

การออกแบบกราฟฟิกและมัลติมีเดียศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต
Graphic and Multimedia Design Democracy Education Center of Thammasat University,
Rangsit Center

กิตติ ศรมณี

อาจารย์ประจำหลักสูตรภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย กลุ่มวิชานิติศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบกราฟฟิกและมัลติมีเดีย ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต เป็นการ
ร่วมงานของสำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง กับสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง โดยเล็งเห็น
ความสำคัญต่อการปลูกฝังการวางรากฐานให้ความรู้ระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยขึ้น ทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค
ศูนย์การเรียนรู้ย่อยในมหาวิทยาลัย โรงเรียนและชุมชน เพื่อให้เกิดเครือข่ายในการเรียนรู้ประชาธิปไตยและการเลือกตั้งอย่าง
มีระบบ เป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชนและประชาชน ให้มีความเชื่อมั่นในหลักประชาธิปไตย คือความเท่าเทียมกัน
และความมีเสรีภาพ ตลอดจนมีความตระหนักในสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ในการเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ เพื่อเป็นศูนย์
สำหรับการเผยแพร่และปลูกฝังการปกครองในระบอบประชาธิปไตย

คุณลักษณะพิเศษของศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย

1. เป็นศูนย์ที่สามารถศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตัวเองผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และซอฟต์แวร์บนอุปกรณ์ทันสมัย ที่มีระบบ
การนำเสนออันหลากหลาย อาทิ เกม ภาพยนตร์ แบบทดสอบด้วยตนเอง สถานีจำลองสถานการณ์จริง
2. เปรียบเสมือนห้องทดลอง (Live Discovery Library) ให้เยาวชนเข้ามาค้นคว้าและสัมผัสได้เหมือนจริง
3. เปรียบเสมือนห้องทดลองประชาธิปไตย ที่มาเสริมการเรียนรู้การสอนประชาธิปไตยในระบบโรงเรียน
4. มีระบบทดสอบความรู้ด้วยตนเอง โดยจะได้รับประกาศนียบัตรรับรองผล หลังจากศึกษาความรู้ผ่านครบทุกสถานีแล้ว
5. กระบวนการนำเสนอด้วยเทคโนโลยีระดับสูง มีความตื่นตันทื่นใจสนุกสนาน

การออกแบบประกอบด้วย การออกแบบกราฟฟิกสัญลักษณ์สำหรับสิ่งพิมพ์ประชาสัมพันธ์ หนังสือคู่มือการเข้า
เยี่ยมชมประจำศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย และบอร์ดนิทรรศการต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 สถานี 2 ห้องสาธิตการเลือกตั้ง
และการออกกฎหมาย การออกแบบมัลติมีเดีย ประกอบไปด้วยชุดมัลติมีเดีย เมจิกวิชานประกอบการแสดงในห้องฉายภาพยนตร์
วิวัฒนาการการเมืองไทย ภาพยนตร์แอนิเมชัน 9 เรื่อง อธิบายสิทธิและหน้าที่ของพลเมืองไทย วิดีทัศน์ผลเสียของการ
ไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้ง วิดีทัศน์รัฐสภา อธิบายบทบาทและหน้าที่ของรัฐสภาไทย การออกแบบทั้งหมดมุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมาย
ที่เป็นเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก ง่ายต่อการปมเพราะจิตสำนึกแห่งความเป็นประชาธิปไตย

คำสำคัญ : ประชาธิปไตย การเรียนรู้ เยาวชน กราฟฟิก มัลติมีเดีย

Abstract

The Graphic and Multimedia Design project has been organized by the Democracy Education Center
of Thammasat University, Rangsit Center in cooperation with the Office of the Election Commission of Thailand
and King Mongkut Institute of Technology, Ladkrabang is order to develop better understanding of democracy
at the national and provincial levels, particularly through the university's branch campuses, and local schools

and communities. The objective is to create a network that can work to develop a better understanding of democratic principles and the country's electoral system to prepare the public, especially youth for future elections. They must be taught to believe and trust in democracy, equality and freedom and what rights and responsibilities these bring to each individual, as at the end, the country will also benefit.

The Democracy Center has as its objective the promotion and dissemination of information on democracy and democratic principles. Its distinctive features include:

1. Serve as a study and research center using advanced information technology to provide access to online information and audio-video programming. Materials include online games, videos, films and live broadcasts through various networks
2. Live Discovery Library that youth can access for research.
3. Democracy laboratory to promote and support education on democracy in schools.
4. Individual learning-testing program that has been approved by various education departments.
6. Introduction of more advanced technology that can make learning more fun and effective.

The attached graphic design has been developed for promotional print material. The guidebook will be available at the Democracy Education Center along with exhibition boards to be placed at four locations with two demonstration venues, one focusing on elections and one on legislation. The multimedia productions can be presented in a room equipped with projector and screen called "The Evolution of Democracy in Thailand". The productions will include nine animated films that explore the meaning of democracy and the right and responsibility to vote, a video that tells about the problems caused when people do not exercise their right to vote and a video on the Thai Parliament and its roles and responsibilities. All the graphic and multimedia materials are aimed at Thai youth who are the most important target group as they are the easiest to influence, and, therefore, it is vital that they understand and will support democratic principles.

Keyword : Democracy Education Youth Graphic Multimedia

1. กระบวนการออกแบบ

ศึกษาศูนย์เรียนรู้และพิพิธภัณฑ์

ศูนย์การเรียนรู้ประชาธิปไตยในประเทศไทย ส่วนมากจะแฝงอยู่ในหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเมือง การปกครองไทย เช่น รัฐสภา สถาบันพระปกเกล้า สถาบันศึกษาที่มีการเรียนที่เกี่ยวข้อง โดยจัดเป็นนิทรรศการในวาระต่างๆ สำนักงานคณะกรรมการเลือกตั้งก็เป็นหน่วยงานที่เผยแพร่ความรู้เรื่องการเลือกตั้ง

กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมายหลัก นักเรียนตั้งแต่ชั้นประถมจนถึงมัธยมปลาย
2. กลุ่มเป้าหมายรอง ประชาชนทั่วไป

คุณลักษณะสำคัญของความเป็นเด็ก

เด็กส่วนใหญ่ ต้องการความสนุกสนาน มีขอบเขตจำกัดในการรับรู้ มีจินตนาการกระหายใคร่รู้และชอบเรียนรู้ด้วย

ตนเอง

แนวทางในการออกแบบ

ศึกษาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย สามารถและสรุปเป็นคำ (Key Word) สั้น ๆ เพื่อเป็นโจทย์ในการออกแบบให้ "สนใจ ดู ทำและ เข้าใจ" เพื่อสร้างอารมณ์นำไปสู่ความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย และการสร้างความน่าสนใจของเรื่องด้วยการใช้เทคโนโลยี มัลติมีเดีย กระตุ้นความกระหายใคร่รู้ อยากทดลองอยากปฏิบัติ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจและจดจำ

ความสำคัญของสี

สีที่ถูกใช้ในโครงการออกแบบศูนย์ศึกษาแห่งนี้ เป็นกลุ่มสีที่มีความสดใส ใช้สีเพื่อวัตถุประสงค์ในการจำแนกหมวดหมู่ และเน้นข้อมูลให้มีประสิทธิภาพ ง่ายต่อการเรียนรู้และจดจำของเด็ก

หลักการออกแบบ

ดุลยภาพ (Balance) เอกภาพ (Unity) จังหวะ (Rhythm) การเน้น (Emphasis)

ความกลมกลืน (Harmony) ความเรียบง่าย (Simplicity) พื้นที่ว่าง (Space)

ลัทธิมินิมอลอาร์ต (Minimal Art)

เป็นขบวนการทางศิลปะและการออกแบบ ที่ลดทอนรายละเอียดต่างๆ จนเหลือแต่สิ่งจำเป็น เน้นความเรียบง่าย มักใช้ในการออกแบบทางนิเทศศิลป์และเป็นแนวคิดทางสถาปัตยกรรม

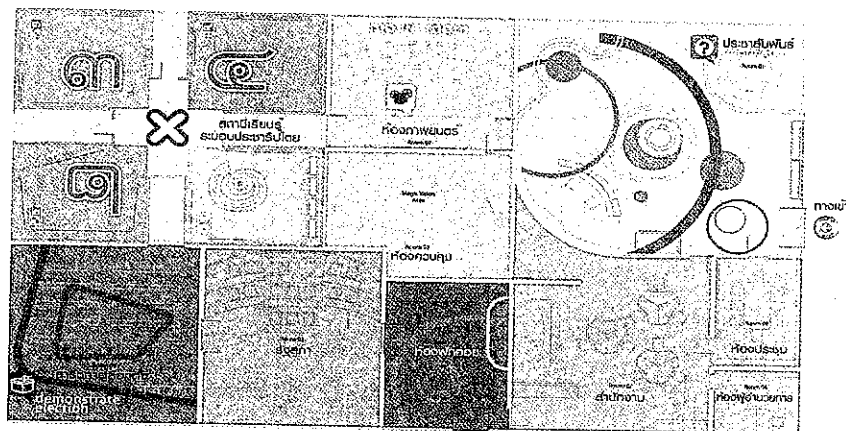
หลักการใช้มัลติมีเดีย (Multimedia)

หลักทฤษฎีการใช้มัลติมีเดียเพื่อการสื่อสาร (Multimedia) หรือ สื่อประสม หรือ สื่อหลายแบบ เป็นการใช้สื่อในหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น ข้อความ เสียง รูปภาพ หรือ ภาพเคลื่อนไหวสำหรับให้ข้อมูลความรู้หรือให้คำแนะนำต่อผู้ชม

2. ข้อมูลและหัวข้อเรื่องสำหรับการจัดแสดง

จัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการ ดังนี้

1. ห้องนิทรรศการที่ 1 ประชาสัมพันธ์/ลงทะเบียนข้อมูลเบื้องต้น
2. ห้องนิทรรศการที่ 2 นิทรรศการวิวัฒนาการการเมืองไทย
3. ห้องนิทรรศการที่ 3 นิทรรศการประชาธิปไตย 4 สถานีความรู้
4. ห้องนิทรรศการที่ 4 นิทรรศการสารัตถการเลือกตั้ง
5. ห้องนิทรรศการที่ 5 นิทรรศการรัฐสภา
6. ห้องพักคอย



รูปที่ 1 ภาพแปลนศูนย์ศึกษาฯ ออกแบบเพื่อแบ่งพื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการ

รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ คือ

1. การออกแบบกราฟฟิก
2. การออกแบบมัลติมีเดีย
3. การจำลองรูปแบบหรือการสาธิต

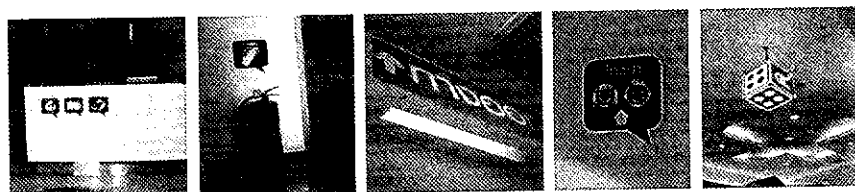
3. การออกแบบกราฟฟิก

การออกแบบกราฟฟิกประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ (Sign) ต่างๆ ของศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย เช่น สัญลักษณ์ของ ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย บ้ายนอทาง กล้องไฟ ภาพกราฟฟิคตกแต่งผนังห้อง และบอร์ดข้อมูลห้องนิทรรศการต่างๆ งานสื่อสิ่งพิมพ์ โปสเตอร์ หนังสือคู่มือพาชมและแบบทดสอบการเข้าเยี่ยมชมศูนย์ศึกษา ใบประกาศนียบัตร บัตรประจำตัว ผู้ชมฯ เป็นต้น

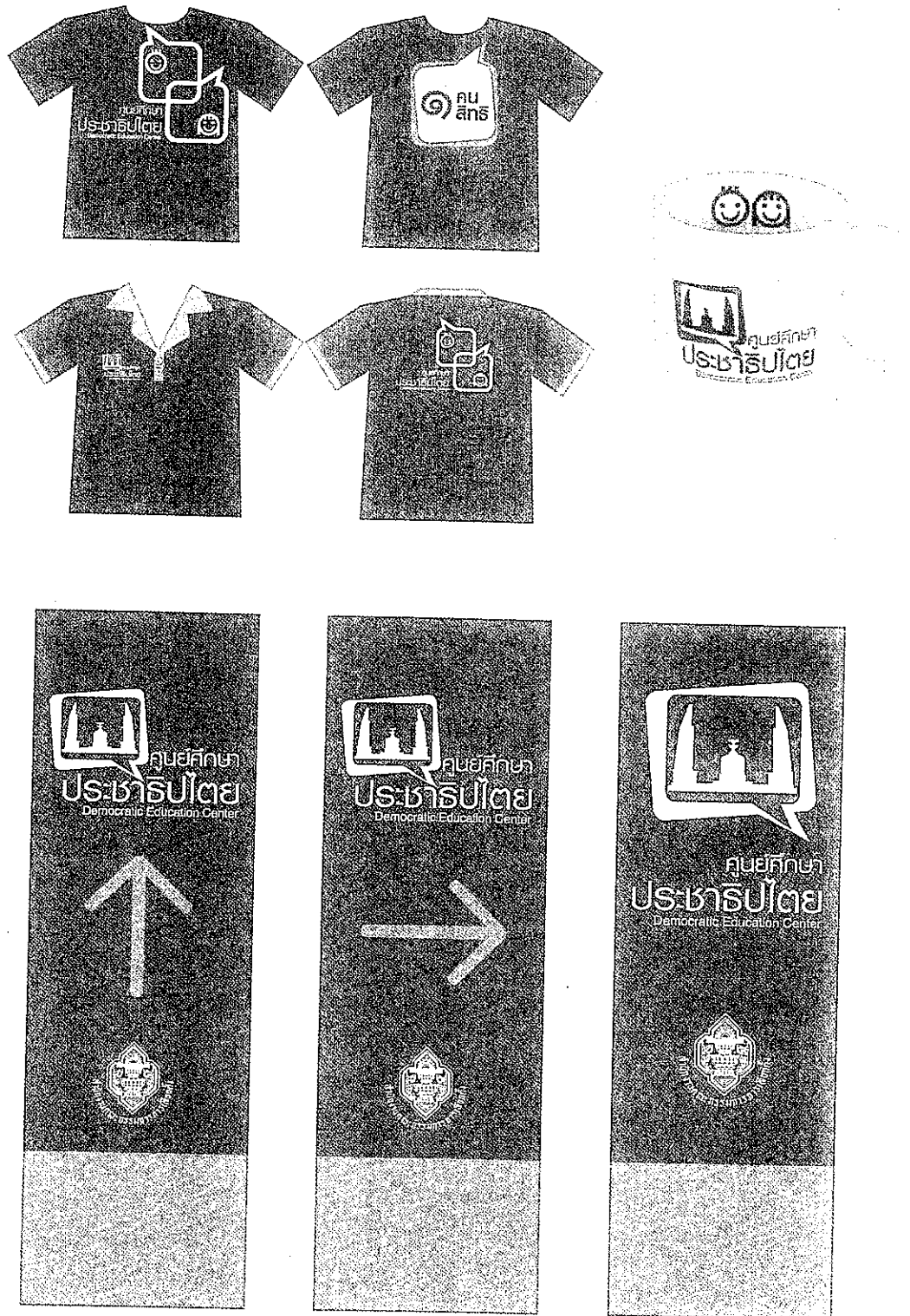


สัญลักษณ์ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย

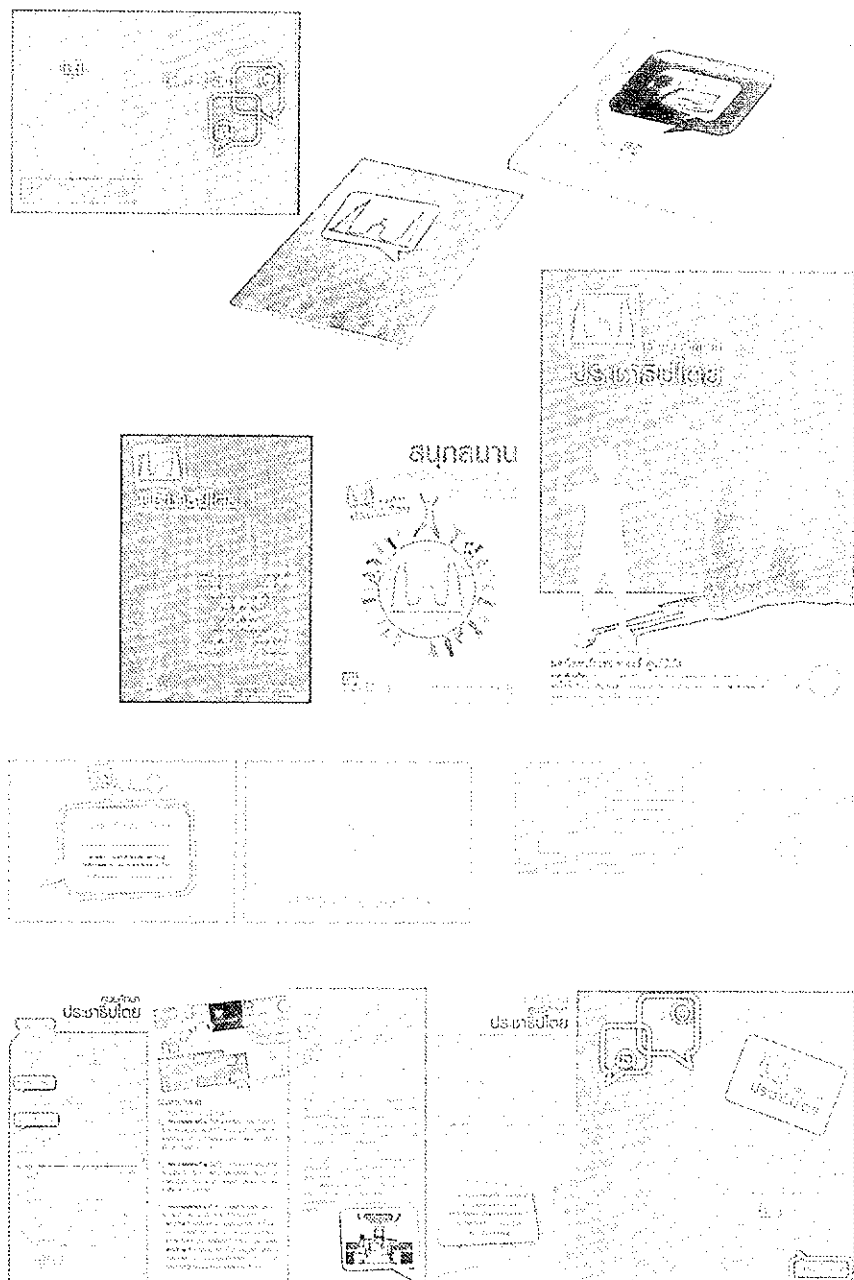
อนุสาวรีย์ประชาธิปไตยในกรอบคำพูด หมายถึง การกล่าวถึงการ ปกครองระบอบประชาธิปไตยของประเทศไทย และหมายรวมถึง การแสดงเสียงหรือสิทธิของประชาชน และอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย แทนความหมายของการปกครองระบอบประชาธิปไตยของ ประเทศไทย



รูปที่ 2 กลุ่มภาพการออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้อธิบายข้อมูลและสถานที่ต่างๆ ภายในศูนย์ฯ เช่น ห้องฉายภาพยนตร์ มุมขายของที่ระลึก เคา์เตอร์ประชาสัมพันธ์ บ้ายห้องน้ำ เป็นต้น



รูปที่ 3 กลุ่มภาพการออกแบบกราฟฟิกของที่ระลึก เสื้อ ผ้า ผลิตภัณฑ์มาจำหน่ายเป็นที่ระลึก สำหรับผู้เข้าชมเลือกซื้อ
กลับบ้าน ผลประโยชน์โดยอ้อมยังจะช่วยประชาสัมพันธ์ศูนย์ฯ ไปในตัวด้วย และป้ายบอกทาง ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย
ตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต ซึ่งมีพื้นที่กว้างและสามารถเดินทางไปยังศูนย์ฯ ได้หลายทาง
ป้ายบอกทางจะอำนวยความสะดวกในการบอกทางไปยังศูนย์ฯ



รูปที่ 4 กลุ่มภาพการออกแบบกราฟฟิคงานสิ่งพิมพ์ เช่น

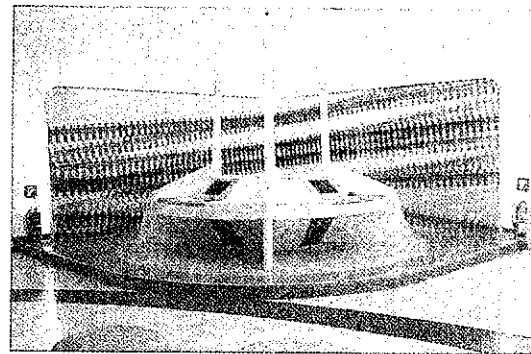
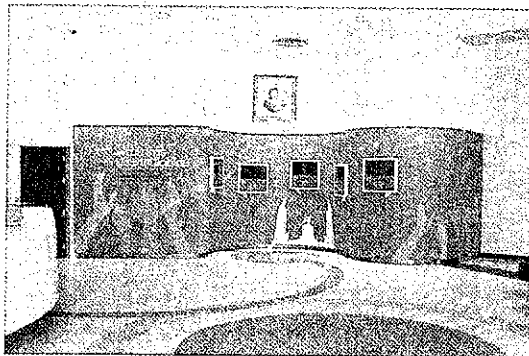
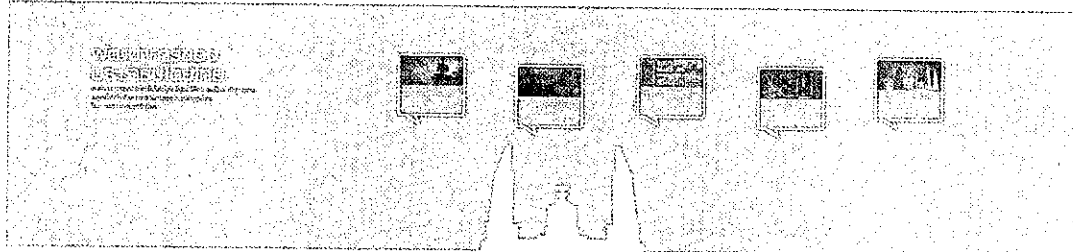
หนังสือคู่มือเข้าชมศูนย์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อช่วยขยายความ ให้ผู้เข้าชมได้เข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของศูนย์ฯ และสังคม รวมไปถึงรายละเอียดของข้อมูลต่างๆ ที่ไม่ได้อยู่ในบอร์ดจัดแสดง และเพิ่มความน่าสนใจในข้อมูลด้วยการเล่นเกม ซึ่งจะเป็นบันทึกช่วยจำหลังจากทำกิจกรรมกับศูนย์ศึกษาประชาธิปไตยแล้ว อีกทั้งยังเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ศูนย์ศึกษาอีกทาง

โปสเตอร์และแผ่นพับ เพื่อใช้สำหรับการโฆษณาประชาสัมพันธ์เผยแพร่ ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย ส่งไปตามโรงเรียนต่างๆ และแจกให้กับเด็กๆ และเยาวชนที่เข้ามาเรียนรู้ ณ ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตยได้นำไปช่วยเผยแพร่ต่อให้กับครอบครัวหรือเพื่อนๆ สามารถเข้าไปค้นหาความรู้เกี่ยวกับเรื่องประชาธิปไตย การเมือง การใช้สิทธิเลือกตั้ง สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง

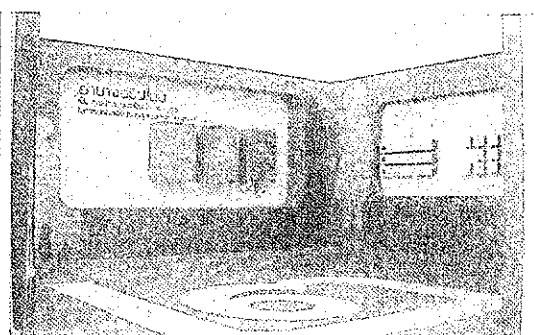
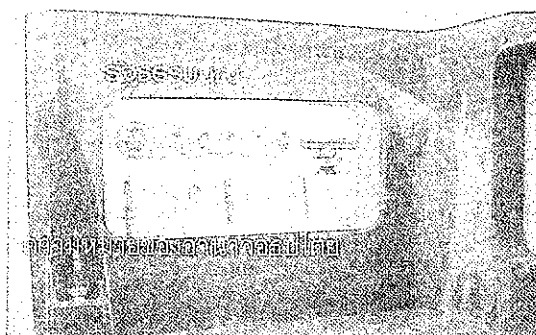
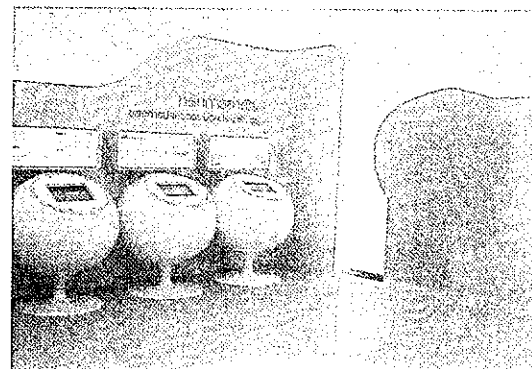
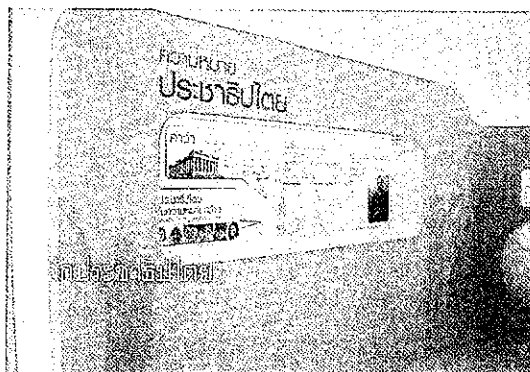
ใบประกาศนียบัตร เป็นหลักฐานแสดงว่า ผู้เยี่ยมชมเป็นนักประชาธิปไตยโดยสมบูรณ์ หลังจากได้เยี่ยมชมศูนย์ศึกษาประชาธิปไตยแล้ว

บัตรประจำตัวประจำศูนย์ ออกแบบเลียนแบบ บัตรประชาชน เพื่อนำไปใช้แสดงตนในการใช้สิทธิเลือกตั้ง

ห้องนิทรรศการที่ 1 ประชาสัมพันธ์/ลงทะเบียนข้อมูลเบื้องต้น

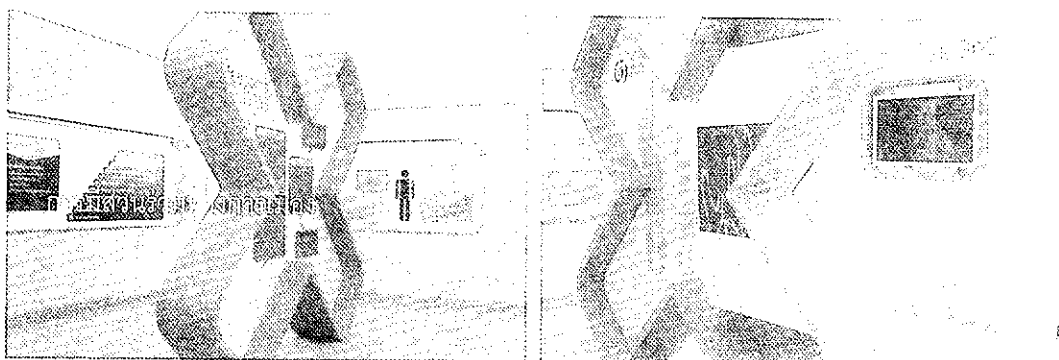
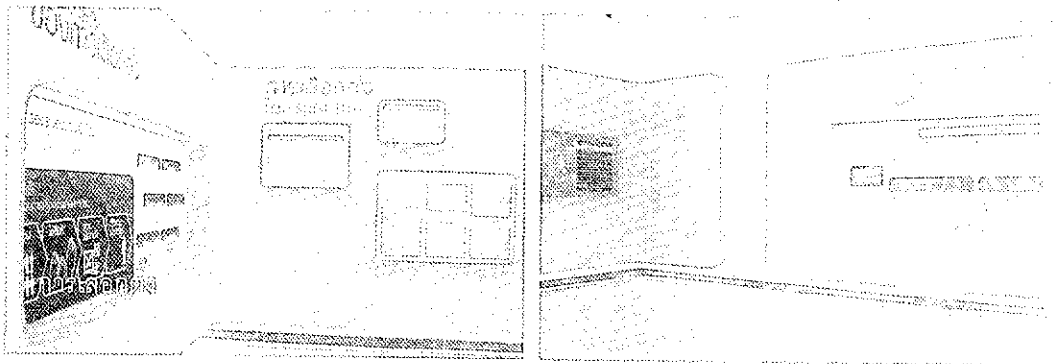


ห้องนิทรรศการที่ 3

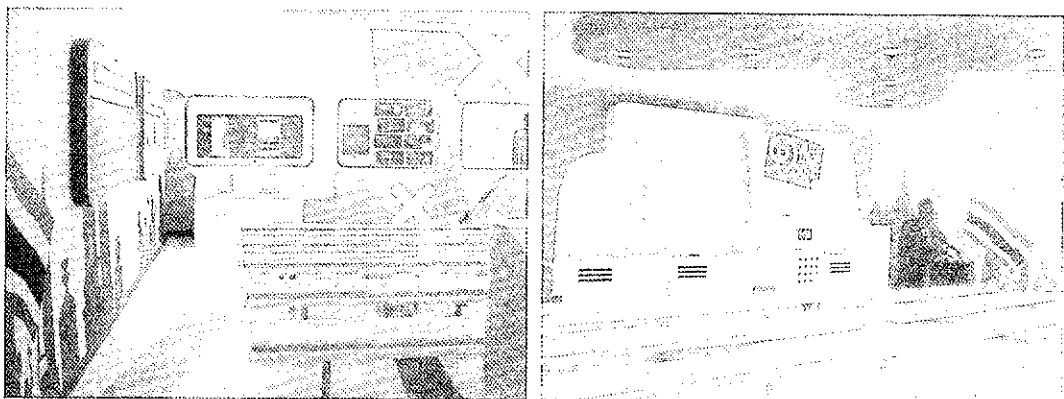


รูปที่ 5 กลุ่มภาพการออกแบบภาพกราฟฟิกตกแต่งผนังห้อง และบอร์ดข้อมูลในห้องนิทรรศการ

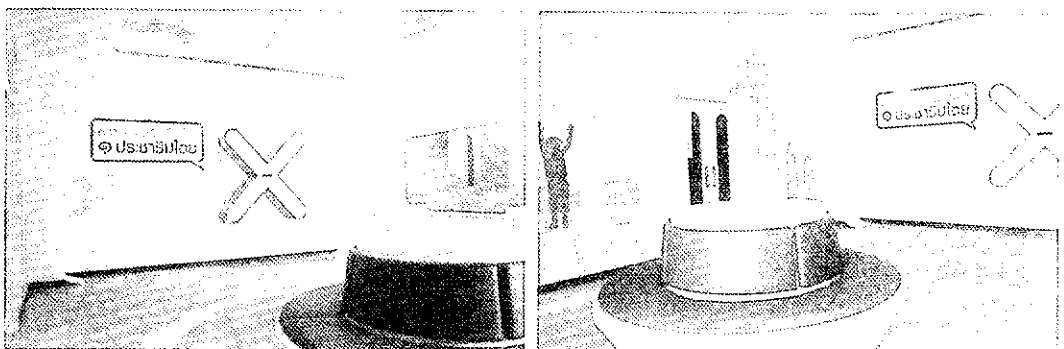
ห้องนิทรรศการที่ 3



ห้องนิทรรศการที่ 4 ห้องสาริตการเลือกตั้ง



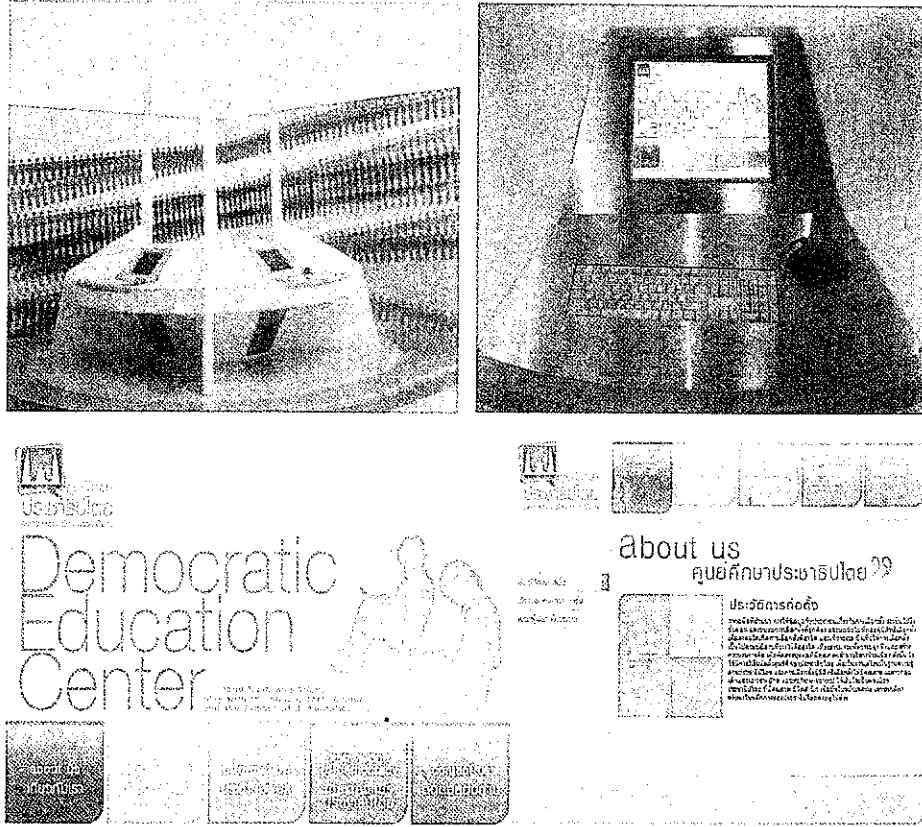
ห้องพักคอย



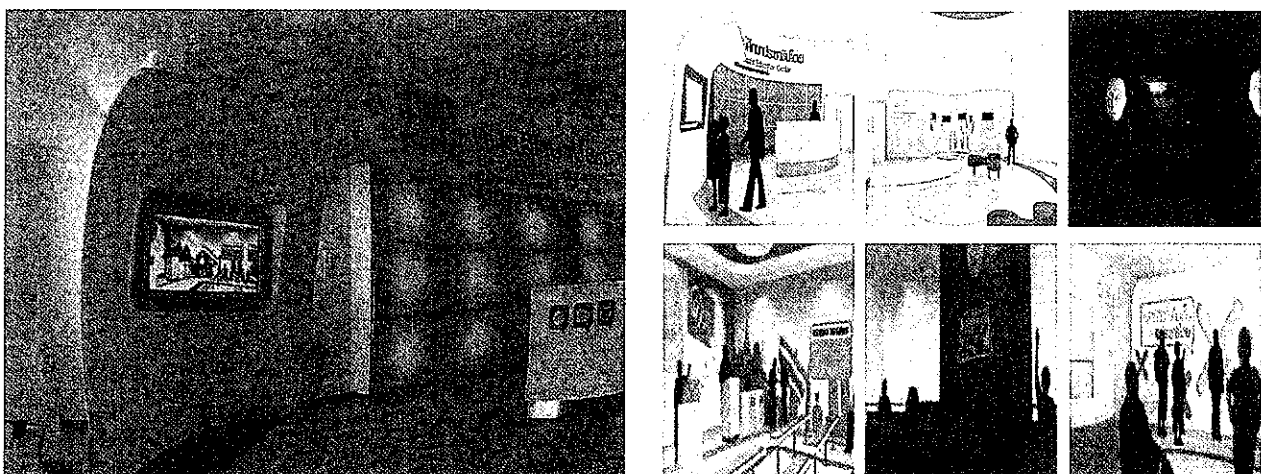
รูปที่ 6 กลุ่มภาพการออกแบบภาพกราฟฟิคตกแต่งผนังห้องและบอร์ดข้อมูลในห้องนิทรรศการ

4. การออกแบบมัลติมีเดีย

ห้องนิทรรศการที่ 1



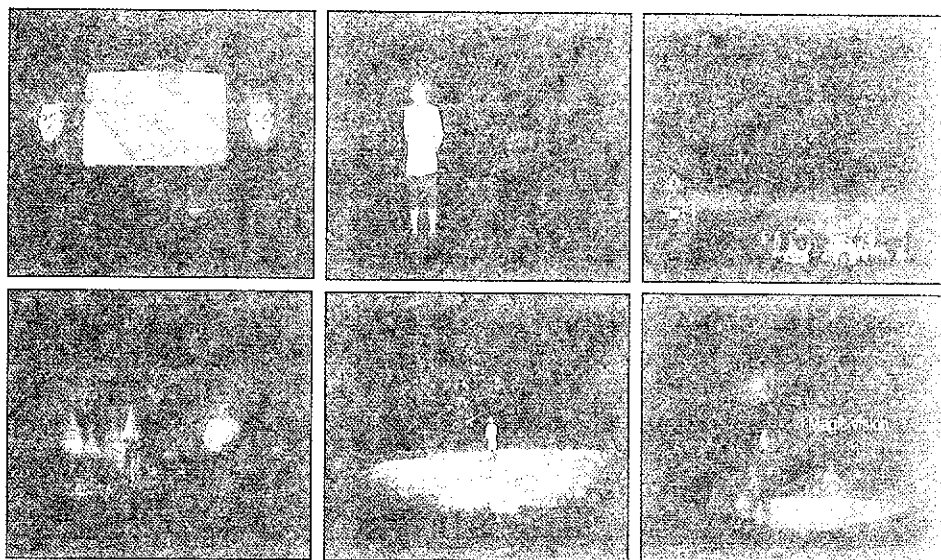
รูปที่ 5 กลุ่มภาพการออกแบบเว็บไซต์ : www.decthailand.com จัดแสดงอยู่ในแบบจำลองอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย



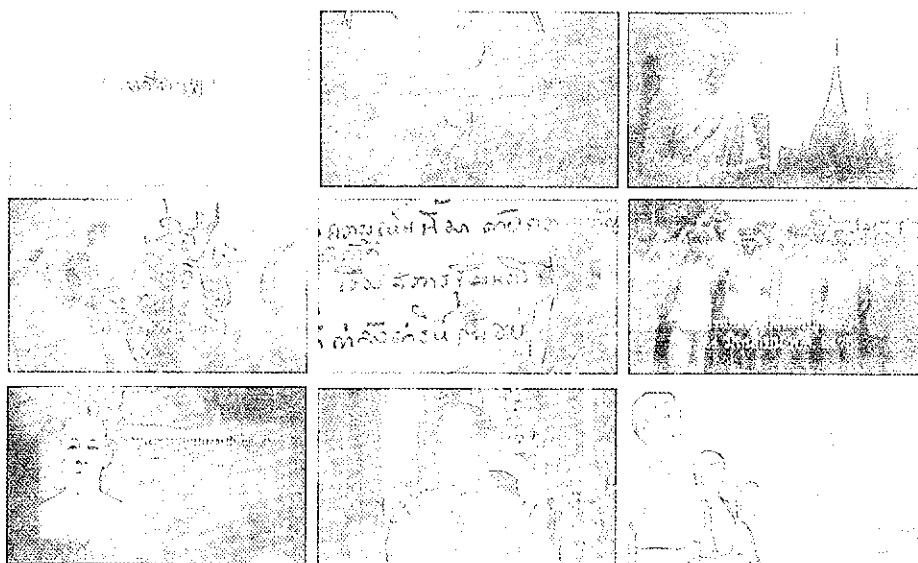
รูปที่ 6 กลุ่มภาพบางส่วนจาก วิดีทัศน์แสดงแผนผังการจัดแสดงและข้อมูลต่างๆ
แนะนำศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย (Walk through)

ห้องนิทรรศการที่ 2

สื่อผสมมัลติมีเดียเรื่องประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการทางการเมืองการปกครองของไทย



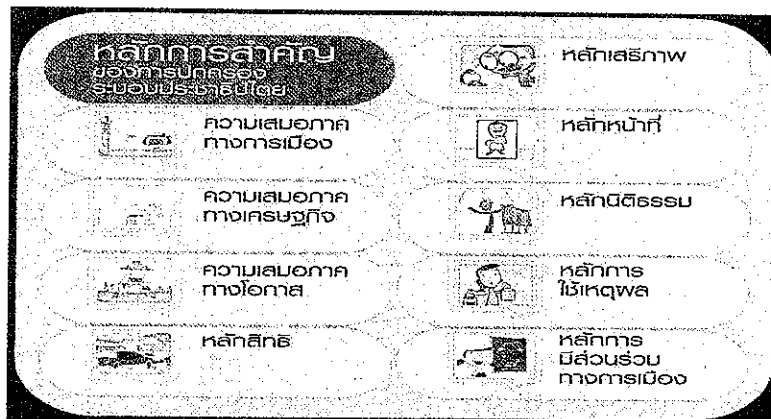
รูปที่ 7 กลุ่มภาพการจัดแสดงสื่อผสม มัลติมีเดีย หุ่นจำลอง เมจิวิชั่น เป็นการจำลองเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ในแต่ละช่วงเวลา เช่น การพระราชทานรัฐธรรมนูญ การเรียกร้องประชาธิปไตยบริเวณอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย การประชุมสภา สร้างความตื่นตัวด้วยระบบแสง สี เสียงและเทคนิคพิเศษต่างๆ



รูปที่ 8 กลุ่มภาพ วิดีทัศน์ เรื่องประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการทางการเมืองการปกครองของไทย คือ การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ดำเนินเรื่องให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคมและการปกครองภายในประเทศ การพระราชทานรัฐธรรมนูญฉบับแรก สู่ปลายทางแห่งการเมืองการปกครองไทย ในปัจจุบัน รัฐธรรมนูญฉบับประชาชน คือบทบาทของประชาชนในฐานะผู้มีอำนาจสูงสุดในการปกครองประเทศ เป็นการปกครองของประชาชน โดยประชาชน และเพื่อประชาชน

ห้องนิทรรศการที่ 3

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หลักการสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตย 9 เรื่อง เป็นแบบ 2 มิติ โดยใช้ภาพการ์ตูนเล่าเรื่อง เพื่อสื่อความหมายจากเรื่องยากๆ ให้เข้าใจได้ง่ายๆ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย แนวคิดในการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูนจะไม่เน้นรายละเอียดของความเหมือนจริงเน้นไปที่บุคลิกภาพของ อาชีพ วัย พฤติกรรม หน้าตา ท่าทาง รูปร่าง ให้เหมาะสมกับตัวละครตามเนื้อเรื่อง

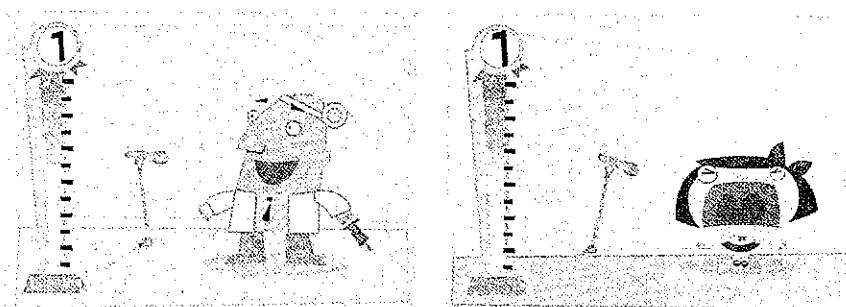


รูปที่ 9 หน้าจอคอมพิวเตอร์ระบบสัมผัส ใช้มือสัมผัสเพื่อเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชัน หลักการสำคัญของการปกครองระบอบประชาธิปไตย 9 เรื่อง

หลักความเสมอภาค ทางการเมือง

เรื่อง "หนึ่งเสียง" ความยาว : 0.44 นาที แนวความคิด: พูดยุติหรือเป็นไปก็มีสิทธิเท่าเทียมกัน

วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านการทดสอบระดับความดังของเสียงผ่านบุคคลต่างๆ เช่น คุณหมอ แม่บ้าน ชวนา พยาบาล เด็ก จนถึงผู้เป็นไปที่ไม่สามารถวัดระดับของเสียงได้ ก็มีสิทธิเท่าเทียมกันในการปกครองระบอบประชาธิปไตย

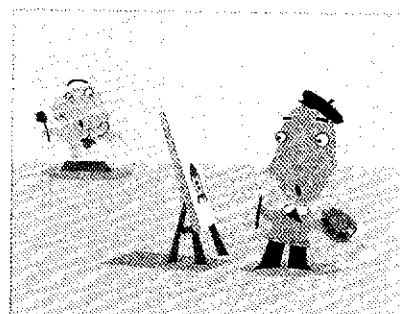


หลักความเสมอภาคทางเศรษฐกิจ

เรื่อง "อยากเป็นอะไร ก็เป็นได้" ความยาว 1.02 นาที

แนวความคิด : ความเสรีของการประกอบอาชีพอยากเป็นอะไร ก็เป็นได้

วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านชายหนุ่มที่มีความปรารถนาที่จะประกอบอาชีพต่างๆ เริ่มจากอาชีพธรรมดาเป็นช่างซ่อมรถ เป็นโซเฟอร์ผู้ขับขี เป็นผู้ปรุงอาหาร เป็นศิลปินวาดภาพแม้กระทั่งเป็นนักบินอวกาศทุกคนมีโอกาสที่จะเป็นได้ภายใต้การปกครองในระบอบประชาธิปไตยซึ่งเป็นความเสมอภาคทางด้านเศรษฐกิจ

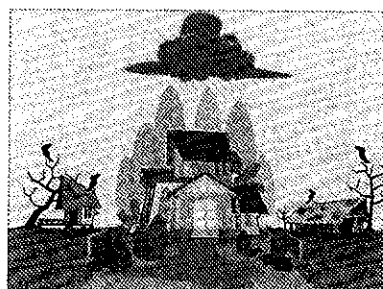


หลักความเสมอภาคทางโอกาส

เรื่อง "ฝนตกไม่ทั่วฟ้า" ความยาว 0.47 นาที

แนวความคิด : ฝนตกทั่วฟ้า นั่นก็คือการได้รับโอกาสที่เท่าเทียมกัน

วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านฝนตกทำให้เกิดความชุ่มชื้นเจริญเติบโต ฝนตกลงในสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง สถานที่แห่งนั้นก็เจริญเติบโตชุ่มชื้น สถานที่อื่นๆ ที่ฝนไม่ตกก็จะมีแต่ความแห้งแล้ง ฝนเทียมทำให้สถานที่ที่แห้งแล้งนั้นมีความชุ่มชื้นขึ้น ความเจริญเติบโตเท่าเทียมกัน

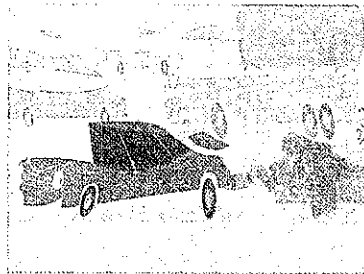


หลักสิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่

เรื่อง "ฉันจะไป" ความยาว 0.56 นาที

แนวความคิด : เอาแต่ได้โดยไม่เคารพสิทธิผู้อื่น

วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านผู้ขับขีรถสีแดงที่มีนิสัยเอาแต่ได้แสดงนิสัยการขับขีรถยานพาหนะบนท้องถนนของ คนเห็นแก่ตัว พยายามแซงซ้ายแซงขวารีบร้อนเดินทาง เกิดเปลี่ยนเป็นไฟแดงให้รถหยุดการจราจร ลัดคิวแยงคิวบนผิวถนน สามารถพบเห็นได้เสมอๆ สุดท้ายความพยายามของผู้ขับขีรถสีแดงก็ไม่ใช่ผลเหมือนกับการให้ทุกซ์แก่ท่านทุกซ์นั้นถึงตัว รถสีแดงขับขีต่อไปไม่ได้อีก เพราะการปิดผิวจราจร พร้อมกับสไลแกนที่ว่า เราต้องเคารพสิทธิของผู้อื่น

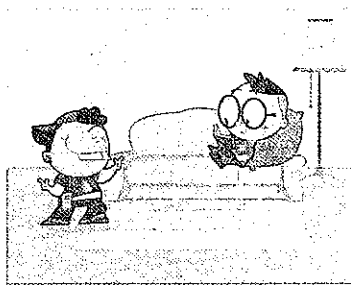
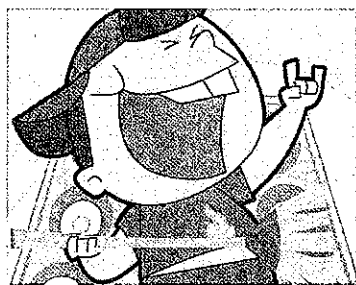


หลักเสรีภาพ

เรื่อง เกรงใจกันบ้าง ความยาว 0.53 นาที

แนวความคิด : เกรงใจกันบ้าง

วิธีนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านเด็ก 2 คน มีพฤติกรรมชอบกระทำกันคนละอย่างคนหนึ่งชอบอ่านหนังสือ อีกคนชอบฟังเพลง การฟังเพลงเสียงดังๆ ทำให้อีกคนไม่สามารถอ่านหนังสือได้นำไปสู่การแก้ปัญหาด้วยอารมณ์ เด็กคนที่ชอบฟังเพลงนำหูฟังมาใช้แก้ปัญหาได้ ทั้ง 2 คนได้ทำในสิ่งที่อยากทำโดยไม่ละเมิดเสรีภาพผู้อื่น

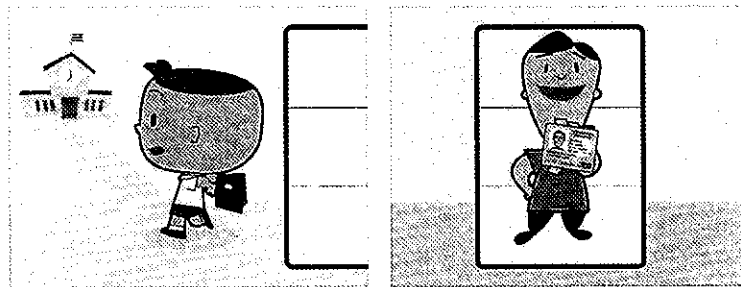


หลักหน้าที่

เรื่อง "เครื่องเปลี่ยนภาพ" ความยาว 0.57 นาที

แนวความคิด : ไม่ว่าจะเป็นใครประกอบอาชีพอะไร การเลือกตั้งก็เป็นหน้าที่ของทุกคน

วิธีการนำเสนอ : ใช้วิธีการเหมือนเครื่องสล็อตแมชชีน ที่สามารถเปลี่ยนภาพที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมแบ่งภาพออกเป็น 3 ส่วน เมื่อตัวละครเดินผ่านเข้าไปในกรอบสี่เหลี่ยมนี้ ก็จะเปลี่ยนสถานภาพได้ เด็กชายเปลี่ยนเป็นเด็กนักเรียนไปโรงเรียน แม่บ้านเปลี่ยนเป็นพนักงานรักษาความสะอาด วิศวกรเปลี่ยนเป็นทหาร ทหารเป็นประชาชนคนหนึ่ง ซึ่งมีหน้าที่สำคัญคือการไปเลือกตั้ง

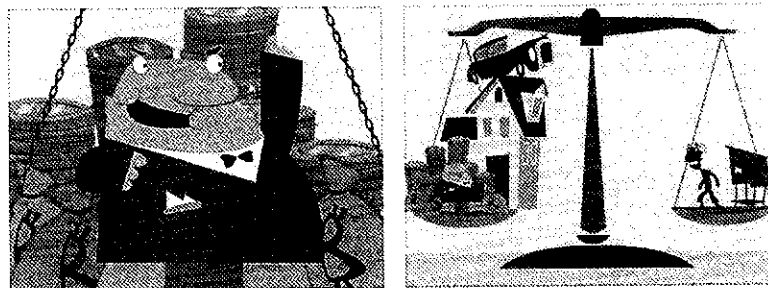


หลักนิติธรรม

เรื่อง "ไม่เอียง" ความยาว 1.03 นาที

แนวความคิด : ตาชั่งต้องไม่เอียงแต่เที่ยงตรง

วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านความไม่เท่าเทียมของฐานะทางสังคมของบุคคลของคน คนหนึ่งมีฐานะร่ำรวย อีกคนหนึ่งมีฐานะยากจน อันนี้คือความไม่เท่าเทียมกันทางฐานะที่สังคมและทุกคนรับรู้แต่มีอยู่อย่างหนึ่งที่ทุกๆ คนในสังคมเท่าเทียมกัน ในหลักของนิติธรรมคือกฎหมาย ผ่านตาชั่งสันติแบบแขวน ซึ่งจะมองเห็นความเอียงการไม่เท่ากันและความเที่ยงตรงไม่ชัดเจน เพราะฉะนั้นตาชั่งจึงเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นเครื่องมือวัดความเที่ยงตรง

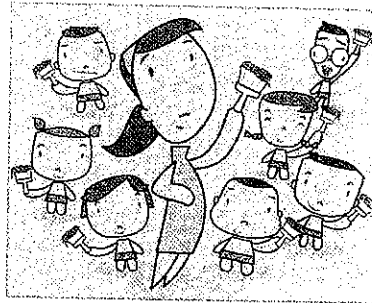


หลักการใช้เหตุผล

เรื่อง "วันหนึ่งในห้องเรียน" ความยาว 0.42 นาที

แนวความคิด : หลักประชาธิปไตยคือเสียงส่วนใหญ่ แต่ต้องเคารพเสียงส่วนน้อยด้วย

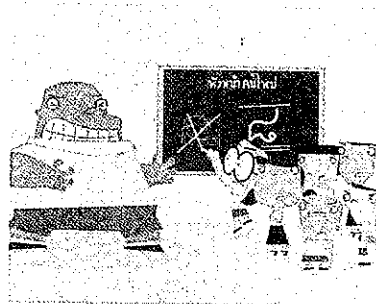
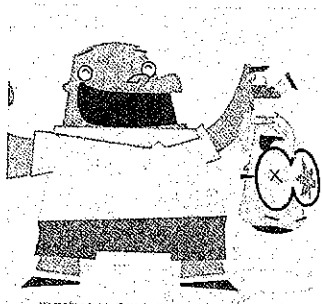
วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านความพึงพอใจในเสรีภาพทางความคิด นักเรียนอยากได้สีห้องเรียนใหม่ คุณครูนำเสนอสี 2 สี สีแดงและสีเหลือง เสียงส่วนใหญ่เลือกสีเหลืองแต่นักเรียนคนหนึ่งเลือกสีแดงคุณครูแก้ปัญหาให้สีแดง ไปอยู่ที่กรอบของหน้าต่างและประตู ทุกคนยินดีและพอใจกับการยอมรับในเสียงส่วนมาก แต่เคารพในเสียงส่วนน้อย



หลักการมีส่วนร่วมทางการเมือง

เรื่อง "เลือกผิดเลือกใหม่ได้" ความยาว 0.48 นาที

วิธีการนำเสนอ : เล่าเรื่องผ่านการเลือกตั้งหัวหน้าห้องเรียนในชั้นเรียนผู้ชนะการเลือกตั้งใช้อำนาจหน้าที่ที่ผิดๆ เช่น แก่งแย่งเพื่อนให้ไปทำหน้าที่บางอย่างแทน ฯลฯ นักเรียนทุกคนได้รับความเดือดร้อนจากหัวหน้าคนใหม่ซึ่งเกิดจากการเลือกตั้งของตัวเอง เมื่อหมดวาระนักเรียนสามารถเลือกคนใหม่มาแทนหัวหน้าคนเดิมได้ เป็นการลงโทษทางการเมืองของการมีส่วนร่วมในทางการเมือง



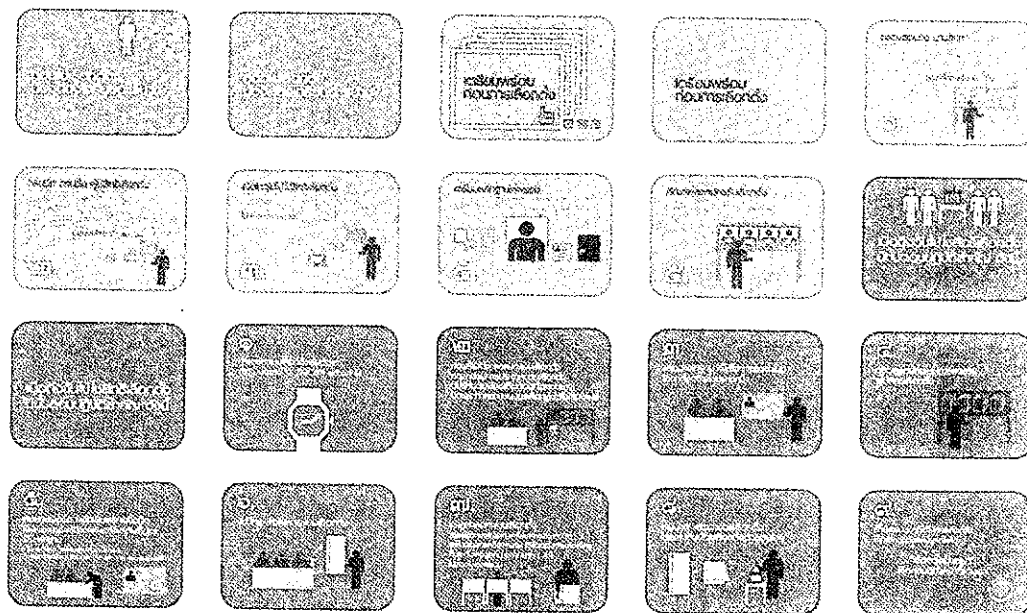
สถานีความรู้ที่ 4 ความสำคัญของการมีส่วนร่วมทางการเมือง
วิถีทัศน์เรื่อง ผลเสียของการไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้ง



รูปที่ 10 กลุ่มภาพบางส่วนจากวิถีทัศน์เรื่อง ผลเสียของการไม่ไปใช้สิทธิเลือกตั้ง ประเด็นสำคัญของเรื่อง ไม่ไปใช้สิทธิ คือ หายนะ พล็อตเรื่อง ชายหนุ่มละเลยที่จะไม่ไปเลือกตั้ง เกิดกลับไปขณะรถติดไฟแดง แล้วผ่านเห็นความหายนะของ บ้านเมือง ไฟฟ้าดับ เกิดการจลาจล น้ำท่วม สาเหตุจากการคอร์รัปชันของนักการเมืองที่เห็นแก่ตัว เมื่อตื่นขึ้นเกิดความ ตระหนักในหน้าที่ จึงตัดสินใจไปลงคะแนนเลือกตั้ง ใช้สิทธิเพื่อเลือกคนดี ไปทำหน้าที่เป็นผู้แทนราษฎรในรัฐสภา

5. การจำลองรูปแบบหรือการสาธิต

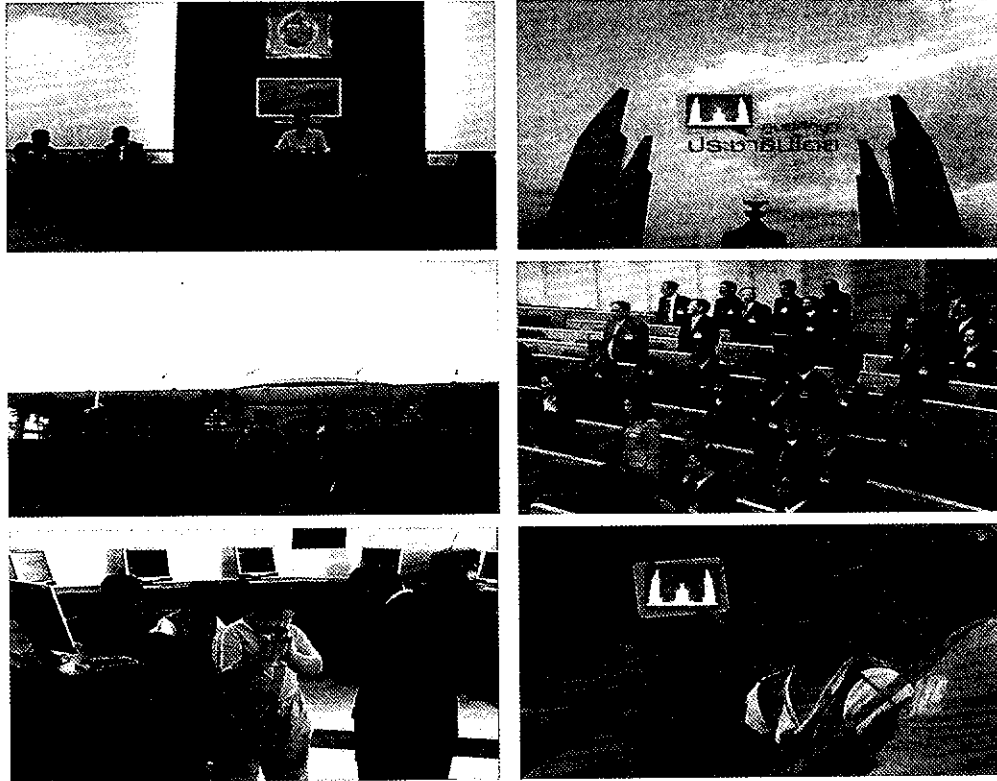
ห้องนิทรรศการที่ 4 ห้องสาธิตการเลือกตั้ง



รูปที่ 11 กลุ่มภาพวิทยากรบรรยายขั้นตอนการใช้สิทธิเลือกตั้งด้วยการจำลองรูปแบบแล้วสาธิต คอมพิวเตอร์ (Interactive Multimedia) ใช้ประกอบการบรรยาย เพื่อความเข้าใจและง่ายในการอธิบาย

ห้องนิทรรศการที่ 5

ห้องจำลองรัฐสภา แบ่งพื้นที่เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของรัฐบาลและส่วนของสมาชิกรัฐบาลผู้เข้าชมฟังการบรรยาย เรื่องการประชุมสภา และชมวิดิทัศน์ เรื่อง รัฐสภา จากนั้นจำลองการประชุมโดยคัดเลือกผู้เข้าชมเป็นองค์ประชุม เพื่อการมีส่วนร่วมทำให้การเรียนรู้สนุกสนานและจดจำได้ง่าย



รูปที่ 12 ภาพห้องรัฐสภาและภาพบางส่วนจากวิดีโอ เรื่อง รัฐสภา ประเด็นสำคัญของเรื่อง การเรียนรู้อย่าง
สนุกสนานที่รัฐสภาไทย พล็อตเรื่อง เด็กๆ ต้องการเรียนรู้เรื่องรัฐสภา จึงนัดหมายเพื่อนและเจ้าหน้าที่ได้แนะนำ
และพาชม รัฐสภา ทุกคนสนุกสนานและได้รับความรู้เกี่ยวกับรัฐสภามากขึ้น

6. บทสรุป

การประเมินผลเพื่อทดสอบวัดระดับ ความเข้าใจ

การประเมินผลเพื่อทดสอบวัดระดับ ความเข้าใจในข้อมูลเนื้อหา ที่นำเสนอให้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยการจำลองบอร์ด
ชั่วคราวที่เป็นภาพและเนื้อหา อันเดียวกันกับที่จะนำไปใช้ในศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย และหนังสือคู่มือที่จะผลิตเพื่อใช้เป็นสื่อ
ในศูนย์ฯ เป็นตัวทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจของเด็กๆ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่

1. โรงเรียนสาธิตธรรมศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาชั้น ป.1 - ป.4 จำนวน 25 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษา ม.1 - ม.3 จำนวน 25 คน
2. โรงเรียนวัดชัยมงคล ระดับชั้นประถมศึกษาชั้น ป.1 - ป.4 จำนวน 25 คน และระดับชั้นมัธยมศึกษา ม.1 - ม.3 จำนวน 25 คน

ผลการทดสอบวัดระดับความเข้าใจ

ระดับชั้นประถมศึกษา

1. นักเรียนให้ความสนใจในตัวเนื้อหา และรูปเล่มของหนังสือคู่มือเล่มนี้เป็นอย่างมาก นักเรียนบางคนอยากเข้าไปทดสอบอีก เพราะได้ความรู้เพิ่มเติม
2. นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน ทำให้การทดสอบครั้งนี้ เกิดประสิทธิภาพ
3. ระยะเวลาที่ทำกิจกรรมเหมาะสม

ระดับชั้นมัธยมศึกษา

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ให้ความร่วมมือ นักเรียนบางส่วนให้ความสนใจกับเนื้อหาในบอร์ดข้อมูลน้อย ค้นคว้าหาคำตอบเฉพาะในหนังสือคู่มือมากกว่า
2. นักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน แต่บางส่วนตอบคำถามไม่ครบถ้วน ทำให้การทดสอบครั้งนี้บางส่วนของหนังสือคู่มือระดับมัธยมศึกษา ต้องปรับบางส่วนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ
3. ระยะเวลาที่ทำกิจกรรมเหมาะสม

ผลที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนทั้งสอง นำมาวิเคราะห์และปรับปรุงทั้งเนื้อหาทางภาพ และข้อความเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สมบูรณ์ครบถ้วน สำหรับกลุ่มเป้าหมาย โดยได้รับผลสำเร็จในด้านการออกแบบกราฟฟิก (Graphic) และมัลติมีเดีย (Multimedia) ดังนี้

1. ช่วยในการจัดการข้อมูลที่ซับซ้อนให้เป็นระเบียบมากยิ่งขึ้น ด้วยการจัดหมวดหมู่ ย่อข้อมูลสรุปข้อมูล เรียงลำดับความสำคัญ ทำให้จำได้ง่าย รวมไปถึงการใช้ภาพออกแบบตัดทอนรายละเอียดให้ดูเรียบง่ายใช้สีสันทันเป็นตัวช่วยกระตุ้นความสนใจอีกทางหนึ่ง ทำให้เกิดความรวดเร็วและง่ายในการทำความเข้าใจ
2. สามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น มีสมาธิตั้งมั่น จดจ่ออยู่กับข้อมูลเหล่านั้น และสนใจไปสู่จุดหมายปลายทางก็คือความเข้าใจได้ เช่น บอร์ดหมุน ด้านหน้าเป็นคำถาม หมุนบอร์ดพลิกไปด้านหลังจะเป็นคำตอบ
3. สามารถสร้างความฉงนสนเท่ห์และความแปลกใหม่ให้นักเรียนติดตามค้นคว้า ทำให้จินตนาการที่เด็กๆ มีอยู่นั้นให้เป็นความจริงและยิ่งช่วยส่งเสริมจินตนาการนั้นๆ ให้เพิ่มขึ้นไปอีก ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการของเด็กๆ ให้มากยิ่งขึ้น
4. เป็นการบูรณาการความรู้ ทางการออกแบบเทคนิคทางเทคโนโลยี และจินตนาการให้เกิดผลสมบูรณ์เป็นนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ได้อีกนานัปการ เช่น การนำรูปแบบการจัดแสดงสื่อผสม มัลติมีเดีย หุ่นจำลอง เมจิกวิชั่น ไปดัดแปลงในเรื่องอื่นๆ
5. สามารถจำลองสถานการณ์ให้เกิดสภาพเสมือนจริง เพื่อให้เด็กๆ ได้สัมผัส และเกิดประสบการณ์ตรงในการสัมผัสมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ ซึ่งเป็นการศึกษาค้นคว้าได้ด้วยตนเองเด็กๆ และเยาวชนสามารถเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ ของการเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศได้ด้วยการศึกษาเรียนรู้ เข้าดู ชม และทำแบบทดสอบเสริมจากห้องทดลองประชาธิปไตยที่มีชีวิต ได้อย่างถูกต้องและชัดเจน เป็นการปมเพาะและสร้างการเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศในการใช้สิทธิเสรีภาพ และหน้าที่ของพลเมือง หรือการเป็นผู้แทนที่รู้จักดี และจริยธรรมทางการเมืองต่อไปในอนาคต ซึ่งจะช่วยแก้ปัญหาการเมืองการปกครองไทยที่เป็นวงจรแห่งการทุจริตคอร์รัปชัน จากการซื้อสิทธิขายเสียง ปัญหาการคอร์รัปชันก็จะลดลงและหมดไปในที่สุด เพื่อเป็นนักประชาธิปไตยรุ่นใหม่ (New voter) โดยสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบต้องอาศัยข้อมูล อันเป็นเครื่องมือเบื้องต้น หากข้อมูลไม่มีการสรุปหรือมีการเปลี่ยนแปลง การออกแบบนั้นก็คลาดเคลื่อนจากวัตถุประสงค์ และทำให้ล่าช้าได้ และควรสรุปข้อมูลเป็นหัวข้อ โดยยังไม่ต้องลงรายละเอียด เพื่อใช้สำหรับการจัดกลุ่มข้อมูลในการออกแบบ วิธีการ หรือเทคนิคการนำเสนอ เพื่อใช้เป็นแนวทางและกำหนดทิศทางให้ได้ตามวัตถุประสงค์

2. การใช้สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ควรวางแผนการประชาสัมพันธ์ และเริ่มต้นจากความเป็นไปได้ของงบประมาณ แล้วจึงค่อยมากำหนดรูปแบบของสื่อและแผนการใช้สื่อ

3. กิจกรรมที่จัดแสดงในห้องนิทรรศการ ที่แสดงการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม มักจะเกิดปัญหากับอุปกรณ์การจัดแสดง เช่น อุปกรณ์เสียหาย ชำรุด ซึ่งเกิดจากการใช้งาน ซึ่งเกิดจากผู้ที่ไม่เข้าใจวิธีการใช้ จนถึงอุปกรณ์เสื่อมสภาพ เจ้าหน้าที่ประจำศูนย์ฯ ต้องแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ

4. การเข้าชมเป็นหมู่คณะ ซึ่งจัดชมเป็นรอบๆ รอบละประมาณ 40 คน ใช้เวลาในการชมรอบละ 45-60 นาที การบริหารเวลาจึงเป็นเรื่องสำคัญ วิทยากรประจำสถานีต่างๆ จะต้องรักษาเวลาในสถานีของตนเองอย่างเคร่งครัด ซึ่งวิธีการจัดลำดับการเข้าชมสามารถเหลื่อมเวลาได้ จะทำให้เพิ่มรอบการเข้าชมของหมู่คณะได้มากขึ้น

5. ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตย เป็นศูนย์เรียนรู้แบบถาวร การเข้าชมซ้ำก็หมายถึงการได้ข้อมูลซ้ำ จึงควรสร้างวาระใหม่ๆ เป็นนิทรรศการชั่วคราว เพื่อให้ศูนย์ศึกษาประชาธิปไตยมีการเคลื่อนไหว ผู้ชมสามารถมาศึกษาได้หลายๆ ครั้งตามวาระโอกาส ทำให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้ใหม่ มากกว่าความสนุกสนาน

6. ขยายขอบเขตการเรียนรู้ของผู้ชม โดยการให้ผู้ชมสามารถเสนอแนะหัวข้อที่ผู้ชมอยากศึกษาเรียนรู้ และศูนย์ฯ จะเป็นผู้บริหารจัดการโดยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมด้วย และควรขยายพื้นที่ของการจัดนิทรรศการออกสู่ภายนอกของศูนย์ฯ เช่น นิทรรศการกลางแจ้ง หรือนิทรรศการสัญจรของหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

เอกสารอ้างอิง

- ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ชลูด นิยมเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ (Composition of Art) สำนักพิมพ์อมรินทร์. 2553.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปันหนึ่ง : บทภาพยนตร์ (Three – Act structure Screen writing) กรุงเทพฯ : บริษัท บ้านฟ้า จำกัด, 2547
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ : บริษัท บ้านฟ้า จำกัด, 2546
- Pegler, Martin M. **Contemporary exhibit design**. New York, Visual Reference Publications, 2001
- Loftus, David. **Paula Pryke Living Colour**. London, Jacqui Small, 2001
- Vartanian, Ivan. **Typo Graphics the art and science of type design in context**. Switzerland, Roto Vision SA, 2003
- Schulthe, Karin. **Messedesign Jahrbuch 2005/2006 Trade Fair Design Annual 2005/2006**. Germany, avedition, 2005
- Summer, Kevin. **Flower Innovation Paula Pryke**. London, Mitchell Beazley, 1995
- Akiko Shiba, Naoki Nisino, Makiko Tomimura. **Character Design Collection**. Japan, Pie Book, 2005
- Templin Brink Design. **2 color Graphics**. United States, Rockport Publishers, 2004
- New logo a collection of Corporate identities. China, Page one Publishing Private limited, 2004
- Thailand Script Project 2007 -2010. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2010
- Cooper, Pat. And Danyger, Ken. **Writing the Short Film**. Newton : Butterworth-Heinemann, 1994.