวงจรสีซึ่งมีลักษณะสีใกล้เคียงกัน เช่น ม่วง - ม่วงน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เขียวเหลือง - เขียว - เขียวน้ำเงิน

3. สีกลมกลืนโดยใช้สีคู่ผสม (Two Colours Mixing) หมายถึง สีคู่ใดคู่หนึ่งที่ผสมกันแล้วได้สีที่ 3 เช่น สีน้ำเงิน ผสมกับสีเหลืองได้สีเขียว แล้วนำทั้ง 3 สี มาใช้ในงานเดียวกัน

สีตัดกัน (Discord) หมายถึงการใช้ชุดสีหรือคู่สีที่ตัดกันรุนแรง เป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีและเป็นสีที่อยู่ต่างวรรณะกัน สีสองสีเมื่อนำมาใช้คู่กันจะทำให้สีทั้งสอง มีความสว่าง และสดใสมากขึ้น การใช้สีแบบนี้ให้ความรู้สึกตื่นเต้น มีชีวิตชีวา มีพลังการเคลื่อนไหวและเร้าความสนใจได้ดี อย่างไรก็ตามอาจทำให้ผู้ดูรู้สึกเบื่อได้ง่ายเช่นกัน สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี มีทั้งหมด 6 คู่ คือ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2554: 80-81)

1. สีเหลือง กับ สีม่วง
2. สีเขียว กับ สีแดง
3. สีส้ม กับ สีน้ำเงิน
4. สีเขียวเหลือง กับ สีม่วงแดง
5. สีเขียวน้ำเงิน กับ สีส้มแดง
6. สีส้มเหลือง กับ สีม่วงน้ำเงิน

วิธีการใช้สีคู่ตรงกันข้าม

สีคู่ตรงข้ามอาจนำมาใช้ร่วมกันได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้สีคู่ตรงข้ามในอัตราส่วนพื้นที่ 20 : 80
2. การใช้สีคู่ตรงข้ามในอัตราส่วนพื้นที่ 50 : 50 โดยจะต้องลดน้ำหนักของสีใดสีหนึ่งหรือทั้งสองสี (ผสมสีขาว สีดำหรือสีเทา) หรือถ้าหากไม่ลดน้ำหนักสีอาจใช้วิธีการระบายสีทั้งสองเป็นริ้วสลับกัน
3. การใช้สีขาวหรือสีเข้มๆ มาคั่นกลาง

สีเอกรงค์ (Monochrome) หมายถึง การใช้สี สีเดียว หรือการใช้สีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว แต่มีการลดหลั่นกันในเรื่อ่งน้ำหนักสีเพื่อให้เกิดความแตกต่าง วิธีการใช้สีเอกรงค์ คือจะใช้สีใดสีหนึ่งที่เป็นสีแท้ (Hue) หรือมีความสด (Intensity) เป็นตัวยืนเพียงสีเดียวให้เป็น

จุดเด่นของภาพ ส่วนประกอบรอบๆ นั้นจะใช้สีเดียวกันแต่ลดความสดของสีให้น้อยกว่าสีหลัก (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2554: 82)

สรุป สีเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดคุณค่าในองค์ประกอบอื่นๆ สีเปรียบได้กับองค์ประกอบหลักที่สามารถควบคุมและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่น เพราะว่าสีเป็นส่วนประกอบทุกอย่างที่ประกอบเป็นภาพ และมีอิทธิพลเหนือจิตใจ

5) ลักษณะผิวสัมผัส (Texture)

ลักษณะผิวสัมผัส หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุต่างๆที่สามารถจับต้อง สัมผัสหรือมองเห็นแล้วเกิดความรู้สึกได้ ลักษณะผิวสัมผัสมี 2 ประเภท คือ

1. ลักษณะผิวที่เกิดจากความเป็นจริงทางกายภาพ (Real texture) หมายถึง ผิวที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติหรือวัตถุจริง เช่น ผิวขรุขระ กระดาษ และหยาบของหิน ผิวเรียบมันของโลหะและกระจก ผิวนุ่มของผ้า เป็นต้น ส่วนลักษณะผิวที่เกิดจากเทคนิคภาพลวงตา หมายถึง ผิวที่มีการออกแบบโดยใช้เทคนิคต่างๆบนระนาบให้เกิดการลวงตาและทำให้เกิดความรู้สึกถึงลักษณะผิวที่แตกต่างกันออกไป

2. ลักษณะผิวที่เกิดจากเทคนิคภาพลวงตา (artificial texture) ผิวที่ศิลปินหรือนักออกแบบได้ใช้เทคนิคต่างๆ สร้างขึ้นบนผิวระนาบเพื่อลวงตาให้เห็นว่าวัตถุหรือรูปทรงในภาพมีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ด้าน มัน ทำให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกคล้อยตามหรือเกิดอารมณ์พอใจประทับใจ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2554: 51)

2.3 หลักในการออกแบบ (Composition)

ในการสร้างสื่อทางศิลปะโดยการนำองค์ประกอบมาใช้ เพื่อให้เกิดการประสานกันขององค์ประกอบอย่างมีเอกภาพนั้น จำเป็นต้องมีข้อพิจารณาหรือเทคนิคในการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะ (Composition) รวมด้วย ข้อพิจารณาในการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะในเบื้องต้นประกอบด้วย เอกภาพ ความสมดุล ความกลมกลืน จังหวะ สัดส่วน จุดเด่น ที่ว่าง และน้ำหนัก

1) เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสามัคคี เอกภาพกลมกลืน (สอ เสถบุตร, 2531: 819)

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเนื่องจากแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยง ประกอบกันจนอยู่ในลักษณะหลอมรวมกันเป็นกลุ่มก้อน และในองค์ประกอบศิลป์ กรรมอยู่ในสภาวะของเอกภาพแล้ว จะเพิ่มหรือตัดทอนส่วนประกอบใดส่วนประกอบหนึ่ง จากความเป็นเอกภาพแล้วไม่ได้ ซึ่งถ้าเพิ่มหรือตัดทอนแล้วเอกภาพนั้นจะเปลี่ยนไป (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2525: 64)

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันเดียวกัน การประกอบกันของส่วนต่างๆ เพื่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่ง อันเดียวขึ้นอย่างสมบูรณ์ กฎของเอกภาพเป็นสากล เป็นกฎของความสมดุล (Balance) กฎของการรวมกัน (Cohesion) มีระเบียบ (Order) จากส่วนที่ใหญ่ที่สุดคือจักรวาล จนกระทั่งส่วนที่เล็กที่สุดคือ อนุลันอยู่ในกฎของเอกภาพอันเดียวกัน องค์ประกอบศิลป์ เหมือนกับองค์ประกอบของชีวิต เป็นการสร้างเอกภาพ ขึ้นมาจากการสนทนียงเหียง จัดสรรสิ่งที่ขัดแย้งกันให้เข้ากันได้ (ชลุด นิมเสมอ, 2526: 27)

วิธีนำไปสู่เอกภาพ (Way to Achieve Unity)

1.1. นำมาใกล้ชิดกัน (Proximity)

วิธีการง่ายๆ ที่จะทำให้เกิดเอกภาพคือการนำเอาองค์ประกอบที่อยู่แยกกันมาทำให้เหมือนเป็นเรื่องเดียวกันโดยการนำเอามาอยู่ใกล้ชิดกัน



ภาพประกอบ 5 แสดงการนำมาใกล้ชิดกัน (Proximity)

ที่มา: http://www.idealzign.com/port/graphic/content0303_08.htm (ออนไลน์)

1.2. การซ้ำกัน (Repetition)

เป็นวิธีการที่ใช้มากและได้ผลมากที่สุดในการสร้างเอกภาพทางสายตา คือ การซ้ำ (Repetition)

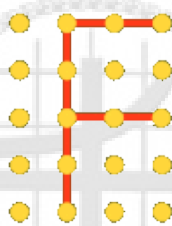


ภาพประกอบ 6 แสดงการซ้ำกัน (Repetition)

ที่มา: http://www.idealzign.com/port/graphic/content0303_08.htm (ออนไลน์)

1.3. การกระทำต่อเนื่อง (Continuation)

เป็นการกระทำที่ดำเนินต่อไปมักจะเป็นพลังของแนวเส้นของรูปทรงให้ทิศทางจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งสายตาของคนดูจะค่อยมองผ่านจากองค์ประกอบหนึ่งไปยังอีกอันหนึ่ง



ภาพประกอบ 7 การกระทำต่อเนื่อง (Continuation)

ที่มา: http://www.idealzign.com/port/graphic/content0303_08.htm (ออนไลน์)

1.4. เอกภาพด้วยความหลากหลาย (Unity with Variety)

รูปทรงต่างๆ อาจซ้ำกันได้ แต่เป็นขนาดต่างกัน สีก็อาจซ้ำกันได้แต่ต่างระดับสี ไม่ใช่การซ้ำอย่าง ธรรมดาแต่เป็นความหลากหลาย

1.4.1 การสร้างเอกภาพของเส้น (Unity of Line)

1.4.2 การสร้างเอกภาพของน้ำหนัก (Value)

1.4.3 การสร้างเอกภาพของรูปร่าง (Unity of Shape)

1.4.4 การสร้างเอกภาพของสี (Unity of Colors)

สรุป เอกภาพ คือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสามัคคี เอกภาพ กลมกลืน เอกภาพ นับว่าเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของภาพ หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในภาพรวมของผลงานหรือชิ้นงาน ไม่ให้ความหลากหลายในเนื้อหาหรือองค์ประกอบอื่นๆ มากเกินไปตลอดจนเอกภาพทางด้านเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งาน วิธีนำไปสู่เอกภาพมี 4 วิธี คือ 1. นำมาใกล้ชิดกัน 2. การซ้ำกัน 3. การกระทำต่อเนื่อง 4. เอกภาพด้วยความหลากหลาย

2) ความสมดุลภาพ (Balance)

ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งของที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน

(สุชาติ เถาทอง, 2531: 70)

ฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่างส่วนหนักไป แขนงไป หรือ เบา บางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

1. ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

2. ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกันมักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความ สมดุลแบบอสมมาตร อาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่า หรือ เลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

3) ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน หมายถึง การประสาน เชื่อมต่อติดหรือทับกันของรูปลักษณะ แสง เงา สี โดยวิธีจัดให้ประสานกลมกลืน เป็นเรื่องราวพวกหมู่ หรือ ลำดับกันให้เกิดความเหมาะสมสวยงามมองดูแล้วไม่ขัดตา ไม่มากเกินไป (วิทย์ พิณคันเงิน, 2520: 16) (สุชาติ เถาทอง, 2531: 74)

ความกลมกลืนเป็นหลักของการจัดองค์ประกอบที่สำคัญและมีขอบข่ายกว้างขวาง เช่น ความกลมกลืนในรูปลักษณะ สี พื้นผิว และช่องว่างการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้กลมกลืนกัน จึงช่วยให้งานศิลปะเกิดคุณค่าของทางสุนทรียภาพมากขึ้น (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุญ, 2524: 49)

ประเภทของความกลมกลืน

ความกลมกลืนทางทัศนศิลป์ อาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ

1. ความกลมกลืนกันด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุ (Art Element) ได้แก่ความกลมกลืนของเส้นรูปร่าง รูปทรงและเงา สี ที่ว่าง และพื้นผิว
2. ความกลมกลืนกันทางความคิด ได้แก่ ความกลมกลืนของความคิดสร้างสรรค์ ของศิลปินทั้งในด้านเนื้อหาเรื่องราว (Theme) เทคนิค (Technic) และรูปแบบ Style) ทางศิลปะ
3. ความกลมกลืนกันตามธรรมชาติ ได้แก่ ความกลมกลืนของสิ่งแวดล้อม ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต แต่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างเหมาะสมกลมกลืน

องค์ประกอบศิลป์กับการสร้างความกลมกลืน

1. การสร้างความกลมกลืนด้วยเส้นในทางเดียวกัน (Diagonal Direction)
2. การสร้างความกลมกลืนด้วยรูปร่าง (Harmony of Shape)
3. การสร้างความกลมกลืนด้วยขนาด (Harmony of Size)
4. การสร้างความกลมกลืนด้วยสี (Harmony of Colors) โดยใช้สีที่เป็น โทนเดียวกัน
5. การสร้างความกลมกลืนด้วยพื้นผิว (Harmony of Texture) โดยใช้ลักษณะพื้นผิวที่หยาบ และละเอียดไม่แตกต่างกันมาก

4) จังหวะและการซ้ำ (rhythm)

จังหวะ (Rhythm) หมายถึง รูปแบบของการเคลื่อนไหว (Pattern of Movement) ซึ่งเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และเกิดขึ้นจากการกำหนดหรือสร้างสรรค์ของศิลปิน อาจเป็นจังหวะที่ซ้ำๆ กัน แตกต่างกัน สลับกันอย่างสม่ำเสมอหรือ ถี่ ห่างกัน เร็วบ้างตามความต้องการของผู้จัดหรือประเภทของงานนั้นๆ (สุชาติ เถาทอง, 2536: 78)

จังหวะ (Rhythm) ทางทัศนศิลป์หมายถึงช่วงจังหวะความห่างและความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอของทัศนธาตุ จะยังผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและความงาม

ประเภทของจังหวะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

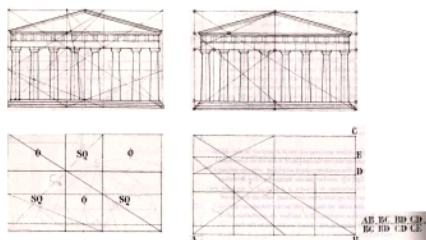
1. การจัดจังหวะแบบซ้ำๆ กัน (Repetitive) หมายถึง การจัดช่วงจังหวะที่มีลักษณะเดียวกันต่อเนื่องกันและห่างเป็นระยะเท่าๆ กัน
2. การจัดจังหวะแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (Progressive) หมายถึง การจัดช่วงจังหวะของวัตถุตั้งแต่ขนาดเล็กไปใหญ่ จากสีอ่อนไปสีแก่ จากพื้นผิวเรียบไปพื้นผิวหยาบ ฯลฯ ให้ความรู้สึกมากขึ้นหรือน้อยลง

สรุป จังหวะ คือ รูปแบบของการเคลื่อนไหวซึ่งเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และเกิดขึ้นจากการกำหนดหรือสร้างสรรค์ของศิลปิน จังหวะความห่างและความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอนี้ จะยังผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและความงามได้อีกด้วย

5) สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์ซึ่งมีอยู่ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบ เช่น รูปร่างของคนประกอบด้วยส่วนต่างๆ อยู่มากส่วน ถ้าความสัมพันธ์ของส่วนเหล่านี้มีสัดส่วนเหมาะสมจะกันก็จะทำให้รูปร่างดูสวยงาม ถ้ามีส่วนหนึ่งไม่ได้สัดส่วนดีเหมาะสมจะกันกับส่วนอื่นๆ ก็เป็นผลให้เกิดเป็นความไม่ประสานกันสัดส่วน คือ กฎหมายของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimensions) ในส่วนต่างๆ ของรูปทรง และระยะรูปทรง (ชลุติ นิ่มเสมอ, 2531: 161)

สัดส่วนมีความเกี่ยวข้องกับขนาด (Size) เป็นสัมพันธ์ภาพระหว่างส่วนต่างๆ ต่อส่วนรวม หรือ ความสัมพันธ์ของส่วนหนึ่งกับอีกหนึ่งในงานทัศนศิลป์ต่างๆ ต่อส่วนรวมหรือความสัมพันธ์ของส่วนหนึ่งกับอีกหนึ่งในทัศนศิลป์ สัดส่วน เป็นเรโซ (Ratio) ของแต่ละส่วนของงานศิลปะ ที่จะต้องได้ส่วนสัมพันธ์กับส่วนสัดส่วน หรือเรโซจึงหมายถึง การจัดขนาดและที่ว่างของงานศิลปะให้ได้สัดส่วนสัมพันธ์กัน (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์)



ภาพประกอบ 8 การใช้จุดสร้างรูปทรงและสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว

ที่มา: http://203.158.253.5/wbi/presenter/course4/4U_Proportion.htm (ออนไลน์)

หลักการจัดสัดส่วน (Principles of Proportion)

1. การจัดสัดส่วนของรูปร่าง (Subject Proportion) ควรคำนึงถึงความได้สัดส่วนขององค์ประกอบของรูปร่างนั้น
2. การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง (Space Proportion) ในการจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่างในงานต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมและให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนของ (ชูลูด นิมเสมอ, 2531: 166)

สรุป สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์ซึ่งมีอยู่ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบ เช่น รูปร่างของคนประกอบด้วยส่วนต่างๆ อยู่มาส่วน ถ้าความสัมพันธ์ของส่วนเหล่านี้มีสัดส่วนเหมาะสมก็จะทำให้รูปร่างดูสวยงาม ถ้ามีส่วนหนึ่งไม่ได้สัดส่วนที่เหมาะสมก็จะทำให้ส่วนอื่นๆ ก็เป็นผลให้เกิดเป็นความไม่ประสานกันสัดส่วน และสัดส่วนมีความเกี่ยวข้องกับขนาดอีกด้วย การจัดสัดส่วนควรคำนึงถึง 2 สิ่ง 1. การจัดสัดส่วนของรูปร่าง 2. การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง

6) จุดเด่น (Dominance)

การสร้างจุดเด่นในทางทัศนศิลป์ ก็คือการสร้างจากส่วนประกอบมูลฐาน (Elements) และหลักการทัศนศิลป์ (Principles) อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งจุดเด่นที่เกิดขึ้นนั้นควรมีจุดเดียว แต่บางครั้งอาจมีมากกว่าจุดเดียว แต่จุดเด่นที่เพิ่มขึ้นนั้นต้องไม่แข่งกับจุดเด่นหลัก โดยเรียกว่า จุดเด่นรอง (Sub Dominance) เพราะฉะนั้นการมีจุดเด่นแข่งกันหลายจุดจะเป็นการทำลายเอกภาพของงานออกแบบนั้น แนวทางการสร้างจุดเด่น มีดังต่อไปนี้ (สุชาติ เกาทอง, 2536: 79) (ธวัชชานนท์ ตาโสง, 2550: 43)

1. การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด (Size) วัตถุหรือรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจะเป็นสิ่งสะดุดตา ก่อให้เกิดจุดสนใจได้ทันทีในเบื้องต้น

2. การสร้างจุดเด่นด้วยสี (Color) สีที่มีความเข้ม สดใส (Color Intensity) ที่แตกต่างกว่าสีส่วนรวม ในภาพก็จะสร้างจุดสนใจได้ดีหรือสีและน้ำหนักที่แตกต่าง ก็สร้างจุดเด่น ได้เช่นกัน

3. การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง (Space) งานออกแบบที่มีจังหวะของการซ้ำ (Repetition) มากไป จะทำให้น่าเบื่อหน่าย เหมือน ไม่มีจุดจบ ถ้าปรับจังหวะนั้นให้มีช่องว่าง ที่แตกต่างกันบ้าง ที่เรียกว่า จังหวะก้าวหน้า (Proressive) หรือการแยกตัวให้เกิดพื้นที่ ว่างก็สามารถสร้างจุดสนใจ ในบริเวณที่ต้องการได้

4. การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง (Exception) รูปร่าง รูปทรง หรือองค์ประกอบใด มีความแตกต่างจากส่วนรวม ย่อมเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพนั้น

5. การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน (Gradation) การแปรเปลี่ยน หรือการลดหลั่น ด้วยขนาด รูปร่าง สีน้ำหนัก โดยองค์ประกอบยังคงเดิมนั้นเป็นการสร้างจุดเด่น ได้ง่ายที่สุดวิธีหนึ่ง

6. การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (Eye Direction) ทิศทางขององค์ประกอบที่ไปในทิศทางเดียวกันจะนำสายตาให้มองติดตามไปในทิศทางนั้น และเมื่อองค์ประกอบนั้นมีการกลับทิศทางในทันทีจะทำให้สายตานั้นหยุดการเคลื่อนไหวทันทีจุดที่สายตาที่หยุดนิ่งนั้น เป็นจุดที่สร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นได้

สรุป จุดเด่นที่เกิดขึ้นนั้นควรมีจุดเดียว แต่บางครั้งอาจมีมากกว่าจุดเดียว แต่จุดเด่นที่เพิ่มขึ้นนั้นต้องไม่แข่งกับจุดเด่นหลักโดยเรียกว่า จุดเด่นรองเพราะฉะนั้นการมีจุดเด่นแข่งกันหลายจุดจะเป็นการทำลายเอกภาพของงานออกแบบนั้น แนวทางการสร้างจุดเด่น มี 6 วิธี 1. การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด 2. การสร้างจุดเด่นด้วยสี 3. การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง 4. การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง 5. การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน 6. การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา

7)ตัวอักษร

ตัวอักษรมีความสำคัญมากต่องานกราฟิก เพราะตัวอักษรจะทำหน้าที่เป็นส่วนแจจแจงรายละเอียดของข้อมูล สารที่ต้องการนำเสนอด้วยรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งตัวอักษรที่สวยงาม ชัดเจน อ่านง่ายน่าสนใจ สวยงาม ลักษณะของตัวอักษรจึงถูกกำหนดตามการนำไปใช้

การเลือกตัวอักษรให้เหมาะสมกับงานกราฟิก มีหลักการดังนี้

7.1 รูปแบบตัวอักษร

ในการเลือกตัวอักษรที่เหมาะสมจะช่วยให้งานออกแบบกราฟิกนั้น สามารถสื่อ

ความหมายได้อย่างเต็มที่ ซึ่งปัจจุบันมีรูปแบบตัวอักษรตัวพิมพ์มากมาย (พงษ์ศักดิ์, 2544: 52-56) แบ่งได้ดังนี้

7.1.1. ตัวอักษรแบบมีเชิง เป็นอักษรที่มีเส้นยืนของฐานและปลายตัวอักษรในทางราบที่เรียกว่า Serif ลักษณะตัวอักษรจะมีเส้นตัวอักษรเป็นแบบหนบางไม่เท่ากัน ตัวอักษรแบบนี้บรรดาเชอร์หลายชนิดจะใช้ตัวอักษรแบบนี้เป็นหลัก เช่น Times New Roman, Garamond, Georgia และ New Century Schoolbook ตัวอักษรประเภทนี้เหมาะจะใช้เป็นรายละเอียดเนื้อหา แต่ตัวอักษรประเภทนี้ไม่ค่อยเหมาะจะใช้กับตัวหนา (bold)



ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟอนต์แห่งชาติ> (ออนไลน์)

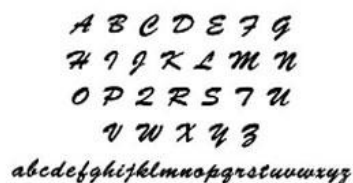
7.1.2. ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) เป็นลักษณะของตัวอักษรอีกแบบหนึ่งที่รูปแบบเรียบง่าย เป็นทางการ ไม่มีเชิง หมายถึงไม่มีเส้นยืนออกมาจากฐานและปลายของตัวอักษรในทางราบ ได้แก่ Arial, Helvetica, Verdana, Geneva และ Univers ตัวอักษรประเภทนี้เหมาะที่จะใช้กับหัวข้อหรือ ตัวอักษรขนาดใหญ่ แต่ไม่เหมาะสมกับลักษณะเอียง



ภาพประกอบ 10 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟอนต์แห่งชาติ> (ออนไลน์)

7.1.3. ตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script) ตัวอักษรแบบนี้เน้นให้ตัวอักษรมีลักษณะคล้ายกับการเขียนด้วยลายมือ ซึ่งมีหางโยงต่อเนื่องระหว่างตัวอักษร มีขนาดเส้นอักษรหนบางแตกต่างกัน นิยมทำให้เอียงเล็กน้อย



ภาพประกอบ 11 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script)

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟอนต์แห่งชาติ> (ออนไลน์)

7.1.4. ตัวอักษรแบบตัวอาลักษณ์ (Text Letter) เป็นตัวอักษรแบบโรมันแบบตัวเขียนอีกลักษณะหนึ่ง มีลักษณะเป็นแบบประดิษฐ์มีเส้นตั้งดำหนา ภายในตัวอักษรมีเส้นหนาบางคล้ายกับการเขียนด้วยพู่กัน หรือปากกาปลายตัด



ภาพประกอบ 12 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบตัวอาลักษณ์ (Text Letter)

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟอนต์แห่งชาติ> (ออนไลน์)

7.1.5. ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (Display Type) หรือตัวอักษรตัวพิมพ์ขนาดใหญ่ มีลักษณะเด่น คือ การออกแบบตกแต่งตัวอักษรให้สวยงามเพื่อดึงดูดสายตา มีขนาดความหนาของเส้นอักษรหนากว่าแบบอื่นๆ จึงนิยมใช้เป็นหัวเรื่อง



ภาพประกอบ 13 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (Display Type)

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟอนต์แห่งชาติ> (ออนไลน์)

7.1.6. ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ (Modern Type) เป็นตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้น มีลักษณะเรียบง่าย



ภาพประกอบ 14 แสดงรูปแบบตัวอักษรแบบสมัยใหม่ (Modern Ty)

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki/ฟอนต์แห่งชาติ> (ออนไลน์)

สรุปในการเลือกตัวอักษรที่เหมาะสมจะช่วยให้งานออกแบบกราฟิกนั้น สามารถสื่อความหมายได้อย่างเต็มที่ ซึ่งปัจจุบันมีรูปแบบตัวอักษรตัวพิมพ์มากมาย เช่น 1. ตัวอักษรแบบมีเชิง 2. ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง 3. ตัวอักษรแบบตัวเขียน 4. ตัวอักษรแบบตัวอักษณ 5. ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ 6. ตัวอักษรแบบสมัยใหม่

8) น้ำหนัก (Tone)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Light & Shade) ที่มองเห็นบนวัตถุนั้นเป็นผลมาจากแสงที่ปรากฏในธรรมชาติ หรือแสงที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นที่มีการกระจายของแสง จนเกิดความมืดและความสว่างที่เป็นไปอย่างกลมกลืนตามระยะของวัตถุที่โดนแสง

ความหมายของน้ำหนัก

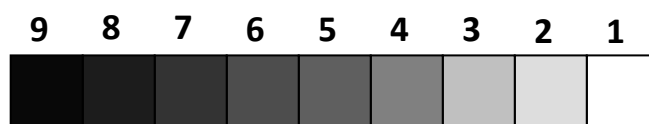
น้ำหนัก คือ ความอ่อนแก่บริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีความเป็นอ่อนแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้าระดับต่างๆ (ชูลูด นิ่มเสมอ, 2534: 42)

ลาซาริและลี (Lazzari and Lee: 1990) น้ำหนักมีความหมายหรือใกล้เคียงกับ Value คือ น้ำหนักเป็นการตอบสนองทางการเห็น และสามารถรับรู้ได้ด้วยแสงสว่างและเงามืดที่ปรากฏบนวัตถุ

สรุปได้ว่า น้ำหนัก หมายถึง ความอ่อนแก่ที่ปรากฏบนวัตถุเมื่อวัตถุนั้นโดนแสงและจะทำให้เกิดเงา ในงานทัศนศิลป์น้ำหนักจะมีทั้งน้ำหนักที่เป็นสีเพียวสีเดียวหรือหลายๆ สี และน้ำหนักขาวดำที่ประสานความอ่อนแก่เลียนแบบธรรมชาติหรือจะมีน้ำหนักที่แบนราบก็ได้

1. ระดับความแตกต่างของค่าน้ำหนัก

ความแตกต่างของน้ำหนักขาวดำหรือน้ำหนักของสีสามารถสร้างให้เกิดความแตกต่างของน้ำหนักได้หลายน้ำหนัก ซึ่งในการสร้างน้ำหนักค่าน้ำหนักอ่อนจะสร้างได้ง่ายที่สุด และสามารถเพิ่มระดับความแตกต่างของน้ำหนักได้เป็น 5, 7, 9 เป็นต้น



ภาพประกอบ 15 ภาพแสดงความแตกต่างของน้ำหนัก

ที่มา: ภาพประกอบจากผู้วิจัย

2. ค่าน้ำหนักจริงและค่าน้ำหนักลงตา

1) ค่าน้ำหนักจริง หมายถึง ค่าน้ำหนักที่เกิดจากแสงสว่าง และเงาจริงที่ปรากฏบนวัตถุ ได้แก่ ค่าน้ำหนักในงานศิลปะ สาขาประติมากรรมและสถาปัตยกรรม

2) ค่าน้ำหนักลงตา หมายถึง ค่าน้ำหนักที่เกิดจากการสร้างขึ้นมีลักษณะ 2 มิติและ 3 มิติ ในงานจิตรกรรม ศิลปะภาพพิมพ์และงานออกแบบต่างๆ ปรากฏบนพื้นระนาบ เช่น กระดาษ ผ้าใบ เป็นต้น นับเป็นค่าน้ำหนักลงตา (รัชชานนท์ ตาโสง, 2550: 34)



ภาพประกอบ 16 แสดงค่าน้ำจริงและค่าน้ำหนักลงตา

ที่มา: <http://dotart.blogspot.com/search/label/color%20code> (ออนไลน์)

ความสำคัญของค่าน้ำหนัก

1. ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
2. ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว
3. ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติ แก่รูปทรง
4. ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ

5. ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

สรุป น้ำหนัก คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือ ความอ่อน-ความเข้มของสีหนึ่งๆ หรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสง และระดับความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุดจนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริงและมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลายๆ ระดับ จะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิดความแตกต่าง ความขัดแย้ง

3. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอินโฟกราฟิกและเทคนิคของอินโฟกราฟิก

3.1 อินโฟกราฟิก หรือ อินฟอร์เมชันกราฟิก (อังกฤษ: information graphics) เป็นการแสดงผลของข้อมูลหรือความรู้โดยภาพที่อ่านและเข้าใจง่าย งานกราฟิกประเภทนี้นิยมใช้สำหรับข้อมูลที่มีความซับซ้อน ตัวอย่างเช่น ป้าย แผนที่ งานวิจัย โดยอินโฟกราฟิกนี้ยังคงนิยมใช้ในสายงานด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์ สถิติศาสตร์ เพื่อให้แสดงถึงข้อมูลที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น

ปัจจุบันอินโฟกราฟิกปรากฏตามสื่อ ตามป้ายสาธารณะ หรือแม้แต่คู่มือการใช้งานในหลายอย่าง ซึ่งแสดงในลักษณะของตัวอักษร หรือสัญลักษณ์ ตัวอย่างที่มักเห็นได้บ่อยเช่น แผนที่รถไฟฟ้า แผนผังอาคาร แผนภาพการพยากรณ์อากาศ และข้อมูลทางด้านสถิติ ที่ปรากฏตามสื่อสาธารณะ

Infographics มาจากคำในภาษาอังกฤษสองคำคือ Information

สารสนเทศ (information) เป็นผลลัพธ์ของการประมวลผล การจัดดำเนินการ และการเข้าประเภทข้อมูลโดยการรวมความรู้เข้าไปต่อผู้รับสารสนเทศนั้น สารสนเทศมีความหมายหรือแนวคิดที่กว้างและหลากหลาย ตั้งแต่การใช้คำว่าสารสนเทศในชีวิตประจำวัน จนถึงความหมายเชิงเทคนิคตามปกติในภาษาพูด แนวคิดของสารสนเทศใกล้เคียงกับความหมายของการสื่อสาร เงื่อนไข การควบคุม ข้อมูล รูปแบบ คำสั่งปฏิบัติการ ความรู้ ความหมาย สื่อความคิด การรับรู้ และการแทนความหมาย Graphics รวมกันแล้ว ได้ความใหม่ว่า อินโฟกราฟิกเป็นการแสดงผลของข้อมูลหรือความรู้ที่ผ่านการประมวล สรุป ย่อให้เหลือใจความสำคัญหรือคำตอบที่ต้องการสื่อโดยภาพ เพื่อให้เนื้อหา/ข้อมูล ที่ต้องการนำเสนอสามารถอ่านและเข้าใจง่าย ตัวอย่างเช่น ป้าย แผนที่ งานวิจัย ปัจจุบันนิยมใช้ในสายงานด้าน วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณิตศาสตร์ สถิติศาสตร์ เพื่อแสดงข้อมูลที่ซับซ้อนให้ดูเข้าใจง่ายขึ้น หรือสรุปคำตอบ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลเชิงตัวเลขหรืออื่นๆ ให้กับผู้รับสาร

3.2 ลักษณะการแสดงอินโฟกราฟิก อินโฟกราฟิกกล่าวรวมถึงการแสดงผลของข้อมูลโดยใช้งานเครื่องมือต่างๆ เช่น แผนผัง แผนภูมิ กราฟ ตาราง ไดอะแกรม แผนที่ โดยอินโฟกราฟิก

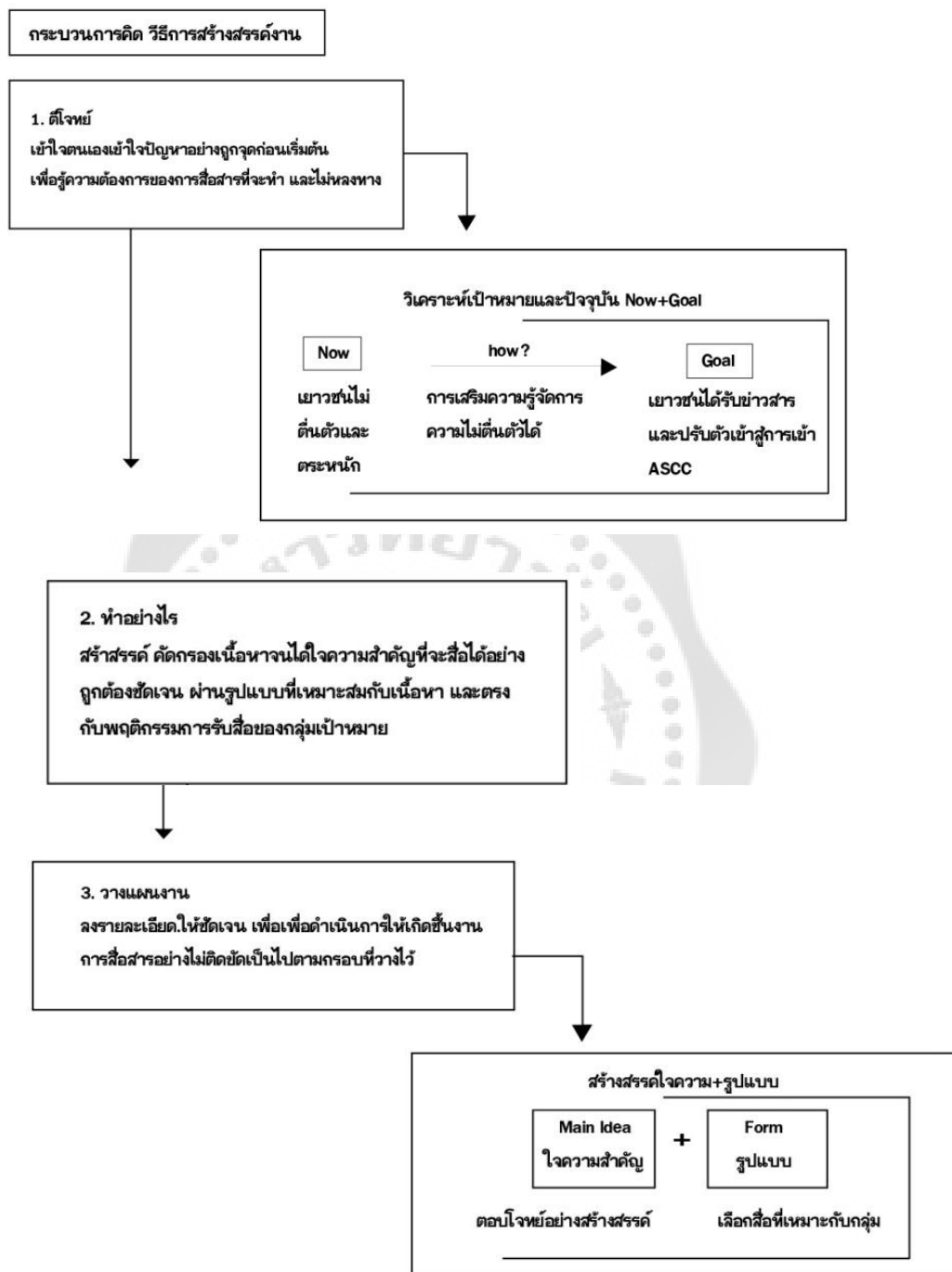
ที่เห็นได้บ่อยเช่น แผนภูมิแท่ง แผนภูมิมวงกลม และตารางที่ใช้สรุปข้อมูลทางสถิติ ไดอะแกรมส่วนใหญ่จะใช้แสดงถึงการทำงานของงานที่เป็นระบบ และมีการใช้งานสำหรับผังองค์กรที่แสดงถึงเส้นของสายอำนาจ ในขณะที่ไดอะแกรมลักษณะโฟลว์ชาร์ตจะแสดงถึงเส้นทางของการเคลื่อนที่



ภาพประกอบ 17 ภาพประกอบ ตัวอย่างงานอินโฟกราฟิกในรูปแผนที่รถไฟใต้ดินของวอชิงตันเมโทร

ที่มา: <http://th.wikipedia.org/wiki> (ออนไลน์)

3.3 เทคนิคการเล่าเรื่องอินโฟกราฟิก



4. หลักจิตวิทยาการรับรู้เพื่อการออกแบบ (Psychology for Design)

การออกแบบเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถสร้าง “สื่อ” สำหรับการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ได้ ทั้งนี้ กระบวนการสื่อสาร ให้ผู้รับสารได้รับข้อมูลที่สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นต้องอาศัยหลักจิตวิทยาเพื่อการออกแบบ (Psychology for Design) ควบคู่กับความรู้ ความชำนาญทางศิลปะและการออกแบบหลักจิตวิทยาเพื่อการออกแบบในที่นี้หมายถึงการศึกษาเรื่องพฤติกรรมภายในและภายนอกของมนุษย์โดยเฉพาะอย่างยิ่งมนุษย์ที่อยู่ในฐานะผู้บริโภคสินค้าหรือบริการต่างๆ รวมทั้งวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานของผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบเพื่อค้นหาข้อดีข้อเสียต่างๆ แล้วนำไปปรับปรุงการออกแบบต่อไป

4.1 การรับรู้การออกแบบ (Perception and Design)

เนื่องจากในภาพๆ เดียวกัน คนแต่ละคนจะมองเห็นภาพหรือเข้าใจภาพนั้นต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพที่มีความเป็นนามธรรมสูง ที่เป็นเช่นนี้เพราะคนแต่ละคนมีความสามารถในการรับรู้ (Perception) ที่ต่างกัน

การรับรู้ (Perception) คือกระบวนการตีความหมายของสิ่งที่ได้ยินได้เห็นหรือสิ่งที่รู้สึกได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าอื่นๆ เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่สัมผัสได้นั้นคือสิ่งใด นอกจากนี้ การรับรู้กลายเป็นปัจจัยหนึ่งสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ โดยต้องนำองค์ประกอบทางศิลปะต่างๆ มาผสมผสานจนเป็นผลงานให้ผู้บริโภคได้รับรู้และเกิดความเข้าใจในผลงานโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ทั้งนี้ ประสาทสัมผัสทางตาเป็นส่วนสำคัญลำดับต้นๆ ของการรับรู้เนื่องจากประสาททางสายตาสารสามารถรับรู้ได้ 75% ของสิ่งที่เข้ามาสู่ประสาทสัมผัสของมนุษย์

อย่างไรก็ตามการรับรู้ทางสายตาของคนแต่ละคนจะมีมากน้อยต่างกันซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม เช่น การมองบางสิ่งบางอย่างท่ามกลางฝนหิมะกระแจะใกล้ไกลระหว่างสายตากับสิ่งที่กำลังมองนอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับลักษณะพื้นฐานของคนๆ นั้น เช่น เพศ วัยระดับการศึกษา ค่านิยม ทัศนคติ หรือแม้แต่ความสมบูรณ์ทางสายตา รวมทั้งสิ่งที่ถือว่าเป็นวิธีการสร้างสรรค์ทางสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ผู้ออกแบบนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบและการโฆษณา

4.2 จิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt psychology) กับการออกแบบ

สี เป็นองค์ประกอบที่สำคัญประการหนึ่งที่เป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะทุกสาขา เนื่องจากสีทำให้สามารถมองเห็นงานศิลปะนั้นๆ ได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ หากนักออกแบบมีความชำนาญในการใช้สีก็จะสามารถสร้างระยะใกล้ไกล หรือลวงตาทำให้ภาพมีขนาดเล็กหรือใหญ่ได้ ทั้งนี้ มีทฤษฎีสีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ได้แก่

1) การใช้สีตามทฤษฎีสีทางวิทยาศาสตร์ คือ การศึกษาการผสมสีของแสง ซึ่งจะ
เป็นประโยชน์ในการออกแบบงานที่ต้องใช้แสงสว่าง เช่น การออกแบบป้ายไฟต่างๆ

2) การใช้สีตามทฤษฎีสีทางศิลปะ คือ การศึกษาเนื้อสี และผลของการผสมรวมทั้ง
วิธีการระบายสี ในงานศิลปะที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบต้นฉบับสิ่งพิมพ์ งานสัญลักษณ์ เป็นต้น

3) การใช้สีตามทฤษฎีสีของการพิมพ์ คือ การศึกษาการผสมสีของหมึกพิมพ์ ซึ่ง
จะเป็นประโยชน์ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ต่างๆ

4) การใช้สีตามทฤษฎีสีทางจิตวิทยา คือ การศึกษาสีที่พบเห็นและทำให้เกิด
ความรู้สึกนึกคิดต่างๆ เพื่อสื่อความหมายของผลงานการออกแบบหรือศึกษาการใช้สีสวยงามสะอาด
ตา ดึงดูดความสนใจ สามารถสร้างความประทับใจ หรือเตือนความจำ จึงควรใช้ให้สัมพันธ์กับ
ประเภทของผลงานการออกแบบ เช่น ผลการออกแบบสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก ที่ต้องใช้สีให้สัมพันธ์กับ
รูปภาพซึ่งเด็กจะสามารถเข้าใจหรือเกิดความรู้สึกนึกคิด จนคล้อยตามสื่อสิ่งพิมพ์นั้น เป็นต้น
ตัวอย่างการใช้สีตามหลักจิตวิทยา เช่น การใช้สีเป็นคู่ในศิลปะของจีนดังนี้

- ก) ทองบนแดงหรือทองบนเหลือง หมายถึงความสุขที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ
- ข) แดงบนเหลือง หมายถึง เรื่องราวเกี่ยวกับ กษัตริย์หรือความโชคดี
- ค) ฟ้ายบนเหลือง หมายถึง ความเศร้า
- ง) เหลืองบนดำ หมายถึง การตาย

นอกจากนี้ โดยทั่วไป แล้วผู้บริโภคในวัยต่างๆ ยังมีความชอบเกี่ยวกับสีต่างกันตามวัยด้วย
เช่น วัยรุ่นหญิงมักชอบสีอ่อนหวาน หรือ สีผสมสีผิวที่เรียกว่า Tint ซึ่งให้ความรู้สึกอ่อนโยน ส่วน
วัยผู้ใหญ่จะชอบสีหม่นที่ให้ความรู้สึกขรึม จริงจังมากขึ้นหรือสุ่ม โดยสีที่หม่นนี้สามารถใช้สีดำผสม
หรือเรียกว่า Shade ได้

4.3 การใช้สีกับการออกแบบ

สีนอกจากจะทำให้เกิดความงามทางสายตาแล้วยังสามารถสร้างความรู้สึกร่างกายได้
ด้วยซึ่งการเกิดความรู้สึกดังกล่าวมีผลต่อทัศนคติที่ต่อผลงานและนำไปสู่การตัดสินใจอย่าง
หนึ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในผลงานการออกแบบนั้น ดังนี้

สีแดง ให้ความรู้สึกตื่นเต้น กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ มีความมั่นใจสูงหรือความมี
ชีวิตชีวา ต้องการดึงดูดความสนใจ ความรุนแรง การต่อสู้ การเรียกร้อง ความไม่สงบ การตกอยู่ใน
ภาวะอันตราย

สีเหลือง ให้ความรู้สึกถึงการอยู่ในศีลธรรม ความอ่อนโยน การผลิดอกออกผลหรือ
การเติบโตระยะแรก

สีส้ม ให้ความรู้สึกสดใส ทำหาย บรรเทาอากาศ ของฤดูร้อนหรือในบางครั้งให้ความรู้สึกถึงความมั่นใจ กล้าแสดงออก เป็นสีที่ดูทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง

สีเขียว ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย เจริญงอกงาม บรรเทาอากาศสดชื่น การอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม ความมีอนามัย ความสะอาด การรักษาสุขภาพ ร่างกายมีชีวิตชีวา เป็นสีที่เข้าได้กับทุกสี

สีขาว ให้ความรู้สึกถึงความมีอนามัย สุขภาพดี ความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความมีสมาธิ ความสงบ ความสุภาพ ความบริสุทธิ์ใจ ความปลอดโปร่งโล่งสบาย ความถูกต้อง

สีดำ ให้ความรู้สึกถึงความที่บดบัง ความอึดอัด ความทุกข์ ความเจ็บ ความเด็ดขาด ในการตัดสินใจ แต่ในบางวัฒนธรรมสีดำจะแสดงถึงความเป็นทางการ ความเป็นมืออาชีพ ความเป็นผู้บริหารหรือเจ้านาย ความจริงจัง ความสง่างาม

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกถึงความเป็นมืออาชีพ ความเป็นหัวหน้า ความเข้มแข็ง ความสง่างาม ความจริงจัง ความเคร่งเครียด ความน่าเกรงขาม การหยุดนิ่งเพื่อความมั่นคง แต่ในบางโอกาสจะให้ความรู้สึกถึงการยึดติดในกฎระเบียบหรือการอยู่ในระเบียบวินัย หรือในบางครั้งจะให้ความรู้สึกถึงความลึกลับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับน้ำหนักของสีที่ใช้

สีฟ้า สีแห่งท้องฟ้าและน้ำทะเล เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เยือกเย็น มั่นคง แต่เติมไปด้วยพลัง หากเป็นสีฟ้าอ่อนจะให้ความรู้สึก สดชื่น สวยงาม กระฉับกระเฉงเป็นหนุ่มสาว

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกหนักแน่น มีน้ำหนักมาก เก๋ไก๋ สงบเสถียรอยู่ในกฎเกณฑ์

สีม่วง ให้ความรู้สึกกังวล สงบ หนักใจ น่าสงสัย ความเศร้า ลึกลับ การเป็นหม้าย การอยู่คนเดียว เพศที่สาม หรือบางครั้งจะแสดง ความทันสมัย กล้าตัดสินใจซึ่งความรู้สึกที่แฝงไว้ในสีต่างๆเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อนักออกแบบ

สรุปได้ว่าการทำความเข้าใจเรื่องจิตวิทยาการรับรู้ของมนุษย์ หรือผู้บริโภคของกลุ่มเป้าหมายนั้น ทำให้นักออกแบบหรือผู้สร้างสรรค์งานโฆษณา เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ เนื่องจากผลงานนั้นถูกออกแบบจะต้องให้สอดคล้องกับวิธีการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ผลงานการออกแบบ หรือผลงานโฆษณา ที่เกิดจากการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาการใช้สี และการใช้เทคนิคภาพลงตามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้ผลงานนั้นเป็นที่ดึงดูดความสนใจและโน้มน้าวให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือทัศนคติ ฯลฯ ที่ปรากฏในผลงานการออกแบบในที่สุด

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จินนัท งามสุต (2550) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การสร้างสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์สำหรับเด็กอนุบาล” เสนอต่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาการสร้างสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับเด็กอนุบาลศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลกำแพงเพชร จ.กำแพงเพชร จำนวน 30 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 1) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อสอนทักษะความฉลาดทางอารมณ์ สำหรับเด็กอนุบาล 2) แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องความฉลาดทางอารมณ์ จำนวน 5 ข้อ 3) แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนด้านความสนใจ และความพึงพอใจ หลังชมการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ โดยให้กลุ่มเป้าหมายเรียนจากการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว จากนั้นได้ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบหลังเรียนชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 5 ข้อ พร้อมกับผู้ศึกษาได้ทำแบบสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย 1) แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความสนใจ 2) แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความพึงพอใจ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการศึกษาพบว่า

1. ผลการทดสอบหลังเรียนของเด็กนักเรียน สามารถทำคะแนนได้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยทำคะแนนเฉลี่ยได้ 4.8 คะแนน คิดเป็นคะแนนร้อยละ 96 เนื่องจากเด็กนักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาด้านความฉลาดทางอารมณ์ที่ได้เรียนผ่านสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

2. การสร้างสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์สำหรับเด็กอนุบาลนั้นสามารถช่วยเสริมสร้างและพัฒนาทักษะความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กอนุบาลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการรับรู้สื่อของเด็กนักเรียนพบว่าเด็กนักเรียนมีการรับรู้และเข้าใจในเรื่องความฉลาดทางอารมณ์จากประสบการณ์จากครูผู้สอนและสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

4. การใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่เปิดจากคอมพิวเตอร์หรือโทรทัศน์ เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนสำหรับเด็กอนุบาลนั้นทำให้เด็กเกิดความสนใจ เข้าใจบทเรียน ง่ายต่อการจดจำและสนุกสนานเพลิดเพลินกว่าการใช้วิธีการเรียนการสอนแบบเดิม

นพมาศ แสงท่ม (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความชอบต่อรูปแบบของหนังสือการ์ตูน ระหว่างการอ่านหนังสือการ์ตูนแบบล้อของจริงที่มีตัวดำเนินเรื่องเป็นการ์ตูนคน และการ์ตูนสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” เสนอต่อมหาวิทยาลัยขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความชอบต่อรูปแบบของหนังสือการ์ตูนระหว่างการอ่านหนังสือการ์ตูนแบบล้อของจริงที่มีตัวดำเนินเรื่องเป็น

การ์ตูนคน และการ์ตูนสัตว์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งการศึกษาครั้งนี้เป็นแบบ วิจัยเชิงทดลอง เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบการสุ่มเป็นกลุ่มแบบสุ่ม 2 ครั้ง (Two Stage Cluster Random Sampling) ประชากรกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปากปวน อำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย จำนวน 42 คน ประกอบด้วยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 21 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 21 คน แล้วนำผลการศึกษาไปหาสถิติวิเคราะห์ หาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เปรียบเทียบความแตกต่างโดยใช้สถิติ (t-test) แบบสองกลุ่มอิสระ เปรียบเทียบความชอบภาพการ์ตูนโดยนำมาวิเคราะห์ไค-สแควร์

ผลการศึกษาพบว่า

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่มแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และนักเรียนมีความชอบภาพการ์ตูนทั้งสองรูปแบบแตกต่างกันโดยนักเรียนชอบภาพการ์ตูนที่มีตัวดำเนินเรื่องเป็นสัตว์มากกว่าการ์ตูนที่มีตัวดำเนินเรื่องเป็นคนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ปถมา วรรณกุล (2550) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงให้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหน้าพระลาน (พิบูลสงเคราะห์) จังหวัดสระบุรี” เสนอต่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) การเรียนรู้และความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหน้าพระลาน (พิบูลสงเคราะห์) จังหวัดสระบุรีจำนวน 125 คน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย 2) สื่อมัลติมีเดียเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงให้แก่นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) แบบทดสอบความเข้าใจเนื้อหาของสื่อมัลติมีเดีย 4) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย 5) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญโดยให้กลุ่มเป้าหมายเรียนจากการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว โดยผู้ศึกษาได้ศึกษาความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียจากนักเรียนโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์จิตตอารี อำเภอมือง จังหวัดลำปาง จำนวน 42 คน แล้วนำผลการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “การเรียนรู้ของหนึ่ง” จากนั้นได้ให้กลุ่มเป้าหมายทำแบบทดสอบหลังเรียนจากสื่อมัลติมีเดียเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบไปด้วย 1) โดยใช้แบบทดสอบความเข้าใจเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำไปวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียน 2) รวบรวมข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหน้าพระลานเพื่อนำไปวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย 3) รวบรวมข้อมูลการประเมินคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียโดยใช้แบบประเมินคุณภาพจาก

ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อนำไปวิเคราะห์คุณภาพของสื่อมัลติมีเดีย จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอข้อมูลด้วยตาราง

ผลจากการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริอยู่ในระดับผลการเรียนดีเยี่ยม ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของช่วงชั้นที่ 3 โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียระดับมาก สูงกว่าที่กำหนดและผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียในระดับพึงพอใจมากที่สุด

2. สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นสามารถสร้างการเรียนรู้ สร้างความเข้าใจในการเรียนเรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริให้แก่นักเรียน ได้ตามระดับมาตรฐานการเรียนรู้ของช่วงชั้นที่ 3 ตามหลักสูตรกลุ่มสาระวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ

3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหน้าพระลาน (พิบูลสงคราม) จังหวัดสระบุรีมีความพึงพอใจอย่างมากต่อสื่อมัลติมีเดียเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงที่ประกอบด้วยภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวเสียงเพลงต่างๆและเสียงพากย์

4. ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขาที่เกี่ยวข้องกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่มีความพึงพอใจอย่างมากที่สุดต่อสื่อมัลติมีเดียเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียพรประภา ธนเศรษฐ์ (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาเรื่องการท่องเที่ยวเชิงนิเวศด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว”เสนอต่อมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง “การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ” ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเขต)จ.ปทุมธานี จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 1)การ์ตูนเคลื่อนไหวที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ 2)แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3)แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังชมการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่องการเที่ยวเชิงนิเวศ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยการทดสอบก่อนให้กลุ่มตัวอย่างเรียนจากการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่องการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ จากนั้นให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ t-test

ผลจากการศึกษาพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากการ์ตูนเคลื่อนไหวเรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เนื้อหาในการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ จะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการท่องเที่ยวอย่างถูกต้องซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในการท่องเที่ยวอย่างถูกต้องมากขึ้นต่อไป

ศรียาวรรณ อินทวงศ์ (2551:107 - 111) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เพื่อการรณรงค์การท่องเที่ยวเชิงนิเวศสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุเฉลี่ยประมาณ 16 – 18 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสื่อแอนิเมชัน สำหรับรณรงค์ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ และเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในกลุ่มเยาวชน จำนวน 88 คน โดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง พบว่าการพัฒนาสื่ออาศัยหลักการออกแบบนิเทศศิลป์และหลักการติดต่อสื่อสาร ทำให้สื่ออยู่ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย สามารถถ่ายทอดเนื้อหาตามหลักการการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ผ่านรูปสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย และทฤษฎีเชิงสัญลักษณ์ที่ว่าด้วยหลักการสื่อสารเกี่ยวกับเครื่องหมาย และหลักการเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน นำมาใช้วางแผนขั้นตอนการผลิตสื่อแอนิเมชัน เพื่อให้ได้สื่อที่สามารถนำเสนอข้อมูลได้ตรงตามความต้องการ และสนับสนุนการเรียนรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลจากการศึกษาความพึงพอใจจากสื่อเมื่อได้รับชมแล้ว มีผลประเมินส่วนใหญ่อยู่ในระดับ 4 ซึ่งมีความพึงพอใจมาก และจากการแสดงความคิดเห็น แสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถสร้างความตระหนักให้แก่กลุ่มเยาวชนถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในแหล่งท่องเที่ยวได้ในระดับดีมาก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการศึกษา ดังนี้

1. การกำหนดกลุ่มประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การเลือกผู้เชี่ยวชาญ
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. การทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

1. การกำหนดกลุ่มประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตในการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย

2. การเลือกผู้เชี่ยวชาญ

ด้านเนื้อหาอาเซียน โดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์เกี่ยวกับอาเซียนมากกว่า 7 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน ดังนี้

ชื่อ ดร.เจษฎา ศาลาทอง

สถานที่อยู่ปัจจุบัน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่งที่ทำงาน อาจารย์ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย

TV and Radio Host

ASEAN News, Spring News TV

Good Morning ASEAN, FM100.5 MCOT Radio

มีประสบการณ์ในด้านอาเซียน 7 ปี

ชื่อ นายทรงฤทธิ์ โพนเงิน

ตำแหน่งที่ทำงาน นักวิชาการอิสระ ผู้เชี่ยวชาญประเทศกลุ่มแม่น้ำโขง

มีประสบการณ์ในด้านอาเซียน 10 ปี

ชื่อ คุณปริมาส ศรีขจร

ตำแหน่งที่ทำงาน นักวิชาการวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

มีประสบการณ์ในด้านอาเซียน 7 ปี

ด้านกราฟิก โดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ด้านกราฟิกมากกว่า 9 ปี จำนวน 3 คน ดังนี้

ชื่อ อาจารย์ ฉัตรปกรณ์ ประเสริฐสังข์

ตำแหน่งที่ทำงาน อาจารย์ประจำ สาขาวิชา มัลติมีเดีย คณะ นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ประวัติการศึกษา Master of Multimedia : 2011 Swinburne University of Technology, Australia

Certificate IV in Training & Assessment (TAA40104): 2010

AAMC Training Group, Australia

Advance diploma of Professional Game development: 2008

Academy of Interactive Entertainment (AIE), Australia

Bachelor of Art (Multimedia): 2005

Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT), Australia

Bachelor of science (Petrochemical and Polymeric Materials): 2000

Silpakorn University, Thailand

มีประสบการณ์ในการทำงานด้านออกแบบ 10 ปี

ชื่อ	อาจารย์ นฤเบศร สันติเตชา
ตำแหน่งที่ทำงาน	Freelance Graphic Designer, Web and New Media. Instructor : Graphic Design, Web Design and Development for Multimedia Faculty of Communication Arts, Rangsit University. Instructor : Design for Printing Technology, School of Fine and Applied Arts (Communication Design Department) Bangkok University. A committee of Thai committee (Graphic Design Technology) The 43rd WorldSkills São Paulo 2015. A committee of Thai Standard and Qualification in Graphic Design คณะนิเทศศาสตร์ เอกวิทย์กระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ มหาวิทยาลัย รังสิต มีประสบการณ์ในการทำงานด้านออกแบบ 20 ปี
ชื่อ	คุณชลัท ร่วมเจริญ
ตำแหน่งที่ทำงาน	Senior Graphic Designer (Get That Cheese co.,LTD)
ประวัติการศึกษา	Bangkok University, Bangkok, Thailand. BFA, Communication Design. : 1999- 2003 Baruch University, ESL English class, Manhattan, New york. 2006 La Guadia Community Collage, ESL English calss, Queens, New york. : 2007-2008 Master of Fine Arts, Animation & VFX, Major: 3D Character Animation, Academy of Art University, San Francisco, California. : 2009-present มีประสบการณ์ในการทำงานด้านออกแบบ 9 ปี

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัยโดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชน โดยใช้เลือกตอบคำถามเพียง 1 ข้อ จำนวน 5 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเนื้อหาเกี่ยวกับด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับเยาวชนจำนวน 1 ฉบับ

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยนี้เป็นแบบประเมินแบบสอบถามส่วนประมาณค่า ลิกิร์ต (Likert's Scale) โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นมาใช้กับแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญและเยาวชนเพื่อหาความคิดเห็นของเกี่ยวกับด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนซึ่งมีความหมายของระดับการประเมิน ดังนี้

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

การประเมินแบบร่าง

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 1 ฉบับ

การตรวจสอบเครื่องมือ

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างเสร็จนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาทำการตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของถ้อยคำ และความชัดเจนในการถามในแบบประเมิน

ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินแก้ไขแบบสอบถาม และแบบประเมินความคิดเห็น แล้วขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบสอบถาม

ขั้นตอนที่ 3 นำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแบบร่าง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้างนี้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจากทั้ง 3 ท่าน ดังนี้

สรุปเนื้อหาจากการจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและหนังสือที่ผู้เชี่ยวชาญให้อ่านเพิ่มเติมได้
เนื้อหา ดังนี้ (เนื้อหา ก่อนประเมิน)

เรื่อง เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่ เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ

ก้าวเข้าสู่การเปิดประชาคมอาเซียนอย่างสมบูรณ์ในสิ้นปี 2558 กลุ่มประเทศสมาชิกในอาเซียนจะมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันมากขึ้น และไทยจะกลายเป็นสังคม วัฒนธรรมที่ หลากหลาย จะมีการทำกิจกรรมร่วมกันของคนในกลุ่มประเทศสมาชิกเพิ่มมากขึ้น และทำให้เราต้อง รู้จักการปรับตัวและต้องฝึกความอดทนต่อความยุ่งยากอันเนื่องมาจากความไม่เคยชินกับวัฒนธรรม ประเพณี และค่านิยมที่ความเหมือนในความแตกต่าง เราต้องเรียนรู้ความแตกต่างเพื่อสร้างความ เข้าใจให้พร้อมรับกับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนได้อย่างแท้จริง

วัฒนธรรม คือ สิ่งอันเป็นวิถีชีวิตของสังคม คนในส่วนรวมของสังคมจะคิดอย่างไร รู้สึก อย่งไร มีความเชื่ออย่างไร ก็แสดงออกให้ปรากฏเห็นได้จากหลากหลายวัฒนธรรม เช่น ภาษา ก็ เป็นวัฒนธรรมหนึ่ง เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การปรับตัวเข้าสู่วัฒนธรรมต่างๆ เป็นไปได้ง่ายขึ้น ภาษาอังกฤษจึงถูกจัดให้เป็นภาษากลางของอาเซียน เพื่อให้ง่ายต่อการสื่อสารทำความเข้าใจซึ่งกัน และกัน คนที่ใช้ภาษาเดียวกันสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกันได้ อย่งลึกซึ้ง ภาษาทำให้เราสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ การเข้าถึงบริการต่างๆ และ การมีส่วนร่วมในชุมชนได้ง่ายขึ้น และการรู้ภาษาของเจ้าของประเทศก็เป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่ง ที่ทำให้การปรับตัวอยู่ในประเทศนั้นๆ ประสบความสำเร็จ รวมทั้งการรับคำแนะนำและศึกษาหา ความรู้ด้านวัฒนธรรมต่างๆ ของประเทศสมาชิกในอาเซียน จะช่วยให้ผู้ที่ไปอยู่ใหม่ได้เข้าใจความ เป็นอยู่และอยู่อย่างมีความสุข

ประเพณี คือ ขนบธรรมเนียม เป็นแบบแผนสืบต่อกันมาจนเป็นพิมพ์เดียวกัน ถ้าใครในหมู่ ประพฤตินอกแบบก็เป็นการผิดประเพณี แม้ว่าในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนจะมีประเพณีทาง ศาสนาต่างๆ เช่น ประเพณีการทำบุญเข้าพรรษา ออกพรรษา ประเพณีตรุษ ลอยกระทง ประเพณี

สงกรานต์ ทุกประเพณีย่อมมีบทบาทสำคัญทางจิตใจ เพราะถือว่าเป็นศูนย์รวมประเพณีและจิตใจของคนในชาตินั้นเอง

ค่านิยม เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งในการคงอยู่ของสังคม ค่านิยมมีบทบาทต่อความคิดและการแสดงออกทางพฤติกรรม ทำให้สังคมมีความโน้มเอียงไปในทางเดียวกันในสังคมนั้นๆ การได้รับรู้ ทศนคติ และความรู้สึกละบางประการของกลุ่มประเทศสมาชิกในอาเซียนที่แสดงออกผ่านวาระกรรม เป็นเครื่องแสดงค่านิยมของสังคมและเป็นเสมือนกระจกเงาฉายให้เห็นความคิดชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ ดังนั้นเพื่อความพร้อมในการก้าวเข้าสู่ประชาคมอาเซียน เราต้องเปิดโลกวาระกรรมของประเทศสมาชิก เพื่อความเข้าใจประเทศเพื่อนบ้านและอยู่ร่วมกัน

แม้ประชาคมอาเซียนของเราก็มีความเหมือนในความแตกต่าง แต่เราสามารถอยู่ร่วมกันได้ โดยการสื่อสารบนพื้นฐานความเอื้ออาทรภายใต้หัวใจเดียวกันเพื่อสังคมอันสงบสันติสุข ถึงเวลาแล้วที่คนไทยควรจะหันมาใส่ใจอย่างจริงจัง กับวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคมและค่านิยม เพราะเหลือเวลาอีกแค่ไม่ถึง 1 ปีแล้ว ที่เราต้องเร่งปรับทักษะพัฒนาตนเองให้สามารถเติบโตภายใต้วัฒนธรรมที่หลากหลาย และก้าวเข้าสู่การเป็นประชาคมอาเซียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง เป็นพลังขับเคลื่อนประเทศไปสู่ความเจริญก้าวหน้า พัฒนาสู่ความเป็นเลิศ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมือง ความมั่นคง สังคมและวัฒนธรรมไปพร้อมๆ กันได้อย่างยั่งยืน และได้นำเนื้อเรื่องที่สรุปเป็นเนื้อเรื่องแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินและขอคำแนะนำเพิ่มเติม ดังนี้

ท่านที่ 1 ดร.เจษฎา ศาลาทอง

ข้อเสนอแนะมีดังนี้

1. ผู้วิจัยควรกลับไปทบทวนวัตถุประสงค์หลักของการศึกษาค้นคว้า และสร้าง conceptual framework ที่ชัดเจนออกมา ว่างานชิ้นนี้ต้องการอะไร จะมีโครงสร้างอย่างไร ภายใต้บริบทอะไร
2. กลับไปปรับฉบับเต็มตาม conceptual framework ดังกล่าว ข้อมูลที่หามาทั้งจากการทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์นั้นสามารถเก็บมาใช้ได้แต่จะต้องถูกจัดวางตาม conceptual framework นั้นขึ้นแรก และแนะนำให้สรุป นิยามเชิงปฏิบัติการ (operational definition) ของแนวคิดหลักโดยเฉพาะคำว่าวัฒนธรรม
3. นำนิยามเชิงปฏิบัติการ และ สรุปเนื้อหา มาสร้างเป็นบทย่อภายใต้กรอบที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากการสอบถามเยาวชนมาแล้วก่อนหน้าว่าต้องการทราบข้อมูลลักษณะไหน
4. ในส่วนของภาษาและการนำเสนอ จะต้องคำนึงถึงผู้รับสารที่เป็นเยาวชนเป็นสำคัญ อยากให้ลองดูคลิปของ รัฐสุลต่าน ที่ประสบความสำเร็จในการสื่อสารเรื่องที่มีความซับซ้อนให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจ

ท่านที่ 2 อ.ทรงฤทธิ์ โพนเงิน

ข้อเสนอแนะมีดังนี้

1. ไม่จำเป็นต้องให้คำนิยามหรือความหมายของวัฒนธรรม ประเพณีและค่านิยมต่างๆ
2. การนำเสนอควรมีเนื้อหาที่กระชับ เข้าใจง่าย และเห็นรูปธรรม (ใช้รูปภาพหรือ

Animation เป็นสัญลักษณ์ให้มากกว่าการบรรยาย)

3. นำเสนอในสิ่งที่อาเซียนมีร่วมกัน เช่น อาหารการกิน และ การแสดงด้านศิลปวัฒนธรรม ต่างๆ ที่สะท้อนถึงความเชื่อ ศาสนา และวิถีการดำรงชีวิต เช่น หนึ่งทะเลสูง ลิเก หรือแม้แต่การแสดง โขนรามเกียรติ์ เป็นต้น

4. ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและสภาพทางสังคมที่เหมือนและแตกต่างกัน เพื่อจะได้ใช้เป็นรูปธรรมในการนำเสนอในงานวิจัยให้มีความน่าเชื่อถือและติดตามต่อไป

ท่านที่ 3 คุณปริมาส ศรีขจร

ข้อเสนอแนะมีดังนี้

1. เนื้อหายังดูไม่เป็นในทิศทางเดียวกันเท่าไร พยายามปรับให้อยู่ในทิศทางเดียวกัน
2. ควรมีการยกตัวอย่างโดยรวมในเรื่องของวัฒนธรรม ประเพณีและค่านิยม

หลังจากที่ได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญแล้วได้ทำการปรับแก้เนื้อหาเป็นเนื้อหาที่สมบูรณ์ดังต่อไปนี้

สรุปเนื้อเรื่องได้ดังนี้

เรื่อง เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ

เป็นที่ทราบกันดีว่าในสิ้นปี 2558 จะมีการรวมตัวของกลุ่มประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน เพื่อสร้างศักยภาพในด้านเศรษฐกิจ ความมั่นคง สังคมและวัฒนธรรม ให้ก้าวหน้าแข็งแกร่งร่วมกัน ซึ่งการรวมตัวครั้งนี้อาจจะมีเปลี่ยนแปลงหลายอย่างเกิดขึ้นรอบๆ ตัวเรา

หนึ่งในนั้น คือ การเตรียมความพร้อมในการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมนั้นเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ การอยู่ร่วมกันของคนในสังคม ภายใต้ประเพณี ภาษา

ศาสนา ค่านิยม ตลอดจนสิ่งต่าง ๆ ที่ทุกคนในสังคมนั้น ๆ ร่วมกันสร้างขึ้น ถ้ายทอดออกมาเป็น เครื่องมือ เครื่องใช้ ปัจจัยที่จำเป็นในการดำรงชีวิต เปรียบเสมือนสะพานเชื่อมเราทุกคนให้อยู่ร่วมกันได้อย่างเป็นหนึ่งเดียว

ในฐานะเยาวชนไทย นี่เป็นโอกาสสำคัญ ในการเรียนรู้ เข้าใจ เพื่อสร้างความคุ้นชินกับ วัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยมจากประเทศกลุ่มสมาชิกประชาคมอาเซียนในมุมต่างๆ เช่น

ภาษา การเริ่มต้นพูดคุย ทักทายนับเป็นด่านแรกในการทำมาจรรู้จักกันและกัน ในกลุ่ม ประเทศสมาชิกอาเซียน การเรียนรู้ภาษาและคำทักทายง่ายๆ ของเพื่อนบ้าน ถือเป็นประตูเปิดสู่การ รับวัฒนธรรมอื่นๆ ที่จะตามมาอย่างไม่ขาดสาย

อาหาร ความหลากหลายในเรื่องอาหารการกิน เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ วัฒนธรรมและความอุดมสมบูรณ์ ในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนได้อย่างชัดเจน เพราะแต่ละชาติก็ มีรสชาติ วัตถุดิบ เครื่องปรุง วิธีการรับประทานที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้การรับประทาน อาหารร่วมกันยังเป็นจุดเริ่มต้นเล็กๆ ให้เราสามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันมากขึ้น

การแต่งกาย ในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนล้วนมีชุดแต่งกายประจำชาติ ที่สะท้อนให้เห็น ถึงศิลปะ ประเพณี และวิถีชีวิตในสังคม แม้ว่าในปัจจุบันเราจะมีสวมใส่ชุดเป็นสากลมากขึ้น แต่ เยาวชนรุ่นใหม่อย่างเราควรรู้จักช่วยกันรักษาและเผยแพร่การแต่งกายประจำชาติให้คงอยู่ต่อไป

ศาสนา เมื่อเราได้พบเพื่อนใหม่ๆ จากต่างชาติย่อมมีโอกาสพบเพื่อนจากต่างศาสนา มาก ตามไปด้วย ซึ่งแต่ละศาสนาแม้จะมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ สอนให้เป็นคนดี แต่ในแต่ละศาสนาย่อม มีคำสอน ข้อปฏิบัติ และข้อห้ามแตกต่างกันออกไป ซึ่งเราควรเรียนรู้และทำความเข้าใจเพื่อให้ตัวเรา ไม่ไปละเมิดข้อปฏิบัติของเพื่อนต่างศาสนาได้ นอกจากนี้สถานที่สำคัญทางศาสนา ยังแสดงถึง ศิลปะ วัฒนธรรม ค่านิยมหรือหลักความเชื่อต่างๆ ของแต่ละศาสนาของแต่ละประเทศได้เป็นอย่างดี

ซึ่งการแลกเปลี่ยนทางสังคมและวัฒนธรรมนี้ เปรียบเสมือนด่านแรกในการสร้างความรู้จัก เข้าใจกันและกัน อันจะนำไปสู่การสร้าง ความกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกันของทุกประเทศสมาชิก ประชาคมอาเซียน เราคงต้องกลับมาถามตัวเองกันว่า พร้อมหรือยัง ที่จะรับมือในการเปลี่ยนแปลง ครั้งนี้ เพื่อเยาวชนไทย และประเทศไทยจะก้าวเป็นส่วนหนึ่งในประชาคมอาเซียนได้อย่างเต็ม ภาควุมิ

ขั้นตอนที่ 3 ด้านเนื้อหาวิธีการสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิก ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากการเข้า ร่วม workshop กระบวนการคิด วิธีการสร้างสรรค์งานอินโฟกราฟิกได้ข้อสรุปดังนี้

3.1 ดีเจทย์ เข้าใจปัญหาอย่างถูกต้องก่อนเริ่มต้น เพื่อรู้ความต้องการของการสื่อสารที่จะทำ

3.2 คัดกรองเนื้อหาจนได้ใจความสำคัญที่จะสื่อได้อย่างถูกต้องชัดเจน ผ่านรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหา และกลุ่มเป้าหมาย

3.3 วางแผนงาน เพื่อดำเนินการสื่อสารอย่างไม่ติดขัดเป็นไปตามกรอบที่วางไว้

ขั้นตอนที่ 4 ด้านวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกจากการเลือกของเยาวชน ด้านเกณฑ์การเข้าเนื้อหาของหนังสือ 5 เล่ม ดังนี้ 1) ศิลปทัศนศิลป์ 2) องค์ประกอบศิลปะ 3) หลักการศิลปะ 4) องค์ประกอบของศิลปะ 5)สุนทรียะทางทัศนศิลป์ ได้ผลการวิเคราะห์สรุปดังนี้



วิเคราะห์องค์ประกอบ ในการออกแบบกราฟิกจากแบบที่ 1

เกณฑ์ที่ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบ ในการออกแบบกราฟิก	องค์ประกอบที่พบจากตัวอย่างด้านข้าง	รูปแบบที่เยาวชนเลือก แบบที่ 1
1. จุด	1. การจัดจุดให้เกิดลวดลาย	 The infographic is a vertical list of 12 numbered tips for Christmas preparation. It includes illustrations for each step, such as a piggy bank for budgeting, a globe for travel plans, a gift box for attack planning, a checklist for checking off the list, an envelope for mail, a bed for cozying up, a Christmas tree for decorations, a laptop for online deals, a notepad for meal plans, a shopping list for ensuring needs, a bed for sleeping, and a calendar for looking back. The tips are: 1. DO YOUR BUDGETING, 2. MAKE YOUR TRAVEL PLANS, 3. START PLANNING YOUR ATTACK, 4. START CHECKING OFF YOUR LIST, 5. MAIL YOUR INVITATIONS, 6. LIE COZY IN YOUR BED, 7. SET UP DECORATIONS, 8. CHECK THE ONLINE DEALS, 9. WRITE DOWN YOUR MEAL PLANS, 10. MAKE SURE YOU HAVE EVERYTHING YOU NEED, 11. GO TO SLEEP, 12. LOOK BACK ON THE PROGRESS. It ends with a 'CONGRATULATIONS!' message.
2. เส้น	1. เส้นตรง 2. เส้นนอน 3. เส้นนอนเฉียง 4. เส้นตัดกัน 5. เส้นโค้ง 6. เส้นคลื่น 7. เส้นประ	
3. รูปร่าง	1. รูปครึ่งวงกลม 2. รูปวงกลม 3. รูปสามเหลี่ยม 4. รูปสี่เหลี่ยม	
4. สี	1. สีเอกรงค์	
5. พื้นผิว	1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา	

The 12 Ways to Christmas Sanity

[INFOGRAPHIC]

BY ARJAN DE RAAF DECEMBER 6,2011

วิเคราะห์หลักการออกแบบกราฟิกจากแบบที่1

เกณฑ์ที่ใช้ในวิเคราะห์หลักการออกแบบกราฟิก	องค์ประกอบที่พบจากตัวอย่างด้านข้าง	รูปแบบที่เยาวชนเลือก แบบที่ 1
1. เอกภาพ	1. นำมาใกล้ชิดกัน 2. การซ้ำกัน	 The infographic '12 WAYS to Christmas Sanity' by Arjan de Raaf, dated December 6, 2011, provides a 12-day checklist for holiday preparation. It includes tasks such as budgeting, travel planning, checking off lists, mailing invitations, setting up decorations, checking online deals, writing meal plans, ensuring everything is ready, going to sleep, and looking back on the progress. Each step is accompanied by a small illustration and a brief explanation.
2. ความสมดุล	1. ดุลยภาพแบบสมมาตร	
3. ความกลมกลืน	1. ความกลมกลืนของขนาด รูปร่าง 2. ความกลมกลืนของสี	
4. จังหวะและการซ้ำ	1. การจัดแบบซ้ำกัน 2. การจัดจังหวะแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ	
5. สัดส่วน	1. การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง	
6. จุดเด่น	1. การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด 2. การสร้างจุดเด่นด้วยสี 3. การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง 4. การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง 5. การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน 6. การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา	
7. ตัวอักษร	1. ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ (Display Type) 2. ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ (Modern Type) 3. ตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script) 4. ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)	
8. น้ำหนัก	1. ระดับความแตกต่างของค่าน้ำหนัก	

The 12 Ways to Christmas Sanity
[INFOGRAPHIC] BY ARJAN DE RAAF
DECEMBER 6, 2011

5. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย การเก็บข้อมูล ทำวิเคราะห์ข้อมูลตามจุดมุ่งหมาย และประเด็นที่ได้กำหนดไว้ในขอบเขตของเนื้อหา ตามขั้นตอนดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัย แบบสอบถามมาทำการจัดระบบข้อมูล
2. ทำการวิเคราะห์ และบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบในการวิเคราะห์ข้อมูล
3. สังเคราะห์ข้อมูล นำผลการวิเคราะห์มากำหนดรูปแบบในการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน
4. ทำการออกแบบร่าง (Sketch Design) สื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน จำนวน 3 แนวทาง แนวทางละ 4 แบบ
5. การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ประเมินรูปแบบการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ จากการคัดเลือกจาก 3 แนวทาง โดยประเมินจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านกราฟิก โดยมีคุณวุฒิทางการศึกษาระดับปริญญาตรีและมีประสบการณ์ด้านกราฟิกมากกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน
6. ทำการพัฒนาแบบและปรับแก้ไขแบบจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
7. ผลิตต้นแบบของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน
8. ให้กลุ่มตัวอย่างประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
9. เผยแพร่งานงานวิจัย

การดำเนินการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ ต้นแบบ

การดำเนินการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน ได้กำหนดกระบวนการขั้นตอนไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 วิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกตามที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากการทบทวนวรรณกรรม

-วิเคราะห์ด้านองค์ประกอบ

-วิเคราะห์ด้านหลักการออกแบบ

โดยเลือกจากแบบร่างจำนวน 12 แบบ เหลือ 1 แบบ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชันต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบความเหมาะสมด้านการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชันโดยผู้เชี่ยวชาญ

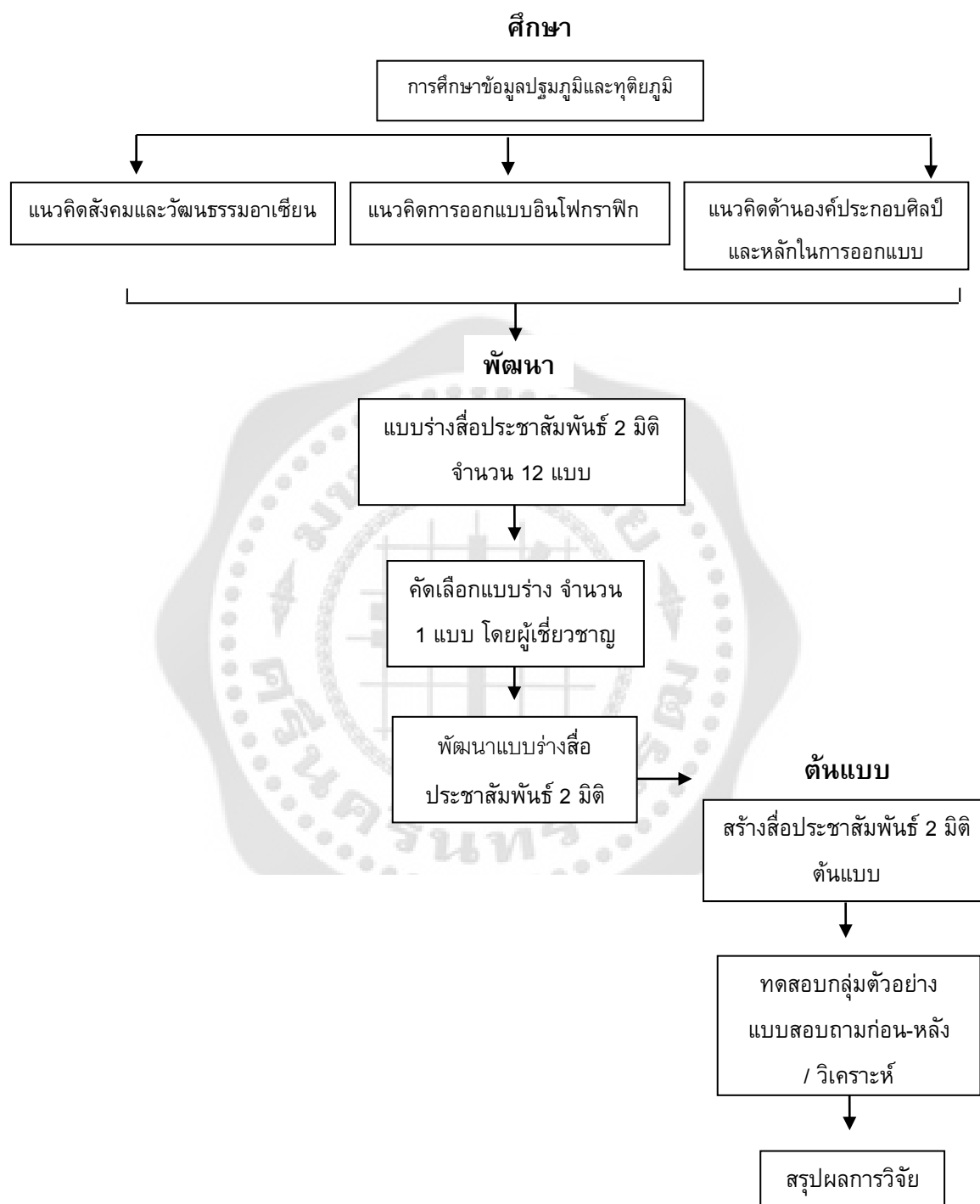
ขั้นตอนที่ 3 ประเมินผลการใช้งานด้านความพึงพอใจของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชันโดยกลุ่มเป้าหมาย

ขั้นตอนที่ 4 ได้ต้นแบบสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชันที่สามารถนำไปเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ต่อไป

6. การทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

องค์ประกอบในการออกแบบตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นมีส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) จุด 2) เส้น 3) รูปร่าง 4) สี 5) พื้นผิว และหลักการออกแบบประกอบด้วย ส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) เอกภาพ 2) ความสมดุล 3) ความกลมกลืน 4) จังหวะ 5) สัดส่วน 6) จุดเด่น 7) ตัวอักษร 8) น้ำหนัก ซึ่งทั้งหมดนี้ใช้เป็นเกณฑ์เพื่อเอามาวิเคราะห์ตามรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เยาวชนเลือก และนำไปสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติและเมื่อสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ได้มีการนำกลับไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยการทำแบบสอบถามก่อนและหลัง กับกลุ่มเยาวชนจากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 33 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 อายุระหว่าง 16-18 ปี

แผนผังการดำเนินงานวิจัย
(RESEARCH AND DEVELOPMENT DIAGRAM)



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของ เยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ตัวสื่อประชาสัมพันธ์ บรรจุอยู่ในแผ่นซีดีรอม ภายในประกอบด้วย อินโฟกราฟิกแอนิเมชัน 2 มิติ พร้อมเสียงเพื่อช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคม ค่านิยมที่มีคุณค่า

เสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

$\bar{X}$ หมายถึง ค่าเฉลี่ย

S.D. หมายถึง ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 12 ตารางดังนี้

ตาราง 1 แบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม

ข้อที่	จำนวนคน	ร้อยละ
1	17	20.23
2	12	14.28
3	15	17.85
4	4	4.76
5	26	30.95
6	10	11.90
รวม	84	100

จากตาราง 1 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเลือกให้ความสนใจ ข้อ 5 การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (Building an ASEAN Identity) มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 30.95 รองลงมาคือที่ 3 สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice and Rights) โดยได้คะแนนร้อยละ 17.85 และที่ได้รับที่ 3 คือที่ 2 การคุ้มครองและสวัสดิการ สังคม (Social Welfare and Protection) ได้คะแนนร้อยละ 14.28

ตาราง 2 แบบสอบถามสำหรับเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

ข้อที่	จำนวนคน	ร้อยละ
1	20	47.61
2	7	16.66
3	4	9.52
4	11	26.19
รวม	42	100

จากตาราง 2 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเลือกให้ความสนใจ ข้อ 1 ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน และความรู้สึกของการเป็นประชาคม สร้างความรู้สึกของความเป็นเจ้าของและการรวมกัน เป็นเอกภาพท่ามกลางความหลากหลาย และส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ศาสนาและอารยธรรม มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 47.61

ตาราง 3 หากมีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชน ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในรูปแบบการนำเสนอ infographics แบบใดที่ท่านชอบมากที่สุด (เลือกเพียง 1 ข้อ)

แบบที่	จำนวนคน	ร้อยละ
1	49	21.77
2	58	25.77
3	34	15.11
4	15	5.88
5	13	5.77
6	44	19.55
7	12	5.33
รวม	225	100

จากตาราง 3 พบว่ากลุ่มเป้าหมายชอบรูปแบบการนำเสนอ infographics แบบที่ 2 มากที่สุด โดยได้คะแนนร้อยละ 25.77 รองลงมาคือ แบบที่ 1 โดยได้คะแนนร้อยละ 21.77 และที่ได้รับที่ 3 คือ แบบที่ 6 ได้คะแนนร้อยละ 19.55

ตาราง 4 แสดงผลการสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1 ทบทวนและพัฒนาแผนงานการประชาสัมพันธ์ใหม่ในระดับภูมิภาคและระดับชาติในประเทศสมาชิกอาเซียนเพื่อสนับสนุนอัตลักษณ์อาเซียนและความพยายามในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน	2	1	น้อย
2 สนับสนุนให้กรอบความร่วมมือรายสาขาต่างๆ เพิ่มพูนความพยายามในการส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียนและการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน รวมทั้งเสริมสร้างบทบาทเจ้าหน้าที่อาวุโสผู้รับผิดชอบด้านสนเทศ (ซอมรี) การประชุมเจ้าหน้าที่อาวุโสว่าด้วยวัฒนธรรมและศิลปะ (ซอมกา) และคณะกรรมการอาเซียนด้านวัฒนธรรมและสนเทศ (ซีไอซีไอ) ในการส่งเสริมเรื่องอัตลักษณ์อาเซียนและการตระหนักรู้	2	0	น้อย
3 ดำเนินการประสานการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ อุปกรณ์การออกอากาศและสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับอาเซียน เพื่อให้หน่วยงานประชาสัมพันธ์ของรัฐและหน่วยงานเอกชนในแต่ละประเทศผลิตและแจกจ่ายโดยเริ่มตั้งแต่ปีค.ศ. ๒๐๐๙	2	0	น้อย
4 ร่วมมือกับสื่อมวลชนในการส่งเสริมโครงการและรายการอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับอาเซียน รวมทั้งเรื่องมรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะอาเซียนและงานของคณะกรรมการอาเซียนด้านวัฒนธรรมและสนเทศ	2.67	0.58	ปานกลาง
5 เพิ่มพูนการแลกเปลี่ยนสื่อมวลชนและการสร้างเครือข่ายบุคลากรด้านสื่อสารมวลชนระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนและระหว่างอาเซียนกับประเทศคู่เจรจา	2.67	1.5	ปานกลาง
6 ริเริ่มการจัดตั้งการเชื่อมโยงระหว่างเมืองใหญ่และเมืองเล็กของอาเซียน โดยเฉพาะเมืองที่มีศิลปวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรม	3	0	ปานกลาง
7 สนับสนุนการดำเนินงานของมูลนิธิอาเซียนในการส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียน การตระหนักรู้และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชาชนทั้งในอาเซียนและระหว่างอาเซียนมิตรประเทศและประเทศคู่เจรจา	2	1	น้อย
8 ส่งเสริมงานกีฬาอาเซียนในสื่อของภาครัฐและภาคเอกชน เช่น ซีเกมส์และพารากเกมส์	2.67	0.58	ปานกลาง
9 สนับสนุนการใช้เพลงประจำอาเซียน และสัญลักษณ์อาเซียนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนในประเทศสมาชิกอาเซียน	2	0	น้อย
10 สนับสนุนการจัดตั้งสมาคมอาเซียนในระดับชาติ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนในประเทศสมาชิกอาเซียน	2	0	น้อย
11 สนับสนุนการเสริมสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และการยอมรับระหว่างประชาชนอาเซียนที่ลึกซึ้งโดยผ่านการเจรจาหรือในเรื่องความเชื่อที่ต่างกัน และการประชาสัมพันธ์ผลการหารือที่สำคัญ	5	0	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
12. ส่งเสริมวัฒนธรรมในการยอมรับในหมู่เจ้าหน้าที่สื่อมวลชนเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา และเชื้อชาติของอาเซียน โดยจัดการหารือระหว่างสื่อมวลชนอาเซียนร่วมกับองค์กรระหว่างประเทศ	4.67	0.58	มากที่สุด
13. ส่งเสริมการใช้และขีดความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทางด้านสื่อสารใหม่ อาทิการออกอากาศทางดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและอัตลักษณ์อาเซียน และการอำนวยความสะดวกให้กับการประสานงานของอุตสาหกรรมด้านสื่ออาเซียนเพื่อเป็นตัวอย่างของวัฒนธรรม การพัฒนาและความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียน	5	0	มากที่สุด
14. เสริมสร้างขีดความสามารถระดับชาติในการอนุรักษ์และการส่งเสริมมรดกโสทัศน์	2.7	0.58	น้อย
15. สนับสนุนการมีส่วนร่วมของบรรณาธิการสื่อมวลชนต่างๆ โดยจัดการประชุมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน	4.67	0.58	มากที่สุด
16. สนับสนุนความร่วมมือและการสร้างเครือข่ายรวมทั้งโครงการแลกเปลี่ยนหนังสือระหว่างห้องสมุดในอาเซียน	4.67	0.58	มากที่สุด
17. เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ	5	0	มากที่สุด
18. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนรายการทีวีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน	5	0	มากที่สุด
19. ระดมสื่อมวลชนและสถาบันทางด้านวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมอาเซียน พัฒนาการความสำเร็จประโยชน์และวัตถุประสงค์ให้ประชาชนรับทราบ	5	0	ปานกลาง
20. สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเยาวชน เช่น การจัดค่ายเยาวชน และกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันเพื่อส่งเสริมการแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน การตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและความรู้สึกเป็นประชาคม	5	0	มากที่สุด
21. บรรจุการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน รวมทั้งค่านิยมในหลักสูตรการศึกษาของโรงเรียน	5	0	มากที่สุด
22. สนับสนุนกิจกรรมในโรงเรียนในการส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน เช่น การให้ความสำคัญกับการจัดงานวันอาเซียนเป็นประจำทุกปี	5	0	มากที่สุด
รวม	3.59	0.44	มาก

จากตาราง 4 ผู้เชี่ยวชาญเห็นเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการทำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (กลุ่มเป้าหมายอายุ 16-18ปี ความยาวไม่เกิน 5 นาที) ข้อที่ได้รับ 5 คะแนนมากที่สุดจากผู้เชี่ยวชาญมีด้วยกัน 7 ข้อ จึงได้นำทั้ง 7 ข้อไปถามกลุ่มเป้าหมายเพื่อเลือกให้เหลือ 1 ข้อ ตามตาราง 5

ตาราง 5 แบบสอบถามความคิดเห็นของเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม

ข้อที่	จำนวนคน	ร้อยละ
1	2	5.88
2	1	2.94
3	14	41.17
4	5	14.70
5	2	5.88
6	7	20.58
7	3	8.82
รวม	34	100

จากตาราง 5 พบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความต้องการ รับรู้หัวข้อที่ 3.เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17

ตาราง 6 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง	$\bar{X}$	S.D	ความเหมาะสม
1. เนื้อหามีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมหรับเยาวชน	4.67	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด
2. เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้	4.67	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด
3. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม	4	0	เห็นด้วยมาก
4. การใช้ภาษาเหมาะสมหรับเยาวชน	4.33	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด
รวม	4.42	0.29	เห็นด้วยมากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่าผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็น โดยให้คะแนนโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ เห็นด้วยมากที่สุด

ตาราง 7 แบบสอบถามความพึงพอใจของเยาวชนเกี่ยวกับรูปแบบ (Mood & Tone) เพื่อทำสื่อ
ประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

ข้อที่	จำนวนคน	ร้อยละ
1	0	0
2	1	10
3	3	30
4	3	30
5	3	30
รวม	10	100

จากตาราง 7 พบว่าเยาวชนให้ความเห็น โดยให้คะแนนโดยรวม ข้อที่ 3 4 และ 5 มีค่าร้อยละ 30

ตาราง 8 แบบสอบถามความพึงพอใจของเยาวชนเกี่ยวกับน้ำเสียงที่จะใช้ในการทำสื่อ
ประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

1. วัยรุ่น หรืออายุใกล้เคียงกัน น้ำเสียงรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนาน เป็นมิตร	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	1	12.5
หญิง	0	0
ชาย/หญิงก็ได้	7	87.5
2. วัยภูมิฐาน น้ำเสียงดูนุ่มลึก ชวนคล้อยคล้อยตาม		
ชาย	0	0
หญิง	0	0
ชาย/หญิงก็ได้	2	100
3. วัยผู้ใหญ่หรือพ่อแม่ น้ำเสียงดูน่าเชื่อถือ		
ชาย	0	0
หญิง	0	0
ชาย/หญิงก็ได้	0	0
รวม	10	100

จากตาราง 8 พบว่าเยาวชนให้ความเห็น โดยให้คะแนนโดยรวม ข้อที่ 1 วัยรุ่น หรืออายุใกล้เคียงกัน น่าเสียรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนาน เป็นมิตร เพศชาย/หญิงก็ได้ โดยได้เลือกเป็นจำนวน 7 คน และได้ค่าร้อยละ 87.5

ตาราง 9-11 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทยในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อด้านอินโฟกราฟิก ในจำนวน 3 แนวทาง แนวทางละ 4 รูปแบบ

ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

	คะแนนความคิดเห็นแนวทางที่ 1 รูปแบบ 1-1/ 1-4							
	รูปแบบที่ 1-1		รูปแบบที่ 1-2		รูปแบบที่ 1-3		รูปแบบที่ 1-4	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านพัฒนาสื่อด้านอินโฟกราฟิก								
1.การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน	3.67	0.47	3.67	0.47	3.33	1.25	2.67	0.94
2.การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้	3.67	0.47	3.00	0.00	3.33	0.47	2.67	0.47
3.การออกแบบถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก	3.67	0.47	3.67	0.47	3.33	0.47	3.67	0.47
4. การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ	4.00	0.82	4.00	0.82	4.00	0.82	3.67	0.94
รวม	3.75	0.17	3.58	0.34	3.50	0.37	3.17	0.27

ตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

	คะแนนความคิดเห็นแนวทางที่ 2 รูปแบบ 2-1/ 2-4							
	รูปแบบที่ 2-1		รูปแบบที่ 2-2		รูปแบบที่ 2-3		รูปแบบที่ 2-4	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านพัฒนาสื่อด้านอินโฟกราฟิก								
1.การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน	3.33	1.25	3.33	1.70	2.67	1.25	3.33	0.94
2.การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้	2.67	0.94	3.33	0.94	2.67	1.25	2.33	0.94
3.การออกแบบถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก	3.67	0.94	3.33	0.47	3.33	0.47	3.67	0.47
4. การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ	3.67	0.94	3.33	0.47	3.33	0.47	3.33	0.47
รวม	3.33	0.17	3.33	0.58	3.00	0.45	3.17	0.27

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

	คะแนนความคิดเห็นแนวทางที่ 3 รูปแบบ 3-1/ 3-4							
	รูปแบบที่ 3-1		รูปแบบที่ 3-2		รูปแบบที่ 3-3		รูปแบบที่ 3-4	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านพัฒนาสื่อด้านอินโฟกราฟิก								
1.การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน	3.00	1.25	3.00	0.00	3.33	0.94	2.33	0.94
2.การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้	3.00	0.94	3.67	0.47	3.33	0.94	2.67	0.94
3.การออกแบบถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก	3.33	0.94	3.67	0.47	3.67	0.47	3.67	0.47
4. การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ	3.67	0.94	3.00	0.00	3.33	0.47	3.33	0.47
รวม	3.25	0.34	3.33	0.27	3.50	0.27	3.00	0.27

จากตาราง 9-11 พบว่าผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับความเหมาะสมที่ดีมาก โดยคะแนนความเหมาะสมมากที่สุด คือ แบบร่างที่ 1 โดยมีรายละเอียดดังนี้ แบบร่างที่ 1-1 ($\bar{X} = 3.75$, S.D. = 0.17)



ภาพประกอบ 18 ที่ได้รับคะแนนความเหมาะสมมากที่สุด

ที่มา: ภาพประกอบจากผู้วิจัย

ผลการประเมินทัศนคติก่อนและหลังชมสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน จากผลการประมวลผลแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญและนำมาพัฒนาแบบร่างเพื่อสร้างสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน และทำการประเมิน รูปแบบเกมโดยผู้เชี่ยวชาญและพัฒนาออกมาเป็นสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ และนำไปทดสอบกับกลุ่มเยาวชน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ณ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ จำนวน 1 ห้อง โดยทำการประเมินผล 2 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้เข้าร่วมทดสอบ ตอนที่ 2 แบบทดสอบก่อน -หลัง ได้ผลดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้เข้าร่วมทดสอบ

ตาราง 12 แสดงจำนวน (ความถี่) การอยุ่ละข้อมูลผลตอบแบบสอบถาม

ลักษณะข้อมูลส่วนตัว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	5	15.15
หญิง	28	84.84
รวม	33	100
2. อายุ		
16 ปี	28	84.84
17 ปี	4	12.12
18 ปี	1	3.03
รวม	33	100

ตอนที่ 2 แบบทดสอบก่อน – หลัง

ตาราง 13 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังชมสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

ลำดับผู้รวม	ความรู้ก่อนวัด (N = 8)	ความรู้หลังวัด (N = 8)	การอยุ่ละของคะแนนเมื่อ ทดสอบเทียบก่อนทำและ หลังทำ
1	5	7	25
2	4	8	50
3	4	7	37.5
4	4	7	37.5
5	7	8	12.5
6	8	8	0
7	7	8	12.5
8	5	6	12.5
9	7	7	0

ตาราง 13 (ต่อ)

ลำดับผู้รวม	ความรู้ก่อนวัด (N = 8)	ความรู้หลังวัด (N = 8)	การร้อยละของคะแนนเมื่อ ทดสอบเทียบก่อนทำและ หลังทำ
10	6	6	0
11	5	7	25
12	6	7	12.5
13	5	7	25
14	5	6	12.5
15	5	6	12.5
16	6	8	25
17	5	7	25
18	3	6	37.5
19	6	7	12.5
20	8	8	0
21	7	8	12.5
22	7	8	12.5
23	5	7	25
24	4	8	50
25	6	8	25
26	5	7	25
27	8	8	0
28	7	8	12.5
29	8	8	0
30	5	8	37.5
31	6	8	25
32	7	8	12.5
33	6	7	12.5
รวม	72.72	91.66	18.93

จากตาราง 12 กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมทดสอบโดยสวนมากมีผลประเมินด้านความรู้ โดยก่อนรับชมสื่อสามารถทำคะแนนได้ร้อยละ 72.72 คะแนน และหลังรับชมสื่อสามารถทำคะแนนได้ร้อยละ 91.66คะแนน

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่ละตอนมีรายละเอียด ดังนี้

1. เนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย พบว่ากลุ่มเป้าหมายเลือกให้ความสนใจ การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 30.95 ซึ่งได้นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการทำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน ข้อที่ได้รับคะแนนมากที่สุดจากผู้เชี่ยวชาญมีด้วยกัน 7 ข้อ ได้คำร้อยละ 100 จึงได้นำทั้ง 7 ข้อไปถามกลุ่มเป้าหมายเพื่อเลือกให้เหลือ 1 ข้อ และกลุ่มเป้าหมายได้เลือกหัวข้อ เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17 จึงได้นำหัวข้อนี้มาสร้างเป็นเนื้อหาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ และผลการประเมินด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า (1) เนื้อหามีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมสำหรับเยาวชน ค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด (2) เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้ ค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด (3) ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก (4) การใช้ภาษาเหมาะสมสำหรับเยาวชน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด

2. เพื่อศึกษาการหาองค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย พบว่า รูปแบบการนำเสนอ infographics แบบที่ 1 ได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 21.77 (ตามตารางที่ 3) ดังนี้

2.1 องค์ประกอบในการออกแบบกราฟิก มีเกณฑ์ดังนี้ (1)จุด มีการจัดจุดให้เกิดลวดลาย (2)เส้น มีการใช้เส้นตรง เส้นนอน เส้นนอนเฉียง เส้นตัดกัน เส้นโค้ง เส้นคลื่น เส้นประ (3)รูปร่าง มีการใช้รูปครึ่งวงกลม รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม (4)สี มีการใช้สีเอกรงค์ (5)พื้นผิว มีการใช้พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา

2.2 หลักการออกแบบกราฟิก มีเกณฑ์ดังนี้ (1)เอกภาพ นำมาใกล้ชิดกัน, นำมาใกล้ชิดกัน (2)ความสมดุล ดุลยภาพแบบสมมาตร (3)ความกลมกลืน ความกลมกลืนของขนาด รูปร่าง, สี (4)จังหวะ การจัดแบบซ้ำกัน, การจัดจังหวะแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (5)สัดส่วน การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง (6)จุดเด่น การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด, การสร้างจุดเด่นด้วยสี, การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง, การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง, การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน, การสร้าง

จุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (7)ตัวอักษร ตัวอักษรแบบประดิษฐ์, ตัวอักษรแบบสมัยใหม่ , ตัวอักษรแบบตัวเขียน, ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (8)น้ำหนัก ระดับความแตกต่างของค่าน้ำหนัก

3. เนื้อเรื่องที่นำเสนอพัฒนารูปแบบสื่อ 2 มิติที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามความพึงพอใจของเยาวชนเกี่ยวกับรูปแบบ Mood & Tone เพื่อทำสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความสนใจ Mood & Tone (1)กระฉับกระเฉง (2)สนุกสนาน (3)เรียบง่าย มีค่าร้อยละ 30 เท่ากัน จากนั้นหาความพึงพอใจของเยาวชนเกี่ยวกับน้ำเสียงที่จะใช้ในการทำสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่า น้ำเสียงวัยรุ่น หรืออายุใกล้เคียงกัน น้ำเสียงรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนาน เป็นมิตร เพศชาย/หญิงก็ได้ ได้ค่าร้อยละ 87.5 และสุดท้ายเป็นผลการประเมินด้านอินโฟกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า แนวทางที่1 รูปแบบที่1 ได้รับการประเมินคะแนนมากที่สุด ดังนี้ (1)การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน (2)การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้ (3)การออกแบบถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก (4)การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่นำเสนอ โดยมีค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 3.75 จึงได้นำแบบร่างแนวทางที่ 1 รูปแบบที่1 มาทำการปรับปรุงกราฟิกให้มีความทันสมัย สวยงาม และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

บทที่ 5

อภิปรายผล

ผลของการศึกษาผู้วิจัยได้อภิปรายผลดังนี้
การวิจัยในครั้งนี้เป็นการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมพร้อมสังคมไทยในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับเยาวชน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
2. เพื่อศึกษาการหาค่าประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
3. เพื่อพัฒนารูปแบบสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อให้ทราบเนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
2. เพื่อให้ทราบองค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย
3. เพื่อการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความเหมาะสมสำหรับเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ ที่สามารถสร้างมุมมองด้านทัศนคติ การรับรู้และความเข้าใจ เพื่อเตรียมพร้อมด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมของเยาวชน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร เป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร
2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร อายุ 16-18 ปี
3. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้

3.1.1 รูปแบบของสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ได้รับการออกแบบเพื่อส่งเสริมทัศนคติเชิงบวก การรับรู้ และความเข้าใจ เพื่อเตรียมพร้อมด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมของเยาวชน

3.2 ตัวแปรตาม แบ่งเป็นดังนี้

3.2.1 ประสิทธิภาพความพึงพอใจของการได้รับข้อมูลจากการออกแบบด้วยสื่อประชาสัมพันธ์ 2 มิติ

4. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง การทดลองครั้งนี้ใช้สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย ความยาวไม่เกิน 5 นาที

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. เนื้อเรื่องอาเซียนด้านประชาคมสังคมและวัฒนธรรมที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย พบว่ากลุ่มเป้าหมายเลือกให้ความสนใจ หัวข้อ เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ มากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17 จึงได้นำหัวข้อนี้มาสร้างเป็นเนื้อหาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ สรุปเนื้อเรื่องได้ ดังนี้ ในสิ้นปี 2558 จะมีการรวมตัวของกลุ่มประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน เพื่อสร้างศักยภาพในด้านเศรษฐกิจ ความมั่นคง สังคมและวัฒนธรรม ในฐานะเยาวชนไทย นี่เป็นโอกาสสำคัญ ในการเรียนรู้เข้าใจ เพื่อสร้างความคุ้นชินกับวัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยมจากประเทศกลุ่มสมาชิกประชาคมอาเซียนในมุมต่างๆ ทั้งในเรื่องของ ภาษา อาหาร การแต่งกาย ศาสนา ซึ่งการแลกเปลี่ยนทางสังคมและวัฒนธรรมนี้ เปรียบเสมือนด่านแรกในการสร้างความรู้จัก เข้าใจกันและกัน อันจะนำไปสู่การสร้าง ความกลมเกลียวเป็นหนึ่งเดียวกันของทุกประเทศสมาชิกประชาคมอาเซียน และผลการประเมินด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า 1. เนื้อหา มีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมสำหรับเยาวชน ค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด 2. เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้ ค่าเฉลี่ย 4.67 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด 3. ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม ค่าเฉลี่ย 4 อยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก 4. การใช้ภาษาเหมาะสมสำหรับเยาวชน ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด

2. เพื่อศึกษาการหาคู่ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิกที่เหมาะสมสำหรับเยาวชนไทย ผู้วิจัยได้นำภาพอินโฟกราฟิกที่ได้รับการจัดอันดับ 1-70 ในปี 2013 จาก www.creativebloq.com มาให้ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก 7 แบบที่มีความเหมาะสมกับเยาวชน และนำไป

ให้เยาวชนเลือกให้เหลือ 1 แบบ จากนั้นได้นำรูปแบบอินโฟกราฟิกที่เยาวชนเลือกมาทำการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบกราฟิก ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งขึ้นจากหนังสือ 5 เล่ม ได้เกณฑ์มาออกแบบดังนี้

2.1 องค์ประกอบในการออกแบบกราฟิก มีเกณฑ์ดังนี้ (1)จุด มีการจัดจุดให้เกิดลวดลาย (2)เส้น มีการใช้เส้นตรง เส้นนอน เส้นนอนเฉียง เส้นตัดกัน เส้นโค้ง เส้นคลื่น เส้นประ (3)รูปร่าง มีการใช้รูปครึ่งวงกลม รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม (4)สี มีการใช้สีเอกรงค์ (5)พื้นผิว มีการใช้พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา

2.2 หลักการออกแบบกราฟิก มีเกณฑ์ดังนี้ (1)เอกภาพ ได้แก่ นำมาใกล้ชิดกัน (2)ความสมดุล ได้แก่ ดุลยภาพแบบสมมาตร (3)ความกลมกลืน ได้แก่ ความกลมกลืนของขนาด รูปร่าง, สี (4) จังหวะ ได้แก่ การจัดแบบซ้ำกัน, การจัดจังหวะแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (5)สัดส่วน ได้แก่ การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง (6)จุดเด่น ได้แก่ การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด, การสร้างจุดเด่นด้วยสี, การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง, การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง, การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน, การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (7)ตัวอักษร ได้แก่ ตัวอักษรแบบประดิษฐ์, ตัวอักษรแบบสมัยใหม่, ตัวอักษรแบบตัวเขียน, ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (8)น้ำหนัก ได้แก่ ระดับความแตกต่างของค่าน้ำหนัก ซึ่งทั้งหมดนี้เอาไปใช้ในการออกแบบร่างจำนวน 12 แบบ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินต่อไป

3. เนื้อเรื่องที่น่าเสนอพัฒนารูปแบบสื่อ 2 มิติที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทย เป็นผลการประเมินด้านอินโฟกราฟิกโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า แนวทางที่ 1 รูปแบบที่ 1 ได้รับการประเมินคะแนนมากที่สุด ดังนี้ (1)การออกแบบมีความสวยงามเหมาะสมสำหรับเยาวชน (2)การออกแบบสามารถดึงดูดความสนใจจากเยาวชนได้ (3)การออกแบบถูกต้องครบถ้วนตามองค์ประกอบและหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก (4)การออกแบบมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่น่าเสนอ โดยมีค่าคะแนนรวมอยู่ที่ 3.75 จึงได้นำแบบร่างแนวทางที่ 1 รูปแบบที่ 1 มาทำการปรับปรุงกราฟิกให้มีความทันสมัย สวยงาม และเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และได้นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนจากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 33 คน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 16-18 ปี ผลการวัดทัศนคติก่อนทำแบบประเมินพบว่า ร้อยละ 72.72 มีความเข้าใจในเรื่องการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนอยู่แล้ว

และหลังจากรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่ากลุ่มเป้าหมายทำคะแนนรวมได้มากขึ้น เป็น ร้อยละ 91.66 คิดเป็นค่าดัชนีร้อยละ 18.93

การนำด้านเนื้อหาที่เกี่ยวกับด้านสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนและแนวความคิดด้านการออกแบบอินโฟกราฟิกนี้ ได้นำไปพัฒนาเป็นสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่สามารถเผยแพร่และส่งเสริมความเข้าใจในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน สร้างความตระหนักรู้ให้กับเยาวชนไทยที่ได้ผลงานที่มีความทันสมัย สวยงาม เยาวชนมีทัศนคติที่ดี และได้รับความรู้ด้านต่างๆ เกี่ยวกับอาเซียนด้านสังคมและวัฒนธรรม สามารถช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคม ค่านิยมที่มีคุณค่า และน่าสนใจ

การอภิปรายผล

กลุ่มเป้าหมายมีความต้องการรับรู้สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน มีความต้องการรับรู้เรื่องเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อมากที่สุดโดยได้คะแนนร้อยละ 41.17 ผู้วิจัยได้นำแนวคิดสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน และเทคนิคการลำดับการเล่าเรื่องจากอินโฟกราฟิกมาสร้างเป็นเนื้อเรื่อง และยังมีแนวคิดการออกแบบอินโฟกราฟิก และแนวคิดด้านองค์ประกอบศิลป์และหลักในการออกแบบ มาวิเคราะห์จนได้เป็นหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก จึงได้นำเนื้อเรื่องกับหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก มาสร้างเป็นผลงานสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้วัฒนธรรมของประเทศเพื่อนบ้านในอาเซียน เมื่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนได้รับชมสื่อประชาสัมพันธ์นี้จากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 33 คน ชั้นมัธยมศึกษาศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 16-18 ปี ผลการวัดทัศนคติก่อนทำแบบประเมินพบว่า ร้อยละ 72.72 มีความเข้าใจในเรื่องการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนอยู่แล้ว และหลังจากรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ พบว่ากลุ่มเป้าหมายทำคะแนนรวมได้มากขึ้นเป็น ร้อยละ 91.66 คิดเป็นค่าดัชนีร้อยละ 18.93

สรุปได้ว่าสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้ ช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม ประเพณีทางสังคม ค่านิยมที่มีคุณค่า

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

ข้อเสนอแนะในการนำไปพัฒนาต่อจากแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ยังมีส่วนของเนื้อหาที่ยังไม่ครอบคลุมความในหัวข้ออื่นๆ อีก เนื่องจากเนื้อหาด้านสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนที่มีความกว้างและเนื้อหาที่เยอะมาก ดังนั้น (1)การพัฒนาบทนิพนธ์ (2)การคุ้มครองและสวัสดิการ สังคม (3)สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม (4)ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (5)การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (6)การลดช่องว่างทางการพัฒนา ณ ขณะนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำจากส่วนที่เยาวชนเลือกให้ความสนใจมากที่สุด คือ เรื่องการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน ในหัวข้อของการเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคม และค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเองก็แนะนำว่าในอนาคตถ้าอยากให้งานดูสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น อาจมีการเพิ่มเนื้อหาในส่วนอื่นๆ เข้าไปเพื่อให้งานสมบูรณ์แบบขึ้น และดีต่อความเข้าใจสำหรับเยาวชนที่มากขึ้น

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาค้นคว้า

สื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน เป็นการทำให้รูปแบบอินโฟกราฟิกเท่านั้น ดังนั้นเพื่อการประยุกต์สื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติให้มีมุมมองที่เข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรมและสังคมมากขึ้นจึงขอเสนอแนะดังต่อไปนี้

1.สามารถนำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติที่สร้างขึ้นนี้ ไปประยุกต์เป็นมัลติมีเดียประเภทอื่นๆ ได้ เช่น ในรูปแบบสารคดีทางโทรทัศน์ หรือออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพิ่มเติม ศักยภาพการเข้าถึงของผู้ชม

2.สามารถนำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติที่มีการวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแล้วไปทำตอนอื่นๆ ที่ผู้วิจัยยังไม่ได้ทำเนื่องจากเนื้อหาด้านสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนที่มีความกว้างและเนื้อหาที่เยอะอยู่อีกมาก



บรรณานุกรม

ก้าวสู่ประชาคม ASEAN. (2555). 210-215; ASEAN In Brief. (2557). 21-24; แผนการจัดตั้ง
ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. (2552). 1-4.

----- ASEAN In Brief. (2557). 21-24-----

-----แผนการจัดตั้งประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. (2552). 1-4-----

กระทรวงวัฒนธรรม. (2557). เรียนรู้เพื่อนบ้าน ประชาคมอาเซียน. กรุงเทพฯ: สำนัก
ความสัมพันธ์ต่างประเทศ.

กัญญาณัฐ เปลวเฟื่อง. (2550). ภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติ กับการรับรู้และการยอมรับของเด็ก :
กรณีศึกษาเรื่อง "ขุนแผนแสนสะท้าน" /กัญญาณัฐ เปลวเฟื่อง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.

นิตรชัย อรรถปักษ์. (2550). องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ: วิทยพัฒน์.

ัชชฎา ขวรางกูร. (2551). การพัฒนาวิทัศน์แอนิเมชันสองมิติ. กรุงเทพฯ

ชุลติ นิมเสมอ. (2550). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

ัชชฎา ขวรางกูร. (2551). การพัฒนาวิทัศน์แอนิเมชันสามมิติ. กรุงเทพฯ

ทวีเกียรติ ไชยยัง. (2551). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะศิลปกรรม
ศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.

ปิยกุล เลาว์ณศิริ. (2532). การศึกษาเพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับ 2d animation. กรุงเทพฯ

สุชาติ เกาทองและคณะ. (2545). ศิลปทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ธวัชชานนท์ ดาโธสง. (2546). หลักการศิลปะ. กรุงเทพฯ: บริษัท สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

ASEAN Secretariat. (2009). Roadmap for an ASEAN Community 2009 – 2015. Jakarta:

ASEAN Secretariat.

Cronbach.L.J. (1990). Essentials of Psychological (5th ed.). New York: Harper:

CollinsPublishers.

John Funetan. (2000). Asean and the Principle of Non-Intervention. Practice and

Prospects,Trends in Southeast Asia Series.

Downing.J.;& Thackray,D. (197). Reading Readiness.London: University of London.

Hass Ernst. (1967). The Uniting of Europe and the Uniting of Latin Americ. Journal of
Common Market Studios.

Lankow Jason; Crooks Ross; Ritchie Josh. (2012). *The Power of Visual Storytelling*. p. 78

Mitrany David. (1943). *A Working Place System : An Argument for the Functional*

Development of International Organization. London: Oxford University.

Nathan Martin & Collin Miller. (2012). *Creating Great Infographics*. p.154

70 best infographics on the web. Retrieved september 20 2013 from

<http://www.creativebloq.com>



ภาคผนวก





โครงการวิจัย : การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์
แบบสอบถามสำหรับเยาวชนในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

ข้อมูลผู้กรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ นามสกุล
- อายุ ปี เพศ ชาย หญิง ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน **** (เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น)****

หัวข้อไหนที่ท่านมีความประสงค์อยากรู้มากที่สุดในเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน	
☐	1). การพัฒนามนุษย์ (Human Development) คือ การสร้างสังคมความรู้ โดยส่งเสริมการเข้าถึงการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึง โดยเน้นการบูรณาการด้านการศึกษาให้เป็นวาระของอาเซียน อีกทั้งเสริมสร้างทักษะในการประกอบการสำหรับสตรี เยาวชน ผู้สูงอายุ และผู้พิการ และพัฒนาสมรรถภาพของระบบราชการ
☐	2). การคุ้มครองและสวัสดิการ สังคม (Social Welfare and Protection) คือ ส่งเสริมความเป็นอยู่และคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชน โดยลดความยากจนและส่งเสริมการคุ้มครอง และสวัสดิการสังคม เน้นการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำด้านสังคมและเศรษฐกิจระหว่างประเทศสมาชิกในอาเซียน
☐	3). สิทธิและความยุติธรรมทางสังคม (Social Justice and Rights) คือ การส่งเสริมความยุติธรรม และสิทธิของประชาชนในอาเซียน โดยเน้นการปกป้องผลประโยชน์ สิทธิ รวมทั้งส่งเสริมโอกาสอย่างเท่าเทียมและยกระดับคุณภาพชีวิต และการคุ้มครองและส่งเสริมสิทธิแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน

☐	4). ความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Sustainability) คือ อาเซียนจะมุ่งสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน รวมทั้งส่งเสริมสิ่งแวดล้อมสีเขียวและสะอาด โดยการปกป้องทรัพยากรทางธรรมชาติเพื่อการพัฒนาด้านเศรษฐกิจและสังคมในประเทศสมาชิกอาเซียน
☐	5). การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (Building an ASEAN Identity) คือ การสร้างอัตลักษณ์ของอาเซียนจะเน้นการสร้างความรู้สึกร่วมกันของความเป็นเจ้าของ และส่งเสริมความเป็นเอกภาพท่ามกลางความหลากหลาย และส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนาและอารยธรรม ส่งเสริมการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียน
☐	6). การลดช่องว่างทางการพัฒนา (Narrowing the Development Gap) คือ การลดช่องว่างทางการพัฒนาโดยมีเป้าหมายที่จะเสริมสร้างความร่วมมือเพื่อลดช่องว่างการพัฒนาโดยเฉพาะมิติการพัฒนาด้านสังคมระหว่างประเทศสมาชิกเก่า 6 ประเทศและประเทศสมาชิกใหม่ในอาเซียน

ตอนที่ 3

หากมีการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชน ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในรูปแบบการนำเสนอ infographics แบบใดที่ท่านชอบมากที่สุด (เลือกเพียง 1 ข้อ)


☐

1.

☐

2.

☐

3.

☐

4.

☐

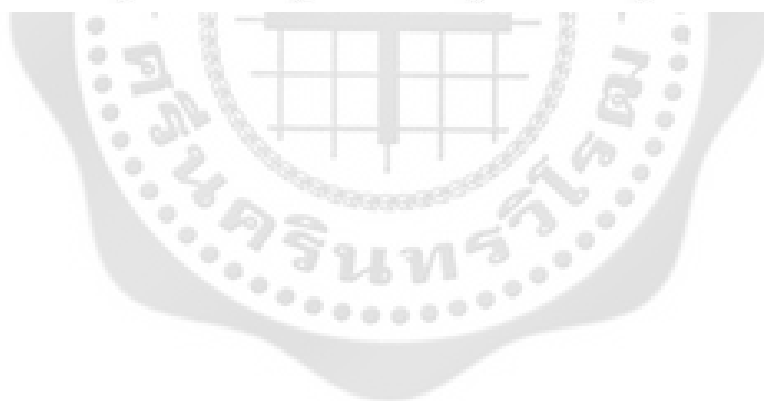
5.

☐

6.

☐

7.



โครงการวิจัย : การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนัทธ์ เรืองสมวงศ์

แบบสอบถามสำหรับเยาวชนในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

ข้อมูลผู้กรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ นามสกุล
อายุ ปี เพศ ชาย หญิง ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2

หัวข้อไหนที่ท่านมีความประสงค์อยากรู้มากที่สุดในเรื่องการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน **(เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น)**

- ☐ ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน และความรู้สึกของการเป็นประชาคม สร้างความรู้สึกของความเป็นเจ้าของ และการรวมกันเป็นเอกภาพท่ามกลางความหลากหลาย และส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ศาสนาและอารยธรรม

- ☐ ส่งเสริมการสงวนและอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาคมอาเซียน

ส่งเสริมความตระหนักรู้และความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของภูมิภาค และความคล้ายคลึงกันทางวัฒนธรรมและความแตกต่างทางวัฒนธรรมของประเทศสมาชิก รวมทั้งเพื่อปกป้ององค์ความรู้

เป็นเอกลักษณ์ของมรดกทางวัฒนธรรมของอาเซียนในภาพรวม

- ☐ ส่งเสริมการสร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรมและอุตสาหกรรม ส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียนและการดำรงอยู่ร่วมกันของอาเซียน โดยการสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมและการส่งเสริมและร่วมมือกันในอุตสาหกรรมด้านวัฒนธรรม

- ☐ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับชุมชน เพื่อปลูกฝังอัตลักษณ์อาเซียนและสร้างอาเซียนที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางในการก่อตั้งประชาคมโดยสนับสนุนทุกภาคส่วนให้มีส่วนร่วม

โครงการวิจัย : การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์
แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน และความรู้สึกของการเป็นประชาคม สร้างความรู้สึกของความเป็นเจ้าของ และการรวมกันเป็นเอกภาพท่ามกลางความหลากหลาย และส่งเสริมความเข้าใจอันดี ระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ศาสนาและอารยธรรม

หัวข้อไหนดังต่อไปนี้ที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับการทำสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน (กลุ่มเป้าหมายอายุ 16-18ปี ความยาวของเนื้อหา 5 นาที)

1 ทบพวนและพัฒนาแผนงานการประชาสัมพันธ์ใหม่ในระดับภูมิภาคและระดับชาติในประเทศ สมาชิกอาเซียนเพื่อสนับสนุนอัตลักษณ์อาเซียนและความพยายามในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน

1 2 3 4 5
น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

2 สนับสนุนให้กรอบความร่วมมือรายสาขาต่าง ๆ เพิ่มพูนความพยายามในการส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียนและการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน รวมทั้งเสริมสร้างบทบาทเจ้าหน้าที่อาวุโสผู้รับผิดชอบด้านสนเทศ (ซอมรี) การประชุมเจ้าหน้าที่อาวุโสว่าด้วยวัฒนธรรมและศิลปะ (ซอมกา) และ คณะกรรมการอาเซียนด้านวัฒนธรรมและสนเทศ (ซีโอซีไอ) ในการส่งเสริมเรื่องอัตลักษณ์อาเซียน และการตระหนักรู้

1 2 3 4 5
น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

3 ดำเนินการประสานการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ อุปกรณ์การออกอากาศและสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับ อาเซียน เพื่อให้หน่วยงานประชาสัมพันธ์ของรัฐและหน่วยงานเอกชนในแต่ละประเทศผลิตและ แจกจ่ายโดยเริ่มตั้งแต่ปีค.ศ. ๒๐๐๙

1 2 3 4 5
น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

4 ร่วมมือกับสื่อมวลชนในการส่งเสริมโครงการและรายการอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับอาเซียน รวมทั้ง เรื่อง
มรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะอาเซียนและงานของคณะกรรมการอาเซียนด้านวัฒนธรรมและสนเทศ

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

5 เพิ่มพูนการแลกเปลี่ยนสื่อมวลชนและการสร้างเครือข่ายบุคลากรด้านสื่อสารมวลชนระหว่างประเทศ
สมาชิกอาเซียนและระหว่างอาเซียนกับประเทศคู่เจรจา

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

6 ริเริ่มการจัดตั้งการเชื่อมโยงระหว่างเมืองใหญ่และเมืองเล็กของอาเซียน โดยเฉพาะเมืองที่มี
ศิลปวัฒนธรรมและมรดกทางวัฒนธรรม

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

7 สนับสนุนการดำเนินงานของมูลนิธิอาเซียนในการส่งเสริมอัตลักษณ์อาเซียน การตระหนักรู้และ
การปฏิสัมพันธ์ระหว่างประชาชนทั้งในอาเซียนและระหว่างอาเซียนมิตรประเทศและประเทศคู่เจรจา

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

8 ส่งเสริมงานกีฬาอาเซียนในสื่อของภาครัฐและภาคเอกชน เช่น ซีเกมส์และพาราเกมส์

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

9 สนับสนุนการใช้เพลงประจำอาเซียน และสัญลักษณ์อาเซียนอื่นๆ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้
เกี่ยวกับอาเซียนในประเทศสมาชิกอาเซียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

10 สนับสนุนการจัดตั้งสมาคมอาเซียนในระดับชาติ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนในประเทศไทยสมาชิกอาเซียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

11 สนับสนุนการเสริมสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และการยอมรับระหว่างประชาชนอาเซียนที่ลึกซึ้ง โดยผ่านการเจรจาหรือในเรื่องความเชื่อที่ต่างกัน และการประชาสัมพันธ์ผลการหารือที่สำคัญตามสื่อต่าง ๆ

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

12 ส่งเสริมวัฒนธรรมในการยอมรับในหมู่เจ้าหน้าที่สื่อมวลชนเกี่ยวกับความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา และเชื้อชาติของอาเซียน โดยจัดการหารือระหว่างสื่อมวลชนอาเซียนร่วมกับ องค์การระหว่างประเทศ

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

13 ส่งเสริมการใช้และขีดความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทางด้านสื่อสารใหม่ อาทิ การออกอากาศทางดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและอัตลักษณ์อาเซียน และการอำนวยความสะดวกให้กับการประสานงานของอุตสาหกรรมด้านสื่ออาเซียนเพื่อเป็นตัวอย่างของ วัฒนธรรม การพัฒนาและความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

14 เสริมสร้างขีดความสามารถระดับชาติในการอนุรักษ์และการส่งเสริมมรดกโสทัศน์

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

15 สนับสนุนการมีส่วนร่วมของบรรณาธิการสื่อมวลชนต่าง ๆ โดยจัดการประชุมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

16 สหับสนุนความร่วมมือและการสร้างเครือข่ายรวมทั้งโครงการแลกเปลี่ยนหนังสือระหว่าง ห้องสมุด
ในอาเซียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

17 เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

18 ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนรายการทีวีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศสมาชิก
อาเซียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

19 ระดมสื่อมวลชนและสถาบันทางด้านวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้าน
วัฒนธรรมอาเซียน พัฒนาการความสำเร็จประโยชน์และวัตถุประสงค์ให้ประชาชนรับทราบ

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

20 สหับสนุนการแลกเปลี่ยนเยาวชน เช่น การจัดค่ายเยาวชน และกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันเพื่อส่งเสริม
การแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน การตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและความรู้สึกเป็น
ประชาคม

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

21 บรรจุการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน รวมทั้งค่านิยมในหลักสูตรการศึกษาของ
โรงเรียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด

22 บรรจุการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน รวมทั้งคำนิยมในหลักสูตร
การศึกษาของโรงเรียน

1 2 3 4 5

น้อย ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ มากที่สุด



โครงการวิจัย: การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนัทธ์ เรืองสมวงศ์

แบบสอบถามสำหรับเยาวชนในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

หัวข้อไหนดังต่อไปนี้ที่ท่านเห็นว่าเป็นประเด็นเร่งด่วนและท่านสนใจมากที่สุด ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

****คำอธิบาย** หัวข้อการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน คือ การส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียน และความรู้สึกของการเป็นประชาคม สร้างความรู้สึกของความเป็นเจ้าของและการรวมกันเป็นเอกภาพท่ามกลางความหลากหลาย และส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียนในเรื่องวัฒนธรรม**

ข้อมูลผู้กรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ นามสกุล

อายุ ปี เพศ ชาย หญิง ระดับ

การศึกษา

ตอนที่ 2

หัวข้อไหนดังต่อไปนี้ที่ท่านเห็นว่าเป็นประเด็นเร่งด่วนและท่านสนใจมากที่สุด ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน ในหัวข้อเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน **** (เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น)****

- ☐ 1. สนับสนุนการเสริมสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และการยอมรับระหว่างประชาชนอาเซียนที่ลึกซึ้งโดยผ่านการเจรจาหรือในเรื่องความเชื่อที่ต่างกัน และการประชาสัมพันธ์ผลการหารือที่สำคัญตามสื่อต่างๆ
- ☐ 2. ส่งเสริมการใช้และขีดความสามารถในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทางด้านสื่อสารใหม่ อาทิการออกอากาศทาง ดิจิตอลเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและอัตลักษณ์อาเซียน และการอำนวยความสะดวกให้กับ การประสานงานของอุตสาหกรรมด้านสื่ออาเซียนเพื่อเป็นตัวอย่างของวัฒนธรรม การพัฒนาและความสามารถของประเทศสมาชิกอาเซียน
- ☐ 3. เผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน ประเพณีทางสังคมและค่านิยมโดยเฉพาะในหมู่เยาวชนโดยผ่านทางสื่อ
- ☐ 4. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนรายการทีวีเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศสมาชิกอาเซียน
- ☐ 5. ระดมสื่อมวลชนและสถาบันทางด้านวัฒนธรรมเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยนข้อมูลทางด้านวัฒนธรรมอาเซียน พัฒนาการความสำเร็จประโยชน์และวัตถุประสงค์ให้ประชาชนรับทราบ
- ☐ 6. สนับสนุนการแลกเปลี่ยนเยาวชน เช่น การจัดค่ายเยาวชน และกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันเพื่อส่งเสริมการแสดงศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน การตระหนักรู้เกี่ยวกับอาเซียนและความรู้สึกเป็นประชาคม
- ☐ 7. บรรจุการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรมของอาเซียน รวมทั้งค่านิยมในหลักสูตรการศึกษาของโรงเรียน

โครงการวิจัย: การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์
แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อเรื่อง เนื้อหาเรื่องการสร้างอัตลักษณ์อาเซียน

แบบประเมินสื่อด้านเนื้อหา

แบบประเมินการศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ใน
การเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวกับการ
พัฒนาสื่อด้านเนื้อหา

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน

- ระดับ 1 หมายถึง ท่านเห็นว่าสื่อควรมีการปรับปรุงแก้ไข
ระดับ 2 หมายถึง ท่านเห็นว่าสื่อมีความถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสมพอใช้
ระดับ 3 หมายถึง ท่านเห็นว่าสื่อมีความถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสมปานกลาง
ระดับ 4 หมายถึง ท่านเห็นว่าสื่อมีความถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสมดี
ระดับ 5 หมายถึง ท่านเห็นว่าสื่อมีความถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสมดีมาก

เรื่องที่ประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง					
1.1 เนื้อหามีความชัดเจนครบถ้วน เหมาะสมสำหรับเยาวชน					
1.2 เนื้อหาสามารถเพิ่มทัศนคติเชิงบวกสำหรับเยาวชนได้					
1.3 ลำดับขั้นตอนการนำเสนอเนื้อหาเหมาะสม					
1.4 การใช้ภาษาเหมาะสมสำหรับเยาวชน					

ความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

โครงการวิจัย: การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนัทธ์ เรืองสมวงศ์

แบบสอบถามสำหรับเยาวชนในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

ข้อมูลผู้กรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ นามสกุล
- อายุ ปี เพศ ชาย หญิง ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม

คำถาม ท่านคิดว่าควรใช้น้ำเสียงประเภทใดในการบรรยายเนื้อหาเรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม เพื่อทำ
สื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน **** (เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น)****

- | | | | |
|---|------------------------------|-------------------------------|--|
| ☐ 1. วัยรุ่น หรืออายุใกล้เคียงกัน น้ำเสียงรู้สึกตื่นเต้นสนุกสนาน | ☐ ชาย | ☐ หญิง | ☐ ชาย/หญิงก็ได้ |
| ☐ 2. วัยภูมิฐาน น้ำเสียงนุ่มลึก ชวนคล้อยคล้อยตาม | ☐ ชาย | ☐ หญิง | ☐ ชาย/หญิงก็ได้ |
| ☐ 3. วัยผู้ใหญ่หรือพ่อแม่ น้ำเสียงดูน่าเชื่อถือ | ☐ ชาย | ☐ หญิง | ☐ ชาย/หญิงก็ได้ |

ตอนที่ 3 แบบสอบถามสำหรับเยาวชนที่มีต่อประชาคมอาเซียน เรื่องประชาคมสังคมและวัฒนธรรม

(มีภาพประกอบ)

คำถาม ท่านคิดว่าควรใช้รูปแบบ (Mood & Tone) ใดในการดำเนินเรื่องเพื่อทำสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน **** (เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น)****

- ☐ 1. จินตนาการ น่าค้นหา
- ☐ 2. มีความเป็นผู้นำ เข้มแข็ง สามัคคี
- ☐ 3. สนุกสนาน ร่าเริง
- ☐ 4. เรียบง่าย เป็นสากล
- ☐ 5. กระตือรือร้น กระฉับกระเฉง

MOOD & TONE 1



Keyword

จินตนาการ น่าค้นหา

MOOD & TONE 2



Keyword

มีความเป็นผู้นำ เข้มแข็ง สามัคคี

MOOD & TONE 3

Keyword

สนุกสนาน ร่าเริง



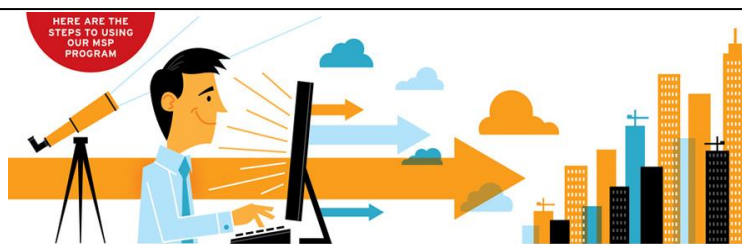
MOOD & TONE 4

Keyword

เรียบง่าย เป็นสากล



MOOD & TONE 5



Keyword

กระตือรือร้น

กระฉับกระเฉง



ภาคผนวก ข

แบบประเมินประสิทธิภาพ / ความพึงพอใจ ของสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชั่น 2 มิติ



โครงการวิจัย: การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย
ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

โดยนิสิตมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำวิจัยโดย นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์

แบบสอบถามสำหรับเยาวชนเพื่อวัดทัศนคติในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

ข้อมูลผู้กรอกแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ นามสกุล
 อายุ ปี เพศ ชาย หญิง ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสำหรับเยาวชนเพื่อวัดทัศนคติในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในข้อที่ท่านคิดว่าถูกต้องที่สุด ** (เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น)**

1. สิ่งใดเปรียบเสมือนสะพานเชื่อมเราทุกคนให้อยู่ร่วมกันได้ในอาเซียน
ก. ภาษา ข. ค่านิยม ค. วัฒนธรรม ง. ศาสนา
 2. สิ่งใดเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์การอยู่ร่วมกันของคนในสังคม
ก. ภาษา ข. อาหาร ค. ศาสนา ง. วัฒนธรรม
 3. สิ่งใดดังต่อไปนี้เป็นด้านแรกในการทำความรู้จักกันและกัน ในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน
ก. ศาสนา ข. การแต่งกาย ค. ภาษา ง. อาหาร
 4. สิ่งใดดังต่อไปนี้ เป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อให้เห็นถึงศิลปะ ประเพณี ของผู้คนในกลุ่มประเทศสมาชิกในอาเซียน
ก. การแต่งกาย ข. ภาษา ค. ข้าวของเครื่องใช้ ง. อาหาร
 5. สิ่งใดดังต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์วัฒนธรรมและความอุดมสมบูรณ์ ในกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียนได้อย่างชัดเจน
ก. การแต่งกาย ข. ภูมิศาสตร์ ค. ภาษา ง. อาหาร

6. แม้ว่าจะมีความแตกต่างกันของกลุ่มประเทศสมาชิกในอาเซียน แต่ทุกศาสนาก็มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ

- ก. สอนให้รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือคนอื่น
- ข. สอนให้มีความเมตตา กรุณา ปรารถนาให้ผู้อื่นเป็นสุข
- ค. สอนให้เป็นคนดี มีศีลธรรม อยู่ในสังคมได้อย่างสันติสุข
- ง. สอนให้รู้จักรักชาติ ศาสนา

7. ประชาคมอาเซียนเกิดขึ้นอย่างเป็นทางการเมื่อใด

- ก. เกิดขึ้นแล้ว
- ข. สิ้นปี 2558
- ค. สิ้นปี 2559
- ง. สิ้นปี 2560

8. อะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เราก้าวเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียนได้อย่างมีศักยภาพ

- ก. เรียนรู้ด้านอาหารต่างๆ ในอาเซียน
- ข. เรียนรู้ วัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยมในอาเซียน
- ค. พัฒนาด้านภาษาในอาเซียน
- ง. เรียนรู้ด้านเศรษฐกิจต่างๆ ในอาเซียน

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจหลังจากดูสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินตามความคิดเห็นของท่าน ** (เลือกเพียง 1 หัวข้อ เท่านั้น) **

- ☐ 1. มีความพึงพอใจน้อยมาก
- ☐ 2. มีความพึงพอใจน้อย
- ☐ 3. มีความพึงพอใจปานกลาง
- ☐ 4. มีความพึงพอใจดี
- ☐ 5. มีความพึงพอใจมาก

ความคิดเห็นอื่นๆ เพิ่มเติม

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

การเตรียมงาน และทดลองและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน



ภาพประกอบ 19 ระหว่างการทำแบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย



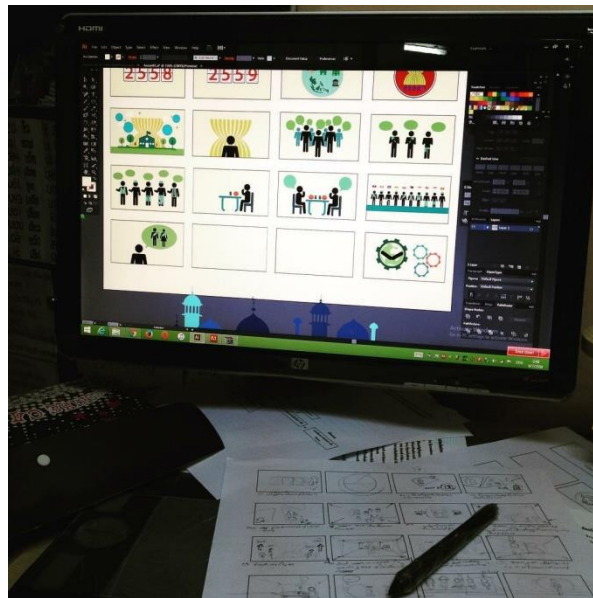
ภาพประกอบ 20 ผู้เชี่ยวชาญประเมินแบบร่าง ทั้ง 12 แบบ



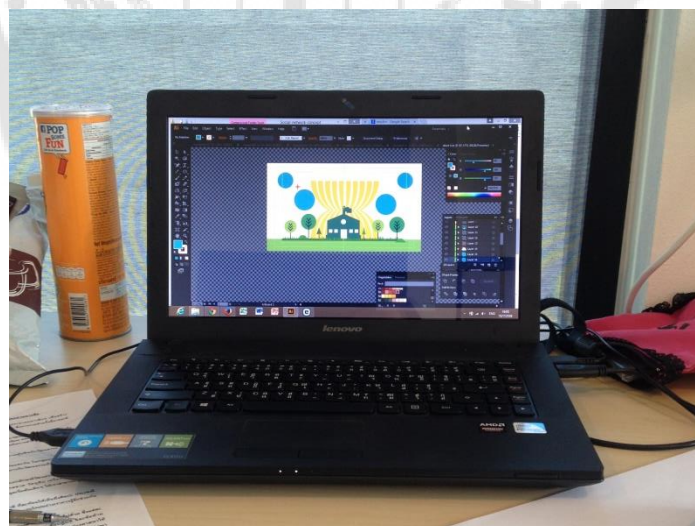
ภาพประกอบ 21 ก่อนทำแบบทดสอบ



ภาพประกอบ 22 หลังทำแบบทดสอบ

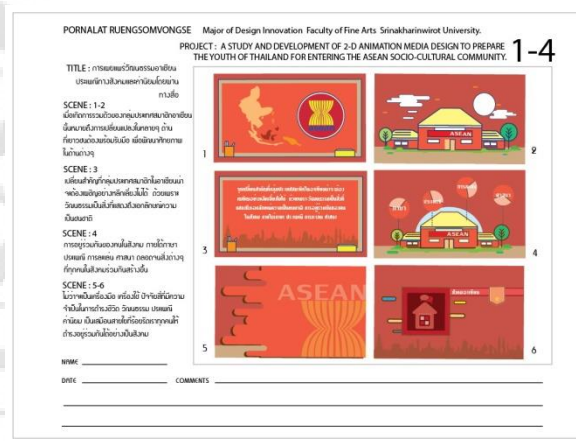
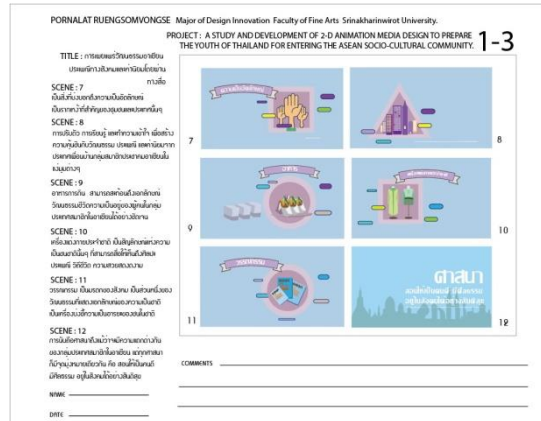


ภาพประกอบ 23 ระหว่างการทำแอนิเมชัน



ภาพประกอบ 24 ระหว่างการทำแอนิเมชัน

ภาคผนวก ง
แบบร่างสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทยในการ
เข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน จำนวน 12 แบบ



ภาพประกอบ 25 แบบร่างแนวทางที่ 1 MOOD & TONE กระตือรือร้น กระฉับกระเฉง

แนวทางที่ 2 MOOD & TONE สุนัขสนทนา ร่าเริง

[illegible]

PORNALAT RIJUNGOMONGONE

THEME : การพัฒนาวัฒนธรรมของเมืองโบราณ
 7 บทบาทหน้าที่ของเมืองโบราณในยุคใหม่

SCENE : 7
 7 วรรณกรรม เป็นรากฐานของงาน ในด้านวรรณคดี วรรณกรรมไทยและภาคต่างประเทศสามารถนำมาใช้ เป็นสื่อในการสร้างงานด้านวัฒนธรรมของไทยได้

SCENE : 8
 8 นิยมใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบโปสเตอร์และการ์ด ในการประชาสัมพันธ์โครงการและเชิญผู้เข้าชม โดยการใช้สื่อสิ่งพิมพ์สามารถสร้างงานด้านวัฒนธรรมได้

SCENE : 9-10
 9 การนำสื่อสิ่งพิมพ์มาจัดทำเป็นแบบพับเก็บเป็น สมุดดูภาพและภาพเคลื่อนไหว สามารถทำเป็น 10 กิจกรรมตามสถานที่จริงได้ เช่น สมุดพับเก็บเป็นรูป ป้ายโฆษณา เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์

SCENE : 11
 11 สื่อทางรายการทางวัฒนธรรมในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การนำงานด้านวัฒนธรรมมาจัดทำเป็นสื่อสิ่งพิมพ์สามารถสร้างงานด้านวัฒนธรรมได้

SCENE : 12
 12 สื่อทางรายการทางวัฒนธรรมในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การนำงานด้านวัฒนธรรมมาจัดทำเป็นสื่อสิ่งพิมพ์สามารถสร้างงานด้านวัฒนธรรมได้

PROJECT : THE STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE A YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASIAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY



7



8



9



10



11



12



ศาสนา วัฒนธรรมของเมืองโบราณในยุคใหม่



LibUJPC
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม



Mood & Tone
สนุกสนาน เร่าเริง

DATE: _____

COMMUNITY

PORNALAT RUANGSONG VONGVE

Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Sirinakharawit University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN-CULTURAL COMMUNITY.

2-2

TITLE : การออกแบบสื่อวีดิทัศน์เพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมทางศิลปะและวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อแอนิเมชัน

SCENE : 1-2
 1. ภาพที่แสดงการรวมตัวของลูกหลานคนไทยจากทั่วทุกมุมเมืองมาเข้าร่วมงานเทศกาลวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมอาเซียนที่สวนสาธารณะเมืองไทย
 2. ภาพที่แสดงลูกหลานคนไทยและลูกหลานชาวต่างชาติที่มาร่วมงานเทศกาลวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมอาเซียน

SCENE : 3-4
 3. ภาพที่แสดงลูกหลานคนไทยและลูกหลานชาวต่างชาติที่มาร่วมงานเทศกาลวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมอาเซียนที่สวนสาธารณะเมืองไทย
 4. ภาพที่แสดงลูกหลานคนไทยและลูกหลานชาวต่างชาติที่มาร่วมงานเทศกาลวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมอาเซียนที่สวนสาธารณะเมืองไทย

SCENE : 5
 5. ภาพที่แสดงลูกหลานคนไทยและลูกหลานชาวต่างชาติที่มาร่วมงานเทศกาลวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมอาเซียนที่สวนสาธารณะเมืองไทย

SCENE : 6
 6. ภาพที่แสดงลูกหลานคนไทยและลูกหลานชาวต่างชาติที่มาร่วมงานเทศกาลวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมอาเซียนที่สวนสาธารณะเมืองไทย








NAME: _____

DATE: _____

COMMENTS: _____

JURNAL RIUENG SOMONGE

Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharawit University

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY.

2-2

TITLE : การออกแบบสื่อวีดิทัศน์เพื่อเตรียมความพร้อมเยาวชนไทยในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน

บทคัดย่อ : การออกแบบสื่อวีดิทัศน์เพื่อเตรียมความพร้อมเยาวชนไทยในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน

SCENE : 7

รายการข่าว ข่าวสารจากอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน

SCENE : 8

รายการข่าว ข่าวสารจากอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน

SCENE : 9-10

รายการข่าว ข่าวสารจากอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน

SCENE : 11

รายการข่าว ข่าวสารจากอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน

SCENE : 12

รายการข่าว ข่าวสารจากอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน ข่าวสารเกี่ยวกับประเทศไทย ข่าวสารเกี่ยวกับอาเซียน

NAME : _____

CONTACTS : _____

DATE : _____

PORNALAT RUANGSANGKONG Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Sirinachainiwat University

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY.

TITLE : การเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทยเพื่อเข้าสู่ประชาคมอาเซียน

SCENE : 1-2
เด็กชายไทยและลูกสาวจากชาติอาเซียนกำลังมาเรียนหนังสือที่โรงเรียนนานาชาติเพื่อที่จะได้เรียนรู้ภาษาและวัฒนธรรมของกันและกัน

SCENE : 3-4
ครูผู้สอนให้ชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับอาเซียนและให้เด็กนักเรียนทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับอาเซียน

SCENE : 5
เด็กนักเรียน ทำการนำเสนอเกี่ยวกับอาเซียนที่ตนเองได้เรียนรู้มา

SCENE : 6
นักเรียนทุกคนทำใจได้ที่จะเข้าสู่ประชาคมอาเซียนได้เป็นอย่างดี

1

3

5

JOURNAL BANGKONGWONG

Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srirachakulchai University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASIAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY.

2-3

TITLE : การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เพื่อ

เตรียมความพร้อมเยาวชนไทย
สู่ประชาคมอาเซียน

SCENE : 7

เหตุการณ์ : ผู้ดำเนินรายการ ได้นำเสนอ
ข้อมูลเกี่ยวกับประชาคมอาเซียนว่าคืออะไร
มีลักษณะเป็นอย่างไร

SCENE : 8

เหตุการณ์ : ผู้ดำเนินรายการได้กล่าวถึงภาพรวม
ของอาเซียนว่าประกอบไปด้วย 10 ประเทศ
ซึ่งมีลักษณะเด่นชัดทางด้านภาษา ศาสนา
วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

SCENE : 9-10

เหตุการณ์ : ผู้ดำเนินรายการได้กล่าวถึงภาพรวม
ของอาเซียนว่าประกอบไปด้วย 10 ประเทศ
ซึ่งมีลักษณะเด่นชัดทางด้านภาษา ศาสนา
วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน มีสัญลักษณ์
พิเศษๆ ที่เกี่ยวข้องกับอาเซียน

SCENE : 11

เหตุการณ์ : ผู้ดำเนินรายการได้กล่าวถึงภาพรวม
ของอาเซียนว่าประกอบไปด้วย 10 ประเทศ
ซึ่งมีลักษณะเด่นชัดทางด้านภาษา ศาสนา
วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

SCENE : 12

เหตุการณ์ : ผู้ดำเนินรายการได้กล่าวถึงภาพรวม
ของอาเซียนว่าประกอบไปด้วย 10 ประเทศ
ซึ่งมีลักษณะเด่นชัดทางด้านภาษา ศาสนา
วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

NAME : _____

DATE : _____

COMMENTS : _____

● PSK International Regular / Mood & Tone
ผู้ดำเนินรายการ



ภาพประกอบ 26 แบบร่างแนวทางที่ 2 MOOD & TONE สนุกสนาน ร่าเริง

แนวทางที่ 3 MOOD & TONE เรียบง่าย



PORNALAT RUENGSSOMVONGSE Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY. 3-2

TITLE : การเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน
เตรียมตัวเป็นพลเมืองอาเซียน
ภาษาไทย

SCENE : 1-2
เนื้อคือการแนะนำเรื่องอาเซียนว่าคืออะไร
เป็นอะไร มีสมาชิกอาเซียนอะไรบ้าง
มีอะไรเป็นสัญลักษณ์
เพื่อที่จะเข้าสู่อาเซียนได้

SCENE : 3-4
การแนะนำของอาเซียนในสังคม การศึกษา
แพทย์ การเกษตร การค้า การท่องเที่ยว
การขนส่ง

SCENE : 5
วัฒนธรรม ภาษา ศาสนา ศิลปะและประเพณี
การดำรงชีวิตของอาเซียน

SCENE : 6
อาหารการกิน การแสดงวัฒนธรรม
และการท่องเที่ยวของอาเซียน

NAME _____
DATE _____ COMMENTS _____



PORNALAT RUENGSSOMVONGSE Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY. 3-2

TITLE : การเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน
เตรียมตัวเป็นพลเมืองอาเซียน
ภาษาไทย

SCENE : 7
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

SCENE : 8-9-10
วัฒนธรรม การเกษตร การค้า การท่องเที่ยว
การขนส่ง

SCENE : 11-12
วัฒนธรรม ภาษา ศาสนา ศิลปะและประเพณี
การดำรงชีวิตของอาเซียน

NAME _____
DATE _____ COMMENTS _____



PORNALAT RUENGSSOMVONGSE Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY. 3-3

TITLE : การเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน
เตรียมตัวเป็นพลเมืองอาเซียน
ภาษาไทย

SCENE : 1-2
เนื้อคือการแนะนำเรื่องอาเซียนว่าคืออะไร
เป็นอะไร มีสมาชิกอาเซียนอะไรบ้าง
มีอะไรเป็นสัญลักษณ์
เพื่อที่จะเข้าสู่อาเซียนได้

SCENE : 3
การแนะนำของอาเซียนในสังคม การศึกษา
แพทย์ การเกษตร การค้า การท่องเที่ยว
การขนส่ง

SCENE : 4-5
อาหารการกิน การแสดงวัฒนธรรม
และการท่องเที่ยวของอาเซียน

SCENE : 6
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

NAME _____
DATE _____ COMMENTS _____



PORNALAT RUENGSSOMVONGSE Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY. 3-3

TITLE : การเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน
เตรียมตัวเป็นพลเมืองอาเซียน
ภาษาไทย

SCENE : 7-8
วัฒนธรรม การเกษตร การค้า การท่องเที่ยว
การขนส่ง

SCENE : 9-10
วัฒนธรรม ภาษา ศาสนา ศิลปะและประเพณี
การดำรงชีวิตของอาเซียน

SCENE : 11
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

SCENE : 12
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

NAME _____
DATE _____ COMMENTS _____



PORNALAT RUENGSSOMVONGSE Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY. 3-4

TITLE : การเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน
เตรียมตัวเป็นพลเมืองอาเซียน
ภาษาไทย

SCENE : 7-9
วัฒนธรรม การเกษตร การค้า การท่องเที่ยว
การขนส่ง

SCENE : 10-11
วัฒนธรรม ภาษา ศาสนา ศิลปะและประเพณี
การดำรงชีวิตของอาเซียน

SCENE : 12
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

NAME _____
DATE _____ COMMENTS _____



PORNALAT RUENGSSOMVONGSE Major of Design Innovation Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University.

PROJECT : A STUDY AND DEVELOPMENT OF 2-D ANIMATION MEDIA DESIGN TO PREPARE THE YOUTH OF THAILAND FOR ENTERING THE ASEAN SOCIO-CULTURAL COMMUNITY. 3-4

TITLE : การเผยแพร่วัฒนธรรมอาเซียน
เตรียมตัวเป็นพลเมืองอาเซียน
ภาษาไทย

SCENE : 1
เนื้อคือการแนะนำเรื่องอาเซียนว่าคืออะไร
เป็นอะไร มีสมาชิกอาเซียนอะไรบ้าง
มีอะไรเป็นสัญลักษณ์
เพื่อที่จะเข้าสู่อาเซียนได้

SCENE : 2
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

SCENE : 3
การแนะนำของอาเซียน เป็นสัญลักษณ์
อาเซียน

SCENE : 4-6
อาหารการกิน การแสดงวัฒนธรรม
และการท่องเที่ยวของอาเซียน

NAME _____
DATE _____ COMMENTS _____



ภาพประกอบ 27 แบบร่างแนวทางที่ 3 MOOD & TONE เรียบง่าย

ภาคผนวก จ
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

ชื่อ ดร. กรกมล คำสุข
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ตำแหน่งที่ทำงาน อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ชื่อ อาจารย์ ยศไกร ไทรทอง
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ตำแหน่งที่ทำงาน อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและออกแบบสร้างสรรค์

ชื่อ ดร.เจษฎา ศาลาทอง
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 ตำแหน่งที่ทำงาน อาจารย์ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 TV and Radio Host
 ASEAN News, Spring News TV
 Good Morning ASEAN, FM100.5 MCOT Radio

ชื่อ นายทรงฤทธิ์ โพนเงิน
 ตำแหน่งที่ทำงาน นักวิชาการอิสระ ผู้เชี่ยวชาญประเทศกลุ่มแม่น้ำโขง

ชื่อ คุณปริมาส ศรีขจร
 ตำแหน่งที่ทำงาน นักวิชาการวัฒนธรรม สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม

ชื่อ	อาจารย์ ฉัตรปกรณ์ ประเสริฐสังข์
ตำแหน่งที่ทำงาน	อาจารย์ประจำ สาขาวิชา มัลติมีเดีย คณะ นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ประวัติการศึกษา	Master of Multimedia : 2011 Swinburne University of Technology, Australia Certificate IV in Training & Assessment (TAA40104): 2010 AAMC Training Group, Australia Advance diploma of Professional Game development: 2008 Academy of Interactive Entertainment (AIE), Australia Bachelor of Art (Multimedia): 2005 Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT), Australia Bachelor of science (Petrochemical and Polymeric Materials): 2000 Silpakorn University, Thailand
ชื่อ	อาจารย์ นฤเบศร สันติเดชา
ตำแหน่งที่ทำงาน	Freelance Graphic Designer, Web and New Media. Instructor : Graphic Design, Web Design and Development for Multimedia Faculty of Communication Arts, Rangsit University. Instructor : Design for Printing Technology, School of Fine and Applied Arts (Communication Design Department) Bangkok University. A committee of Thai committee (Graphic Design Technology) The 43rd WorldSkills São Paulo 2015. A committee of Thai Standard and Qualification in Graphic Design
ประวัติการศึกษา	คณะนิเทศศาสตร์ เอกวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ชื่อ	คุณชลัท ร่วมเจริญ
ตำแหน่งที่ทำงาน	Senior Graphic Designer (Get That Cheese co.,LTD)
ประวัติการศึกษา	Bangkok University, Bangkok, Thailand. BFA, Communication Design. : 1999- 2003 Baruch University, ESL English class, Manhattan, New york. 2006 La Guadia Community Collage, ESL English calss, Queens, New york. : 2007-2008 Master of Fine Arts, Animation & VFX, Major: 3D Character Animation, Academy of Art University, San Francisco, California. : 2009-present







ที่ ศธ 0519.12/3406

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๔ กรกฎาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.เจษฎา ศาลาทอง

เนื่องด้วย นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิติ โทรศัพท์ 086-7008-824



ที่ ศธ 0519.12/๖405

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๔ กรกฎาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณทรงฤทธิ์ โพนเงิน

เนื่องด้วย นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086-7008-824



ที่ ศธ 0519.12/๖4๐4

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 กรกฎาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณปริมาส ศรีขจร

เนื่องด้วย นางสาวพรนัทธ์ เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพรนัทธ์ เรืองสมวงศ์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086-7008-824



ที่ ศธ 0519.12/3403

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 กรกฎาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์นฤเบศร สันติเดชา

เนื่องด้วย นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 086-7008-824



ที่ ศธ 0519.12/5402

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

14 กรกฎาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ฉัตรปณัฏ์ ประเสริฐสังข์

เนื่องด้วย นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพรนลัทธ์ เรืองสมวงศ์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อนิสิต โทรศัพท์ 086-7008-824

ที่ ศธ 0519.12/ ๒๔ ๕.๑



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

5 สิงหาคม 2558

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ชลัท ร่วมเจริญ

เนื่องด้วย นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคม สังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์ และ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086-7008-824

ภาคผนวก ข
หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย





ที่ ศธ 0519.12/ 3506

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๖ กรกฎาคม 2558

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ

เนื่องด้วย นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปกรรม (นวัตกรรมการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อเตรียมความพร้อมของเยาวชนไทย ในการเข้าสู่ประชาคมสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน” โดยมี อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 4 – 6 ตอบแบบสอบถาม และขอใช้สถานที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ในระหว่างเดือนธันวาคม 2557 ถึงเดือนกรกฎาคม 2558

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์ ได้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0-2649-5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086-7008-824



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อชื่อสกุล	นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์
วันเดือนปีเกิด	13 ตุลาคม 2529
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	52/49 นวมิตร107 ถนนนวมินทร์ คลองกุ่ม บึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10230

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2552

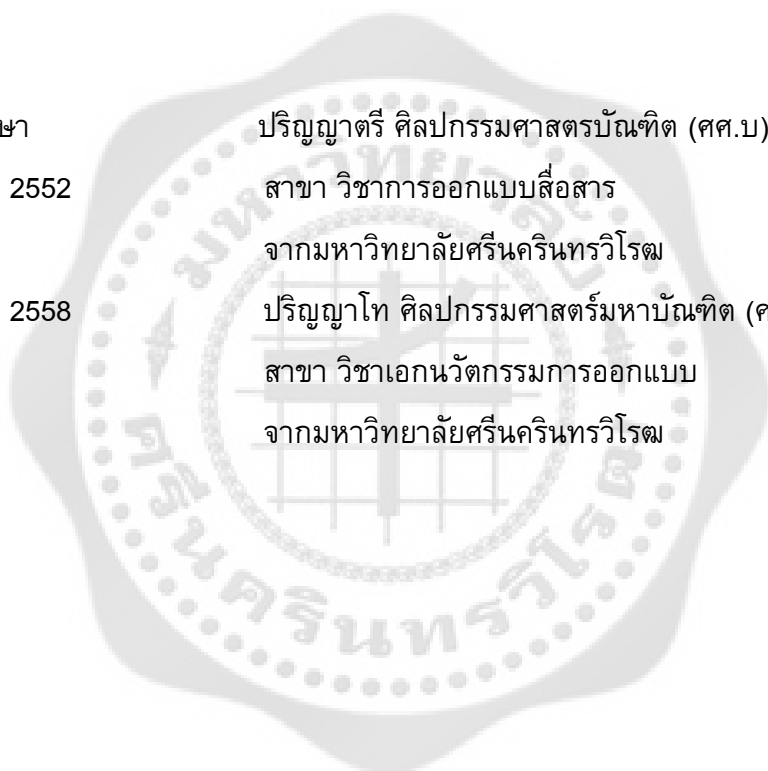
ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ)

สาขา วิชาการออกแบบสื่อสาร
จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พ.ศ. 2558

ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.)

สาขา วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ
จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อชื่อสกุล	นางสาวพรนลัท เรืองสมวงศ์
วันเดือนปีเกิด	13 ตุลาคม 2529
สถานที่เกิด	จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	52/49 นวมินทร์107 ถนนนวมินทร์ คลองกุ่ม บึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10230

ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ) สาขา วิชาการออกแบบสื่อสาร จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2552	
พ.ศ. 2558	ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) สาขา วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ