



รายงานวิจัย

การพัฒนาสื่อโมชันไฟฟ์เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น
The Motion Infographic Development for Learning About
Basic Law

อาจารย์สุรพงษ์ วิริยะ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
ปีงบประมาณ 2562

รายงานวิจัย

การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น
The Motion Infographic Development for Learning About
Basic Law

อาจารย์สุรพงษ์ วิริยะ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
ปีงบประมาณ 2562

มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
งานวิจัยของ

อาจารย์สุรพงษ์ วิริยะ

การพัฒนาสื่อไม้ขันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น
The Motion Infographic Development for Learning About Basic Law

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยมหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

เมื่อวันที่ 30 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2563

ประธานกรรมการ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญ์ วิสูตรศักดิ์)

กรรมการ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เนาวรัตน์ ปืนอำนวย)

กรรมการและเลขานุการ

.....
(อาจารย์วิรัช กานภกัต)

ชื่อวิจัย	การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น
ผู้วิจัย	สุรพงษ์ วิริยะ
หน่วยงาน	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา	
ปีที่วิจัย	2562

บทคัดย่อ

ในงานวิจัยนี้ได้พัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น และเพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูล และให้ความรู้ทางกฎหมายแก่ผู้ที่สนใจ โดยการสร้างสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ตามขั้นตอนของ การสร้างสื่อคือ ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต นอกจากนี้ยังได้มี การประเมินคุณภาพของสื่อด้วยผู้เชี่ยวชาญ และประเมินความพึงพอใจ และความรู้ที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากผลการวิจัยพบว่า สื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อด้วยมีคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.26) และประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้งานอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) โดยเมื่อวัดความรู้ ความเข้าใจในประเด็นการได้รับความรู้เรื่องของกฎหมายเบื้องต้น แล้วนั้นพบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48)

Research Title	The Motion Infographic Development for Learning About Basic Law
Researcher	Surapong Wiriya
Agency	Major of Computer Multimedia Faculty of Science and Technology, Chaopraya University
Academic Year	2019

ABSTRACT

In this research, motion infographic was developed about the basic law. To develop motion infographic media about the basic law and present to promotion of basic law knowledge for people. The process of creating media is the first step is pre-production, the second step is a production and the last step is post-production. Besides, media quality has been evaluated by experts and satisfaction evaluated and the knowledge gained from a sample of 30. The statistics used for data analysis are percentage, mean, standard deviation. The research resulted: the quality of motion infographic of the motion infographic development for learning about basic law were high level ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.26) and the sample group satisfaction the motion infographic of the motion infographic development for learning about basic law was at the highest level ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) and when measuring knowledge after watching motion infographic, the sample group of understanding about the basic law was a high level ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48).

กิติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาให้คำปรึกษาและช่วยแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ อย่างดียิ่งจากบุคคลหลายท่าน ฝ่ายซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้รับแนวทางในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้และประสบการณ์อย่างกว้างขวาง ในการทำงานการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ของมหาวิทยาลัยเจ้าพระยา ที่กรุณาอ่านเอกสารรายงานวิจัยและได้เสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงเอกสารงานวิจัยเล่มนี้ ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณสำนักวิจัย ที่คอยให้ข้อมูลสนับสนุนงานวิจัยมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณผู้บริหารมหาวิทยาลัยเจ้าพระยาทุกท่านที่กรุณาให้ทุนสนับสนุนในการทำงานวิจัยครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการรายงานการวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมอบเป็นกตัญญูชาแด่บิดามารดา ตลอดจนครูอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้อบรมสั่งสอนผู้วิจัยจนได้มีวันนี้

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	2
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย	3
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	4
คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ความสู้เรื่องกฎหมายเบื้องต้น.....	6
แอนิเมชัน.....	18
อินโฟกราฟิก.....	21
องค์ประกอบคลิป.....	24
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
การศึกษาเบื้องต้น.....	37
การกำหนดความต้องการ.....	37
ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	37
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	70
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	71
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก.....	73
การประเมินคุณภาพสื่อโมชันอินโฟกราฟิก.....	95
การประเมินความพึงพอใจของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก.....	96
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	100
อภิปรายผล.....	103
ข้อเสนอแนะ.....	105

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ ๖ บทสรุปผู้บริหาร.....	107
บรรณานุกรม.....	111
ภาคผนวก	
แบบประเมินผู้ทรงคุณวุฒิ.....	115
แบบประเมินการใช้งาน.....	116
ประวัติผู้วิจัย.....	118

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
2.1 แสดงวรรณของสี.....	29
3.1 ออกแบบตัวละครรัฐบาล.....	43
3.2 ออกแบบตัวละครประชาชน.....	43
3.3 ออกแบบตัวละครเอกชน.....	44
3.4 ออกแบบตัวละครเจ้าหน้าที่รัฐ.....	44
3.5 ออกแบบตัวละครคณะกรรมการ.....	45
3.6 ออกแบบตัวละครชาวไร่.....	45
3.7 ออกแบบตัวละครผู้พิพากษา.....	46
3.8 ออกแบบตัวละครวิศวกร.....	46
3.9 ออกแบบตัวละครข้าราชการ.....	47
3.10 ออกแบบตัวละครรัฐมนตรีกระทรวงต่าง ๆ.....	47
5.1 สื่อโฆษณาในไฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น.....	102

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 การแสดงบทภาพ (Storyboard) การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย	48
4.1 ผลการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย	73
4.2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเลขคณิตกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ของคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย	95
4.3 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการกลุ่มตัวอย่าง	96
4.4 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเลขคณิตกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ความพึงพอใจของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย	97
5.1 แสดงตัวอย่างผลการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย	101

บทที่ 1

บทนำ

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กฎหมาย เป็นเครื่องมือในการควบคุมการประพฤติ การปฏิบัติในสังคม เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อย ก่อให้เกิดความยุติธรรม สิทธิและเสรีภาพ เพื่อป้องกันรักษาผลประโยชน์ของประชาชน กฎหมายนั้น ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนในสังคม เช่น สามารถรับมารดกทอดจากบิดา มารดา หรือบุพการีได้ หรือ มีสิทธิเข้าร่วมทางการเมืองได้ เช่น ลงสมัครรับเลือกตั้งเป็นตัวแทนทางการเมืองระดับชาติ และระดับห้องถิน และส่วนประโยชน์ที่จะได้รับอันเกิดจากกฎหมายมีมากมาย เช่น ประโยชน์ในทางประกอบอาชีพ อาชีพทุกอาชีพจะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมาย ฉะนั้น คนที่รู้กฎหมายจะประกอบอาชีพการงานในทางที่ถูกต้องอันจะเป็นผลดีต่อความเจริญก้าวหน้าของตน ประโยชน์ในการอยู่ร่วมกับสังคม คือ ผู้รู้กฎหมายย่อมจะรู้จักสิทธิหน้าที่ของตนที่จะปฏิบัติต่องกันและปกป่องรักษาสิทธิของตนไม่ให้ใครละเมิดได้ ในทำนองเดียวกันกฎหมายเป็นตัวกำหนดสิทธิผลประโยชน์ของประชาชนในสังคมทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน “ประโยชน์ในทางการเมืองการปกครอง คือ เมื่อประชาชนได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนครบถ้วนและใช้สิทธิต่าง ๆ ตามกฎหมายแล้วก็จะเป็นการเสริมสร้างความมั่นคงของการเมืองการปกครองในประเทศไทย” (กัญญาลักษณ์ ไชยรงรัตน์, 2556)

ในปัจจุบันเรื่องกฎหมายก็เป็นเรื่องที่อยู่ในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นมีคุณเกิด มีคุณเสียชีวิต การย้ายครัวเรือน การทำงาน ทุกอย่างล้วนแล้วแต่อยู่ใน การควบคุมของกฎหมายทั้งสิ้น กฎหมายเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวของทุกคน และเป็นเรื่องที่ควรรู้ “ความไม่รู้กฎหมาย จะอ้างเป็นข้อแก้ตัวไม่ได้” สุภาษิตนี้มาจากภาษาลาตินที่ว่า “Ignorantia juris non excusat” หรือที่แปลเป็นภาษาอังกฤษว่า Ignorance of the law is no excuse. เป็นหลักกฎหมายที่นานาประเทศรวมถึงประเทศไทยได้ยอมรับและปฏิบัติตามมานานแล้ว ประมวลกฎหมายอาญาของไทย มาตรา 64 บัญญัติไว้ว่า “บุคคลจะแก้ตัวว่าไม่รู้กฎหมายเพื่อให้พ้นจากความรับผิดในทางอาญาไม่ได้ แต่ถ้าศาลเห็นว่าตามสภาพและพฤติกรรม ผู้กระทำความผิดอาจจะไม่รู้ว่ากฎหมายบัญญัติว่าการกระทำนั้นเป็นความผิด ศาลอาจอนุญาตให้แสดงพยานหลักฐานต่อศาล และถ้าศาลเชื่อว่าผู้กระทำไม่รู้ว่ากฎหมายบัญญัติไว้ เช่นนั้น ศาลจะลงโทษน้อยกว่าที่กฎหมายกำหนดไว้สำหรับความผิดนั้นเพียงใดก็ได้” ซึ่งหมายความว่าความไม่รู้ว่าการกระทำของตนเป็นความผิดต่อกฎหมายนั้น ไม่อาจใช้เป็นข้อแก้ตัวเพื่อให้พ้นผิดได้ (กำชัย จงจักรพันธ์, 2563) การที่รู้กฎหมาย ก็จะทำให้ไม่กระทำผิดในเรื่องนั้น ๆ การประชาสัมพันธ์เรื่องของกฎหมาย ทำให้หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน และในปัจจุบัน ผู้คนอยู่ในยุคที่ใช้เชิงลึกเดียวกันแบบตลอดเวลา ทุกสิ่งทุกอย่างถูกปรับเปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของคนเมือง การรับข่าวสารข้อมูลในเวลาอันจำกัด ข้อมูล นั้นก็จะถูกย่อให้กระชับขึ้นตามความเหมาะสม Data Visualization เป็นอีกวิธีการสื่อสารแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อตอบโจทย์ได้เป็นอย่างดี คือนำภาพ มาใช้แทนคำพูด และเปลี่ยนการสื่อสารให้มองเห็นและเข้าใจง่ายมากขึ้น อินโฟกราฟิก เรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของ Data Visualization เป็นเครื่องมือเล่าเรื่องยุคใหม่ที่ใกล้เคียงกัน โดยอินโฟกราฟิก จะทำการย่อข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบของภาพ แผนภูมิ แผนผัง สัญลักษณ์ หรือกราฟต่าง ๆ

และมีความพิเศษคือสามารถใส่สี หรือออกแบบลูกเล่นให้ดูสวยงาม เพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้อ่านได้ด้วย ซึ่งโซเชียล หมายถึง สังคม มีเดีย หมายถึง สื่อ ซึ่งคือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น การที่ทุกคนใช้โซเชียลมีเดีย ก็ทำให้มีสื่อต่าง ๆ ที่สามารถเผยแพร่และรับชมได้หลากหลายรูปแบบ และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถทำให้ประยุกต์สื่อประเภทต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันในระบบคอมพิวเตอร์ได้ เช่น เสียง วิดีทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ต่าง ๆ ซึ่งรวมไปถึงโมชันอินโฟกราฟิก ที่นำข้อมูลมาทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงพากย์เพื่อให้สะกดง่ายในการรับข้อมูลเหล่านั้น (Infographic Knowledge, 2561)

ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงได้มองเห็นถึงประโยชน์ของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก และการให้ความรู้ทางด้านกฎหมายกับผู้ที่สนใจจึงได้เกิดแนวความคิดในการจัดทำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องของกฎหมายได้ง่าย

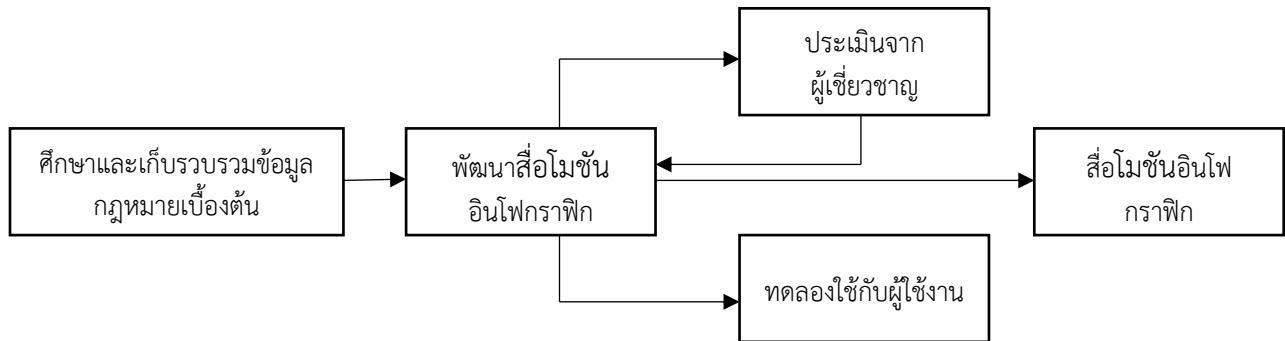
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น
2. เพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูล และให้ความรู้ทางกฎหมายแก่ผู้ที่สนใจ

ขอบเขตการวิจัย

1. สร้างสื่อโมชันอินโฟกราฟิก
2. สื่อโมชันอินโฟกราฟิก ประกอบด้วยตัวละครหลัก 10 ตัวละคร ได้แก่
 - 1) รัฐบาล
 - 2) ประชาชน
 - 3) พนักงานดับเพลิง
 - 4) เจ้าหน้าที่ของรัฐ
 - 5) คณะกรรมการ
 - 6) ชาวไร่
 - 7) ผู้พากษา
 - 8) เอกชน
 - 9) ข้าราชการ
 - 10) รัฐมนตรีกระทรวงต่าง ๆ
3. สื่อโมชันอินโฟกราฟิกเหมาะสมกับบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัย
4. ระยะเวลาของสื่อ 22.10 นาที เป็นคลิปวิดีโອในรูปแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

กรอบแนวคิดวิจัย



ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น
2. ผู้รับชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น มีความเข้าใจ และรับรู้เรื่องกฎหมาย

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อโมชันอินโฟกราฟิก หมายถึง สื่อที่นำเสนอเป็นแบบเคลื่อนไหว โดยการนำเอาภาพ ข้อความ เสียงมาประกอบกัน

กฎหมายเบื้องต้น หมายถึง ข้อบังคับ หรือกฎระเบียบที่นำมาใช้เพื่อกำหนดร่างเบียบแห่ง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือระหว่างบุคคลกับรัฐ

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อโม้นอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้นผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง โดยขอนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความรู้เรื่องกฎหมายเบื้องต้น
2. แอนิเมชัน
3. อินโฟกราฟิก
4. องค์ประกอบศิลป์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้เรื่องกฎหมายเบื้องต้น

กฎหมาย เป็นกฎเกณฑ์ ข้อบังคับที่ใช้ควบคุมความประพฤติของมนุษย์ในสังคม กฎหมาย มีลักษณะเป็นคำสั่ง ข้อห้าม ที่มาจากการมีอำนาจจากสูงสุดในสังคมใช้บังคับได้ทั่วไป ใครฝ่าฝืนจะต้องได้รับโทษหรือสภาพบังคับอย่างโดยย่างหนึ่งความจำเป็นในการมีกฎหมาย

กฎหมายเป็นเครื่องควบคุมประพฤติการณ์ในสังคม พัฒนาขึ้นมาจากศีลธรรม ขนบธรรมเนียม จริตประเพณี ศาสนา และกฎเกณฑ์ข้อบังคับ ตามลำดับ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ จำกัดความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของสมาชิกในสังคม กับทั้งเพื่อให้การอยู่ร่วมกันในสังคมนั้น เป็นไปโดยราบรื่น สนองความต้องการของภาคส่วนต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ดังภาษิตเลटินที่ว่า “ที่ได้มีมนุษย์ ที่นั้นมีสังคม ที่ได้มีสังคม ที่นั้นมีกฎหมาย” ด้วยเหตุนั้น ที่ได้มีมนุษย์ ที่นั้นจึงมีกฎหมาย

ระบบกฎหมายในปัจจุบันแบ่งออกเป็น 4 ระบบ ได้แก่ ระบบกฎหมาย ไม่เป็นลายลักษณ์ อักษร ระบบกฎหมายลายลักษณ์อักษร ระบบกฎหมายสังคมนิยม และระบบกฎหมายศาสนา กฎหมายแต่ละระบบย่อมมีที่มาแตกต่างกัน

การแบ่งประเภทของกฎหมาย อาจแบ่งได้หลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับว่าจะยึดอะไรเป็นหลักเกณฑ์ในการแบ่ง มนุษย์จำเป็นต้องมีกฎหมายเป็นกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกัน เพื่อให้สังคม เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยและสงบสุข

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์ไม่สามารถที่จะดำรงชีวิตอยู่คนเดียวได้ จึงต้อง รวมกันอยู่เป็นหมู่เป็นพวก เป็นกลุ่มเป็นก้อน เริ่มจากสังคมเล็ก ๆ ระดับครอบครัว ต่อมาเมื่อมนุษย์มีจำนวนมากขึ้นก็รวมกันเป็นเผ่าเป็นกลุ่มชนและสุดท้ายเผ่าที่มีสายพันธุ์เดียวกันก็รวมเข้าด้วยกัน กลายเป็นกลุ่มชนใหญ่ขึ้น จนกลายเป็นรัฐ เป็นประเทศ การที่มนุษย์มารอยู่ร่วมกันเป็นจำนวนมาก จำเป็นที่ต้องมีการติดต่อกัน เพื่อแลกเปลี่ยนปัจจัยในการดำรงชีวิต บางครั้งมนุษย์ก็มีความต้องการที่จะทำอะไร ๆ ตามใจตนเองบาง ซึ่งการกระทำนั้นอาจเป็นเหตุทำให้ผู้อื่นไม่พอใจ จนเกิดความขัดแย้ง วุ่นวายขึ้นมาได้ มนุษย์จึงต้องสร้างกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ขึ้นเพื่อใช้ควบคุมความประพฤติของสมาชิกในสังคมให้เป็นไปในทำนองเดียวกัน เพื่อให้สังคมเป็นระเบียบเรียบร้อยสงบสุข กฎเกณฑ์ต่าง ๆ เหล่านี้ เรียกว่า บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) ประกอบด้วย

1. วิถีชาวบ้าน (Folkways) เป็นกฎเกณฑ์ความประพฤติที่อยู่ในรูปของประเพณีนิยม ที่สมาชิกในสังคมปฏิบัติสืบท่องกันมา ถ้าใครไม่ปฏิบัติตามก็จะถูกติชมนินทาว่าร้าย เช่น การแต่งกาย กิริยาการทางสังคมในโอกาสต่าง ๆ เป็นต้น

2. จริย (Mores) เป็นกฎเกณฑ์ความประพฤติที่ยึดหลักความดีความชั่ว กฎเกณฑ์ทางศาสนา เป็นเรื่องของความรู้สึกว่าสิ่งใดดีสิ่งใดถูก หากใครละเมิดฝ่าฝืนจะได้รับการต่อต้านจากสมาชิกในสังคมอย่างจริงจัง อาจถูกกีดกันออกจากสังคม หรือไม่มีครอบครัวคนด้วย เช่น การลักเล็กขโมยน้อย การเนรคุณบิดามารดา หรือผู้มีพระคุณ เป็นต้น

3. กฎหมาย (Laws) เป็นกฎเกณฑ์ความประพฤติที่มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจน แน่นอนว่า กระทำอย่างไร เป็นความผิดฐานใด จะได้รับอย่างไร เช่น ผู้ใดฆ่าผู้อื่นต้องระหว่างโทษประหารชีวิต เป็นต้น

กฎเกณฑ์ของความประพฤติทั้งสามประการดังกล่าว สองประการแรกไม่ได้มีการบัญญัติไว้อย่างชัดเจน การลงโทษผู้ละเมิดฝ่าฝืนก็ไม่รุนแรง ประการที่สาม กฎหมายจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ใช้ได้ผลมากที่สุด ในการควบคุมความประพฤติของมนุษย์ ดังนั้นสังคมมนุษย์ทุกสังคมจึงจำเป็นต้องมีกฎหมาย เป็นกฎเกณฑ์ในการอยู่ร่วมกันดังคำกล่าวที่ว่า “ที่ได้มีสังคมที่นั่นมีกฎหมาย”

ความหมายของกฎหมาย

กฎหมาย หมายถึง คำสั่งหรือข้อบังคับของรัฐ ซึ่งบัญญัติขึ้นเพื่อใช้ควบคุมความประพฤติของบุคคลซึ่งอยู่ในรัฐหรือในประเทศของตน หากผู้ใดฝ่าฝืนไม่ประพฤติปฏิบัติตาม ก็จะมีความผิดและถูกลงโทษ หรือได้รับผลเสียหายนั้นด้วย

ลักษณะของกฎหมาย

การปกครองประเทศให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยสงบสุขนั้น รัฐจำเป็นจะต้องออกคำสั่ง ข้อบังคับต่าง ๆ มากมาย คำสั่ง ข้อบังคับเหล่านี้มิได้เป็นกฎหมายทุกฉบับ คำสั่ง ข้อบังคับของรัฐที่จะถือว่าเป็นกฎหมายได้นั้น ต้องประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. มาจากรัฐบาล หมายความว่า ผู้ที่จะออกกฎหมายได้นั้นต้องเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในประเทศ ซึ่งจะเป็นครั้นนั้นต้องแล้วแต่สถานการณ์หรือรูปแบบการปกครองประเทศไทยสมัยสมบูรณญาสิทธิราช พระมหาภักตริยทรงมีอำนาจสิทธิ์ขาดในการปกครอง และการออกกฎหมายแต่เพียงผู้เดียว ปัจจุบันเราใช้การปกครองแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข รัฐธรรมนูญบัญญัติให้อำนาจอธิปไตยซึ่งเห็นอำนาจสูงสุดในการปกครองประเทศไทยเป็นของปวงชนชาวไทย และบัญญัติให้พระมหากษัตริย์ทรงใช้อำนาจนิติบัญญัติ ซึ่งเป็นอำนาจในการออกกฎหมายโดยความเห็นชอบของรัฐสภา ในสถานการณ์ที่มีการปฏิวัติยึดอำนาจการปกครองประเทศไทย หัวหน้าคณะปฏิวัติก็มีอำนาจออกกฎหมายได้ เพราะเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในขณะนั้น จะเห็นได้ว่าทุกวันนี้ยังมีประกาศคณะปฏิวัติหลายฉบับที่ยังบังคับใช้เป็นกฎหมายอยู่

2. เป็นคำสั่ง ข้อห้าม ข้อบังคับที่ต้องปฏิบัติตาม หมายความว่า กฎหมายไม่ใช่คำขอร้อง หรือแต่งการณ์ เมื่อประกาศใช้แล้วประชาชนทุกคนต้องปฏิบัติตาม ถึงแม้ว่าจะขัดต่อผลประโยชน์หรือไม่เห็นด้วย ก็ต้องยอมรับจะปฏิเสธไม่ได้ เช่น กฎหมายบังคับให้เสียภาษี บังคับให้ต้องรับราชการทหาร เป็นต้น

3. ใช้ได้ทั่วไป หมายความว่า กฎหมายเมื่อประกาศใช้แล้ว จะมีผลใช้บังคับได้กับประชาชนทุกคนไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ ผู้ชาย ผู้หญิง คนรวย คนจน ข้าราชการ แม่แต่พระมหากษัตริย์หรือเชื้อพระราชวงศ์ก็ตาม และใช้ได้ทั่วไปทุกพื้นที่ในอาณาเขตประเทศไทย

4. ใช้ได้เสมอไป หมายความว่า กฎหมายเมื่อประกาศใช้แล้ว จะมีผลใช้บังคับได้ตลอดไป ไม่ว่าจะเก่าแก่ ล้าสมัย หรือนานเท่าใดก็ตาม จนกว่าจะมีการยกเลิก

5. มีสภาพบังคับ หมายความว่า กฎหมายเมื่อประกาศใช้แล้ว ผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามจะต้องถูกลงโทษ หรือถูกอยู่ในสภาพบังคับอย่างโดยย่างหนักหนั่งเสมอ อาจจะหนักบ้าง เบาบ้างแล้วแต่ความผิดในกฎหมายอาญา สภาพบังคับเรียกว่าโทษ มีอยู่ 5 ประการ คือประหารชีวิต จำคุก กักขัง ปรับ และรับทรัพย์ ในกฎหมายแพ่ง สภาพบังคับขึ้นอยู่กับการกระทำความผิด เช่น บังคับให้ชำระหนี้ ชดใช้ค่าเสียหาย หรือเสียดอกเบี้ย เป็นต้น นอกจากนี้ในกฎหมายอื่น ๆ ก็อาจมีสภาพบังคับอื่น ๆ อีกได้ เช่น ข้าราชการที่ทำผิดวินัย อาจถูกตัดเงินเดือน สั่งพักราชการ ให้ออกปลดออกหรือไล่ออก เป็นต้น

ความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องรักกฎหมาย

ดังได้กล่าวมาแล้วว่า กฎหมายเป็นบรรทัดฐานทางสังคมอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกฎหมายที่ใช้บังคับความประพฤติของสมาชิกในสังคมให้เป็นไปในท่านองเดียวกัน ทำให้สังคมมีระเบียบ วินัย และสงบเรียบร้อย หากไม่มีกฎหมาย มนุษย์ซึ่งมักจะชอบทำอะไรตามใจตนเอง ถ้าต่างตนต่างทำตามใจและกระทำการที่น้ำหนักให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย ก็จะเกิดปัญหา ความขัดแย้ง มีการล้างแค้นได้ต่อตอกกันไปโดยตอกกันไม่มีที่สิ้นสุด เพราะไม่มีกฎหมายเข้าไปจัดการให้ความเป็นธรรม ในที่สุดสังคมนั้นประเทศนั้นก็จะล้มลายไม่สามารถดำรงอยู่ได้

ปัจจุบันนี้ในชีวิตประจำวันของเรา ไม่ว่าใครจะทำอะไรก็จะต้องมีกฎหมายเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยตลอดเวลา เช่น เมื่อมีคนเกิดก็ต้องแจ้งเกิด ต้องตั้งชื่อ ต้องเข้าโรงเรียน อายุครบ 15 ปีบริบูรณ์ ก็ต้องไปทำบัตรประจำตัวประชาชน นักเรียนที่อายุย่างเข้าปีที่ 18 ต้องไปลงทะเบียนชี้ที่หาง Kongen การสมรสอยู่กินเป็นครอบครัว การถ่ายมีมเงิน ซื้อขาย การทำสัญญาต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนต้องปฏิบัติตามที่กฎหมายกำหนดไว้ทั้งสิ้น

รัฐธรรมนูญกำหนดให้ประชาชนมีหน้าที่ปฏิบัติตามกฎหมาย การรักกฎหมาย จึงจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นประโยชน์แก่ประชาชนทุกคน ที่จะได้ทราบถึงของเขตของสิทธิ และหน้าที่ของตนตลอดจนข้อปฏิบัติต่าง ๆ ตามที่กฎหมายกำหนด เมื่อรักกฎหมายก็จะได้ไม่ทำผิดกฎหมาย และไม่ถูกผู้อื่นเอารัดเอาเปรียบโดยใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือ การทำผิดกฎหมาย หรือปัญหาข้อขัดแย้ง ข้อพิพาทด่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างประชาชนด้วยกันเอง หรือประชาชนกับข้าราชการซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ ตามเป็นข่าวฟ้องร้องกันไม่เว้นแต่ละวันนั้น มีสาเหตุมาจากความไม่รักกฎหมายทั้งสิ้น และเมื่อกระทำความผิดแล้วจะกล่าวอ้างแก้ตัวว่าที่กระทำลงในนั้นเป็นเพราะไม่รักกฎหมาย เพื่อให้คนหลุดพ้นจากความรับผิดชอบไม่ได้ ถึงแม้ว่าจะไม่รักกฎหมายจริง ๆ ก็ตาม เนื่องจากในทางกฎหมายมีหลักกฎหมายสำคัญประการหนึ่งว่า “ความไม่รักกฎหมายไม่เป็นข้อแก้ตัว” เพราะถ้าหากว่าให้มีการกล่าวอ้างแก้ตัวได้ ทุกคนก็จะแก้ตัวว่าไม่รักกฎหมายกันหมด เพื่อให้คนหลุดพ้นจากความรับผิด ในที่สุดกฎหมายก็จะขาดความศักดิ์สิทธิ์ และบังคับใช้กับใครไม่ได้อีกต่อไป

ระบบของกฎหมาย หรือต่างๆ ทางเล่นเรียกว่า สกุลของกฎหมาย (Legal Family) เป็นความพิเศษของนักกฎหมาย ที่จะจับกลุ่มของกฎหมายที่มีใช้อยู่ในประเทศต่าง ๆ ในโลก ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งในปัจจุบันนี้ระบบกฎหมายอาจแบ่งออกได้เป็น 4 ระบบ คือ

1. ระบบกฎหมายลายลักษณ์อักษร (Civil Law) นักกฎหมายบางท่านเรียกว่า ระบบประมวลกฎหมาย (Code Law) หรือสกุลโรมานิค (Romano Germanic) กฎหมายระบบนี้กำหนดขึ้นในทวีปยุโรป จากการศึกษาค้นคว้ากฎหมายโรมัน โดยเฉพาะอิตาลีกับเยอรมันซึ่งได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมโรมัน ถือว่าเป็นประเทศที่พัฒนากฎหมายระบบนี้ให้เกิดขึ้นอย่างจริงจัง กฎหมายระบบนี้ให้ความสำคัญกับกฎหมายที่มีการบัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษร การศึกษากฎหมายต้องเริ่มจากตัวบทกฎหมายเป็นสำคัญ คำพิพากษาของศาลไม่ใช่กฎหมาย แต่เป็นบรรทัดฐาน แบบอย่างในการตีความกฎหมาย ปัจจุบันประเทศไทยที่ใช้ระบบกฎหมายลายลักษณ์อักษร ได้แก่ อิตาลี เยอรมัน สวิตเซอร์แลนด์ สเปน ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น และไทย

2. ระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร (Common Law) ต่างๆ ทางเล่นเรียกว่า กฎหมายจาติประเทศนี้ กำหนดขึ้นในประเทศอังกฤษ กฎหมายระบบนี้ให้ความสำคัญกับจาติประเทศนี้ โดยใช้เป็นหลักในการพิจารณาตัดสินคดีความต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เมื่อตัดสินชี้ขาดแล้วก็ถูกกฎหมายเป็นหลักการ เมื่อมีคดีความที่มีลักษณะคล้ายกันเกิดขึ้นก็ต้องใช้หลักของคดีแรกเป็นบรรทัดฐานในการตัดสินชี้ขาด ปัจจุบันประเทศไทยที่ใช้ระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ได้แก่ สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และประเทศในเครือจักรภพ

3. ระบบกฎหมายประเทศสังคมนิยม (Socialist Law) เกิดขึ้นและใช้อยู่ในสหภาพโซเวียต และกลุ่มประเทศบริวาร เกิดจากความต้องการของนักกฎหมายของประเทศสังคมนิยม ตามปรัชญาของลัทธิมาร์กซ์ ซึ่งความจริงก็คือกฎหมายลายลักษณ์อักษรนั้นเอง แต่ก็มีส่วนที่แตกต่างกันก็คือกฎหมายระบบนี้ต้องการสร้างความเท่าเทียมกันให้เกิดขึ้นในสังคม ให้ความสำคัญเรื่องกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สิน โดยรัฐมีอำนาจเข้าไปจัดการถือกรรมสิทธิ์ในทรัพย์สินของประชาชนได้ และรัฐเป็นผู้จัดสวัสดิการให้ ประชาชนไม่มีอำนาจต่อรองได้ ๆ ทั้งสิ้น

4. ระบบกฎหมายศาสนา (Religion Law) เกิดขึ้นในกลุ่มประเทศที่ใช้หลักทางศาสนาเป็นแบ่งที่ในการปกครอง เช่น กฎหมายศาสนาอิสลามซึ่งใช้อยู่ในกลุ่มประเทศตะวันออกกลาง กฎหมายระบบนี้ให้ความสำคัญกับกฎหมายเกณฑ์ ข้อบัญญัติศาสนา การพิจารณาตัดสินคดีความก็จะใช้กฎหมายศาสนาเป็นหลัก

ระบบกฎหมายของประเทศไทย

สำหรับประเทศไทย ในระยะแรกกรรมหลังราชบูรีดิเรกทูต (พระองค์เจ้าพี่พัฒนศักดิ์) ทรงสำเร็จการศึกษาวิชากฎหมายจากประเทศอังกฤษ ทรงตั้งโรงเรียนกฎหมาย และนำเอาหลักกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษรมาใช้ ต่อมาก็มีการปรับปรุงการศาลยุติธรรมและเปลี่ยนแปลงระบบกฎหมายโดยมีการจัดทำประมวลกฎหมายลักษณ์อาญา ร.ศ. 127 เป็นฉบับแรก จากนั้นก็มีการจัดทำประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ และประมวลกฎหมายอื่น ๆ จึงถือได้ว่าประเทศไทยใช้ระบบกฎหมายลายลักษณ์อักษร หรือระบบประมวลกฎหมาย

คำว่า ที่มาของกฎหมาย นักกฎหมายหลายท่านให้ความหมายไว้แตกต่างกัน บางท่านหมายถึงแหล่งที่มาหรือบ่อเกิดของกฎหมาย บางท่านหมายความถึงแหล่งที่จะค้นพบกฎหมาย หรือ

บางท่านอาจหมายความถึงศาลหรือผู้ที่จะนำกฎหมายไปปรับใช้กับคดีที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าบังคับกฎหมายจะมีความเห็นแตกต่างกันออกไป แต่ที่มาของกฎหมายโดยทั่วไปแล้วมีความใกล้เคียงกัน โดยพิจารณาถึงที่มาของกฎหมายหลักสองระบบคือ ระบบกฎหมายไทยลักษณ์อักษร และระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

ที่มาของระบบกฎหมายไทยลักษณ์อักษร

1. กฎหมายไทยลักษณ์อักษร ระบบกฎหมายไทยลักษณ์อักษร เป็นระบบที่สืบทอดมาจากกฎหมายโรมัน ซึ่งให้ความสำคัญกับตัวบทกฎหมายที่บัญญัติขึ้นใช้โดยถูกต้องตามกระบวนการบัญญัติกฎหมาย ดังนั้นที่มาประการสำคัญของระบบกฎหมายไทยลักษณ์อักษร ก็คือกฎหมายที่มีการบัญญัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ซึ่งอาจมีหลายลักษณะด้วยกัน เช่น รัฐธรรมนูญ ประมวลกฎหมายพระราชนูญ พระราชกำหนด พระราชบัญญัติ พระราชกำหนด พราษฎีกิยา กฎกระทรวง เป็นต้น

2. จาเร็ตประเพณี ในบางครั้งการบัญญัติกฎหมายเป็นลายลักษณ์อักษร จะให้ครอบคลุมทุกเรื่องเป็นไปได้ยาก จึงต้องมีการนำเอาจาเร็ตประเพณี มาบัญญัติใช้เป็นกฎหมายไทยลักษณ์อักษรด้วย เช่น การซกมวยบนเวที ถ้าเป็นไปอย่างถูกต้องตามปกติกา ถึงแม้ว่าคู่ต่อสู้จะบาดเจ็บหรือเสียชีวิตก็ไม่มีความผิด หรือแพทัยที่ตัดแขนตัดขาคนไข้โดยที่คนไข้ยินยอมก็ไม่มีความผิด เป็นต้น เท่าที่ผ่านมา yangไม่มีการฟ้องร้องคดีเรื่องเหล่านี้เลย ซึ่งคงจะเป็นพระราษฎรประเพณีที่รู้กันโดยทั่วไปว่าเป็นสมือนกฎหมาย

3. หลักกฎหมายทั่วไป ในบางครั้งถึงแม้จะมีกฎหมายไทยลักษณ์อักษร และกฎหมายจาเร็ตประเพณี มาใช้พิจารณาตัดสินความแฉ่งก็ตาม แต่ก็อาจไม่เพียงพอครอบคลุมได้ทุกเรื่อง จึงต้องมีการนำเอาหลักกฎหมายทั่วไป ซึ่งประเทศอื่น ๆ ที่มีความก้าวหน้าทางกฎหมาย ได้ยอมรับกฎหมายนั้น แล้ว มาปรับใช้ในการพิจารณาตัดสินคดีความด้วย เช่น หลักผู้รับโอนไม่มีสิทธิ์ดีกว่าผู้รับโอน โดยพิสูจน์ไม่ได้ต้องปล่อยตัวจำเลย คดีอย่างเดียวกันต้องพิพากษาตัดสินเหมือนกัน ฯลฯ เป็นต้น

ที่มาของกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

1. จาเร็ตประเพณี ถือว่าเป็นที่มาประการสำคัญของระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เนื่องจากกฎหมายระบบนี้เกิดจากการนำเอาจาเร็ตประเพณี ซึ่งคนในสังคมยอมรับและปฏิบัติสืบท่อ กันมานาน มาใช้เป็นหลักในการพิจารณาตัดสินคดีความ

2. คำพิพากษาของศาล จาเร็ตประเพณีได้ที่ถูกนำมาใช้เป็นหลักในการพิจารณาตัดสินคดีความแล้ว ก็จะกล่าวเป็นคำพิพากษาของศาล ซึ่งคำพิพากษางานเรื่องอาญาถูกนำไปใช้เป็นหลัก หรือเป็นบรรทัดฐานในการพิจารณาตัดสินคดีความต่อ ๆ ไป คำพิพากษาของศาลจึงเป็นที่มาอีกประการหนึ่งของระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

3. กฎหมายไทยลักษณ์อักษร ในสมัยต่อ ๆ มาบ้านเมืองเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว การที่จะรอให้จาเร็ตประเพณีเกิดขึ้นย่อมไม่ทันกาล บางครั้งจึงจำเป็นต้องสร้างกฎหมายที่เป็นลายลักษณ์อักษรขึ้นมาใช้ด้วย

4. ความเห็นของนักนิติศาสตร์ ระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ยังยอมรับความเห็นของนักนิติศาสตร์มาใช้เป็นหลักในการตัดสินคดีความด้วย เพราะนักนิติศาสตร์เป็นผู้ที่ศึกษากฎหมายอยู่เสมอ เป็นผู้ที่มีความรู้ ความคิด มีเหตุผล ความเห็นของนักนิติศาสตร์ที่มีเชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ย่อมมีน้ำหนักพอที่จะนำไปใช้อ้างอิงในการพิจารณาตัดสินความได้

5. หลักความยุติธรรมหรือมโนธรรมของผู้พิพากษา ในระยะหลังที่บ้านเมืองเจริญขึ้นสภาพสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ก็เปลี่ยนแปลงไป การใช้จารีตประเพณีและคำพิพากษาก่อน ๆ มาเป็นหลักในการพิจารณาตัดสินคดีความอาชญากรรมที่ไม่ยุติธรรม จึงเกิดศัลระบบที่ใหม่ขึ้น ซึ่งศัลระบบนี้จะไม่ผูกมัดกับจารีตประเพณีหรือคำพิพากษาของศาลเดิม แต่จะยึดหลักความยุติธรรมและให้ความเป็นธรรมแก่คู่กรณี ซึ่งเรียกว่ามโนธรรมของผู้พิพากษา ซึ่งต่อมาได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของระบบกฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร

ประเภทของกฎหมาย

การแบ่งประเภทของกฎหมาย อาจแบ่งได้หลายลักษณะ ขึ้นอยู่กับผู้แบ่งว่าจะใช้ออะไรเป็นหลัก แต่โดยทั่วไปแล้วเราจะแบ่งอย่างคร่าว ๆ ก่อนโดยแบ่งกฎหมายออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ กฎหมายภายใน ซึ่งเป็นกฎหมายที่บัญญัติขึ้นใช้โดยองค์กรที่มีอำนาจภายในรัฐหรือประเทศ และกฎหมายภายนอก ซึ่งเป็นกฎหมายที่บัญญัติขึ้นจากสนธิสัญญา หรือข้อตกลงระหว่างประเทศกฎหมายภายใน และกฎหมายภายนอก ยังอาจแบ่งย่อยได้อีกหลายลักษณะ ตามหลักเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

กฎหมายภายใน แบ่งได้หลายลักษณะตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

1. ใช้เนื้อหาของกฎหมายเป็นหลักเกณฑ์การแบ่ง แบ่งกฎหมายออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 กฎหมายภายใน ได้แก่ ตัวบทกฎหมายต่าง ๆ ที่บัญญัติขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษร โดยองค์กรที่มีอำนาจตามกระบวนการนิติบัญญัติ เช่น รัฐธรรมนูญ ประมวลกฎหมายอาญา ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ พระราชบัญญัติต่าง ๆ ฯลฯ เป็นต้น

1.2 กฎหมายไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ได้แก่ จารีตประเพณีต่าง ๆ ที่นำมาเป็นหลักในการพิจารณาตัดสินคดีความ ดังได้กล่าวมาแล้วในเรื่องที่มาของกฎหมาย ซึ่งในประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ของไทยก็มีบทบัญญัติไว้ในมาตรา 4 วรรค 2 ว่า “เมื่อไม่มีบทกฎหมายใดที่จะยกมาปรับแก้ คดีได้ ท่านให้วินิจฉัยคดีนั้นตามคลองจารีตประเพณีแห่งท้องถิ่น”

2. ใช้สภาพบังคับกฎหมายเป็นหลักในการแบ่ง แบ่งกฎหมายออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 กฎหมายที่มีสภาพบังคับทางอาญา ได้แก่ กฎหมายต่าง ๆ ที่มีโทษตามบัญญัติไว้ในประมวลกฎหมายอาญา เช่น ประมวลกฎหมายอาญา พระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษพระราชบัญญัติรัชการทหาร ฯลฯ เป็นต้น

2.2 กฎหมายที่มีสภาพบังคับทางแพ่ง สภาพบังคับทางแพ่งมีได้มีบัญญัติไว้ชัดเจนเหมือนสภาพบังคับทางอาญา แต่ก็อาจสังเกตได้จากประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ เช่น การบังคับชำระหนี้ การชดใช้ค่าเสียหาย หรืออาจสังเกตได้อย่างง่าย ๆ คือ กฎหมายใดที่ไม่มีบทบัญญัติกำหนดโทษทางอาญา ก็ย่อมเป็นกฎหมายที่มีสภาพบังคับทางแพ่ง

3. ใช้บทบาทของกฎหมายเป็นหลักเกณฑ์ในการแบ่ง แบ่งกฎหมายออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.1 กฎหมายสารบัญญัติ ได้แก่ กฎหมายที่กล่าวถึงการกระทำต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบของความผิดโดยทั่วไปแล้วกฎหมายส่วนใหญ่ จะเป็นกฎหมายสารบัญญัติ

3.2 กฎหมายวิธีสบัญญัติ ได้แก่ กฎหมายที่กล่าวถึงวิธีการที่จะนำกฎหมายสารบัญญัติไปใช้ว่าเมื่อมีการทำผิดบทบัญญัติกฎหมาย จะฟ้องร้องอย่างไร จะพิจารณาตัดสินอย่างไร พูดให้เข้าใจง่าย ๆ กฎหมายวิธีสบัญญัติก็คือ กฎหมายที่กล่าวถึงวิธีการเอาตัวผู้กระทำผิดไปรับสภาพบังคับนั่นเอง

เช่น ประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา กฎหมายวิธีพิจารณาความแพ่ง กฎหมายวิธีพิจารณาความในศาลแขวง กฎหมายวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว เป็นต้น

4. ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับประชาชนเป็นหลักเกณฑ์ในการแบ่ง แบ่งกฎหมายออกเป็น 2 ประเภท คือ

4.1 กฎหมายเอกชน ได้แก่ กฎหมายที่บัญญัติถึงความสัมพันธ์ระหว่างประชาชนด้วยกัน โดยที่รัฐไม่เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ พระราชบัญญัติบริษัทมหาชน์จำกัด เป็นต้น

4.2 กฎหมายมหาชน ได้แก่ กฎหมายที่บัญญัติถึงความสัมพันธ์ระหว่างรัฐกับประชาชน ในฐานะที่รัฐเป็นผู้ปกครอง จึงต้องมีอำนาจบังคับให้ประชาชนปฏิบัติตามกฎหมาย เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยและสงบสุข เช่น รัฐธรรมนูญ ประมวลกฎหมายอาญา พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พระราชบัญญัติป้องกัน การค้ากำไรเกินควร หรือประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความต่าง ๆ เป็นต้น

หลักการใช้กฎหมาย

กฎหมายเป็นสิ่งที่บัญญัติขึ้นตามหลักวิชาในทางนิติศาสตร์ เพื่อใช้บังคับแก่บุคคลเป็นการทั่วไป โดยหลักจึงพยายามใช้ถ้อยคำให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย แต่บางกรณีอาจจำเป็นต้องใช้ภาษากฎหมาย หรือภาษาเทคนิคโดยเฉพาะ ผู้ใช้กฎหมายจึงควรทำความเข้าใจกับหลักการร่างกฎหมายและการใช้ภาษาในกฎหมายโดยทั่วไป เพราะสามารถช่วยให้เข้าใจความหมายของบทกฎหมายได้ดียิ่งขึ้น

1. การแปลความหมายของบทบัญญัติ เพื่อให้ทราบว่ากฎหมายบัญญัติไว้อย่างไร เป็นสิ่งสำคัญ เพราะกฎหมายจะกำหนดสิทธิ หน้าที่ของบุคคล และสภาพบังคับแก่ผู้ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามกฎหมายไว้ การแปลความหมายของบทบัญญัติสามารถกระทำได้โดยการทำความเข้าใจเนื้อหาของกฎหมายด้วยการอ่านกฎหมายทั้งฉบับ

2. การใช้กฎหมายกับข้อเท็จจริง มีสองประการ คือ การใช้กฎหมายทางทฤษฎี และการใช้กฎหมายในทางปฏิบัติ การใช้กฎหมายในทางทฤษฎี เป็นเรื่องของหลักวิชาเพื่อใช้ในการบัญญัติกฎหมาย โดยต้องพิจารณาถึงของเขตการบังคับใช้กฎหมาย เช่น บุคคล สถานที่ และวันเวลาที่เกี่ยวข้อง ประเภทและลักษณะศักดิ์ของกฎหมาย ตลอดจนอำนาจในการตรากฎหมายการใช้กฎหมายในทางปฏิบัติ เป็นเรื่องของการใช้กฎหมายกับข้อเท็จจริงเฉพาะเรื่องในชีวิตประจำวัน

3. การใช้กฎหมายในทางปฏิบัติ เป็นเรื่องซึ่งหาหลักเกณฑ์ได้ยาก เพราะบุคคลที่เกี่ยวข้องทุกคนต่างเป็นผู้ใช้กฎหมายด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งมักใช้กฎหมายตามความรู้ ความเข้าใจของตน นอกเหนือนี้ตัวบทกฎหมายเองก็อาจมีความบกพร่อง จึงอาจนำไปสู่ปัญหาการใช้กฎหมาย ได้แก่ปัญหาการตีความกฎหมาย หรือการเกิดข้อสงสัยว่าของกฎหมายได้

การอ่านและการเข้าใจกฎหมาย

เนื่องจากผู้ใช้กฎหมาย หมายถึงบุคคลทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกฎหมายฉบับนั้น ไม่ว่าจะเป็นประชาชนผู้ต้องปฏิบัติตามกฎหมาย เจ้าหน้าที่ของรัฐที่ทำหน้าที่บังคับการให้เป็นไปตามกฎหมาย เช่น เจ้าพนักงานตามกฎหมาย หรือตำรวจ ตลอดจนผู้ดำเนินคดีหรือвинิจฉัยข้อกฎหมายหรือข้อขัดข้องพิพาทที่เกิดขึ้นเนื่องจากการปฏิบัติหรือไม่ปฏิบัติตามกฎหมายนั้น เช่น นิติกร ทนายความ อัยการ หรือศาลม ซึ่งแต่ละฝ่ายอาจมีความเข้าใจหลักการพื้นฐานของบทกฎหมายหรือแปลความกฎหมายไปใน

ทิศทางเดียวกัน ก็จะช่วยให้เกิดปัญหาในการใช้กฎหมายน้อยลง หรือหากเกิดปัญหาจะต้องตีความกฎหมายหรืออุดช่องว่างของกฎหมายก็จะสามารถกระทำได้อย่างเป็นธรรมและเหมาะสม

การแปลความหมายของบทบัญญัติ

การแปลความหมายบทบัญญัติของกฎหมายกระทำไป เพื่อให้ได้ความว่าบทางกฎหมายนั้นมีข้อกำหนด ให้ครรต้องทำอะไร ที่ไหน เมื่อใด อย่างไร ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะมีโทษหรือไม่ อย่างไร หากทำจะได้รับสิทธิประโยชน์หรือได้รับผลดีอย่างไร มีหลักเบื้องต้นคือการทำความเข้าใจ ภาพรวมของกฎหมายและทำความหมายของบทบัญญัติรายมาตรา โดยการอ่านกฎหมายประกอบกันทั้งฉบับ มิใช่เฉพาะมาตราใดมาตราหนึ่ง

การใช้บทบัญญัติกับข้อเท็จจริง

หน่วยงานของรัฐซึ่งมีหน้าที่ดูแลให้มีการปฏิบัติตามกฎหมายฉบับหนึ่งพบว่ามีการฝ่าฝืนกฎหมายฉบับนั้นบ่อยครั้ง จึงได้มีการศึกษาข้อบกพร่องของกฎหมายและเสนอให้มีการแก้ไขกฎหมาย เช่นนี้เจ้าหน้าที่ของหน่วยงานนั้นต้องใช้กฎหมายในทางทฤษฎีหรือในทางปฏิบัติ

เจ้าหน้าที่ของหน่วยงานนั้นต้องใช้กฎหมายทั้งในทางทฤษฎี และในทางปฏิบัติโดยการจะทราบว่ามีผู้ฝ่าฝืนหรือไม่เป็นการใช้กฎหมายในทางปฏิบัติ เพราะต้องทราบข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น ข้อกฎหมายที่จะนำมาใช้ จากนั้นต้องปรับข้อเท็จจริงเข้ากับกฎหมายเพื่อให้ทราบผลว่ามีการฝ่าฝืนกฎหมายหรือไม่ และยังมีการใช้กฎหมายในทางทฤษฎีเมื่อมีการเสนอแก้ไขกฎหมาย เพราะต้องมีการพิจารณาว่า กฎหมายนั้นยังคงมีข้อเขตการใช้บังคับบุคคล ในเวลา หรือสถานที่ หรือมีหลักเกณฑ์และเงื่อนไขเช่นเดิมหรือไม่ หรือควรจะมีการแก้ไขใหม่อย่างไร หรือควรยกเลิกกฎหมายนั้น เสียก็ได้

ปัญหาการใช้กฎหมาย

ปัญหาการตีความกฎหมายและช่องว่างในกฎหมายเกิดขึ้นเมื่อใด ปัญหาทั้งสองกรณีมีความเกี่ยวข้องกันได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ปัญหาการตีความกฎหมายเกิดขึ้นเมื่อมีกฎหมายจะนำมาปรับใช้แก่ข้อเท็จจริง แต่บทบัญญัติของกฎหมายนั้นยังมีความไม่ชัดเจน กำหนด หรือเคลือบคลุม จึงต้องมีการตีความเพื่อหาความหมายที่แท้จริง ส่วนช่องว่างในกฎหมายเกิดขึ้นเมื่อไม่มีบทางกฎหมายลายลักษณ์อักษรจะนำมาปรับใช้แก่ข้อเท็จจริง ปัญหาทั้งสองกรณีอาจมีความเกี่ยวข้องกันได้ เพราะบางครั้งอาจมีการตีความกฎหมายผิดพลาด โดยคิดว่าเกิดช่องว่างในกฎหมาย เพราะไม่มีบทางกฎหมายจะนำมาปรับใช้ แต่ที่จริงแล้วมีเพียงแต่กฎหมายนั้นไม่ชัดเจนซึ่งเป็นปัญหาการตีความกฎหมายตามธรรมชาติ หรือคิดว่าสามารถนำบทกฎหมายซึ่งนำมาปรับใช้แก่ข้อเท็จจริงได้ แต่ที่จริงแล้วใช้ไม่ได้ และไม่มีบทางกฎหมายอื่นที่จะนำมาใช้ได้ ซึ่งเป็นกรณีที่เกิดปัญหาช่องว่างในกฎหมายเป็นตน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการตีความกฎหมายเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นตัวบ่งชี้ว่า กรณีนั้น ๆ เกิดปัญหานาในลักษณะใด และจะนำไปสู่การปรับใช้กฎหมายแก่ข้อเท็จจริงที่ถูกต้องต่อไป

การตีความกฎหมาย

1. การตีความกฎหมายคือ การค้นหาความหมายของบทกฎหมายที่เคลือบคลุม ไม่ชัดเจน หรืออาจแปลความได้หลายนัย เพื่อนำกฎหมายนั้นมาใช้ปรับกับข้อเท็จจริง

2. การตีความกฎหมายต้องอาศัยหลักวิชา ความรู้หลายแขนง รวมทั้งประสบการณ์และสามัญสำนึกด้วย อาจแยกได้เป็น 2 ประการ คือ การตีความตามลายลักษณ์อักษร และการตีความตามเจตนาธรรม

3. การตีความตามลายลักษณ์อักษรคือ การหยั่งทราบความหมายของถ้อยคำจากตัวอักษรของบทกฎหมายนั้นเอง โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การหาความหมายตามธรรมดาวงถ้อยคำ การหาความหมายจากภาษาเทคนิคหรือภาษาทางวิชาการ หรือจากความหมายพิเศษ

4. การตีความตามเจตนาธรรม คือการหยั่งทราบความหมายของถ้อยคำในบทกฎหมายจากเจตนาธรรม หรือความมุ่งหมายของกฎหมายนั้น โดยอาศัยเครื่องมือต่าง ๆ ทั้งจากตัวกฎหมายนั้นเอง หรือสิ่งที่อยู่ภายนอกกฎหมาย

หลักการตีความกฎหมาย

การตีความกฎหมายตามหลักวิชามี 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การตีความตามลายลักษณ์อักษร หรือตามตัวอักษร และการตีความตามเจตนาธรรม หรือตามความมุ่งหมายของบทบัญญัติ จะนำมาใช้เมื่อเกิดปัญหาความไม่ชัดเจน เคลื่อนคลุ่ม หรือกำหนดของถ้อยคำ หากกฎหมายมีความชัดเจนอยู่แล้ว ก็ไม่จำเป็นต้องมีการตีความ ในกรณีความอาจใช้หลักเกณฑ์ใดหลักเกณฑ์หนึ่งก็ได้ แต่โดยทั่วไปมักใช้การตีความตามตัวอักษรกับการตีความตามเจตนาธรรมประกอบกัน เพื่อช่วยให้หยั่งทราบหรือค้นหาความหมายของบทบัญญัติได้อย่างถูกต้องเหมาะสมหรือเป็นธรรมมากที่สุด

การตีความตามลายลักษณ์อักษร

พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 มาตรา 9 วรรคแรก บัญญัติว่า “ในกรณีที่นายจ้างไม่คืนเงินประจำเดือนตามมาตรา 10 วรรคสอง หรือไม่จ่ายค่าจ้าง ค่าล่วงเวลา ค่าทำงานในวันหยุด และค่าล่วงเวลาในวันหยุด ภายในเวลาที่กำหนดตามมาตรา 70 หรือค่าชดเชยตามมาตรา 118 ค่าชดเชยพิเศษตามมาตรา 120 มาตรา 121 และมาตรา 122 ให้นายจ้างเสียดอกเบี้ยให้แก่ลูกจ้างในระหว่างเวลาผิดนัดร้อยละสิบห้าต่อปี” ให้อธิบายว่าบทบัญญัตินี้มีความหมายว่าอย่างไร อาจมีประเด็นการตีความถ้อยคำตามลายลักษณ์อักษรตรงถ้อยคำใดบ้าง และจะสามารถค้นหาความหมายของถ้อยคำนั้นได้จากตัวอักษร พระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน พ.ศ. 2541 เป็นตัวอย่างของกฎหมายที่มีการเขียนบทบัญญัติในเชิงเทคนิคทางกฎหมายฉบับหนึ่ง เมื่อพิจารณาดูกฎหมายทั้งฉบับอย่างคร่าว ๆ แล้วจะเห็นว่าการใช้นิยามศัพท์และการอ้างอิงถึงมาตราอื่นค่อนข้างมาก เมื่ออ่านเฉพาะมาตรา 9 วรรคแรก ในเบื้องต้นจะพอเข้าใจได้ว่าเป็นบทบัญญัติที่กำหนดความรับผิดชอบของนายจ้างในกรณีที่ไม่ปฏิบัติหน้าที่ของตนในประการสำคัญคือการไม่จ่ายเงินอย่างได้อย่างหนึ่ง ให้แก่ลูกจ้างดังนี้

(1) เงินประจำนัก หรือ

(2) ค่าจ้าง ค่าล่วงเวลา ค่าทำงานในวันหยุด หรือค่าล่วงเวลาในวันหยุด หรือ

(3) ค่าชดเชย หรือค่าชดเชยพิเศษ

ซึ่งหากนายจ้างผิดนัดไม่จ่ายเงินดังกล่าวให้แก่ลูกจ้างตามกำหนด กฎหมายกำหนดสภาพบังคับประการหนึ่งให้นายจ้างคือต้องเสียดอกเบี้ยให้แก่ลูกจ้างในระหว่างเวลาผิดนัดร้อยละสิบห้าต่อปี บทบัญญัตินี้อาจมีประเด็นการตีความถ้อยคำแบบจะทุกถ้อยคำที่ปรากฏ เช่น “นายจ้าง” “ลูกจ้าง” “เงินประจำ” “ค่าจ้าง” “ค่าล่วงเวลา” “ค่าทำงานในวันหยุด” “ค่าล่วงเวลาในวันหยุด” “ค่าชดเชย”

“ค่าชดเชยพิเศษ” “ผิดนัด” “ภายในเวลาที่กำหนด” หรือ “ดอกเบี้ย” ซึ่งต้องมีการค้นหาความหมายจากตัวบทกฎหมายที่ปรากฏก่อน หากพบแล้วก็ถือว่าไม่มีปัญหาการตีความ แต่หากยังมีข้อสงสัยจะนำมาปรับใช้แก่ข้อเท็จจริงได้หรือไม่ ก็ต้องใช้หลักการตีความต่าง ๆ ตีความตามถ้อยคำนั้นต่อไป จนกว่าจะได้ความหมายที่เห็นว่าถูกต้องเหมาะสม

ประเด็นที่ยกตัวอย่างขึ้นมาตีความ อาจแยกถ้อยคำที่อาจมีปัญหาต้องตีความออกเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มแรกคือถ้อยคำที่อาจทำความหมายได้จากตัวบทกฎหมายฉบับนี้เอง และกลุ่มที่สองคือถ้อยคำที่ไม่สามารถทำความหมายโดยตรงจากกฎหมายฉบับนี้ ซึ่งอาจต้องค้นหาความหมายโดยใช้เครื่องมืออย่างอื่นมาช่วย ดังนี้

กลุ่มแรก ได้แก่ถ้อยคำซึ่งมีนิยามศัพท์ไว้ในตัวพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานฯ เช่นคำว่า “นายจ้าง” “ลูกจ้าง” “ค่าจ้าง” “ค่าล่วงเวลา” “ค่าทำงานในวันหยุด” “ค่าล่วงเวลาในวันหยุด” “ค่าชดเชย” “หรือค่าชดเชยพิเศษ” ซึ่งก็สามารถทำความหมายได้จากนิยามศัพท์ดังกล่าวโดยเฉพาะ นอกนี้ยังมีถ้อยคำอื่นที่ไม่มีนิยามศัพท์ไว้แต่อาจทำความหมายได้ระดับหนึ่งจากมาตรฐานที่อ้างอิงถึง เช่นคำว่า “เงินประกัน” ซึ่งอ้างอิงอยู่ในเงินประกันตามมาตรา 10 วรรคสอง ซึ่งเมื่ออ่านเนื้อความตาม มาตรารั้งกล่าวแล้วจะได้มาเพิ่มเติมว่าเงินประกันนั้นเป็นเงินที่นายจ้างเรียกรับหรือทำสัญญา ประกันกับลูกจ้างเพื่อชดใช้ค่าเสียหายในกรณีที่ลูกจ้างเป็นผู้กระทำ หรือคำว่า “ภายในเวลาที่กำหนด” เป็นกำหนดเวลาที่นายจ้างจะต้องจ่ายค่าจ้าง ค่าล่วงเวลา ค่าทำงานในวันหยุด หรือค่าล่วงเวลาในวันหยุด ซึ่งมีการอ้างอิงถึงกำหนดเวลาตามมาตรา 70 ซึ่งมาตราดังกล่าวก็ได้มีการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับวันที่นายจ้างจะต้องจ่ายเงินค่าจ้าง ฯลฯ ไว้เป็นต้น

กลุ่มที่สอง ได้แก่ถ้อยคำเช่น คำว่า “ผิดนัด” ซึ่งไม่มีนิยามศัพท์ไว้ในตัวพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงานฯ ซึ่งคำนี้ หลักกฎหมายเรื่องหนึ่ง ตาม ป.พ.พ. แล้วจะทราบว่าเป็นศัพท์ที่กฎหมายมีบัญญัติ เช่น มาตรา 204 แห่ง ป.พ.พ. อธิบายความหมายกรณีลูกหนี้ผิดนัดไว้ว่า หมายถึงการที่หนี้ถึงกำหนดชำระแล้วลูกหนี้ไม่ชำระหนี้ เช่น เงินกู้เข้ามา เมื่อถึงกำหนดจ่ายคืนแล้วไม่ยอมจ่าย ซึ่งแยกเป็น 2 กรณีคือ ถ้านหนี้นั้นไม่ได้กำหนดวันชำระหนี้ไว้ลูกหนี้จะผิดนัดก็ต่อเมื่อเจ้าหนี้ได้เตือนให้ชำระหนี้แล้ว ลูกหนี้ไม่ชำระหนี้ กับอีกกรณีหนึ่งคือ มีกำหนดวันชำระหนี้ตามวันแห่งปฏิทินไว้ หากลูกหนี้ไม่ชำระหนี้ตามวันที่กำหนดก็ถือว่าผิดนัดทันที โดยเจ้าหนี้ไม่จำเป็นต้องเตือนก่อน

เมื่อทราบความหมายของคำว่า “ผิดนัด” ก็ให้ไปพิจารณามาตรา 9 ของกฎหมายคุ้มครองแรงงานฯ อีกรึว่านายจ้าง (ซึ่งถือว่าเป็นลูกหนี้ในกรณีนี้เพราะมีหน้าที่ต้องจ่ายเงินให้แก่ลูกจ้าง) จะผิดนัดเมื่อใด โดยพิจารณาประกอบกับความหมายคำว่า “ภายในเวลาที่กำหนด” ที่ได้ค้นหาความหมายไว้แล้ว หากข้อเท็จจริงนายจ้างไม่จ่ายเงินให้ลูกจ้าง (หรือมาตรา 204 ป.พ.พ. เรียกว่าเป็น การ “ไม่ชำระหนี้”) ภายในเวลาที่กำหนดดังกล่าว ก็ถือว่านายจ้างผิดนัด ก็ต้องเสียดอกเบี้ยให้แก่ลูกจ้างในระหว่างเวลาผิดนัด ต้องเสียดอกเบี้ยให้แก่ลูกจ้างในระหว่างเวลาผิดนัดนั้นร้อยละสิบห้าต่อปี

ประเด็นที่อาจจะเป็นข้อสงสัยซึ่งต้องมีการตีความต่อไปอีก เช่น หากนายจ้างจ่ายเงินเป็นเช็ค หรือเป็นตราสารอื่นเช่นนี้ จะถือว่านายจ้างได้จ่ายเงินแล้วหรือไม่ เพราะในเวลาที่ลูกจ้างนำเช็คไปขึ้นเงิน อาจไม่มีเงินในบัญชี หรือที่เรียกว่าเช็คเด้ง ซึ่งก็ต้องตีความกันต่อไปว่า การจ่ายเงินของนายจ้าง ด้วยวิธีดังกล่าวถือเป็นการจ่ายเงินให้ลูกจ้างแล้วหรือไม่ ดังนี้เป็นต้น

การตีความตามเจตนากรณ์

มีประเด็นการตีความว่า “รถเข็นໂຮຕີ” จะอยู่ในบังคับแห่งพระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 78 ซึ่งบัญญัติกรณีผู้ขับรถในทางซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่นหรือไม่ โดยข้อเท็จจริง คือจำเลยได้เข็นรถขายໂຮຕີไปตามไฟล่อนนและถูกรถจักรยานยนต์ที่ผู้อื่นขับตามหลังมาเฉี่ยวชน เป็นเหตุให้ผู้นั้นถึงแก่ความตาย โดยจำเลยหลบหนีไปเมื่อเห็นความช่วยเหลือ และในเรื่องนี้มีการทำหนดความหมายของถ้อยคำที่เกี่ยวข้องดังนี้

พระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 4(15) บัญญัตินิยามคำว่า “รถ” ว่า หมายถึงยานพาหนะทางบกทุกชนิด เว้นแต่รถไฟและรถราง

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานกำหนดความหมายของคำว่า “ยาน” คือเครื่องนำไปพาหนะต่าง ๆ เช่นรถ เกวียน เรือ

คำว่า “พาหนะ” คือเครื่องนำไป เครื่องขับขี่ยานต่าง ๆ มีรถและเรือ เป็นต้นเรียกว่า ยานพาหนะ และคำว่า “ขับ” คือ บังคับให้เคลื่อนไป เช่นขับรถ ขับเรือ

ให้พิจารณาตามหลักการตีความตามเจตนากรณ์ของกฎหมายว่ารถเข็นໂຮຕີจะอยู่ในบังคับพระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ. 2522 หรือไม่ ด้วยเหตุด้วยผล

กรณีนี้เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงตามคำพิพากษาฎีกาที่ 4445/2543 ซึ่งศาลฎีกាដีความกฎหมายดังนี้

พระราชบัญญัติจราจรทางบก พ.ศ. 2522 มาตรา 4 (15) บัญญัตินิยามคำว่า “รถ” ไว้ว่า ยานพาหนะทางบกทุกชนิด เว้นแต่รถไฟและรถราง ทั้งตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กำหนดความหมายของคำว่า “ยาน” คือ เครื่องนำไป พาหนะต่าง ๆ เช่นรถ เกวียน เรือ คำว่า “พาหนะ” คือเครื่องนำไป เครื่องขับขี่ คือ บังคับให้เคลื่อนไป เช่น ขับรถ ขับเรือ ดังนี้ “รถเข็น” ของจำเลยเป็นเพียงวัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องใช้ในการประกอบอาชีพขายໂຮຕີ มิใช้ด้วยเจตนามุ่งประสงค์ ในอันที่จะขันเคลื่อนบุคคลหรือทรัพย์สินออกจากที่แห่งหนึ่งไปยังที่อื่นแห่งหนึ่งในลักษณะของ ยานพาหนะ จึงมิใช่ “รถ” ตามความหมายที่บัญญัตินิยามไว้ดังกล่าว และย่อมไม่อยู่ในบังคับแห่งพระราชบัญญัติจราจรทางบกฯ มาตรา 78 (แต่จำเลยต้องรับผิดตามกฎหมายอื่น เช่น ตาม ปอ มาตรา 129 ฐานกระทำการโดยประมาทให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย)

ซึ่งเห็นได้ว่าศาลฎีกາได้นำความหมายจากนิยามศัพท์คำว่า “รถ” ตามพระราชบัญญัติจราจรทางบกฯ มาพิจารณาในชั้นแรก แต่เนื่องจากนิยามนั้นอย่างมีความไม่ชัดเจนว่า “ยานพาหนะ” หมายความว่าอย่างไรจึงได้นำความหมายตามพจนานุกรมมาใช้ประกอบ จึงเห็นเจตนากรณ์ของกฎหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การอุดช่องว่างในกฎหมาย

1. เมื่อเกิดช่องว่างในกฎหมาย คือการที่ไม่มีบทกฎหมายจะยกมาปรับแก้คดีได้ในทางแห่ง และพานิชย์ ให้วินิจฉัยคดีนั้นตาม Jarvis ประพณ์แห่งห้องถิน หรือโดยอาศัยเทียบเคียงบทกฎหมาย ใกล้เคียงอย่างยิ่ง หรือตามหลักกฎหมายทั่วไปตามลำดับ

2. การอุดช่องว่างโดย Jarvis ประพณ์ เป็นการพิจารณาว่าในกรณีที่ไม่มีกฎหมายจะนำมาใช้ บังคับนั้น ในห้องถินที่เกิดคดีมี Jarvis ประพณ์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ถือปฏิบัติสืบท่องมาจนเป็นกรอบปฏิบัติของกลุ่มนั้นในเรื่องนั้นหรือไม่ ถ้าหากมี ให้วินิจฉัยไปตามนั้น

3. การอุดช่องว่างโดยเทียบเคียงกฎหมายใกล้เคียงอย่างยิ่ง เป็นกรณีที่ไม่มีกฎหมายและ Jarvis ประเพณีแห่งท้องถิ่น จะนำมาใช้บังคับก็ให้นำบทกฎหมายที่บัญญัติไว้สำหรับข้อเท็จจริงที่ใกล้เคียงกันมาใช้วินิจฉัยแก่คดี

4. การอุดช่องว่างโดยหลักกฎหมายทั่วไป เป็นกรณีที่ไม่มีทั้งกฎหมาย Jarvis ประเพณีแห่งท้องถิ่นและกฎหมายใกล้เคียงอย่างยิ่งจะนำมาใช้บังคับ ก็ให้นำหลักกฎหมายทั่วไป ได้แก่ หลักกฎหมายที่ได้สกัดได้จากเรื่องเฉพาะเรื่องหลายเรื่อง หลักกฎหมายที่ใช้กันจนเป็นหลักสากล หรือสุภาษิตกฎหมาย เป็นต้น มาใช้วินิจฉัยแก่คดี

5. กฎหมายบางประเภท เช่น กฎหมายอาญา มีหลักการตีความไว้โดยเฉพาะ ไม่สามารถใช้หลักการอุดช่องว่างของกฎหมายในทางแพ่งนี้ได้ หรือหากกฎหมายอื่นได้กำหนดวิธีอุดช่องว่างของกฎหมายไว้โดยเฉพาะ ก็ให้ใช้วิธีอุดช่องว่างตามกำหนดไว้้นั้น

การอุดช่องว่างโดย Jarvis ประเพณี

Jarvis ประเพณีที่จะนำมาปรับแก่คดีได้ จะต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้

- (1) ต้องใช้บังคับมาเป็นเวลานาน
- (2) ต้องเป็นที่ยอมรับและถือตามของมหาชนทั่วไป
- (3) ต้องไม่ขัดหรือแย้งกับกฎหมาย
- (4) ต้องไม่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน

การอุดช่องว่างโดยเทียบเคียงกฎหมายใกล้เคียงอย่างยิ่ง

ในการค้นหาบทกฎหมายใกล้เคียงอย่างยิ่งเพื่อมาปรับใช้แก่กรณีผู้อุดช่องว่างในกฎหมายควรต้องมีคุณลักษณะสำคัญอย่างไร

เนื่องจากกฎหมายใกล้เคียงอย่างยิ่งคือบทกฎหมายที่บัญญัติไว้สำหรับข้อเท็จจริงที่ใกล้เคียงกันกับ เรื่องที่เป็นประเด็นปัญหา ดังนั้น ผู้อุดช่องว่างในกฎหมายซึ่งต้องค้นหาบทกฎหมายใกล้เคียงอย่างยิ่ง จึงควรมีคุณสมบัติสำคัญ คือครรศึกษาหลักกฎหมายในเรื่องต่าง ๆ ให้แต่ก่อนว่า กฎหมายแต่ละลักษณะมีหลักการสำคัญอย่างไร และนำมาใช้ในกรณีใดบ้าง เพราะบ่อยครั้งที่กฎหมายมีลักษณะเบื้องต้นใกล้เคียงกันมาก เช่นการซื้อขายเงินผ่อน และการเช่าซื้อซึ่งมีการนำรัฐพย์สินที่ตกลงทำนิติกรรมกันมาใช้ได้ก่อนและมีการชำระราคากันเป็นวงเดือนเดียวกัน แต่ต่างกันที่การโอนกรรมสิทธิ์ โดยการซื้อขายเงินผ่อน กรรมสิทธิ์จะโอนมายังผู้ซื้อทันที แต่การเช่าซื้อกรรมสิทธิ์จะโอนมายังผู้เช่าซื้อต่อเมื่อได้ชำระเงินครบตามจำนวนที่ตกลงกันไว้

การเข้าใจหลักกฎหมายจะช่วยให้ทราบว่าในเรื่องนั้น ๆ มีกฎหมายที่จะนำมาปรับใช้โดยตรงหรือไม่ หากไม่มี จะมีบทกฎหมายใดที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้บ้าง ซึ่งจะสามารถนำมาปรับใช้แก้ข้อเท็จจริงที่เป็นปัญหานั้นได้อย่างเหมาะสม

การอุดช่องว่างโดยกฎหมายทั่วไป

การอุดช่องว่างโดยใช้หลักกฎหมายทั่วไปในกฎหมายแพ่งฯ และกฎหมายอาญา มีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

การอุดช่องว่างโดยใช้หลักกฎหมายทั่วไปในกฎหมายแพ่งฯ และกฎหมายอาญา มีความเหมือนกันคือ ในกรณีที่ไม่มีบทกฎหมายหรือ Jarvis ประเพณีมาปรับใช้แก้ข้อเท็จจริงได้ ผู้ใช้กฎหมายอาจอุดช่องว่างในกฎหมายเพื่อความเป็นธรรมหรือเป็นคุณแก่บุคคลที่เกี่ยวข้องได้ แต่การอุดช่องว่าง

ในกฎหมายแพ่งและกฎหมายอาญา มีความต่างกันคือ ตามกฎหมายอาญาจะอุดช่องว่างแห่งกฎหมายให้เป็นการลงโทษแก่บุคคลหรือให้เป็นการลงโทษหนักขึ้นไม่ได้ (กัญญาลักษณ์ ไชยรงรัตน์, 2556)

2. แอนิเมชัน (Animation)

เมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 นักสร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นเริ่มทดลองใช้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งกำลังถูกพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของตนเอง ในศตวรรษที่ 1970 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแบ่งแยกออกจากภาพยนตร์การ์ตูนของสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์ยักษ์ซึ่งไม่สามารถหาได้ในสหรัฐอเมริกาเลย ในศตวรรษที่ 1980 แอนิเมชันได้รับความนิยมกว้างขวางในญี่ปุ่น ทำให้ธุรกิจการสร้างแอนิเมชันเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และในศตวรรษที่ 1990 และ 2000 ซึ่งเสียงของแอนิเมชันได้แพร่ขยายไปยังนักประเทคโนโลยีญี่ปุ่นพร้อม ๆ กับการขยายตัวของตลาดแอนิเมชันนอกประเทศ

ความหมายของแอนิเมชัน

ราชบัณฑิตยสถาน ได้บัญญัติศัพท์ animation เป็นภาษาไทยว่า “ชีวลักษณ์” หรือใช้หับศัพท์ว่า “แอนิเมชัน” ซึ่งหมายถึง การทำให้เคลื่อนไหว หรือการทำภาพเคลื่อนไหว หรือภาพเคลื่อนไหว

สมหมาย ตามประวัติ (2562) ได้ให้ความหมายของแอนิเมชันไว้ว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้น โดยการนำเอาภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายแบบต่อเนื่องด้วยความเร็วสูง จึงทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552) ได้ให้ความหมายของแอนิเมชันไว้ว่า แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตามเมื่อมนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกัน

Layboune (1998) ได้ให้ความหมายของแอนิเมชันไว้ว่า แอนิเมชัน หมายถึง การทำให้มีชีวิตจากผู้ที่ได้ให้ความหมายของคำว่า แอนิเมชัน ในข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แอนิเมชัน หมายถึง การนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกันให้เป็นเรื่องราว และฉายด้วยความเร็วสูงเพื่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว

หลักการของแอนิเมชัน (Principle of Animation)

วิสูฐ จันมา (2558) ได้ระบุหลักการของแอนิเมชันโดยอ้างอิงจากทฤษฎีของ Frank Thomas และ Ollie Johnston ซึ่งประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ทั้งหมด 12 ข้อดังนี้

1. Squash และ Stretch Squash เป็นลักษณะของออบเจกต์ที่ถูกบีบอัดเมื่อกระแทบสิ่งต่าง ๆ และจะขยายตัว (หรือ Stretch) กลับสู่ลักษณะเดิม สามารถนำทฤษฎีนี้ไปใช้กับการเคลื่อนที่ของออบเจกต์ในลักษณะต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความสมจริงให้มากขึ้นได้ เช่น การหด และขยายตัวของลูกบอลที่

เคลื่อนที่ไปรอบกับพื้นซึ่งลูกบลจะมีลักษณะแบบ หรือหดตัวลงเพราะแรงอัด จากนั้nlูกบลจะกระดอนขึ้น และลอยอยู่บนอากาศพร้อมกับขยายตัวเหมือนเดิม เป็นต้น

2. Timing คือ การกำหนดเวลาหรือความเร็วของการเคลื่อนไหวให้กับออบเจกต์ ซึ่งสามารถใช้อธิบายความหมายบางอย่างได้ ตัวอย่างเช่น การเดินของคนที่มีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วแสดงถึงสถานการณ์ที่รีบเร่ง หรือในกรณีที่ลูกบลกระดอนพื้นเห็นว่าลูกบลในช่วงที่ 1 จะมีความเร็วสูง ดังนั้น ภาพจึงถูกแสดงห่างกันเหมือนกับลูกบลเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว ส่วนช่วงที่ 2 ภาพจะแสดงใกล้กันมากขึ้นเหมือนกับลูกบลเคลื่อนที่อย่างช้า ๆ เป็นต้น

3. Anticipation คือ การคาดการณ์ว่าในเวลาถัดไปออบเจกต์จะเคลื่อนที่อย่างไร และเตรียมวางแผนการเคลื่อนที่ของออบเจกต์ไว้ล่วงหน้าให้เหมาะสมสมดุลสมบัติของออบเจกต์ เช่น การตีลูกเบสบอลผู้เล่นจะต้องเหยียงไม่ไปด้านหลังก่อนตีลูก เป็นต้น

4. Staging คือ แนวคิดในการจัดเรียงแต่ละเฟรมของพื้นหน้า (Foreground) ให้มีพื้นที่กับฉากด้วยการกำหนดสีหรือลักษณะเส้นให้มองเห็นได้ง่าย โดยตัวละครจะต้องถูกกลมกลืน และสอดคล้องกับพื้นหลัง (Background)

5. Straight Ahead Action and Pose to Pose Straight ahead เป็นการวัดหรือขับตัวละครไปที่ละนิดตั้งแต่เฟรมแรกไปจนถึงเฟรมสุดท้ายของการเคลื่อนไหวนั้น ๆ ซึ่งการทำงานในลักษณะนี้จะทำให้เกิดการสร้างสรรค์ของการคิดและจินตนาการของนักออกแบบการเคลื่อนไหวทำให้ได้การเคลื่อนไหวที่มีความน่าสนใจ แต่มีข้อเสียคือ เมื่อเราใช้การทำงานวิธีนี้ยังคิดและจินตนาการมากเท่าไหร่ นั้นเท่ากับว่าเราต้องใช้เวลาในการทำงานมากขึ้นด้วย

Pose-to-Pose เป็นการวัดหรือขับตัวละครอย่างมีแบบแผน คือมีการวางแผนการวัดไว้ ซึ่งก่อนที่เราจะลงมือสร้างภาพเคลื่อนไหวเราต้องศึกษารายละเอียดต่าง ๆ และหาดูภาพสเก็ตการเคลื่อนไหวคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นถึงท่าทางการแสดงของตัวละครว่าจะเคลื่อนไหวในลักษณะใด จะเป็นข้อดีให้สามารถกำหนดการเคลื่อนไหวได้เป็นส่วน ๆ สามารถทำความเข้าใจและตรวจสอบได้จ่ายหากเกิดข้อผิดพลาด ช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างรวดเร็ว แต่ข้อเสียของการทำงานด้วยวิธีนี้คือ จะได้ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ไม่มีความยืดหยุ่น ขาดลูกเล่นต่าง ๆ

6. Follow Through และ Overlapping Action Follow Through คือ การแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงจากท่าทางหนึ่งไปยังอีกท่าทางหนึ่ง ส่วน Overlapping Action เกิดจากการนำ Anticipation และ Follow Through มาใช้เพื่อแทรกการเคลื่อนไหวที่ต้องแสดงในลำดับถัดไปถัดไปก่อนที่การเคลื่อนไหวก่อนหน้าจะหยุดลงทำให้การแสดงแอนิเมชันต่อเนื่อง และดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การแสดงภาพของคนตีกอล์ฟซึ่งจะต้องแสดงลักษณะท่าทางการเหวี่ยงไม่ไปด้านหลังก่อน เพราะเมื่อตีลูกออกไปแล้วจะต้องแสดงภาพการเหวี่ยงไม่ไปด้านหน้า ซึ่งเกิดจากแรงเสียดทานี้ เป็นต้น

7. Slow-in และ Slow-out Slow-in คือ การเคลื่อนที่ของออบเจกต์ด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องก่อนถึงจุดสูงสุดจะเคลื่อนที่ช้าลงส่วน Slow-out คือ การเคลื่อนที่ของออบเจกต์ที่

สามารถเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาตามแรงโน้มถ่วง ตัวอย่างเช่น เมื่อลูกболกระดอนขึ้นบนอากาศจะมีการเคลื่อนที่ในลักษณะ Slow-in โดยความเร็วจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเริ่มช้าลงจนหยุดนิ่ง ณ จุดสูงสุดของการกระดอนเมื่อลูกบอลตกจะเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อย ๆ ในลักษณะ Slow-out และเพิ่มขึ้นสูงสุดก่อนที่จะตกกระแทปเป็นตัน

8. Arcs คือ การเคลื่อนที่ในลักษณะเส้นโค้งตามโครงสร้างของขอบเจ็กต์ เช่น การเคลื่อนไหวของแขน และการเคลื่อนที่ของลูกบอล เป็นตัน ทฤษฎีนี้จะช่วยให้แอนิเมชันมีความสมจริงมากขึ้น เช่น การเคลื่อนไหวของแขน และขาที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง เนื่องจากอวัยวะทั้ง 2 ประกอบด้วยข้อต่อที่สามารถพับ หรืออ่อนได้

9. Secondary Action คือ การเคลื่อนไหวที่เป็นผลมาจากการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก่อน หน้าซึ่งทำให้แอนิเมชันมีความสมจริงมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การเดินของคนจะเกิดการเคลื่อนที่ของขาซึ่งสัมพันธ์กับแขน เป็นตัน

10. Exaggeration คือ ลักษณะท่าทางต่าง ๆ ของตัวละครที่สามารถสื่ออารมณ์ไปยังผู้ชมได้ เช่น เมื่อตัวละครพบสิ่งที่น่ากลัวจะแสดงความกลัวออกมากทางสายตา เป็นตัน

11. Solid Drawing คือ การเขียนภาพ เขียนลักษณะตัวละครให้มีมิติที่ถูกต้อง มีความเป็น 3 มิติตามหลักสัดส่วน จะช่วยให้งานมีความเป็นธรรมชาติ สมจริง

12. Appeal คือ การกำหนดลักษณะเด่นให้กับตัวละครด้วยการกำหนดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ เพื่อสื่ออารมณ์ และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชมรวมถึงทำให้ตัวละครมีความโดดเด่น มากกว่าตัวละครตัวอื่น

กระบวนการสร้างแอนิเมชัน (Process of Animation)

วิสูฐ จันมา (2558) ได้กล่าวว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหวและภาพนิทรรศการตุนหนึ่งเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องขนาดสั้นหรือยาว เทคนิคทางภาพเคลื่อนไหวจะเป็นแบบใด ก็มีกระบวนการทำงาน ออกแบบสร้างสรรค์งานภาพเคลื่อนไหวประเภทเดียวกันหรือคล้ายกันทั้งหมด โดยกระบวนการสร้าง แอนิเมชันแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) หรือขั้นตอนการเตรียมงาน เป็นขั้นตอนสำหรับ การเตรียมสร้างงานแอนิเมชัน เริ่มตั้งแต่การเตรียมเนื้อเรื่องให้เป็นภาพคร่าว ๆ การวางแผนกลยุทธ์ การเตรียมงบประมาณและทรัพยากรต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในการทำงาน การวางแผนเช็ปต์ (Concept) และ การพัฒนาแนวคิด (Idea) เรื่องย่อทั้งหมดของงาน (Treatment) การเขียนบท (Script) การออกแบบ ลักษณะของตัวละคร (Character Design) ภาพร่างของเรื่องทั้งหมด (Thumbnail) การสร้างสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เสียงพากษ์ หรือเสียงตัวละคร (Voice Recording) Story Reel และการทดสอบการเคลื่อนไหว (Animatic)

ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นขั้นตอนการเริ่มลงมือทำงานแอนิเมชันจาก Storyboard ที่เตรียมไว้ก่อนหน้านี้ จากขั้นตอนการเตรียมงาน เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตซึ่งจะเริ่ม จากการจัดวาง Layout โดยการทำแอนิเมติก (Create an Animatic) การเตรียมและทดสอบเสียง (Sound & Testing) การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละครและภาพไปจนถึงการทำแอนิเมชัน

ส่วนต่าง ๆ จักรบทมดทั้งเรื่อง หลังจากเสร็จขั้นตอนนี้ เรายังจะได้การ์ตูนแอนิเมชันเต็ม ๆ หนึ่งเรื่องที่พร้อมจะนำไปตัดต่อ ตกแต่ง แก้ไขเสียง และนำไปเผยแพร่ต่อไปการทำแอนิเมติก คือการนำภาพวาดตามแนวความคิดสร้างสรรค์มาประกอบกันเข้าเป็นเรื่องราว สามารถสื่อแนวความคิดหลักให้ญี่ปุ่น ในเรื่องได้ การทำแอนิเมติกจะทำให้นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิด กรอบเวลาและการดำเนินเรื่องราวย่างมีเหตุผลและต่อเนื่องได้

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เป็นขั้นตอนการปรับแต่งเสียง การใส่ Pre-loader ใส่ Title และ Credit ใส่ปุ่มหยุด หรือการเล่นช้า การใส่บรรยายภาษาครอบ ๆ ในภาพ การใส่เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ทางภาพ การนำเสนอในรูปแบบอินเตอร์เน็ตหรือการนำเสนอในรูปแบบไฟล์วิดีโอ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการนำไปใช้ ถือว่างานที่ได้จากขั้นตอนนี้จะเป็นงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ทั้งภาพ และเสียงพร้อมจะนำไปใช้งานจริง

โดยงานวิจัยนี้ได้นำทฤษฎีแอนิเมชันมากำหนดรูปแบบแอนิเมชัน และใช้กระบวนการในการสร้างแอนิเมชันในการพัฒนาสื่อไม้ขันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้นเพื่อที่จะทำให้ภาพเคลื่อนไหวเกิดความสมจริง และสมบูรณ์

3. อินโฟกราฟิก (Infographic)

ในปัจจุบันอินโฟกราฟิกได้กล้ายมาเป็นการนำเสนอข้อมูลที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยอินโฟกราฟิกนั้นได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลาย ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

จรรยา เทศนา (ม.ป.ป.) ได้ให้ความหมายของอินโฟกราฟิกไว้ว่า อินโฟกราฟิก หมายถึง การนำข้อมูลและภาพที่อาจจะเป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน

Lankow, Ritchie and Crooks (2012) ได้กล่าวว่าอินโฟกราฟิกแบ่งออกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ static, interactive และ motion. อินโฟกราฟิกแบบคงที่ (Static Infographic) คือ รูปภาพ เช่น การจับหน้าจอในช่วงเวลาที่แน่นอน (Edward Segel & Heer, 2010) อินโฟกราฟิกแบบโต้ตอบ (Interactive Infographic) คือ การเล่าเรื่องราวที่สามารถแสดงและแก้ไขโดยการปรับเปลี่ยนพารามิเตอร์ (Betrancourt & Tversky, 2000; Brucker, Scheriter & Gerjets, 2014; Tversky, Morrison & Betrancourt, 2002) อินโฟกราฟิกแบบเคลื่อนไหว (Motion Infographic) เป็นการใช้มัลติมีเดียและภาพเคลื่อนไหวในหลาย ๆ รูปแบบ (เช่น เพลง เสียงภาพพยนตร์สั้น) ในการเล่าเรื่อง

Meirelles, I. (2013) ได้ให้ความหมายของอินโฟกราฟิกไว้ว่า อินโฟกราฟิก หมายถึง การแสดงข้อมูลด้วยกราฟิก ประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ แผนที่ ไดอะแกรม รวมกับการสื่อสารด้วยภาษา

Lamb, A. and Johnson, L. (2014) ได้ให้ความหมายของอินโฟกราฟิกไว้ว่า อินโฟกราฟิก หมายถึง การแทนข้อมูลที่มีความซับซ้อนด้วยภาพกราฟิก เพื่อให้ผู้ใช้ได้ภาพกว้างของแนวคิดและสามารถเข้าใจได้ง่าย

จากการให้ความหมายของอินโฟกราฟิกดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า อินโฟกราฟิก หมายถึงการนำเสนอภาพกราฟิกที่ใช้แทนข้อมูล ตัวเลข ที่มีจำนวนมาก เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใจข้อมูลได้ง่าย และรวดเร็ว

หลักการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก

จรรักษ์ เทศนา (ม.ป.ป.) ได้กล่าวว่า ข้อมูลสารสนเทศสามารถนำมายัดทำให้สวยงาม และมีประโยชน์หากมีการนำเสนอที่ดี ข้อมูลสารสนเทศจำนวนมากเมื่อนำมาเสนอโดยจัดกลุ่มของข้อมูลแล้วทำให้มีเกิดความน่าสนใจ การจัดทำข้อมูลให้เป็นภาพกราฟิกจึงเป็นที่นิยมในปัจจุบันอินโฟกราฟิกเป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย

Hyperakt's Josh Smith ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ค้นพบกระบวนการที่ดีในการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic) 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล (Gathering Data) คัดเลือกข้อมูลติดที่รวมมาแต่ที่ยังไม่เป็นระเบียบ โดยอาจใช้โปรแกรม Microsoft Excel เขียนแหล่งอ้างอิงที่มาของข้อมูลที่เป็นต้นฉบับบันทึกภาพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ไม่ควรแยกภาพ หรือแนบภาพกับข้อมูลออกจากกัน

2. การอ่านข้อมูลทั้งหมด (Reading Everything) อ่านข้อมูลเฉพาะจุดเน้น หรืออ่านอย่างผิวเผินให้ผ่านไปอย่างรวดเร็วเพราคิดว่าเสียเวลาจะทำให้ได้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้เรามองเห็นภาพรวมของประเด็นสำคัญผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกต้องมีทักษะในการจัดการข้อมูล และแนวโน้มว่าข้อมูลที่สำคัญไม่ถูกละเลยที่จะมาสนับสนุนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

3. การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง (Finding the Narrative) การนำเสนอข้อมูลที่น่าเบื่อจะทำให้อินโฟกราฟิกน่าเบื่อ เว้นแต่ว่าจะค้นพบการนำเสนอเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจ อินโฟกราฟิกเริ่มที่จะมุ่งหมายเดียวขยายความข้อมูลที่ซับซ้อน อธิบายกระบวนการเน้นที่แนวโน้มหรือสนับสนุนข้อโต้แย้งการหาวิธีการเล่าเรื่องที่น่าสนใจจะยุ่งยากในระยะแรก ถ้าเราคุ้นเคยกับข้อมูลที่มีอยู่จะทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ การใส่ใจกับเนื้อหาที่สำคัญที่จะช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีคุณค่า

4. การระบุปัญหาและความต้องการ (Identifying Problems) เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้องอาจมีข้อมูลที่ไม่สนับสนุนหัวข้อ หรือประเด็นที่เราต้องการนำเสนอควรมีการอภิปรายหากข้อสรุปที่แท้จริงเพื่อระบุปัญหา และความต้องการผู้ชมต้องการข้อมูลที่มีการจัดการ และมีการออกแบบที่ดีมีฉะนั้นจะกลายเป็นหลักฐานที่ไม่ถูกต้องข้อมูลต้องถูกต้อง และไม่ผิดพลาด ปรับปรุงข้อมูล และเรื่องราวให้มีเอกลักษณ์ตรงกับหัวข้อศึกษาทบทวนหลาย ๆ ครั้ง หากวิธีการนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้อง และมีคุณค่าซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายในการออกแบบให้ชนะใจผู้ชม นักออกแบบที่ดีต้องมีมุมมอง และเห็นคุณค่าในรายละเอียดของข้อมูลที่ชัดเจน

5. การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล (Creating a Hierarchy) จัดลำดับชั้นของข้อมูลเป็นที่นิยมในการสรุปข้อมูล เป็นการนำผู้ชมให้มองเห็นภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นวิธีการจัดการกับข้อมูลในการสร้างอินโฟกราฟิก และต้องผู้ชมตามโครงสร้างลำดับชั้นของข้อมูล การจัดรูปแบบข้อมูลตามลำดับจะส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเป็นช่วงระยะของการเล่าเรื่อง ซึ่งถูกจัดทำเป็นวิธีการที่แพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิก

6. การออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Building a Wireframe) เมื่อพิจารณาตรวจสอบคัดเลือกข้อมูลอย่างละเอียดแล้วจัดแบ่งข้อมูลเป็นลำดับชั้น และออกแบบโครงสร้างของข้อมูล ผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับภาพ หรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลสำคัญที่จัดไว้เป็นลำดับชั้น แล้วนำไปให้ผู้ชุมวิภาคซ์วิจารณ์การออกแบบที่ผ่านการโต้เถียงจากบุคคลในหลายมุมมอง ที่ให้ข้อเสนอแนะแตกต่างกันออกไปจะเป็นข้อสรุปของการจัดทำโครงสร้างอินโฟกราฟิก

7. การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิก (Choosing a Format) เมื่อสิ้นสุดการกำหนดภาพ หรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลแล้ว วิธีจัดกระทำข้อมูลที่ดีที่สุด คือการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนผัง กราฟต่าง ๆ เช่น กราฟแท่งกราฟเส้น กราฟวงกลม หรืออาจใช้ไดอะแกรม หรือผังงานเพื่ออธิบายกระบวนการอาจจำแนกที่มาประกอบในการเล่าเรื่องหรือบางที่การใช้ตัวเลขนำเสนอข้อมูลง่าย ๆ อาจเป็นวิธีที่ดีที่สุด

8. การกำหนดภาพให้ตรงกับหัวข้อ (Determining a Visual Approach) การเลือกใช้ภาพในการทำให้อินโฟกราฟิกให้ดูดีมีส่องแแนวคิด คือใช้ข้อมูลติดมาด้วยการทำเป็นกราฟ หรือแผนผังให้น่าสนใจใช้สีการพิมพ์ และการจัดโครงสร้าง ในการออกแบบงานให้มีศิลปะและใช้ลายเส้นวาดภาพ หรือคำอุปมาเปรียบเทียบไม่แสดงข้อมูลตัวเลขของมารอย่างชัดเจน จะเห็นเป็นภาพแสดงแทนข้อมูลคล้ายกับกราฟ หรือแผนผังเท่านั้น ไม่ควรติดยืดกับวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ควรผสมผสานวิธีการใช้กราฟ แผนภาพ และแผนผังตัวต่อตัวประกอบด้วยการวาดลายเส้น หรือนำภาพที่เป็นตัวแทนของข้อมูล มาจัดวางซ้อนกันอาจเสริมด้วยข้อมูลสื่อตราสัญลักษณ์ และเนื้อหาในการออกแบบให้ตรงกับหัวข้อ

9. การตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้ (Refinement and Testing) เมื่อออกแบบอินโฟกราฟิกเสร็จแล้วเริ่มตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ผู้ชุมชนจะดูทั้งข้อมูลและภาพที่เล่าเรื่องราว เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่เสร็จแล้วมีคุณภาพตรงกับหัวข้อและเป้าหมายประเมินทั้งการออกแบบ และจุดเน้น จนกระทั่งผลงานชัดเจนและเข้าใจง่าย ทดลองให้กลุ่มตัวอย่างชมผลงานและให้ข้อคิดเห็นว่าสามารถเข้าใจได้ง่ายหรือไม่ โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเห็นข้อมูลมาก่อนประเมินกลับไปกลับมาระหว่างผู้ชุม รวมถึงกลุ่มตัวอย่าง จนกระทั่งลงตัวได้ข้อยุติจึงนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณะ

10. การแบ่งปันความรู้ในอินเทอร์เน็ต (Releasing It into the World) อินโฟกราฟิกส่วนใหญ่เผยแพร่แบ่งปันในอินเทอร์เน็ตมีแพร์ทเนอร์หลายเป็นที่นิยม เป็นการทดสอบผลงาน ข้อมูลที่มีลักษณะที่น่าสนใจจะถูกอ่านโดยบุคคลทั่วไป ข้อมูลที่ถูกตรวจสอบและพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วไม่ได้หมายความว่าเราจะเป็นผู้ค้นพบวิธีการเล่าเรื่องราวนั้น ถึงแม่ว่าผลงานจะเคยถูกเผยแพร่มาแล้ว การวิภาคซ์วิจารณ์จากอินเทอร์เน็ตจะช่วยขยายข้อโต้แย้ง และค้นพบวิธีการนำเสนอข้อมูลวิธีใหม่ได้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ จะได้รับการปรับปรุงแก้ไข ผลงานที่ถูกวิจารณ์จากผู้เชี่ยวชาญมาสู่ตัวเราเหมือนเป็นรางวัลในการทำงานการออกแบบที่ถูกกลั่นกรองอย่างเข้มข้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะสะกดผู้ชุม

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกที่ดีนั้นต้องประกอบไปด้วยหลักการออกแบบดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือได้
2. มีทักษะในการรวบรวมข้อมูลและมองเห็นประเด็นสำคัญ

3. ค้นหาวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่น่าเบื่อ
4. มีการอภิปรายหาข้อสรุปที่แท้จริงในการระบุปัญหา
5. จัดเรียงลำดับชั้นของข้อมูล
6. ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจกับภาพหรือกราฟิก
7. เลือกรูปแบบการนำเสนอ
8. เลือกใช้ภาพในการทำให้อินโฟกราฟิกให้ดูดี
9. เมื่อทำการออกแบบอินโฟกราฟิกเสร็จแล้วควรมีการตรวจสอบข้อมูล มีการประเมิน

คุณภาพ

10. เผยแพร่สื่อผ่านทางออนไลน์ เพื่อให้เกิดการแสดงความคิดเห็นแล้วนำมารับรู้แก่ไป

4. องค์ประกอบศิลป์ (Composite)

จุดมุ่งหมายขององค์ประกอบศิลปะเพื่อความงามและดึงดูดความสนใจ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านจิตกรรม ศิลปินผู้สร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม และความพึงพอใจของตนเอง รวมทั้งผู้อื่นด้วย ฉะนั้นจึงต้องพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อทำให้ผลงานที่ออกแบบมา น่าสนใจ ซึ่งต้องนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดวางเข้าด้วยกัน โดยยึดหลักทำให้เกิดความสวยงาม เพื่อเป็นสื่อแสดงความหมาย การนำเสนอองค์ประกอบศิลป์มาจัดทำในงานศิลปะเพื่อแสดงเรื่องราว สื่อความหมาย โดยการอาศัยผลงานศิลปะเป็นสื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ

สิทธิศักดิ์ รัญชรีสวัสดิ์กุล (2529) ได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ไว้ว่า องค์ประกอบศิลป์หมายถึง เครื่องหมายหรือรูปแบบที่นำมาจัดรวมกันแล้วเกิดรูปร่างต่าง ๆ ที่แสดงออกในการสื่อความหมายและความคิดสร้างสรรค์

ชลุด นิมสมอ (2531) ได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ไว้ว่า องค์ประกอบศิลป์หมายถึงศิลปะที่มีนุชย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม ซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่มีนุชย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผล ที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ

สวนศรี ศรีแพงพงษ์ (2538) ได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ไว้ว่า องค์ประกอบศิลป์หมายถึง สิ่งที่ศิลปินและนักออกแบบใช้เป็นสื่อในการแสดงออกและสร้าง ความหมายโดยนำมารวบเข้าด้วยกันและเกิดรูปร่างอันเด่นชัด

มนิตร กรินพงศ์ (ม.ป.ป.) ได้ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ไว้ว่า องค์ประกอบศิลป์หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ขนาด สัดส่วน น้ำหนัก แสง เกลักษณะ พื้นผิว ที่ว่างและสี

จากการหมายดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ เช่น จุด เส้น รูปร่าง ฯลฯ ที่นำมารวบกันแล้วเกิดรูปร่างต่าง ๆ

องค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะ องค์ประกอบศิลป์เป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างมาก แม้บางครั้งจะถูกนำมาใช้สร้างสรรค์งานศิลปะเป็นครั้งคราวก็ตาม องค์ประกอบศิลป์ในบางเรื่องเป็นส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ในอีกเรื่องหนึ่ง เช่น เส้น เป็น

ส่วนประกอบของ รูปร่าง รูปทรง เป็นต้น และองค์ประกอบศิลป์ในบางเรื่องเป็นผลมาจากการประกอบศิลป์อื่น ๆ เช่น ค่าของความอ่อนแก่ทำให้เกิดแสงและเงา แสงเงาทำให้เกิดรูปร่างมองเห็นเป็นรูปทรง รูปร่าง รูปทรงที่ถูกส่วนอกขันขาด สมจริง ทำให้เกิดสัดส่วนความแตกต่างกันของเส้น รูปทรง สี พื้นผิว ทำให้เกิดการตัดกันความคล้ายคลึงกันของเส้น รูปทรง สี พื้นผิว ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือการซ้ำที่มีจังหวะเท่า ๆ กันเหมือนกัน ทำให้เกิดเป็นลวดลาย เป็นต้น ด้วยเหตุดังกล่าว จึงจะสรุปประเภทขององค์ประกอบศิลป์ได้ดังนี้

1. **จุด (Point)** เป็นองค์ประกอบที่สามารถสัมผัสและรับรู้ได้น้อย แต่ในทางศิลปะจุด ๆ หนึ่งที่ปรากฏในภาพอาจจะค่อย ๆ ขยายใหญ่ในความรู้สึกและเปลี่ยนเป็นรูปสัญลักษณ์สิ่งต่าง ๆ เช่น การนำเอาจุดมาแทนสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในระยะหนทางที่ห่างไกล เช่น ดวงดาว แสงไฟ ฯลฯ การตีความในจินตนาการอาจขยายกว้างใหญ่ก่อให้เกิดการรับรู้หลายเท่า และมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปได้อย่างไม่สิ้นสุด

2. **เส้น (Line)** เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นขุกขิก เป็นต้น ซึ่งเส้นที่ปรากฏในลักษณะที่ต่างกันก็จะมีอิทธิพลที่สามารถกระตุ้นเร้าความรู้สึกจากการรับรู้ให้แตกต่างกันออกไป

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form)

รูปร่าง (Shape) คือ รูปแบบ ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาวไม่มีความหนาเกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิฐที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวล

รูปทรง (Form) คือ รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาวแล้ว ยังมีความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม รูปทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เมื่อนำรูปทรงหลาย ๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือผลักไสซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรงทำได้โดยใช้การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิฐ มาซ้อนทับกัน ผนึกเข้าด้วยกัน แทรกเข้าหากัน หรือ รูปทรงที่บิดพันกัน นำมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้รูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

4. **ค่าน้ำหนัก (Value)** คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือ ความอ่อน - ความเข้มของสีหนึ่ง ๆ หรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้น นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับ ความมืดของเงา ซึ่งໄลเรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุด จนถึงเทาอ่อนที่สุด

การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับ จะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความขัดแย้ง

5. **บริเวณว่าง (Space)** ส่วนที่เป็นพื้นที่ที่ปราศจากองค์ประกอบใด ๆ ถ้าบริเวณที่ว่างมีน้อย ความรู้สึกจากการรับจะรู้สึกแน่น แข็งขัน แรงซึ้ง ฯลฯ แต่ถ้าบริเวณว่างมีมากจะให้ความรู้สึกว่างเปล่า เงียบเหงา อ้างว้าง หล่อ ฯลฯ แต่ถ้าบริเวณว่างมีเท่ากันจะให้ความรู้สึกพอดี สมดุล เสมอภาค เป็นต้น

6. สี (Color) สีเป็นคุณลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทตา โดยอาศัยแสงเป็นตัวส่องสว่าง สีแต่ละสีมีสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถกระตุนเร้าให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีแดง ย่อมกระตุนเร้าความรู้สึกให้เกิดแตกต่างไปจากสีขาวหรือสีดำทำให้ความรู้จากการรับรู้ไม่เหมือนสีอื่นๆ เป็นต้น

7. พื้นผิว (Texture) พื้นผิวอาจเป็นเนื้อหยาบหรือเนื้อละเอียด แข็งหรือหยาบ นิ่มหรือเรียบ พื้นผิวจะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก ไม่ว่าด้วยสายตาหรือร่างกาย พื้นผิวเปรียบเสมือนตัวแทนของมวลภายในของวัตถุนั้น จากลักษณะพื้นผิวที่ทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ทำให้มีการนำเอาลักษณะต่าง ๆ ของพื้นผิวเข้ามา มีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะ เพื่อกระตุนเร้าผู้ดูเกิดความรู้สึกที่ต่างกัน เมื่อได้สัมผัสสภาพผลงานที่มีพื้นผิวที่ต่างกัน (บ้านจอมยุทธ์, ม.ป.ป.)

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2553) ได้อธิบายหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ที่ประกอบด้วยหลักการสำคัญ ดังนี้

1. สัดส่วน (Property) คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอตี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาร่วมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าเป็นสัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว

1.2 สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึก ให้เป็นไปตามเจตนาอารมณ์และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะแตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์ และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่าง ๆ กันไป เช่น กรีกนิยมในความงามตามธรรมชาติเป็นอุดมคติเน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดังเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้น รูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแยกแตกต่างไปจากธรรมชาติ ทั่วไป

2. ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เออนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความバランスกลมกลืน ความพอเหมาะพอตีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ต่อไปในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ย

เท่ากันทุกด้านจะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไป แต่ไม่ไป หรือเบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะมี 2 ลักษณะ คือ

2.1 ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวา เมื่อมองกัน คือ การวางแผนทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ

2.2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่ เมื่อมองกันมักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาไม่ เมื่อมองกันใช่องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหากันจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเด็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมชาติ

3. จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมชาติที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเลื่อนไฟลต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนัก ด้วยการเว้นช่วงหรือสลับช่วงก็จะเกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไป จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเต้นรำ เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันดาลใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย

4. การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมด้วย ในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือจุดเด่นที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือจุดเน้น จะทำให้ดูน่าเบื่อ เมื่อมองกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมาย หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้นส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

4.1 การเน้นด้วยการใช่องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่น ๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช่องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างหรือขัดแย้งกับส่วนอื่นก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้

4.2 การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพ หรือกลุ่มของมันสิ่งนั้นก็จะเป็นจุดสนใจและเกิดความสำคัญขึ้นมา

4.3 การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่องค์ประกอบอื่น ๆ ขึ้นมาบังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา

5. เอกภาพ (Purity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราวเป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบและดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกัน เพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

5.1 เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวจะแสดงออกห่างความคิด ห่างอารมณ์ไม่ได้ จะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ที่สามารถทำให้ เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

5.2 เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบ ทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่ง ที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปิน ออกได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิด และอารมณ์

ทฤษฎีสี (Theory of Color)

สมเกียรติ ตั้งโน (2552) ได้กล่าวถึงทฤษฎีสีไว้ว่า ลักษณะของวัตถุที่กระแทกต่อสายตาให้เห็น เป็นสีมีผลถึงจิตวิทยาคือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตา สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดซึ้น ร้อน ตื้นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงาน ของศิลปะและสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดู มนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา เพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและผู้สร้างงานจิตรกรรม เพราะเรื่องของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จริงควรทำความเข้าใจ วิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสมบูรณ์เป็นอย่างยิ่ง

คุณลักษณะของสี

1. สีแท้ (Hue) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

2. สีอ่อนหรือสีจาง (Tint) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา สีชมพู

3. สีแก่ (Shade) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของห้องฟ้ายามเช้าเย็น สีของรังกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติตลอดจนสีของดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ห้องฟ้า น้ำทะเล

2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกันนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉลากเวที โถรทัศน์ การตกแต่งสถานที่

แม่สี (Primaries)

สีต่าง ๆ นั้นมีอยู่มากมาย แหล่งกำเนิดของสีและวิธีการผสมของสีตลอดจนรูสีก็มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่าง ๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่แตกต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น แม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสีซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสง สามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

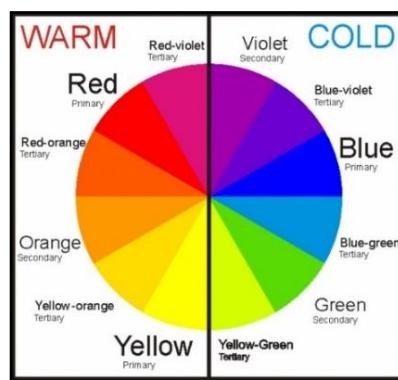
2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สีคือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ

วรรณะของสี

วรรณะของสี คือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน – เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สีและสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

1. วรรณะสีร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วง แดง และสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช้สีสด ๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่น ๆ ถ้าหากไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็น ดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อนและถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น



ภาพที่ 2.1 แสดงวรรณะของสี

ขนาดภาพและมุมกล้อง

ภานุวัฒน์ พุ่มเกشم (ม.ป.ป.) ได้อธิบายการกำหนดภาพของแต่ละช็อตในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มีลักษณะสำคัญ เพราะเป็นการใช้กล้องโน้มน้าวซักจุ่งใจ ความสนใจของคนดูและเพื่อให้เกิดความหมายที่ต้องการสื่อสารกับผู้ดู ซึ่งต้องพิจารณาใช้องค์ประกอบหลายอย่างในการกำหนดภาพ เช่น ความยาวของช็อต แอกชันของผู้แสดง ระยะความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับผู้แสดง หรือ subject มุ่งมองการเคลื่อนไหวของกล้องและผู้แสดง ตลอดจนบองหน้าที่ของช็อตว่าทำหน้าที่อะไร เช่น แทนสายตาใคร เป็นต้น

ขนาดภาพ (Size of Shot)

หากเปรียบเทียบภาพที่ได้จากการชมภาพยนตร์กับละครนั้นแตกต่างกันมาก many ในละครนั้นขึ้นอยู่กับว่าคนดูนั้นอยู่ที่ส่วนไหนของโรง เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง หรือด้านบน ซึ่งจะให้ภาพและมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ขณะที่การชมภาพยนตร์ กล้องเป็นตัวกำหนดขนาดภาพได้หลายทาง เช่น ภาพระยะไกล (Long Shot) ระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close Up) เป็นต้น

การกำหนดขนาดภาพในแต่ละช็อตเหล่านี้ไม่ใช่เป็นเรื่องง่าย ซึ่งต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ แต่อย่างไรก็ตามความหมายของภาพระยะไกลและระยะใกล้ของผู้กำกับคนหนึ่งอาจมีความแตกต่างจากอีกคนหนึ่ง นอกจากนี้การใช้ภาพต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมต่อกันได้เป็นอย่างดี แม้แต่ภาพยนตร์กับโทรทัศน์ยังมีความแตกต่างกันอีกด้วย

โดยทั่วไปการกำหนดขนาดภาพนั้นไม่มีกฎแน่นอนที่ตายตัว ในหลักปฏิบัติแล้วมักใช้ 3 ขนาดคือ ขนาดภาพระยะไกล ระยะปานกลาง และระยะใกล้ สามารถแบ่งย่อยขนาดของภาพได้อีกและมีชื่อเรียกชัดเจนขึ้นดังนี้

1. ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) ได้แก่ ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่譬如ศาลา เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง หรือแสดงเสนียานุภาพของตัวละครในหนังประเทสธรรมหรือหนังประวัติศาสตร์ ส่วนชื่อตัวเองตามที่ใช้ตามหลังมักเป็นภาพระยะไกล (LS) แต่ในภาพยนตร์หลายเรื่องใช้ภาพระยะใกล้ (CU) เปิดฉากก่อนเพื่อเป็นการเน้นเรียก จุดสนใจหรือเป็นอารมณ์คดูให้สูงขึ้นอย่างทันทีทันใด

2. ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) ภาพระยะไกล เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสน เพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกว่าภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะใกล้ (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า ภาพระยะใกล้ (LS) บางครั้งนำไปใช้เปรียบเทียบเหมือนกับขนาดภาพระหว่างหนังกับละครที่คนดูมองเป็นเท่ากัน คือ สามารถเห็นแอกชันหรืออาการปกริยาของผู้แสดงเต็มตัวและชัดเจนพอ ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าหนังของชาร์ลี ชาปLIN (Charlie Chaplin) มักใช้ขนาดภาพนี้กับภาพปานกลาง (MS) ถ่ายทอดอารมณ์ตกลงประสบความสำเร็จในหนังเบียบของเขามาก

3. ภาพระยะกลางปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขาหรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ในฉากนั้น

4. ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot / MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกด้วยกันได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากสุดอันหนึ่ง ภาพยันตร์ ภาพระยะปานกลางมักใช้เป็นฉากสนทนาและเห็นแอคชันของผู้แสดง นิยมใช้เชื่อมเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพระยะใกล้ (LS) กับภาพระยะไกล (CU)

5. ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบ ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้า ผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม บางครั้งเรียกว่า Bust Shot มีขนาดเท่ารูปปั้นครึ่งตัว

6. ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริมฝีปาก ตา หู น้ำลาย ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา วาตตา เป็นช็อตที่นิยมใช้มากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

7. ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up / ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายให้ใหญ่ขึ้น หรือรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น เช่น ในช็อตของหญิงสาวเดินทางกลับบ้านคนเดียวในยามวิกาลนั้น เราอาจใช้ภาพ ECU ด้านหลังที่หัวของเธอเพื่อเป็นการบอกว่าเธอได้ยินเสียงผีเท้าแผ่ว ๆ ที่กำลังตามเธอ จากนั้นอาจใช้ภาพระยะนี้ที่ตาของเธอเพื่อแสดงความหวาดกลัว เป็นช็อตที่เราคุ้นเคยกัน แต่อย่างไรก็ตาม เราสามารถใช้ได้ในความหมายอื่น ๆ โดยอาศัยแสงและมุมมองเพื่อหารูปแบบการใช้ให้หลากหลายอookไป นอกจากนี้มีช็อตอื่น ๆ ที่เรียกโดยใช้จำนวนของผู้แสดงเป็นหลัก เช่น Two Shot คือ มีผู้แสดง 2 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน ในยุโรปบางแห่งเรียก American Shot เพราะสมัยก่อนนิยมใช้กันมากในยุคลีวู้ด Three Shot คือ มีผู้แสดง 3 คน อยู่ในเฟรมเดียวกัน และถ้าหากผู้แสดงมีมากกว่าจำนวนนี้ขึ้น เรียกว่า Group Shot ขนาดที่ใช้มักเป็นภาพปานกลาง

ในช็อตที่เรียกโดยหน้าที่ของมันที่ใช้ขนาดภาพปานกลาง เช่น Re-establishing Shot เป็นช็อตที่ใช้เตือนคนดูว่าอย่างไม่ได้เปลี่ยนพื้นที่ (Space) หรือสถานที่ของฉากนั้น ยังคงอยู่ในฉากเดียวกัน แม้เป็นภาพที่ใช้ตามหลังภาพระยะใกล้ก่อนหน้าชื่อตอนนี้ ส่วนภาพผ่านไฟล์ หรือ Over-the-Shoulder เป็นภาพที่บอกหน้าที่ของมันอยู่ในตัวแล้ว คือใช้ถ่านผ่านไฟล์ผู้แสดงคนหนึ่งเป็นพื้นหน้าไปรับผู้แสดงอีกคนหนึ่งเป็นพื้นหลัง ใช้ตัดสลับไปมา เมื่อผู้แสดงทั้งสองมีบทสนทนาร่วมกันในฉากเดียวกัน

มุมกล้อง (Camera Angles)

ในภาพยันตร์บันเทิงโดยทั่วไปการตั้งกล้องมีได้จากไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไร ก็ยิ่งสะท้อนความสนใจมากขึ้นเท่านั้น และการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมกล้องให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย/ ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยน

มุ่งมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์หรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแผลชัน ที่เกิดขึ้นในฉากนั้นของผู้กำกับ

มุมกล้องเกิดขึ้นจากการที่เรา妄ตำแหน่งคนดูให้ทำมุกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้มองเห็นตัวละครในระดับของชาติแตกต่างกัน จึงแบ่งมุมกล้องได้ 5 ระดับ คือ

1. มุมสายตาคน (Bird's-eye view) มุมชนิดนี้มักเรียกทับศัพท์ทำให้เข้าใจมากกว่า เป็นมุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศา กับผู้แสดง เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลก แทนสายตาคนที่อยู่บนห้องฟ้าหรือผู้กำกับบางคน เช่น Alfred Hitchcock ใช้แทนความหมายเป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจ มองลงมาหาตัวละครที่ห้อยอยู่บนสะพาน ตึก หน้าผา เพิ่มความน่าหวาดเสียมากขึ้น มุมกล้องที่คล้ายกับมุม Bird's-eye view คือ aerial shot ซึ่งถ่ายมาจากเฮลิโคลปเตอร์หรือเครื่องบินบังก์เรียกว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นชื่อตัวเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนทั้งสิ้น

2. มุมสูง (High-angle shot) คือมุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือว่างไว้บนเครน (crane) ถ่ายกดมาที่ผู้แสดง แต่ไม่ตั้งจากเท่า Bird's-eye view ประมาณ 45 องศา เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี ไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อเผยแพร่ให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะใกล้ (LS)

3. มุมระดับสายตา (Eye-level shot) เป็นมุมที่มีความหมายตรงตามชื่อที่เรียก คือคนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง โดยผู้แสดงไม่เหลือบสายตาเข้าไปในกล้องในระหว่างการถ่ายทำ มุมระดับสายตาถึงแม้จะเป็นมุมที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน แต่ก็ถือว่าเป็นมุมที่สูงเล็กน้อย เพราะโดยปกติมักใช้กล้องสูงระดับหน้าอก ซึ่งเรียกว่า a chest high camera angle หรือเป็นมุมปกติ (normal camera angle) ไม่ใช่มุมระดับสายตา ซึ่งเป็นมุมที่คนดูคุ้นเคยกับการดูหนังบนจอใหญ่ที่ถ่ายรายการพยนตรให้ดูใหญ่เกินกว่าชีวิตจริง larger-than-life ในความหมายอื่นของมุมระดับสายตาในหนังควบอย (Western) หมายถึงเป็นมุมของลูกผู้ชาย (standing male adults) จึงวางตำแหน่งของผู้แสดงที่ดูสูงงาม แต่ผู้กำกับหญิงชาวฝรั่งเศสชื่อ Chantal Akerman เป็นคนรู้ปร่างค่อนข้างเตี้ย ใช้มุมกล้องระดับสายตาเดียวกับเรื่องแทนความเป็น “ผู้หญิง” ในมุมมองของกล้องถ่ายทำหนังส่วนใหญ่ของเธอ ในขณะที่ Yasujiro Ozu ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ปฏิเสธที่จะใช้กล้องทำมุมกับผู้แสดง แต่ใช้กล้องระดับสายตามีความสูงประมาณ 3-4 ฟุต สูงจากพื้นเป็นระดับเดียวกับรูปแบบการนั่งแบบญี่ปุ่นในบ้านของตัวละคร Ozu ให้เหตุผลว่า “เขาต้องการให้ตัวละครนั้นมีความเท่าเทียมกัน เป็นแค่คุณธรรมด้านหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคนดีหรือเลว โดยจะให้ตัวละครเปิดเผยตัวเอง ไม่ใช้มุมกล้องอธิบายให้รู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเป็นตัวกลาง ไม่มีอคติเท่ากับเป็นการให้คนดูได้ตัดสินใจเองว่าตัวละครนั้นเป็นคนอย่างไรในหนัง”

4. มุมต่ำ (Low-angle shot) คือมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร แล้วเบยกล้องขึ้นประมาณ 70 องศา ทำให้เกิดผลทางด้านความลึกของซับเจ็คหรือตัวละคร มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมรูปทรงเรขาคณิตให้ความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ เช่น ซื้อตของคิงคอง ยกชัย ตึกอาคารสิ่งก่อสร้าง สถาปัตยกรรม พระเอก เป็นต้น ในภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) ที่ต้องการเน้นความร้ายของ Kane จึงใช้กล้องมุมต่ำเพื่อให้เห็นพื้นหลังที่เป็นเพดาน บอกถึงความ

ໂອ່າ ມັ້ນຄົ່ງຂອງເຈົ້າຂອງຄວາມສຳເນົາ ການຄ່າຍທຳຕ້ອງຮູ້ພື້ນເອົາບາງສ່ວນຂອງຈາກອອກເພື່ອສາມາດຄວາມກລ້ອງໄດ້ມຸນຕໍ່ຕາມທີ່ຕ້ອງການ

5. ມຸນສາຍຕາຫອນ (Worm's-eye view) ຄືອມຸນທີ່ຕຽບຂໍາມກັບມຸນສາຍຕານກ (Bird's-eye view) ກລ້ອງເງື່ອຕັ້ງຈາກ 90 ອົງຫາກັບຕໍ່ຕະຫຼາດຫຼືອື່ນຈົບເຈັດ ບອກຕໍ່ແແນ່ງຂອງຄົນດູອູຢູ່ຕໍ່ສຸດ ມອງເຫັນພື້ນທີ່ແລ້ວເປັນເພື່ອຕັ້ງຫຼາຍຫຼືອໜ້າ ເຫັນຕໍ່ຕະຫຼາດມີລັກສະນະເດີນ ເປັນມຸນທີ່ແປລກນອກເໜືອຈາກຊີວິຕປະຈຳວັນອີກມຸນທີ່ລັກສະນະຂອງມຸນນີ້ ເມື່ອໃຊ້ກັບຈົບເຈັດທີ່ຕົກລົງມາຈາກທີ່ສູງສູ່ພື້ນດິນ ເຄລື່ອນປັບເພິ່ນ ຈາກນຳໄປໃໝ່ເປັນຕົວເຂື່ອມະຫວ່າງຈາກ (transition) ຄລ້າຍກາຣເຟດມືດ (Fade out)

6. ມຸນເອີ່ງ (Oblique angle shot) ເປັນມຸນທີ່ມີເສັ້ນຮະນາບ (Horizontal line) ຂອງເພິ່ນໄມ້ອູ່ໃນຮະດັບສົມຄຸລ ເອີ່ງໄປດ້ານໄດ້ດ້ານໜຶ່ງເຂົ້າຫາເສັ້ນຕັ້ງຈາກ (Vertical line) ຄວາມໝາຍຂອງມຸນນີ້ນີ້ ຄືວ່າ ຄວາມໄມ່ສ່ມດຸລາດເອີ່ງຂອງພື້ນທີ່ ບາງສົ່ງບາງຍ່າງທີ່ອູ່ໃນສາພາໄມ້ເດີ ເຊັ່ນ ໃນຈາກຊຸລມູນໂກລາຫລ ແຜ່ນດິນໄວ້ ຕ້າໃຫ້ແທນສາຍຕາຕໍ່ຕະຫຼາດ ມາຍຄື່ງຄົນທີ່ເມາແລ້ວ ທັກລົ້ມ ສັບສນ ໃຫ້ຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ຕຶງເຄີຍດ ມຸນເອີ່ງເປັນມຸນທີ່ໄມ່ຄ່ອຍໃຊ້ບ່ອນນັກ ສ່ວນໃຫ້ໃຫ້ຕາມຄວາມໝາຍທີ່ອົບຍາຍໃນກາພຍນຕົວແລ້ວມີຈີ່ອເຮີຍກ ພາຍອ່າງ ເຊັ່ນ Dutch angle, Tilted shot ຮູ່ອ Canted shot ເປັນຕົ້ນ

ນອກຈາກນີ້ຍັງມີມຸນກລ້ອງອື່ນທີ່ສໍາຄັນຄວາມຮາບດັ່ງນີ້

1. ມຸນເຝັ້ມອອງ (Objective Camera Angle) ດືວ່າ ມຸນແອບມອງຫຼືອເຝັ້ມອອງຕໍ່ຕະຫຼາດ ແອກຂັ້ນ ແລະເຫັນການຟື້ນທີ່ກຳລັງເກີດຂຶ້ນໃນຫັນ ເປັນມຸນເດີຍກັບກລ້ອງແຕ່ມົງໄມ້ເຫັນຄົນດູ ຜົ່ງຄົນດູຈະອູ່ຫຼັກລ້ອງ ໂດຍຝ່າຍສາຍຕາຂອງທາກລ້ອງ ຮູ່ອບາງທີ່ເປັນການຄ່າຍໂດຍຄົນແສດງໄມ້ຮູ້ຕ້ວາ ເຮີຍວ່າ ການແອບຄ່າຍ (candid camera)

2. ມຸນແທນສາຍຕາ (Subjective Camera Angle) ເປັນມຸນມອງສ່ວນຕົ້ວ ຮູ່ອເຮີຍວ່າ ມຸນແທນສາຍຕາ ຜົ່ງເປັນການນຳພາຄົນດູເຂົ້າມາມີສ່ວນຮຸ່ມໃນກາພດ້ວຍ ເຊັ່ນ ຜູ້ແສດງມອງມາທີ່ກລ້ອງ ຜົ່ງຈະໄໝ ຄວາມຮູ້ສຶກເໝື່ອນມອງໄປທີ່ຄົນດູຫຼືອຸປຸດກັບກລ້ອງ ເຊັ່ນ ກາຣ່ານຂ່າວ ກາຣ່າຍຈາກຂ່າວໃນທີ່ວີ ເປັນຕົ້ນລັກສະນະຂອງມຸນກລ້ອງນີ້ ເປັນຄວາມສັນພັນຮັກນະຫວ່າງສາຍຕາຕໍ່ສາຍຕາ (eye-to-eye relationship) ມຸນແທນສາຍຕາ ແບ່ງເປັນ

2.1 ແທນສາຍຕາຄົນດູ ເປັນການກຳຫັນດຳແທນ່ງຄົນດູໃຫ້ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຈາກນັ້ນ ເຊັ່ນ ຄົນດູຖຸກພາໃຫ້ເຂົ້າມໂປຣານສານ ພາເຖິ່ງ ຄົນດູຈະໄດ້ເຫັນເຫັນຫຼັກການຟື້ນທີ່ກຳລັງຈະໄໝ ຢູ່ອກລ້ອງຈາຈຸກທີ່ມາຈາກທີ່ສູງ ແທນສາຍຕາມາຈາກທີ່ສູງ ແທນຄົນດູຕົກລົງມາຈາກທີ່ສູງ ກາພແທນສາຍຕາຂອງນັກປິນ ຮັບແປ່ງ ພາຍເຮືອ ດຳນຳ ສົກ ຮັກໄຟເຫະຕື່ລັກກາ

2.2 ກລ້ອງແທນສາຍຕາຕໍ່ຕະຫຼາດ ເປັນການເປົ້າມີສາຍຕາຂອງຄົນດູຈາກການເຝັ້ມອອງມາ ເປັນແທນສາຍຕາໃນຫັນທີ່ ຜົ່ງຄົນດູກີ່ໄດ້ເຫັນຮ່ວມກັນດັບຕໍ່ຕະຫຼາດຫຼືອື່ນຈົບເຈັດ ເຊັ່ນ ຕໍ່ຕະຫຼາດມອງອອກໄປນອກກຣອບກາພ ຈາກນັ້ນກາພດັ້ນໄປເປັນມຸນແທນສາຍຕາຂອງຕໍ່ຕະຫຼາດ ກາຣ່ານຂ່າວຫຼືອຸປຸດທີ່ກຳລັງການ ຖ້າກີ່ຈະໄໝໃນກາພຍນຕົວສາຍຕາຕໍ່ສາຍຕາ

3. ມຸນມອງໃກລື້ອືດ (Point-of-view Camera Angles) ມຸນມອງໃກລື້ອືດນີ້ມັກເຮີຍຈ່າຍ ພ່າວ່າ ມຸນພົວວີ (POV) ເປັນມຸນກີ່ຈະໄໝ ມຸນ objective ແລະ ມຸນ subjective ແຕ່ຍ່າງໄຮກ້ຕາມ ເຮົກກີ່ວ່າເປັນມຸນ objective ຮູ່ອມຸນແອບມອງ ແລະ ສ່ວນໃຫ້ໃຫ້ນາດກາພທີ່ໃໝ່ມັກເປັນກາພຮະຍະໄກລື້ກັບຮະຍະປານກລາງ ເພື່ອໃຫ້ສາມາດມອງເຫັນກາພແສດງອອກຂອງໃບໜ້າຕໍ່ຕະຫຼາດ ເຫັນຮາຍລະເອີ່ດຊັດເຈັນ

การใช้มุมพิโโววี อาจใช้สำหรับกรณีที่ต้องการให้คนดูเข้าไปมีส่วนในเหตุการณ์ด้วย นอกจากนี้การใช้มุมพิโโววี ยังมักตามหลังซื้อต่อผ่านไหล่ หรือ over-the-shoulder (OS) คือเมื่อผู้แสดงคนหนึ่งจะเห็นด้านหลังเป็นพื้นหน้า และใบหน้าของผู้แสดงอีกคนหนึ่งอยู่พื้นหลังหรืออาจใช้ก่อนมุมแทนสายตาของนัก แสดง เป็นต้น

การใช้มุมกล้องต้องคำนึงถึงพื้นที่ (rspace) และมุมมอง (viewpoint) ซึ่งตำแหน่งของกล้อง เป็นตัว กำหนดพื้นที่ว่าจะมีขอบเขตเพียงใดจากที่ซึ่งคนดูของเห็นเหตุการณ์ ซึ่งต้องสัมพันธ์กันทั้งหมด ทั้งขนาดภาพ มุมมอง และความสูงของกล้อง

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปาลิตา ศรีทابบุตร และนฤมล อินทรักษ์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “ เพราะอะไร ทำไมถึงอ้วน ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “ เพราะอะไร ทำไมถึงอ้วน ” และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “ เพราะอะไร ทำไมถึงอ้วน ” โดยผลการวิจัยพบว่า ได้สื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “ เพราะอะไร ทำไมถึงอ้วน ” ที่มีความยาว 3.00 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้อ้วน และผลการประเมินความพึงพอใจจากการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “ เพราะอะไร ทำไมถึงอ้วน ” โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.74)

ธิดาใจ จันทนนามศรี (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องเนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจำ บนเฟชบุ๊กแฟนเพจของ อินโฟกราฟิก ไทยแลนด์ โดยมี วัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อขอรับประทานเนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก บนเฟชบุ๊กแฟนเพจอินโฟกราฟิกไทยแลนด์ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาในช่วงเวลา 6 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2559 ถึง 31 ธันวาคม 2559 และเพื่อศึกษาการรับรู้และจำของผู้ใช้สื่ออินโฟกราฟิก ด้วยการแจกแบบสอบถามแบบเห็นตัวตนและผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ที่เป็นสมาชิกเฟชบุ๊กแฟนเพจอินโฟกราฟิกไทยแลนด์ ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหานเฟชบุ๊กแฟนเพจอินโฟกราฟิกไทยแลนด์ ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนวิธีการ การรายงานข่าวหรือประเด็น สถานการณ์ และการเปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอส่วนใหญ่เป็น แบบภาพนิ่ง แบบคลิกได้ที่ สามารถดูข้อมูลเชิงลึกด้วยการคลิกลิงค์ไปยังเว็บไซต์ และแบบวีดีโอที่มีทั้งภาพและเสียง สำหรับ รูปแบบการสื่อสารด้วยภาพ พบร่วมกับ 3 รูปแบบสมมตานกัน คือ ภาพเสมือนจริง ภาพนามธรรม และภาพสัญลักษณ์ เป็นรูปแบบที่เข้าใจง่ายทำให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ความหมายของภาพได้ทันที กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุในช่วงอายุ 18-24 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ประกอบ อาชีพนักงานบริษัทเอกชน ด้านพุทธกรรมการใช้งานสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ด้วยโทรศัพท์มือถือ มี ลักษณะการอ่านเฉพาะที่สนใจ ส่วนมากรู้จักเฟชบุ๊กแฟนเพจจากลิงค์ที่เพื่อนๆ แชร์ เหตุผลและ วัตถุประสงค์ที่ชอบ คือ เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ การรับรู้ การจำเนื้อหาและ รูปแบบอินโฟกราฟิก มีค่าระดับการรับรู้และจำอยู่ในระดับมาก เนื่องจาก ภาพประกอบและการ ออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกที่สวยงาม มีสีสันสดุดตาจะส่งผลต่อการรับรู้และจำ ผลการทดสอบ สมมติฐาน พบร่วมกับ กลุ่มตัวอย่างที่มี เพศ และอายุ มีผลต่อการรับรู้และจำ เนื้อหาและรูปแบบในการ

สื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกที่ไม่แตกต่างกัน สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มี ระดับการศึกษาและอาชีพต่างกัน มีผลต่อการรับรู้และจำจำ เนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกที่ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5

ยุพาวดี ฐานขั้นแก้ว (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกเรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย โดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างสื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียล มีเดีย (2) ความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิกเรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดียกลุ่ม ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนในโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ เจาะจง จำนวน 100 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) ได้สื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย ที่มี ความยาว 3.00 นาทีโดย มีเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาต่อ ตนเองหรือสังคม (2) ผลความพึงพอใจของ ผู้ชมที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้ โซเชียลมีเดีย พบร้า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.22 ส่วน เปียงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.60

เกรลี ล่อใจ ณัฐกร สงคราม และกนก เลิศพานิช (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อให้ความรู้เรื่องระบบบำบัดน้ำเสียจากการบวนการ ฟอกย้อมสี ใน วิสาหกิจชุมชน อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่นการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระบวนการพัฒนา สื่ออินโฟกราฟิกสำหรับกลุ่มผู้ย้อมผ้า และเพื่อศึกษา ผลการเรียนจากการใช้สื่ออินโฟกราฟิกในเรื่อง ระบบบำบัดน้ำเสียจากการบวนการฟอกย้อมสีของวิสาหกิจชุมชน โดย ศึกษาภักดิ์กลุ่มผู้ย้อมผ้าใน อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น ใช้การสัมภาษณ์เพื่อให้ทราบข้อมูลเบื้องต้น เกี่ยวกับความ ต้องการ ด้านเนื้อหาของระบบบำบัดน้ำเสีย และความต้องการด้านสื่อจากผู้นำกลุ่มผู้ย้อมผ้าทั้ง 5 กลุ่ม จำนวน 5 คน และจากเจ้าหน้าที่ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาคที่ 5 จำนวน 2 ท่าน เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นใน พัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก ในกระบวนการพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกนั้นจะดำเนินการตามรูปแบบ ADDIE Model จากนั้นนำสื่ออินโฟกราฟิก ที่ผ่านการพัฒนามาทดสอบความรู้ก่อน-หลัง เรื่องระบบบำบัดน้ำเสีย จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกทั้ง 5 กลุ่ม จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบผลว่า 1) สื่ออินโฟกราฟิก ขนาด A1 จำนวน 3 แผ่น เรื่องระบบบำบัดน้ำเสียจากการบวนการ ฟอกย้อมสีในวิสาหกิจชุมชนมีความใหญ่เพียงพอต่อการมองเห็น และการรับรู้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบ ผลกระทบของการมี และไม่มีระบบบำบัด วิธีทดสอบคุณภาพน้ำ และองค์ประกอบ การทำงานของ ระบบบำบัดน้ำเสีย 2) ผลการทดสอบความรู้ก่อน และหลังเรียนสื่ออินโฟกราฟิกให้ความรู้ พบร้า สมาชิกกลุ่มผู้ย้อมผ้ามีความรู้เพิ่มมาก ขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีค่า นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการจัดทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาจัดทำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น เพื่อนำความรู้ไปเผยแพร่เป็นสื่อโมชันอินโฟกราฟิกให้แก่ผู้ที่สนใจ ให้เข้าใจได้ง่าย และรับข้อมูลที่ถูกต้อง โดยมีวิธีการดำเนินงานดังนี้

การศึกษาเบื้องต้น

ศึกษาเกี่ยวกับการทำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเป็นการนำภาพต่าง ๆ มาขยายและเคลื่อนไหวให้เกิดความน่าสนใจซึ่งจะช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับงานกราฟิก ที่เป็นภาพนิ่งและบอกเล่าเรื่องราวข้อมูลต่าง ๆ ได้ดี มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น ซึ่งส่งผลให้การสื่อสารเรื่องราวต่าง ๆ นั้นมีประสิทธิภาพดีมากยิ่งขึ้นกว่าเดิม ได้นำทฤษฎีภูมิภาพ เสียง การใช้สี การเขียนบท และสตอรี่บอร์ด นำมาใช้ เพื่อให้สื่อมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปเผยแพร่ มีแหล่งที่มาของข้อมูลที่ครบถ้วนและชัดเจน เพื่อให้ผลการศึกษา มีความถูกต้องสามารถนำมาใช้ได้จริง

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลจะเป็นการนำข้อมูลที่ได้จากคุณภูมิภักษ์ หัวปรีดาเลิศกุล เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องทางกฎหมาย ซึ่งจะนำข้อมูลดังกล่าวมาช่วยในส่วนของการจัดให้การอบรมแก่ผู้ที่สนใจ เพื่อให้มีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น และสืบค้นจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้มีประสิทธิภาพถูกต้องครบถ้วน และสื่อสารได้ตรงประเด็น

2. การศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนา

การศึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาวิจัย ซึ่งโปรแกรมที่ผู้วิจัยวิจัยได้นำมาใช้ในการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก ได้แก่

- Adobe Illustrator CC 2018 ใช้ในการสร้างภาพ
- Adobe After Effect CC 2018 ใช้ในการทำให้ภาพเคลื่อนไหว และสร้างเอฟเฟค
- Adobe Premiere Pro CC 2018 ใช้ในการตัดต่อ และเชื่อมวิดีโอ ใส่เสียง

การกำหนดความต้องการ

1. ผู้ใช้งาน คือ ให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้รู้ถึงข้อมูลเรื่องกฎหมายเบื้องต้น ให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
2. ผู้ออกแบบสื่อมาลติมีเดีย คือ ผู้วิจัยสามารถพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาของกฎหมายได้ง่ายมากขึ้น นำเสนอข้อมูลได้ตรง ถูกต้องและชัดเจน

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

ในการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

แนวคิดหรือแรงบันดาลใจ (Concept Idea or Inspiration)

เป็นการนำเรื่องของกฎหมาย มานำเสนอในรูปแบบมีชันอินโฟกราฟิก ที่สามารถเข้าใจได้ ง่าย และไม่น่าเบื่อ มีเนื้อหาครบถ้วน

เนื้อเรื่อง (Script)

กฎหมายของไทยเรียกทั่วไปว่า “พระราชบัญญัติ” หรือ พ.ร.บ.”กฎหมายไทยกำหนดเรื่องที่ มีผลต่อประชาชนและธุรกิจอยู่ 3 ประเภท คือ กฎหมายแพ่ง กฎหมายมหาชน และ กฎหมายอาญา กฎหมายแพ่งคือ ความสัมพันธ์ระหว่างเอกชนด้วยกัน รวมถึงบริษัทและองค์กรธุรกิจอื่น ๆ ที่ ประชาชนเป็นเจ้าของ เป็นเรื่องเกี่ยวกับธุรกิจเงินทอง ทรัพย์สิน สิทธิในครอบครัว เป็นต้น

หลักของกฎหมายแพ่งคือ ข้อตกลงระหว่างเอกชนหากเรื่องใดกฎหมายไม่กำหนดห้ามแล้ว ประชาชนสามารถตกลงกันในเรื่องนั้นได้ และถ้าไปฟ้องคดีขอแบ่งคับตามข้อตกลงนั้น ศาลก็จะบังคับ ให้ส่วนการไม่ปฏิบัติตามกฎหมายแพ่ง มีผลให้ข้อตกลงที่ไม่เป็นไปตามกฎหมายนั้นไม่มีผลบังคับใช้ และถ้านำข้อตกลงนั้นไปฟ้องคดีเพื่อจะขอแบ่งคับ ตามข้อตกลง ก็จะแพ้คดีหรือเป็นกรณีที่ประชาชนไป ก่อความเสียหายแก่ประชาชนคนอื่น ก็จะต้องชดใช้เงิน หรือกระทําการบางอย่าง เพื่อ ชดเชยความ เสียหายที่ตนได้ก่อขึ้น

กฎหมายมหาชน หรือกฎหมายปกครอง คือ การที่รัฐจะใช้อำนาจควบคุม หรือกำหนดให้ ประชาชนหรือบริษัท ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ อย่างไร

หลักของกฎหมายมหาชนคือ ถ้ากฎหมายไม่ได้ให้อำนาจแก่หน่วยงานรัฐ ในเรื่องใด หน่วยงานรัฐก็ไม่มีสิทธิออกคำสั่งกับประชาชนในเรื่องนั้นถ้าประชาชนไม่ทำตามคำสั่งของหน่วยงาน รัฐที่ออกโดยมีอำนาจหน่วยงานรัฐสามารถแก้ไขหรือจัดการที่ประชาชนละเมิดได้ เช่น รื้อถอน

กฎหมายอาญา คือเรื่องที่รัฐกำหนดข้อห้าม ว่าห้ามทำอะไรบ้าง การฝ่าฝืนข้อห้ามดังกล่าว จะมีโทษตามกฎหมาย ซึ่งมีโทษคือ ประหาร จำคุก กักขัง ปรับปรับทรัพย์

หลักของกฎหมายอาญา คือ จะต้องตีความกฎหมายโดยเครื่องครัดและชัดเจนที่สุดว่าการ กระทำอะไรที่ห้ามทำ ถ้าทำแล้วรัฐจะลงโทษนอกจากรัฐจะสามารถลงโทษ ตามกฎหมายอาญาได้แล้ว ในกรณีที่มีการฝ่าฝืนหรือน่อหน่ายังสัยว่าจะมีการฝ่าฝืนกฎหมายอาญาอย่างมีอำนาจเข้ามาดำเนินคดีกับ ผู้ฝ่าฝืนหรือผู้ต้องสงสัย ได้ด้วย เช่นเข้ามาค้นจับกุมคุมขัง ก่อนที่จะ นำตัวเข้าสู่กระบวนการพิจารณา คดีและลงโทษต่อไป

พ.ร.บ.มีองค์ประกอบดังนี้ ชื่อกฎหมายประกอบด้วย พระราชบัญญัติ + ชื่อกฎหมาย + ปี พ.ศ. ข้อความเบื้องต้น จะกล่าวถึง ขอบเขตที่จะนำกฎหมายมาใช้เป็นอย่างไรบ้าง หรือ ถ้ามีการ ยกเลิกกฎหมายเดิมเพื่อบังคับใช้กฎหมายฉบับนี้แทนกฎหมายเดิมที่จะถูกยกเลิกไปเมื่อไรบ้างคำใน กฎหมาย ต้องมีความหมายที่ชัดเจน หรือบางครั้งต้องการให้มีความหมายแตกต่างจากที่เข้าใจกัน ทั่วไป เพื่อการใช้กฎหมายฉบับนั้น ๆ ดังนั้น จึงต้องมีส่วนที่ว่าด้วยคำนิยาม เพื่อนำคำบางคำมาระบุ ความหมายให้ชัดเจน เช่นคำว่าสัตว์น้ำ ตามกฎหมายการประมง จะรวมถึงพืชน้ำและชาตพืชน้ำด้วย

การกำหนดตัว บุคคลผู้รักษาการตามกฎหมาย ในส่วนนี้จะกำหนดตำแหน่ง ข้าราชการระดับสูง ที่มีหน้าที่ดูแลกฎหมายดังกล่าว เช่นรัฐมนตรีกระทรวงต่าง ๆ และจะทุกให้หน่วยงานภายใต้บังคับบัญชาของตำแหน่งดังกล่าว เช่น กระทรวงของรัฐมนตรี มีอำนาจดูแลกฎหมายฉบับดังกล่าวด้วย

กฎหมาย เงื่อนไขและข้อปฏิบัติของ พ.ร.บ. มีอะไรบ้างในการบริหารจัดการ ดูแลเรื่องต่าง ๆ ในพระราชบัญญัติ ฉบับนี้เป็นเรื่องที่ซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับคนจากหลายส่วน พระราชบัญญัติ ส่วนใหญ่จะกำหนดให้มีคณะกรรมการที่ประกอบด้วยคนจากหลายภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อมาดูแลกฎหมายดังกล่าวและในกฎหมายบางฉบับที่มีความซับซ้อนมากก็อาจมีคณะกรรมการหลายชุดสำหรับปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ โดยหน้าที่ของคณะกรรมการในกฎหมายแต่ละฉบับก็จะแตกต่างกันออกไปตามที่กฎหมายกำหนด แต่จะมีหน้าที่หลักๆ คือ ออกกฎหมายลำดับรองของพระราชบัญญัติดังกล่าว หรือออกระเบียบต่าง ๆ เพื่อปฏิบัติตามกฎหมายหรือปรับผู้กระทำผิด

กฎหมายกติกาและข้อกำหนดต่าง ๆ ของกฎหมายนั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้

กติกาในด้านกฎหมายปกครอง เป็นการกำหนดถึงอำนาจของหน่วยงานรัฐที่เข้ามากำกับหรือควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ ของเอกชนกติกาด้านกฎหมายปกครองแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ

อำนาจประเภทที่ 1 คืออำนาจ ที่สามารถกำหนดให้เอกชนต้องขออนุญาตหรือใบอนุญาต ก่อนดำเนินการใด ๆ เช่น กฎหมายควบคุมอาคารกำหนดว่า ใจจะก่อสร้างตัดแปลงเคลื่อนย้ายอาคารต้องได้รับใบอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ก่อน

อำนาจประเภทที่ 2 คืออำนาจในการกำหนดกติกาให้เอกชนปฏิบัติในการดำเนินการต่าง ๆ หรือกำหนดข้อจำกัด ในการดำเนินการ ของเอกชน เช่น กฎหมายควบคุมอาคาร กำหนดว่า เมื่อเจ้าหน้าที่กำหนดวิธีการหรือเงื่อนไขในการก่อสร้างตัดแปลงรื้อถอนอาคาร เอาไว้แล้วเจ้าของอาคารจะดำเนินการให้ต่างจากวิธีหรือเงื่อนไขที่กำหนดไม่ได้หรือกฎหมายควบคุมอาคาร ให้อำนาจนายช่างเข้าไปในอาคาร เพื่อตรวจสอบว่าอาคารนั้นปฏิบัติตามกฎหมายหรือไม่ulatoryอย่างให้อำนาจนายช่างสอบถามข้อเท็จจริงและ สั่งให้แสดงเอกสารที่เกี่ยวข้องด้วย

อำนาจประเภทที่ 3 คืออำนาจของหน่วยงานรัฐที่จะกระทำการต่าง ๆ ในทางกฎหมาย ปกครอง เช่น อำนาจในการออกคำสั่งให้เอกชนหยุดกระทำการใด ๆ หรืออำนาจในการเข้าไปบังยั้ง การกระทำนั้นด้วยตนเอง เช่น กฎหมายควบคุมอาคารให้อำนาจเจ้าหน้าที่ออกคำสั่งให้เจ้าของอาคาร หรือลูกจ้างรับการกระทำการหรือ กฎหมายควบคุมอาคาร กำหนดว่า ถ้าไม่มีการรื้อถอนอาคาร ตามคำสั่งเจ้าหน้าที่ ให้เจ้าหน้าที่มีอำนาจดังนี้

1. เจ้าหน้าที่สามารถยื่นขอต่อศาลให้ศาลออกคำสั่งจับกุมและคุณชั่ง
2. เจ้าหน้าที่รื้อถอนอาคารได้เองโดยผู้เกี่ยวข้องต้องเสียเงิน สำหรับค่ารื้อถอนนั้น
3. เจ้าหน้าที่สามารถเก็บรักษาวัสดุที่ถูกรื้อถอนหรือสิ่งของที่กดออกจากอาคารหรือจะขายของเหล่านั้นตามวิธีที่กฎหมายกำหนดก็ได้

อำนาจประเภทที่ 4 คืออำนาจอุทธรณ์เรื่องทางกฎหมายปกครองเมื่อหน่วยงานรัฐใช้อำนาจประเภทที่ 1-3 แล้ว ปรากฏว่าเอกชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้อำนาจนั้นเห็นว่าเป็นการใช้อำนาจ

ที่ไม่ถูกต้องและอย่างให้หน่วยงานรัฐแก้ไขก็จะต้องมีขั้นตอนในการอุทธรณ์การใช้อำนาจนั้น ซึ่งอำนาจอุทธรณ์จะกำหนดขั้นตอนและวิธีการอุทธรณ์ เช่น กฎหมายควบคุมอาคารกำหนดว่า เอกชนมีสิทธิอุทธรณ์คำสั่งของเจ้าหน้าที่ต่อคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ภายใน 30 วันนับจากทราบคำสั่ง การยื่นอุทธรณ์ให้ทำเป็นหนังสือยื่นต่อเจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งและให้เจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งส่งหนังสือ อุทธรณ์ไปยังคณะกรรมการพิจารณาอุทธรณ์ภายใน 30 วันนับจากได้รับหนังสืออุทธรณ์ให้คณะกรรมการ พิจารณาอุทธรณ์ อุทธรณ์พิจารณาให้เสร็จใน 60 วัน นับจากได้รับอุทธรณ์และให้แจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ยื่นอุทธรณ์และเจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งถ้าผู้อุทธรณ์ไม่เห็นด้วยกับการพิจารณา คำอุทธรณ์ให้ฟ้องศาลภายใน 30 วันนับจากได้รับการแจ้งผลการพิจารณาอุทธรณ์

กติกาในด้านกฎหมายแพ่งเป็นการกำหนดว่าข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันคือ ประชาชน ด้วยกันซึ่งรวมถึงบริษัทและองค์กรอื่น ๆ ที่ประชาชนเป็นเจ้าของด้วยนั้นควรเป็นอย่างไร ข้อตกลงแบบใดทำไม่ได้และถ้าเอกชนไปทำให้เกิดความเสียหายต่อขึ้น ไม่ว่าต่อเอกชนด้วยกันหรือหน่วยงานรัฐจะชดเชยอย่างไรซึ่งกติกาด้านกฎหมายแพ่งนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท

หลักกติกาด้านกฎหมายแพ่งประเภทที่ 1 คือ กติกาที่กำหนดว่ากรอบและขอบเขตของข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันควรเป็นแบบไหน โดยปกติข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันสามารถทำได้โดยอิสระ แต่ก็มีข้อตกลงบางอย่างที่กฎหมายมากำหนดกรอบเอาไว้ว่าข้อตกลงนั้นจะเกินกว่านี้ไม่ได้เพื่อประโยชน์ต่อสังคมและเอกชนรายเล็ก เช่น เกษตรกรผู้บริโภคสินค้า เช่น กฎหมายเกษตรพันธสัญญากำหนดให้ข้อตกลงบางอย่างระหว่างประกอบธุรกิจทางการเกษตรกับเกษตรกร ไม่มีผลใช้บังคับตัวอย่างคือ ข้อตกลงที่บังคับให้เกษตรกรรับมอบสิ่งที่นำมาใช้ในการทำการเกษตร จากผู้ประกอบธุรกิจการเกษตร โดยที่ของดังกล่าวไม่เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนด หรือไม่เป็นไปตามที่กำหนดในสัญญาข้อตกลง ที่กำหนดว่าหากมีการเลิกสัญญาหรือผิดสัญญา ให้เกษตรกรจำหน่ายจ่ายเงินทรัพย์สินหรือสิทธิใด ๆ ของตนให้กับผู้ประกอบธุรกิจทางการเกษตร

กติกาด้านกฎหมายแพ่งประเภทที่ 2 คือ กติกาที่กำหนดว่า ถ้าเอกชนมีข้อพิพาทกันเนื่องมาจากข้อตกลง ระหว่างกันจะมีการแก้ไขหรือระงับข้อพิพาทดังกล่าวอย่างไร เช่น กฎหมายเกษตรพันธสัญญา กำหนดว่าถ้ามีข้อพิพาทตามสัญญานี้ในระบบเกษตรพันธสัญญาคู่สัญญาฝ่ายหนึ่งอาจขอให้เข้าสู่กระบวนการไกล่เกลี่ยข้อพิพาทก่อนนำคดีไปสู่ศาลได้

กติกาด้านกฎหมายแพ่งประเภทที่ 3 คือ กติกาที่กำหนดวิธีการชดใช้ค่าเสียหาย ของเอกชนผู้ก่อความเสียหายนั้นจะต้องชดใช้เงินไว้โดยเฉพาะ เช่น กฎหมายวัตถุอันตราย กำหนดว่า ในกรณีที่วัตถุอันตราย ก่อให้เกิดความเสียหายกับบุคคลอื่น ให้ผู้รับประทานภัย จ่ายค่าเสียหายเบื้องต้น ให้กับผู้ที่ได้รับความเสียหายจากวัตถุอันตรายนั้น และจ่ายให้แก่หน่วยงานรัฐหรือเอกชนที่ได้รับมอบหมายจากหน่วยงานรัฐให้ ทำการ บรรเทาความเสียหายที่เกิดขึ้น อำนาจในการออกกฎหมายลำดับรอง ในการกำหนดเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้กฎหมายฉบับหนึ่งมีความสมบูรณ์และชัดเจนนั้น อาจจะมีรายละเอียดมากมายเกินกว่าที่จะสื่อลงใน พ.ร.บ. ฉบับหนึ่ง ๆ ได้ และรายละเอียดนั้นอาจจะเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อความสะดวก รวดเร็วและทันต่อเหตุการณ์ กฎหมาย พ.ร.บ. ก็อาจกำหนดมอบอำนาจให้

หน่วยงานต่าง ๆ ตามกฎหมายนั้น ๆ ไปออกกฎหมายลำดับรองที่กำหนดรายละเอียดปลีกย่อยของกฎหมายนั้น ๆ ซึ่งหน่วยงานที่ได้รับมอบอำนาจมีอาจจะเป็นรัฐมนตรีผู้รักการตาม พ.ร.บ. หน่วยงานรัฐที่ดูแลกฎหมายฉบับนั้น เช่น กรมต่าง ๆ ที่สังกัดอยู่ในกระทรวงที่ดูแลกฎหมายฉบับนั้น หรือคณะกรรมการที่ตั้งขึ้นตามกฎหมายฉบับนั้น เช่นกฎหมายวัตถุอันตรายกำหนดให้วัตถุอันตรายมี 3 ประเภท คือ

วัตถุอันตรายชนิดที่ 1 ได้แก่วัตถุอันตรายที่ผลิตน้ำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครอง ได้โดยต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่หน่วยงานรัฐกำหนด

วัตถุอันตรายชนิดที่ 2 ได้แก่วัตถุอันตราย ที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครองจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่หน่วยงานรัฐกำหนดและต้องแจ้งให้เจ้าหน้าที่ทราบด้วย

วัตถุอันตรายชนิดที่ 3 ได้แก่วัตถุอันตรายที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครอง จะต้องได้รับใบอนุญาตก่อนวัตถุอันตรายชนิดที่ 3 ได้แก่วัตถุอันตรายที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครองจะต้องได้รับใบอนุญาตก่อน

วัตถุอันตรายชนิดที่ 4 ได้แก่วัตถุอันตรายที่ห้ามผลิตนำเข้าส่งออก นำมาฝ่าประเทศไทย หรือ ครอบครองโดยเด็ดขาดซึ่งกฎหมายวัตถุอันตรายเองไม่สามารถกำหนดได้ว่าสารเคมีใดเป็นวัตถุอันตรายชนิดไหนเพرمีสารเคมีที่ถูกคิดค้นใหม่มอยู่ตลอดเวลาดังนั้น กฎหมายวัตถุอันตรายจึงให้อำนาจรัฐมนตรี ว่าการกระทรวงอุตสาหกรรมร่วมกับคณะกรรมการควบคุมวัตถุอันตรายออกกฎหมายลำดับรองมากำหนดว่าวัตถุอันตรายชนิดต่าง ๆ มีอะไรบ้างซึ่งกฎหมายลำดับรองดังกล่าว มีชื่อว่า ประกาศกระทรวงอุตสาหกรรมเรื่องบัญชีรายชื่อวัตถุอันตราย พ.ศ. 2556 ลักษณะสำคัญอีกอย่างของกฎหมายคือบทกำหนดโทษ เนื่องจากกฎหมายมีลักษณะสำคัญคือเป็นชุดคำสั่งที่หากไม่ปฏิบัติตามแล้วจะมีโทษซึ่งโทษตามกฎหมายแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ

1 โทษทางอาญา โดยโทษทางอาญา มีลักษณะสำคัญ 4 อย่าง

ลักษณะสำคัญของโทษอาญาประการที่ 1 คือ การกำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิดอาญา บ้าง ทำผิดแล้วรับโทษแค่ไหน

ลักษณะสำคัญของโทษอาญาประการที่ 2 คือกำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับเพื่อให้คดีเลิกกันในความผิดอาญาบางฐานที่ไม่ร้ายแรง รัฐก็ไม่ต้องการจะนำผู้กระทำผิดมาเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมเต็มรูปแบบ เช่น นำตัวมาให้ตำรวจสอบสวนหรือขึ้นศาล รัฐจึงกำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับโดยคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งโดยกฎหมายต่าง ๆ โดยคณะกรรมการจะพิจารณาว่า ความผิดที่ทำลงในนั้นสมควรจะกำหนดค่าปรับเท่าไรเพื่อให้ผู้กระทำการทำความผิดชำระค่าปรับให้รัฐแล้ว เรื่องก็จบกันไปและจะไม่มีการดำเนินคดีกับผู้กระทำการในเรื่องนั้นอีก

ลักษณะสำคัญของโทษอาญาประการที่ 3 คือ ในกรณีที่ผู้กระทำการเป็นนิติบุคคล จะมีการกำหนดโทษสำหรับผู้เกี่ยวข้องด้วย ในกรณีที่ผู้กระทำการทำความผิดเป็นนิติบุคคล ในกรณีที่นิติบุคคล เช่น บริษัท เป็นผู้กระทำการทำความผิด แท้จริงแล้วความผิดนั้นเกิดขึ้นจากคนจริง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนิติบุคคลนั้น

เช่น กรรมการบริษัท พนักงานที่ทำงานอยู่ในบริษัท ดังนั้นกฎหมายจึงกำหนดให้บุคคลจริง ๆ ในบริษัทที่มีส่วนในการกระทำความผิดที่บริษัทดำเนินต้องรับโทษด้วย

ลักษณะสำคัญของโทษอาญา ประการที่ 4 คือลักษณะพิเศษในการลงโทษอาญาหัวข้อนี้มีประกายเฉพาะในกฎหมายบางฉบับเท่านั้นขึ้นอยู่กับนโยบายการใช้โทษอาญาของกฎหมายแต่ละฉบับ ว่าต้องการให้มีอะไรเป็นพิเศษหรือไม่ เช่นกฎหมายโรงงานกำหนดว่าถ้ามีคราฟท์ทำผิดกฎหมายโรงงานแล้ว ทำผิดซ้ำ ในความผิดเดียวกันอีก ศาลสามารถลงโทษจำคุกได้อีก 1 ใน 3 หรือลงโทษโดยเพิ่มโทษปรับอีกครึ่งหนึ่งที่戈邪อย่างที่ 2 คือ โทษทางปกครองเป็นการลงโทษอีกแบบที่ต่างจากโทษอาญา เนื่องจากการกระทำนั้นแค่ผิดต่อกฎหมายที่ไม่ร้ายแรง ควรลงโทษบ้างแต่ก็ไม่ถึงขั้นต้องนำไปเข้าคุก หรือเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมที่เข้มงวดและยุ่งยาก โดยโทษทางปกครองมักเป็นการปรับโดยหน่วยงานรัฐที่ดูแลกฎหมายนั้นโดยตรง ในขณะที่การปรับที่เป็นโทษอาญาจะปรับโดยศาล ตัวรวมคณะกรรมการเบรี่ยบเทียบปรับ และการปรับทางปกครองมักมีเน้นที่การบังคับให้ผู้กระทำผิดหยุด การกระทำโดยเร็วจึงอาจมีอิทธิพลที่คิดเป็นจำนวนเงินมากกว่าการปรับทางอาญา เช่น ทำผิด 1 ครั้ง แต่ทำผิดต่อเนื่องเป็นเวลา 10 วัน ทางอาญาปรับครั้งเดียวเป็นเงินยอดเดียว แต่ในทางปกครองอาจจะกำหนดค่าปรับเป็นรายวันตลอด 10 วันที่ฝ่าฝืนนั้นซึ่งอาจทำให้ตัวเลขค่าปรับสูงกว่าค่าปรับทางอาญา หลายเท่า

บทสรุป

พระราชบัญญัติประกอบด้วยส่วนเบื้องต้นกฎหมาย เงื่อนไขและข้อปฏิบัติ บทกำหนดโทษ ส่วนเบื้องต้นประกอบด้วย ชื่อกฎหมาย, ข้อความเบื้องต้น และ คำนิยาม กฎหมาย เงื่อนไขและข้อปฏิบัติประกอบด้วย กติกาด้านกฎหมายปกครอง กติกาด้านกฎหมายแพ่ง และอำนาจในการออกกฎหมาย ลำดับรองกติกาด้านกฎหมายปกครอง ประกอบด้วย อำนาจ 4 อย่าง คือ อำนาจ ที่สามารถกำหนดให้เอกชนต้องขออนุญาตหรือใบอนุญาตก่อนดำเนินการได้ ๆ อำนาจในการกำหนดกติกาให้เอกชนปฏิบัติในการดำเนินการต่าง ๆ หรือกำหนดข้อจำกัด ในการ ดำเนินการ ของเอกชน / อำนาจ ของหน่วยงานรัฐที่จะ กระทำการต่าง ๆ ในทางกฎหมายปกครองและ อำนาจอุทธรณ์เรื่องทางกฎหมายปกครอง กติกาด้านกฎหมายแพ่งประกอบด้วย กติกา 3 อย่าง คือ กติกาที่กำหนดกรอบและขอบเขตของข้อตกลง ระหว่างเอกชนด้วยกัน กติกาที่กำหนดการระงับข้อ พิพาทระหว่างเอกชน และ กติกาที่กำหนดวิธีการ ชดใช้ค่าเสียหายของเอกชนในกรณีเฉพาะ บทกำหนดโทษประกอบด้วยโทษอาญาและโทษทาง ปกครอง โทษทางอาญา มีลักษณะสำคัญ 4 อย่างคือ การกำหนดว่าการกระทำได้เป็นความผิดอาญาบ้างและมีอัตราโทษอย่างไร / กำหนดให้มีการเบรี่ยบเทียบปรับ เพื่อให้คดีเลิกกัน ในกรณีที่ผู้กระทำผิดเป็นนิติบุคคล จะมีการกำหนด โทษสำหรับผู้เกี่ยวข้องด้วยและในพระราชบัญญัติ บางฉบับอาจจะมีลักษณะพิเศษในการลงโทษอาญาด้วย

ออกแบบตัวละคร

ประกอบด้วยตัวละครหลัก 10 ตัวละคร ได้แก่

1. รัฐบาล



ภาพที่ 3.1 ออกแบบตัวละครรัฐบาล

2. ประชาชน



ภาพที่ 3.2 ออกแบบตัวละครประชาชน

3. เอกชน



ภาพที่ 3.3 ออกแบบตัวละครเอกชน

4. เจ้าหน้าที่รัฐ



ภาพที่ 3.4 ออกแบบตัวละครเจ้าหน้าที่รัฐ

5. คณะกรรมการ



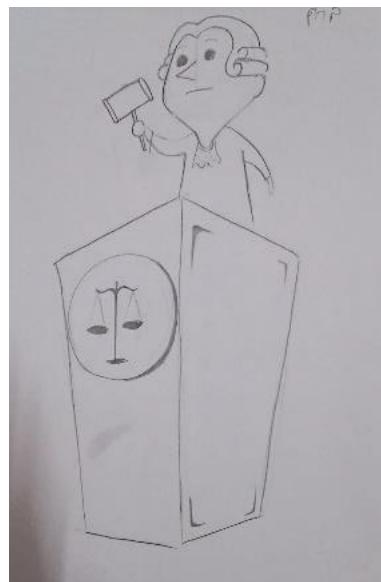
ภาพที่ 3.5 ออกแบบตัวละครคณะกรรมการ

6. ชาวไร่



ภาพที่ 3.6 ออกแบบตัวละครชาวไร่

7. ผู้พิพากษา



ภาพที่ 3.7 ออกแบบตัวละครผู้พิพากษา

8. วิศวกร



ภาพที่ 3.8 ออกแบบตัวละครวิศวกร

9. ข้าราชการ



ภาพที่ 3.9 ออกแบบตัวละครข้าราชการ

10. รัฐมนตรีกระทรวงต่าง ๆ



ภาพที่ 3.10 ออกแบบตัวละครรัฐมนตรีกระทรวงต่าง ๆ

การออกแบบฉากร ใช้จากเป็นสีโทนแบบเรียบ

เขียนบทภาพ (Storyboard)

การทำสตอรี่บอร์ดเป็นการสร้างตารางขึ้นมาเพื่อร่างภาพลำดับเหตุการณ์ขั้นตอนของเรื่องราวจากเนื้อเรื่องที่ได้เขียนมา หากมีจุดที่ต้องแก้ไข ก็สามารถแก้ก่อนทำงานจริงได้ ทำให้เห็นภาพรวมของงานว่าจะอุมาในลักษณะยังไง มีการกำหนดเวลา เสียง ลำดับภาพต่าง ๆ เพื่อประกอบกัน จึงระบุตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 การเขียนบทภาพ การพัฒนาสื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย
เบื้องต้น

No.	Picture	Animating	Sound
1		เคลื่อนไหว: ขึ้น Logo ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: - ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
2		เคลื่อนไหว: ค้อนทุบ วงกลมข้างหลังหมุน ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมาย คืออะไร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 3 วินาที
3		เคลื่อนไหว: กรอบ ข้อความขึ้นตามเสียง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายของไทย เรียกทั่วไปว่า “พระราชบัญญัติ” หรือ พ.ร.บ. ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 6 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
4		เคลื่อนไหว: กฎหมายแต่ละตัวเด้ง ออกแบบ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายไทย กำหนดเรื่องที่มีผลต่อ ประชาชนและธุรกิจอยู่ 3 ประเภท คือ กฎหมายแพ่ง กฎหมาย มหาชน และ กฎหมาย อาญา ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 10 วินาที
5		เคลื่อนไหว: ตัวคนเด้ง ตีกเด้ง เงินเด้ง ออกแบบ: ELS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายแพ่ง คือ ความสัมพันธ์ระหว่างเอกชน ด้วยกัน รวมถึงบริษัทและ องค์กรธุรกิจอื่น ๆ ที่ ประชาชนเป็นเจ้าของ เป็น เรื่องเกี่ยวกับธุรกิจเงินทอง ทรัพย์สิน สิทธิในครอบครัว ^{เป็นต้น} ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 18 วินาที
6		เคลื่อนไหว: 1. ภาคบาท ขึ้นที่ตราชั่ง คนจับมือตกลงกัน ศาลห้าม 2. เครื่องหมายถูกขึ้นที่ ตราชั่ง คนจับมือตกลงกัน ศาลทุบ ออกแบบ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หลักของกฎหมาย แพ่งคือข้อตกลงระหว่าง เอกชนหากเรื่องได้กฎหมาย ไม่กำหนดห้ามแล้ว ประชาชนสามารถตกลงกัน ในเรื่องนั้นได้ และถ้าไปฟ้อง คดีข้อบังคับตามข้อตกลงนั้น กฎหมายนั้นไม่มีผลบังคับใช้ และถ้านำเข้าอตกลงนั้นไป ฟ้องคดีเพื่อจะขอบังคับ ตาม ข้อตกลง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 30 วินาที

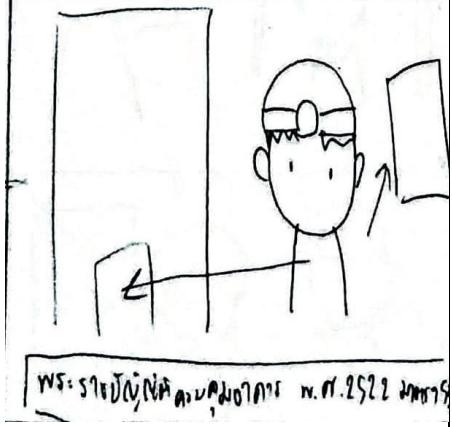
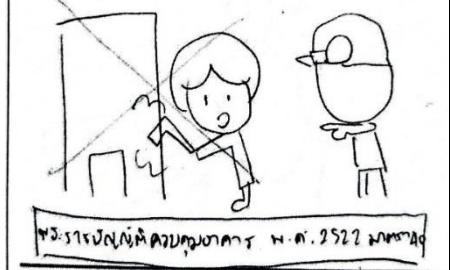
No.	Picture	Animating	Sound
7		เคลื่อนไหว: 1. รถชน คนว่ากัน 2. ฝ่ายผิดขอโทษผ่าน เพสบุ๊ค หรือจ่ายค่าเสียหาย ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หรือเป็นกรณีที่ประชาชนไปก่อความเสียหายแก่ประชาชนคนอื่น ก็จะต้องชดใช้เงิน หรือกระทำการบางอย่าง เพื่อชดเชยความเสียหายที่ตนได้ก่อขึ้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
8		เคลื่อนไหว: รัฐธรรมนูญเด้ง คนของรัฐมายืนข้างๆ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายมาตรา คือการที่รัฐจะใช้อำนาจมาควบคุม หรือกำหนดให้ประชาชนหรือบริษัทดำเนินกิจกรรมต่าง ๆอย่างไร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
9		เคลื่อนไหว: คนของรัฐเด้งขึ้นมา ภาคบาททับตราซึ้ง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หลักของกฎหมายมาตรา คือ ถ้ากฎหมายไม่ได้ให้อำนาจแก่นั่นว่างานรัฐในเรื่องใด หน่วยงานรัฐก็ไม่มีสิทธิออกคำสั่งกับประชาชนในเรื่องนั้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
10		เคลื่อนไหว: คนของรัฐซึ่งสั่ง เครื่องหมายถูกทับตราซึ่งตีกลูกรือ คนตกใจ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ถ้าประชาชนไม่ทำตามคำสั่งของหน่วยงานรัฐที่ออกโดยมีอำนาจหน่วยงานรัฐสามารถแก้ไข ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
11		เคลื่อนไหว: บthalgโทษ เด้งออกตามคำพูด ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กวัญญาณ คือเรื่องที่รู้สึกห้ามข้อห้าม ว่าห้ามทำอะไรบ้าง การฝ่า ฝืนข้อห้ามดังกล่าว จะมีโทษ ตามกวนาย ซึ่งมีโทษคือ ประหาร จำคุก กักขัง ปรับ ริบทรัพย์ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 16 วินาที
12		เคลื่อนไหว: ตัวหนังสือ เลื่อนเข้ามา ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หลักของกวนาย อาญา คือ จะต้องตีความ กวนายโดยเคร่งครัดและ ชัดเจนที่สุดว่าการกระทำ อะไรที่ ห้ามทำ ถ้าทำแล้วรู้จะ ลงโทษ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 10 วินาที
13		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ ตรวจคน ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: นอกราช สามารถลงโทษ ตาม กวนายอาญาได้ แล้ว ในกรณีที่มีการฝ่าฝืน หรือนำสิ่งสัยว่าจะมีการฝ่า ฝืนกวนายอาญารู้ยังมี อำนาจเข้ามาดำเนินคดีกับ ผู้ฝ่าฝืนหรือผู้ต้องสงสัย ได้ ด้วย เช่นเข้ามาค้นจับกุม ^{คุมขังก่อนที่จะนำตัว} เข้าสู่กระบวนการพิจารณา ดีและลงโทษต่อไป ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 22 วินาที
14		เคลื่อนไหว: ค้อนทุบ ตราซึ่งขยับวงกลมหมุน ขนาดภาพ: MS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: พ.ร.บ.มี องค์ประกอบอะไรบ้าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 4 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
15		เคลื่อนไหว: กรอบตัวหนังสือขึ้นตามพูด ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ชื่อกฎหมาย ประกอบด้วย พระราชบัญญัติ + ชื่อ กฎหมาย + ปี พ.ศ. ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 7 วินาที
16		เคลื่อนไหว: ข้อความเลื่อนเข้า ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ข้อความเบื้องต้น จะกล่าวถึง ขอบเขตที่จะนำ กฎหมายมาใช้เป็นอย่างไร บ้าง หรือ ถ้ามีการยกเลิก กฎหมายเดิมเพื่อบังคับใช้ กฎหมายฉบับนี้แทน กฎหมายเดิมที่จะถูกยกเลิก ไปเมื่อไรบ้าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
17		เคลื่อนไหว: ข้อความเลื่อนเข้า ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: คำในกฎหมาย ต้องมีความหมายที่ชัดเจน หรือบางครั้งต้องการให้มี ความหมายแตกต่างจากที่ เข้าใจกันทั่วไป เพื่อการใช้ กฎหมายฉบับนั้น ๆ ดังนั้น จึงต้องมีส่วนที่ว่าด้วยคำ นิยาม เพื่อนำคำบางคำมา ระบุความหมายให้ชัดเจน เช่นคำว่าสัตว์น้ำ ตาม กฎหมายการประมง จะ รวมถึงพืชน้ำและชาติพืชน้ำ ด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 24 วินาที
18		เคลื่อนไหว: คนเด้ง วงกลมหมุน ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: การกำหนดตัว บุคคลผู้รักษาการตาม กฎหมาย ใน ส่วนนี้จะกำหนดตำแหน่ง ข้าราชการระดับสูง ที่มี หน้าที่ดูแลกฎหมายดังกล่าว

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>เช่นรัฐมนตรีกระท朗ต่าง ๆ และจะทุกให้หน่วยงาน ภายในตัวบังคับบัญชาของ ตำแหน่งดังกล่าว เช่น กระท朗ของรัฐมนตรี มี อำนาจจดหมายมาตรา ดังกล่าวด้วย ตนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 24 วินาที</p>
19		เคลื่อนไหว: คนเด้ง ข้อความขึ้นตามเสียง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมาย เงื่อนไข และข้อปฏิบัติของ พ.ร.บ. มี อะไรบ้าง ตนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 4 วินาที
20		เคลื่อนไหว: พรับ ขึ้น ก่อน ตามด้วยรอง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ในการบริหาร จัดการ ดูแลเรื่องต่าง ๆ ใน พระราชบัญญัติ ฉบับหนึ่ง เป็นเรื่องที่ซับซ้อนและ เกี่ยวข้องกับคนจากหลาย ส่วน พระราชบัญญัติ ส่วน ใหญ่จะกำหนดให้มี คณะกรรมการที่ ประกอบด้วยคนจากหลาย ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อมา ดูแลกฎหมายต่าง ๆ และ ในกฎหมายบางฉบับที่มี ความซับซ้อนมาก คณะกรรมการในกฎหมาย แต่ละฉบับก็จะแตกต่างกัน ออกไปตามที่กฎหมาย กำหนด แต่จะมีหน้าที่หลัก ๆ คือ ออกกฎหมายลำดับ รองของพระราชบัญญัติ ดังกล่าว หรืออกระเบียบ ต่าง ๆ กฎหมาย ตนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 44 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
21		เคลื่อนไหว: เมาส์คลิกกรอบ ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาและข้อกำหนดต่าง ๆ ของกฎหมายนั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 6 วินาที
22		เคลื่อนไหว: หน่วยงานเด้งขึ้น เอกสารขึ้นตาม ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาในด้านกฎหมายปกครอง เป็นการกำหนดถึงอำนาจของหน่วยงานรัฐที่เข้ามาทำกับหรือควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ ของเอกชนกติกาด้านกฎหมายปกครองแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ๆ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
23		เคลื่อนไหว: เอกชนจะทุบตีส่งใบขอนุญาตให้เจ้าหน้าที่ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: อำนาจประเภทที่ 1 คืออำนาจ ที่สามารถกำหนดให้เอกชนต้องขออนุญาตหรือใบอนุญาตก่อนดำเนินการได้ เช่น กฎหมายควบคุมอาคารกำหนดว่า โครงสร้างดัดแปลงเคลื่อนย้ายอาคารต้องได้รับใบอนุญาตจากเจ้าหน้าที่ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
24		เคลื่อนไหว: kakabath thap ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: อำนาจประเภทที่ 2 คืออำนาจในการกำหนดกติกาให้เอกชนปฏิบัติในการดำเนินการต่าง ๆ หรือกำหนดข้อจำกัด ในการดำเนินการ ของเอกชน เช่น กฎหมายควบคุมอาคาร กำหนดว่าเมื่อเจ้าหน้าที่

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>กำหนดวิธีการหรือเงื่อนไขในการก่อสร้างดัดแปลงรื้อถอนอาคารเอาไว้แล้ว เจ้าของอาคารจะดำเนินการให้ต่างจากวิธีหรือเงื่อนไขที่กำหนดไม่ได้</p> <p>ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 28 วินาที</p>
25	 <p>พระรามที่ห้า ถนนท่าศาลา ว.ท. ๒๕๒๒ หมู่ที่ ๙</p>	<p>เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ตรวจสอบเข้าอาคาร</p> <p>ขนาดภาพ: MS</p> <p>มุมกล้อง: Eye Level</p> <p>เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: หรือกฎหมายควบคุมอาคาร ให้อำนาจนายช่างเข้าไปในอาคาร เพื่อตรวจสอบว่าอาคารนั้นปฏิบัติตามกฎหมายหรือไม่ หลายอย่างให้อำนาจนายช่างสอบถามข้อเท็จจริงและ สั่งให้แสดงเอกสารที่เกี่ยวข้องด้วย</p> <p>ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที</p>
26	 <p>พระรามที่ห้า ถนนท่าศาลา ว.ท. ๒๕๒๒ หมู่ที่ ๙</p>	<p>เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่สั่งห้าม</p> <p>ขนาดภาพ: LS</p> <p>มุมกล้อง: Eye Level</p> <p>เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: อำนาจประเภทที่ ๓ คืออำนาจของหน่วยงานรัฐที่จะกระทำการต่าง ๆ ในทางกฎหมายปกครอง เช่น อำนาจในการออกคำสั่งให้ออกชนหยุดกระทำการใด ๆ หรืออำนาจในการเข้าไปยับยั้งการกระทำการนั้นด้วยตนเอง เช่น อำนาจเจ้าหน้าที่ออกคำสั่งให้เจ้าของอาคาร</p> <p>ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 20 วินาที</p>

No.	Picture	Animating	Sound
27		เคลื่อนไหว: สำรวจข้ามไปหน้าที่เดียวกันให้หยุด ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หรือ กว่าหมายความคุณอาคารกำหนดว่า้าไม่มีการรื้อถอนอาคารตามคำสั่งเจ้าหน้าที่ให้เจ้าหน้าที่มีอำนาจดังนี้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 8 วินาที
28		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ยืนข้อ คุก隆มาขัง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 1. เจ้าหน้าที่สามารถยืนข้อต่อศalaให้ศาลออกคำสั่งจับกุมและคุกขัง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
29		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่สั่งรื้อ และเก็บเงินจากผู้กี่ยวข้อง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 2. เจ้าหน้าที่รื้อถอนอาคารได้เงงโดยผู้กี่ยวข้องต้องเสียเงิน สำหรับค่ารื้อถอนนั้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
30		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่เก็บของ และของเปลี่ยนเป็นเงิน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 3. เจ้าหน้าที่สามารถเก็บรักษาสัดส่วนที่ถูกรื้อถอนหรือสิ่งของที่เก็บออกจากอาคารหรือจะขายของเหล่านั้นตามวิธีที่กฎหมายกำหนดก็ได้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที

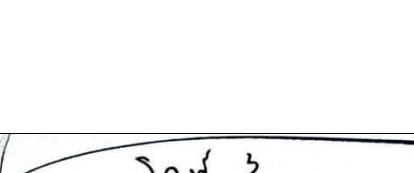
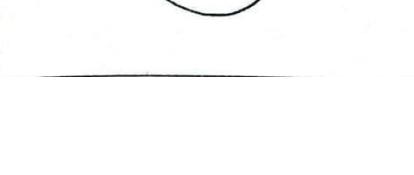
No.	Picture	Animating	Sound
31		เคลื่อนไหว: กากบาท ทับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: สำนักประเพณีที่ 4 คือสำนักอุทธรัณีเรื่องทางกฎหมายปกร่องเมื่อหน่วยงานรัฐใช้สำนักประเพณี 1-3 แล้ว ปรากฏว่าเอกชนที่ได้รับผลกระทบจากการใช้สำนักนั้นเห็นว่าเป็นการใช้สำนักที่ไม่ถูกต้องและอย่างให้หน่วยงานรัฐแก้ไขก็จะต้องมีขั้นตอนในการอุทธรัณีการใช้สำนักนั้น ซึ่งสำนักอุทธรัณีจะกำหนดขั้นตอนและวิธีการอุทธรัณี ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 24 วินาที
32		เคลื่อนไหว: เอกชนยื่นใบอนุญาตใน 30 วัน เจ้าหน้าที่ยื่นหนังสือ 30 วัน คณะกรรมการวินิจฉัย 30 วัน ต่อศาล 60 วัน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กฎหมายควบคุมอาคารสำหรับว่าเอกชนมีสิทธิ์อุทธรัณีคำสั่งของเจ้าหน้าที่ต่อคณะกรรมการพิจารณาอุทธรัณีภายใน 30 วันนับจากทราบคำสั่งการยื่นอุทธรัณีให้ทำเป็นหนังสือยื่นต่อเจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งและให้เจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งส่งหนังสืออุทธรัณีไปยังคณะกรรมการพิจารณาอุทธรัณีภายใน 30 วันนับจากได้รับหนังสืออุทธรัณีให้คณะกรรมการพิจารณาอุทธรัณี อุทธรัณีพิจารณาให้เสร็จใน 60 วัน นับจากได้รับอุทธรัณีและให้แจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ยื่นอุทธรัณีและเจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งถ้าผู้อุทธรัณีไม่เห็นด้วยกับการพิจารณา

No.	Picture	Animating	Sound
			ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 44 วินาที
33		เคลื่อนไหว: เอกชนกำลังทำสัญญาข้อตกลงระหว่างกัน ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาในด้านกฎหมายแพ่งเป็นการกำหนดว่าข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันคือ ประชาชนด้วยกันซึ่งรวมถึงบริษัทและองค์กรอื่น ๆ ที่ประชาชนเป็นเจ้าของด้วยนั้นควรเป็นอย่างไร ข้อตกลงแบบใดทำไม่ได้และถ้าเอกชนไปทำให้เกิดความเสียหายต่อขึ้น ไม่ว่าต่อเอกชนด้วยกันหรือหน่วยงานรัฐจะชดใช้อย่างไรซึ่งกติกาด้านกฎหมายแพ่งนั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที
34		เคลื่อนไหว: ชูมเข้าที่มุมของเอกสารข้ามมือเดิมๆ ที่กำลังทำสัญญาข้อตกลงกัน จากนั้นชูมือมาดูภาพรวมของมุมซ้ายมือ จะเป็นมุมของการทำข้อตกลงของบริษัท ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาด้านกฎหมายแพ่งประเภทที่ 1 คือ กติกาที่กำหนดว่ากรอบและขอบเขตของข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันควรเป็นแบบไหน โดยปกติข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันสามารถทำได้โดยอิสระ แต่ก็มีข้อตกลงบางอย่างที่กฎหมายมากำหนดกรอบเอาไว้ว่าข้อตกลงนั้นจะเกินกว่านี้ไม่ได้เพื่อประโยชน์ต่อสังคม และเอกชนรายเล็ก เช่น เกษตรกรผู้บวบกสินค้า ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
35	<p>พ่อแม่ ใจบังคับ</p> <p>นายราษฎร์ที่ดีที่สุดในชาติ ๘.๔.๒๕๖๐</p>	เคลื่อนไหว: Rogan ส่งของให้ชาวไร่ แล้ว กากบาททับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กวหามาย เกษตรพันธสัญญาทำหนดให้ ข้อตกลงบางอย่างระหว่าง ประกอบธุรกิจทางการ เกษตรกับเกษตรกร ไม่มีผล ใช้บังคับตัวอย่างคือ ข้อตกลงที่บังคับให้เกษตรกร รับมอบสิ่งที่ นำมาใช้ในการทำเกษตร จากผู้ประกอบธุรกิจ การเกษตร โดยที่ของ ดังกล่าวไม่เป็นไปตาม มาตรฐานที่กำหนด หรือไม่ เป็นไปตามที่กำหนดใน สัญญา ดูตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที
36		เคลื่อนไหว: ชาวนาส่งเงินให้โรง กากบาททับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ข้อตกลง ที่กำหนด ว่าหากมีการเลิกสัญญาหรือ ผิดสัญญา ให้เกษตรกร จำหน่ายจ่ายเงินทรัพย์สิน หรือสิทธิใด ๆ ของตนให้กับ ผู้ประกอบธุรกิจทางการ เกษตร ดูตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 13 วินาที
37	<p>ใจพ่อ</p>	เคลื่อนไหว: ประชาชน ตกลงกับ พิพาท ทับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาด้าน กวหามายเพิ่ง ประเกทที่ 2 คือ กติกาที่กำหนดว่า ถ้า เอกชนมีข้อพิพาทกัน เนื่องมาจากข้อตกลง ระหว่างกัน จะ มีการแก้ไข หรือระงับข้อพิพาท ดังกล่าวอย่างไร ดูตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 13 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
38		เคลื่อนไหว: เส้นทาง ข้อตกลงของคดี ขวามือจะเป็นให้ศาลเป็นคนกำหนดคดีทางชัยมือเป็นทางสู่การ ไกล่เกลี่ย เมื่อตกลงกันได้ คดีก็จบเดินออกไปทางชัย ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กฎหมาย เกษตรพันธุ์สัญญา กำหนดว่าถ้ามีข้อพิพาทตามสัญญา ในระบบเกษตรพันธุ์สัญญา คุ้สัญญาฝ่ายหนึ่งอาจขอให้เข้าสู่กระบวนการไกล่เกลี่ย ข้อพิพาทก่อนนัดคดีไปสู่ศาลได้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 13 วินาที
39		เคลื่อนไหว: พูดถึงเนื้อหาของจากนี้ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กิตการด้านกฎหมายเพ่งประภากที 3 คือติกาที่กำหนดวิธีการชดใช้ค่าเสียหาย ของเอกชนผู้ก่อความเสียหายนั้นจะต้องชดใช้เอาไว้โดยเฉพาะ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
40		เคลื่อนไหว: ไฟไหม้ โรงงานและรถดับเพลิงเข้ามา ดับไฟ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กฎหมายวัตถุอันตราย กำหนดว่า ในกรณีที่วัตถุอันตราย ก่อให้เกิดความเสียหายกับบุคคลอื่นให้รับประกำถภัย จ่ายค่าเสียหายเบื้องต้น ให้กับผู้ที่ได้รับความเสียหายจากวัตถุอันตรายนั้น และจ่ายให้แก่น่วยงานรัฐหรือเอกชนที่ได้รับมอบหมายจากหน่วยงานรัฐให้ทำการบรรเทาความเสียหายที่เกิดขึ้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที

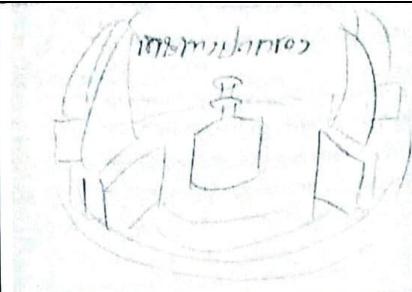
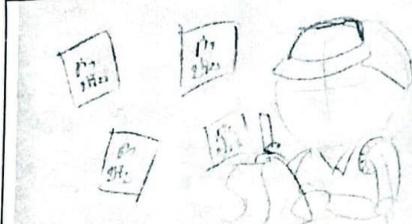
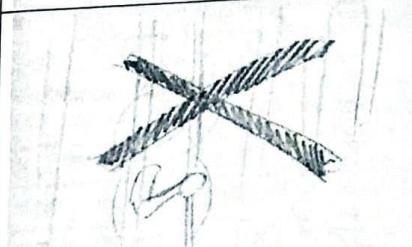
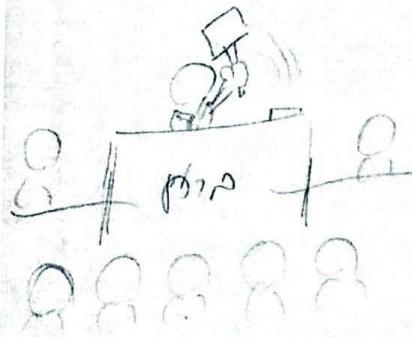
No.	Picture	Animating	Sound
41		เคลื่อนไหว: ตราซั่ง ขึ้นมา มีหน่วยงานขึ้น ตาม ตราซั่ง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: สำนักในการออกแบบ ภูมิภาคดำเนินการ ในการ กำหนดเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ ภูมิภาคบ้านนี้มีความ สมบูรณ์และชัดเจนนั้น อาจจะมีรายละเอียด มากมายเกินกว่าที่จะใส่ลง ไปใน พ.ร.บ. ฉบับนั้นๆ ได้ และรายละเอียดน่าจะ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อความ รวดเร็วและทัน ต่อเหตุการณ์ ภูมิภาค ไปออกภูมิภาคดำเนินการที่ กำหนดรายละเอียด ปลิกย่อยของภูมิภาคนั้น ๆ ซึ่งหน่วยงานที่ได้รับมอบ อำนาจก็จะเป็นรัฐมนตรีผู้ รักการตาม พ.ร.บ. หน่วยงานรัฐที่ดูแลภูมิภาค ฉบับนั้น เช่น กรมต่าง ๆ ที่ สังกัดอยู่ในกระทรวงที่ดูแล ภูมิภาคฉบับนั้น คนตัว: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 46 วินาที
42	<p>ชนิด 1</p> <p>ผู้ผลิต ๐ ๑</p> <p>พ.ร.บ. ราชบัญญัติแห่งประเทศไทย พ.ศ. ๒๕๓๙ มาตรา ๑๙</p>	เคลื่อนไหว: วัตถุอันตร้า วางขึ้นที่ล้ออัน ซ้ายไป ขวา ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่นภูมิภาคตุ่น อันตรายกำหนดให้วัตถุ อันตรายมี ๓ประเภท คือ วัตถุอันตรายชนิดที่ ๑ ได้แก่ วัตถุอันตรายที่ผลิตน้ำเข้า ส่องออกหรือมีไว้ครอบครอง ได้โดยต้องปฏิบัติตาม หลักเกณฑ์ที่ หน่วยงานรัฐ กำหนด คนตัว: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที

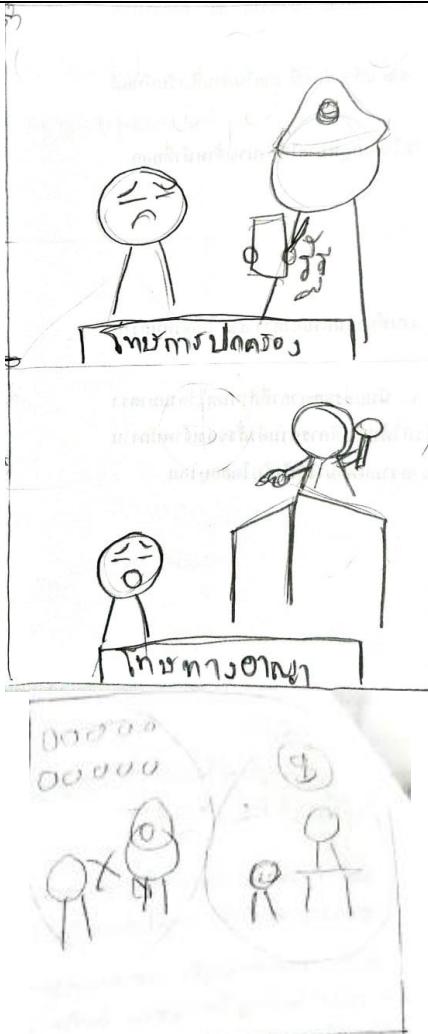
No.	Picture	Animating	Sound
43		เคลื่อนไหว: วัตถุอันตรายวางขึ้นที่ลําอัน ซ้ายไปขวา และวpareเจ้าหน้าที่ขึ้นมาทางขวาเมื่อ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: วัตถุอันตรายชนิดที่ 2 ได้แก่วัตถุอันตรายที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครองจะต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่หน่วยงานรัฐกำหนดและต้องแจ้งให้เจ้าหน้าที่ทราบด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที
44		เคลื่อนไหว: รูปหัวกะโหลก ลอยมาจากขวามาสู่ตรงกลาง กาบทพุงมาทับหัวกะโหลก ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: วัตถุอันตรายชนิดที่ 3 ได้แก่วัตถุอันตรายที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครอง จะต้องได้รับใบอนุญาตก่อนวัตถุอันตรายชนิดที่ 3 ได้แก่วัตถุอันตรายที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมีไว้ครอบครอง จะต้องได้รับใบอนุญาตก่อน ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
45		เคลื่อนไหว: รูปหัวกะโหลก ลอยมาจากขวามาสู่ตรงกลาง กาบทพุงมาทับหัวกะโหลก ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: วัตถุอันตรายชนิดที่ 4 ได้แก่วัตถุอันตรายที่ห้ามผลิตนำเข้าส่งออก นำมานำผ่านประเทศไทย หรือครอบครองโดยเด็ดขาด ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
46		เคลื่อนไหว: ขึ้นเครื่องหมาย อัศจรรย์ ใช้แทนสารเคมี ที่ไม่สามารถกระทำได้ว่าสารเคมีใดเป็นวัตถุอันตรายชนิดไหน เพราะมีสารเคมีที่ถูกคิดค้นใหม่อยู่ตลอดเวลาดังนั้น กฎหมายวัตถุอันตรายจึงให้อำนาจรัฐมนตรี ว่าการกระทรวงอุตสาหกรรมร่วมกับคณะกรรมการควบคุมวัตถุ	บรรยาย: ชี้กระบวนการวัตถุอันตรายเองไม่สามารถกำหนดได้ว่าสารเคมีใดเป็นวัตถุอันตรายชนิดไหน เพราะมีสารเคมีที่ถูกคิดค้นใหม่อยู่ตลอดเวลาดังนั้น กฎหมายวัตถุอันตรายจึงให้อำนาจรัฐมนตรี ว่าการกระทรวงอุตสาหกรรมร่วมกับคณะกรรมการควบคุมวัตถุ

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>อันตรายออกกฎหมายลำดับ รองมากำหนดว่า วัตถุ อันตรายชนิดต่าง ๆ มี อะไรบ้างซึ่งกฎหมายลำดับ รองดังกล่าว มีชื่อว่า ประกาศกระทรวง อุตสาหกรรมเรื่องบัญชี รายชื่อวัตถุอันตรายพ.ศ. 2556</p> <p>ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 34 วินาที</p>
47		<p>เคลื่อนไหว: คนยืนและ มีกรง赖以มาขึ้น ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: ลักษณะสำคัญอีก อย่างของกฎหมายคือบท กำหนดโทษ เมื่อจาก กฎหมายมีลักษณะสำคัญคือ เป็นชุดคำสั่งที่หากไม่ปฏิบัติ ตามแล้วจะมีโทษซึ่งโทษ ตามกฎหมายแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ</p> <p>ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที</p>
48		<p>เคลื่อนไหว: ยิงคำ อาญา ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: 1 โทษทางอาญา โดยโทษทางอาญาเมื่อ ลักษณะสำคัญ 4 อย่าง</p> <p>ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที</p>

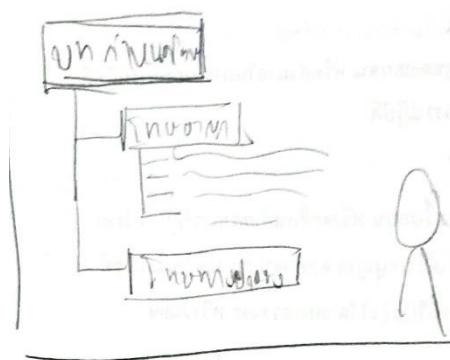
No.	Picture	Animating	Sound
49		เคลื่อนไหว: พูดถึงเนื้อหาในฉาก ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของไทยอาญาประการที่ 1 คือการกำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิดอาญาบ้างทำผิดแล้วรับโทษแค่ไหน ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 10 วินาที
50		เคลื่อนไหว: จ่ายค่าปรับสองแบบ จ่ายกับตัวจรจัดและจ่ายกับศาล ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของไทยอาญาประการที่ 2 คือกำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับเพื่อให้คดีเลิกกันในความผิดอาญาบางฐานที่ไม่ร้ายแรง รัฐก็ไม่ต้องการจะนำผู้กระทำผิดมาเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมเต็มรูปแบบ เช่น นำตัวมาให้ตัวสอบสวนหรือขึ้นศาลรัฐจึงกำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับโดยคณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งโดยกฎหมายต่าง ๆ โดยคณะกรรมการจะพิจารณาว่าความผิดที่ทำลงไบ่นั้นสมควรจะกำหนดค่าปรับเท่าไรเพื่อให้ผู้กระทำความผิดชำระค่าปรับให้รัฐแล้วเรื่องก็จบกันไปและจะไม่มีการดำเนินคดีกับผู้กระทำผิดในเรื่องนั้นอีก ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 38 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
51		เคลื่อนไหว: เลขหนึ่ง หมื่นทับศูนย์ (ค่าปรับ) ภาคบาท (ห้าม) ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของ ไทยอาญาประการที่ 3 คือ ในกรณีที่ผู้กระทำมิเป็นนิติ บุคคล จะมีการกำหนดโทษ สำหรับผู้เกี่ยวข้องด้วย ใน กรณีที่ผู้กระทำความผิดเป็น นิติบุคคล ในกรณีที่นิติ บุคคล เช่น บริษัท เป็น ผู้กระทำความผิด แท้จริง แล้วความผิดนั้นเกิดขึ้นจาก คนจริง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนิติ บุคคลนั้น เช่น กรรมการ บริษัท พนักงานที่ทำงานอยู่ ในบริษัท ตั้งนั้นกฎหมายจึง กำหนดให้บุคคลจริง ๆ ในบริษัทที่มีส่วน ในการกระทำความผิดที่บริษัท ดำเนินต่อรองรับโทษด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 30 วินาที
52		เคลื่อนไหว: เลขสอง หมื่นทับศูนย์ (ค่าปรับ) ภาคบาท (ห้าม) ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของ ไทยอาญา ประการที่ 4 คือ ลักษณะพิเศษในการลงโทษ อาญาทั่วไปนี้มีปรากฏ เฉพาะในกฎหมายบางฉบับ เท่านั้นซึ่งอยู่กับนโยบายการ ใช้โทษอาญาของกฎหมาย แต่ละฉบับว่าต้องการให้มี อะไรเป็นพิเศษหรือไม่ เช่นกฎหมายแรงงานกำหนด ว่าถ้ามีใครทำผิดกฎหมาย แรงงานแล้ว ทำผิดซ้ำ ใน ความผิดเดียวกันอีก ศาล สามารถใช้จำคุกได้อีก 1 ใน 3 หรือลงโทษ โดยเพิ่ม โทษปรับอีกครึ่งหนึ่ง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 35 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
53		เคลื่อนไหว: รัฐธรรมนูญ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: โทheyอย่างที่ 2 คือ โทheyทางปักร่อง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
54		เคลื่อนไหว: รัฐธรรมนูญ กระแทก เป็น ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เป็นการลงโทheyอึก แบบที่ต่างจากโทheyอาญา ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
55		เคลื่อนไหว: สำรวจ เขียนคำปรับ ใบคำปรับ ลอยลงมา ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เนื่องจากการ กระทำนั้นแค่ผิดต่อกฎหมาย ที่ไม่ ร้ายแรง ควรลงโทheyบ้าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 7 วินาที
56		เคลื่อนไหว: กากบาท ทับคุก ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: แต่ก็ไม่ถึงขั้นต้อง นำไปเข้าคุก ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
57		เคลื่อนไหว: ศาลทุบ ค้อน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หรือเข้าสู่ กระบวนการยุติธรรมที่ เข้มงวดและยุ่งยาก ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 8 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
58	 <p>The storyboard panel consists of two hand-drawn scenes. The top scene is titled "ทักษะปักธง" (Flag Raising Skills) and depicts a character with a sad expression standing next to another character who is holding a flag. The bottom scene is titled "ทักษะทางตาม" (Following Skills) and depicts a character with a sad expression standing next to another character who is running. Both scenes are drawn in a simple, sketchy style.</p>	<p>เคลื่อนไหว: โทขการ ปักธง ให้ตัวรัวทำ โทข โทขทางอาญาให้ศาลาทำ โทข ค่าปรับ เหตุยูเงินชั้น มุ่ด้านซ้ายมากกว่า ด้านขวา ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: โดยโทขทาง ปักธงมักเป็นการปรับโดย หน่วยงานรัฐที่ดูแลกฎหมาย นั้นโดยตรง ในขณะที่การ ปรับที่เป็นโทขอาญาจะ ปรับโดยศาล, ตัวรัว, คณะกรรมการเบรียบเทียบ ปรับ) และการปรับทาง ปักธงมักมีเน้นที่การ บังคับให้ผู้กระทำผิดหยุด การกระทำโดยเร็วจังอาจ วิธีปรับที่คิดเป็นจำนวนเงิน มากกว่าการปรับทางอาญา เช่น ทำผิด 1 ครั้งแต่ทำผิด ต่อเนื่องเป็นเวลา 10 วัน ทางอาญาปรับครั้งเดียวเป็น เงินยอดเดียว แต่ในทาง ปักธงอาจจะกำหนด ค่าปรับเป็นรายวันตลอด 10 วันที่ฝ่าฝืนนั้นซึ่งอาจทำให้ ตัวเลขค่าปรับสูงกว่าค่าปรับ ทางอาญาหลายเท่า ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 40 วินาที</p>

No.	Picture	Animating	Sound
59	<p>เคลื่อนไหว: ตัวหนังสือเลื่อนขึ้นตามที่ คนพูด</p> <p>ตัวหนังสือเลื่อนขึ้นตามที่ คนพูด</p> <p>ตัวหนังสือเลื่อนขึ้นตามที่ คนพูด</p> <p>ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut</p> <p>บรรยาย: ก่อนจากกัน เรา มาพบทวนอีกรั้งว่า กุญแจของประเทศไทยที่ เรียกว่าพระราชนิรภัย หรือ พ.ร.บ. นั้น มีส่วนสำคัญอะไรบ้าง พระราชนิรภัย ประกอบด้วย ส่วนเบื้องต้นกุญแจน์ เงื่อนไขและข้อปฏิบัติ บทกำหนดโทษส่วนเบื้องต้น ประกอบด้วย ชื่อกุญแจ, ข้อความเบื้องต้น และ คำ นิยามกุญแจน์ เงื่อนไขและ ข้อปฏิบัติประกอบด้วย กติกาด้าน กุญแจ ภครวม กติกาด้าน กุญแจเพ่ง และอำนาจใน การออกกุญแจมาลำดับรอง กติกาด้านกุญแจ ภครวมประกอบด้วย อำนาจ 4 อย่าง คืออำนาจ ที่สามารถกำหนดให้เอกสาร ต้องขออนุญาตหรือ ใบอนุญาตก่อนดำเนินการได ๆ) อำนาจในการกำหนด กติกาให้เอกสารปฏิบัติในการ ดำเนินการต่าง ๆ หรือ กำหนดข้อจำกัด ในการ ดำเนินการ ของเอกสาร/ อำนาจของหน่วยงานรัฐที่จะ กระทำการต่าง ๆ ในทาง กุญแจภครวมและ อำนาจ อุทธรณเรื่องทาง กุญแจภครวม กติกา ด้านกุญแจเพ่ง ประกอบด้วย กติกา 3 อย่าง คือ กติกาที่กำหนดกรอบ และขอบเขตของข้อตกลง ระหว่างเอกสารด้วยกัน</p>		

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>กติกาที่กำหนดการระจับข้อพิพาทระหว่างเอกชน และกติกาที่กำหนดด้วยการ ชดใช้ค่าเสียหายของเอกชนในกรณีเฉพาะ บทกำหนดโดย ประกอบด้วยไทยอาญาและ โทษทาง ปกครอง โทษทางอาญา มีลักษณะสำคัญ 4 อย่างคือ การ กำหนดว่าการ กระทำใดเป็นความผิดอาญา บังและมี อัตราโทษอย่างไร / กำหนดให้มีการ เปรียบเทียบปรับ เพื่อให้คดี เลิกกัน ในกรณีที่ผู้กระทำผิด เป็นนิติบุคคล จะมีการ กำหนด โทษสำหรับ ผู้เกี่ยวข้องด้วยและใน พระราชบัญญัติ บางฉบับ อาจจะมีลักษณะพิเศษใน การลงโทษอาญา ด้วย คณตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 1.40 นาที</p>

อัดเสียงไกด์

เป็นแนวทางในการทำแอนิเมเตอร์ได้สะดวกและรวดเร็ว

2. ขั้นตอนของการผลิต (Production)

เมื่อผ่านขั้นตอนเตรียมการทั้งหมดในขั้นตอนการผลิตแล้ว พร้อมที่จะนำมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบ กำหนดเวลา วางแผนเอาไว้ สร้างจากหลัง โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018 ใช้ในการสร้างภาพ และใช้ Adobe After Effect CC 2018 ใช้ในการสร้างการเคลื่อนไหว ใส่เอฟเฟคให้กับงาน สร้างผลงานตามสตอรี่บอร์ดที่เขียนมา โดยช่วงเวลาของสื่ออยู่ที่ 22.30 นาที

นำการเคลื่อนไหวและพื้นหลังฉากมาประกอบเข้าด้วยกัน มีการตกแต่งเพิ่มเติมเอฟเฟคแบบต่าง ๆ

3. ขั้นตอนหลังการผลิต

ขั้นตอนในการทำงานขั้นหลังการกำหนดการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร และภาพเคลื่อนไหว ของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยการปรับค่าให้จ้าง ใส่เอฟเฟคต่าง ๆ ให้กับตัวอักษร กล่องข้อความ กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) การรวมภาพทั้งหมด เข้าเป็นภาพสมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย ตัวอักษรซึ่งเรื่อง ไทยเกิดต้นและตอนท้าย การตัดต่อต่อภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ดนตรี เพื่อ เรียงลำดับเวลาการเล่าเรื่อง ใส่เสียงจริง

4. การทดสอบและประเมิน

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบสื่อ โดยหลังจากสร้างสื่อเสร็จสิ้นได้ทดสอบการทำงานของสื่อที่เป็น ไฟล์วิดีโอ ด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านสื่อและเทคโนโลยี จำนวน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย จำนวน 1 คน เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เมื่อพบข้อผิดพลาดจะนำมาปรับปรุง แก้ไขจนแนใจได้ว่าสื่อนี้ไม่เกิดข้อผิดพลาดและได้ผลอย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ทางผู้วิจัยได้นำสื่อไปใช้ในการอบรม และได้มีการประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน 30 คน โดยแบบ ประเมินประกอบไปด้วย 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วยสถานภาพส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ และระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เรื่อง กฎหมายเบื้องต้น ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างผู้ที่เข้าอบรม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าของลิคิร์ท 5 ระดับ (Likert's 5 Rating Scale) ประกอบไปด้วย

- 2.1 ความพึงพอใจด้านเนื้อหา
- 2.2 ความพึงพอใจด้านรูปแบบ
- 2.3 ความพึงพอใจด้านเสียงบรรยาย
- 2.4 ด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้
- 2.5 ความพึงพอใจในภาพรวม

และส่วนการประเมินความคุณภาพของสื่อด้วยผู้เชี่ยวชาญ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ของลิคิร์ท 5 ระดับ (Likert's 5 Rating Scale) ประกอบไปด้วย

- 2.1 ด้านเนื้อหา
- 2.2 ด้านกราฟิก
- 2.3 ด้านเสียงบรรยาย
- 2.4 ด้านเทคนิคที่ใช้งาน

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอแนะของผู้เข้าอบรม เป็นข้อคำแนะนำแบบปลายเปิด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้มีการจัดเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของสื่อจำนวน 3 คน และมีการ เก็บแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมจำนวน 30 คน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ได้แก่ จำนวน (Frequency) และ ร้อยละ (Percentage)

2. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้งานที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับ กฎหมายเบื้องต้น สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยการแปลผลระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ ตามแนวความคิดของ เบสท์ (Best W. John, 1997: 190) และนำมาเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลใน รูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอผลจากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยมีการทดสอบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านสื่อและเทคโนโลยี และผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมาย โดยมีการประเมินคุณภาพของสื่อ และการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม โดยมีผลการดำเนินการ ดังนี้

การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

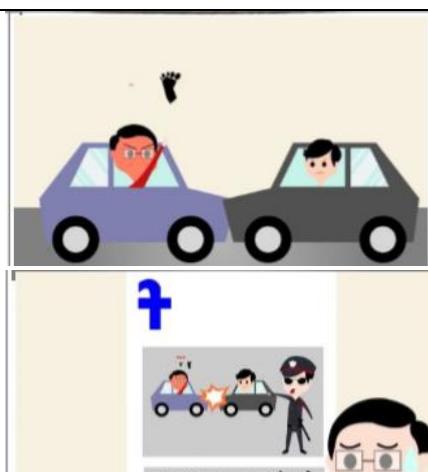
ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาระบบทามหลักการของการพัฒนาแอนิเมชัน โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) และได้มีการทดสอบการทำงานของสื่อและแสดงผลได้อย่างถูกต้อง ทั้งภาพและเสียง

1. ผลจากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

ผลจากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกสามารถแสดงได้ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

No.	Picture	Animating	Sound
1		เคลื่อนไหว: ขึ้น Logo ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: - ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
2		เคลื่อนไหว: ค้อนทุบ วงกลมข้างหลังหมุน ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมาย คืออะไร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 3 วินาที
3		เคลื่อนไหว: กรอบ ข้อความขึ้นตามเสียง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายของไทย เรียกทั่วไปว่า “พระราชบัญญัติ” หรือ “พ.ร.บ.” ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 6 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
4		เคลื่อนไหว: กูหมายแต่ละตัวเด้ง ออกมายากประเทศไทย ขนาดภาพ: LS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กูหมายไทย กำหนดเรื่องที่มีผลต่อ ประชาชนและธุรกิจอยู่ 3 ประเภท คือ กูหมายแพ่ง กูหมาย มหาชน และ กูหมาย อาญา ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 10 วินาที
5		เคลื่อนไหว: ตัวคนเด้ง ตีกเด้ง เงินเด้ง ขนาดภาพ: ELS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กูหมายแพ่ง คือ ความสัมพันธ์ระหว่างเอกชน ด้วยกัน รวมถึงบริษัทและ องค์กรธุรกิจอื่น ๆ ที่ ประชาชนเป็นเจ้าของ เป็น เรื่องเกี่ยวกับธุรกิจเงินทอง ทรัพย์สิน สิทธิในครอบครัว เป็นต้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 18 วินาที
6		เคลื่อนไหว: 1. ภาคบาท ขึ้นที่ตราชั่ง คนจับมือตกลงกัน ศาลห้าม 2. เครื่องหมายถูกขึ้นที่ ตราชั่ง คนจับมือตกลงกัน ศาลทุบ ขนาดภาพ: LS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หลักของกูหมาย แพ่งคือข้อตกลงระหว่าง เอกชนหากเรื่องใดกูหมาย ไม่กำหนดห้ามแล้ว ประชาชนสามารถตกลงกัน ในเรื่องนั้นได้ และถ้าไปฟ้อง คดีข้อบังคับตามข้อตกลงนั้น กูหมายนั้นไม่มีผลบังคับใช้ และถ้านำข้อตกลงนั้นไป ฟ้องคดีเพื่อจะขอบังคับ ตาม ข้อตกลง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 30 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
7		เคลื่อนไหว: 1. รถชน คนว่ากัน därarajapeanakhwid 2. ฝ่ายผิดขอโทษผ่าน เพสบุ๊ค หรือจ่ายค่าเสียหาย ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หรือเป็นกรณีที่ประชาชนไปก่อความเสียหายแก่ประชาชนคนอื่น ก็จะต้องชดใช้เงิน หรือกระทำการบางอย่าง เพื่อชดเชยความเสียหายที่ตนได้ก่อขึ้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
8		เคลื่อนไหว: รัฐธรรมนูญเด้ง คนของรัฐมายืนข้างๆ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายมายาชน์ หรือกฎหมายปักครอง คือการที่รัฐจะใช้อำนาจมาควบคุม หรือกำหนดให้ประชาชนหรือบริษัท ดำเนินกิจกรรมต่าง ๆอย่างไร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
9		เคลื่อนไหว: คนของรัฐเด้งขึ้นมา ภาคบาททับตราซึ่ง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หลักของกฎหมายมายาชน์คือ ถ้ากฎหมายไม่ได้ให้อำนาจแก่หน่วยงานรัฐ ในเรื่องใด หน่วยงานรัฐก็ไม่มีสิทธิออกคำสั่งกับประชาชนในเรื่องนั้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
10		เคลื่อนไหว: คนของรัฐซึ่ง เครื่องหมายถูกทับตราซึ่งตีกู้กรื้อ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ถ้าประชาชนไม่ทำตามคำสั่งของหน่วยงานรัฐที่ออกโดยมีอำนาจหน่วยงานรัฐสามารถแก้ไข ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
11		เคลื่อนไหว: บthalongtoe เด้งออกตามคำพูด ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายอาญา คือเรื่องที่รัฐกำหนดข้อห้าม ว่าห้ามทำอะไรบ้าง การฝ่า ฝืนข้อห้ามดังกล่าว จะมีโทษ ตามกฎหมาย ซึ่งมีโทษคือ ประหาร จำคุก กักขัง ปรับ รับทรัพย์ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 16 วินาที
12		เคลื่อนไหว: ตัวหนังสือ เลื่อนเข้ามา ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หลักของกฎหมาย อาญา คือ จะต้องตีความ กฎหมายโดยเคร่งครัดและ ชัดเจนที่สุดว่าการกระทำ อะไรที่ ห้ามทำ ถ้าทำแล้วรัฐจะ ลงโทษ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 10 วินาที
13		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ ตรวจคน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: นอกรัฐจะ สามารถลงโทษ ตาม กฎหมายอาญาได้ แล้ว ในกรณีที่มีการฝ่าฝืน หรือนำส่งสัญญาจะมีการฝ่า ฝืนกฎหมายอาญาอย่างมี อำนาจเข้ามาดำเนินคดีกับ ผู้ฝ่าฝืนหรือผู้ต้องสงสัย ได้ ด้วย เช่นข้ามคันจับกุม คุมขังก่อนที่จะนำตัว เข้าสู่กระบวนการพิจารณาค ดีและลงโทษต่อไป ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 22 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
14		เคลื่อนไหว: ค้อนทุบ ตราซึ่งยับวงกลมหมุน ขนาดภาพ: MS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: พ.ร.บ.มี องค์ประกอบอะไรบ้าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 4 วินาที
15		เคลื่อนไหว: ครอบ ตัวหนังสือขึ้นตามพูด ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ชื่อกฎหมาย ประกอบด้วย พระราชบัญญัติ + ชื่อ กฎหมาย + ปี พ.ศ. ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 7 วินาที
16		เคลื่อนไหว: ข้อความ เลื่อนเข้า ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ข้อความเบื้องต้น จะกล่าวถึง ขอบเขตที่จะนำ กฎหมายมาใช้เป็นอย่างไร บ้าง หรือ ถ้ามีการยกเลิก กฎหมายเดิมที่จะถูกยกเลิก ไปเมื่อไรบ้าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
17		เคลื่อนไหว: ข้อความ เลื่อนเข้า ขนาดภาพ: LS มุ่งกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: คำในกฎหมาย ต้องมีความหมายที่ชัดเจน หรือบางครั้งต้องการให้มี ความหมายแตกต่างจากที่ เข้าใจกันทั่วไป เพื่อการใช้ กฎหมายฉบับนั้น ๆ ดังนั้น จึงต้องมีส่วนที่ว่าด้วยคำ นิยาม เพื่อนำคำบางคำมา ระบุความหมายให้ชัดเจน เช่นคำว่าสัตว์น้ำ ตาม กฎหมายการประมง จะ รวมถึงพืชน้ำและชากรพืชน้ำ ด้วย ดนตรี: carefree

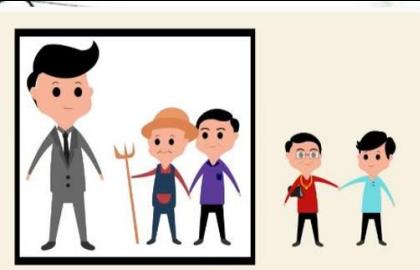
No.	Picture	Animating	Sound
			Effect: เสียง pop เวลา: 24 วินาที
18		เคลื่อนไหว: คนเด้ง วงกลมหมุน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: การกำหนดตัวบุคคลผู้รักษาการตามกฎหมาย ในส่วนนี้จะกำหนดตำแหน่งข้าราชการระดับสูง ที่มีหน้าที่ดูแลกฎหมายดังกล่าว เช่นรัฐมนตรีกระทรวงต่าง ๆ และจะทุกให้หน่วยงานภายใต้บังคับบัญชาของตำแหน่งดังกล่าว เช่น กระทรวงของรัฐมนตรี มีอำนาจดูแลกฎหมายฉบับดังกล่าวด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 24 วินาที
19		เคลื่อนไหว: คนเด้ง ข้อความขึ้นตามเสียง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมาย เรื่องไขข้อบัญญัติของ พ.ร.บ. มีอะไรบ้าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 4 วินาที
20		เคลื่อนไหว: พรับขึ้น ก่อน ตามด้วยรอง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ในการบริหารจัดการ ดูแลเรื่องต่าง ๆ ในพระราชบัญญัติ ฉบับหนึ่ง เป็นเรื่องที่ซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับคนจากหลายส่วน พระราชบัญญัติ ส่วนใหญ่จะกำหนดให้มีคณะกรรมการที่ประกอบด้วยคนจากหลายภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเพื่อมาดูแลกฎหมายดังกล่าวและในกฎหมายบางฉบับที่มีความซับซ้อนมาก คณะกรรมการในกฎหมาย

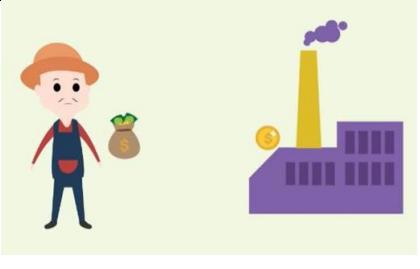
No.	Picture	Animating	Sound
			แต่ละฉบับก็จะแตกต่างกัน ออกไปตามที่กฎหมาย กำหนด แต่จะมีหน้าที่หลัก ๆ คือ ออกกฎหมายลำดับ รองของพระราชนูญัติ ดังกล่าว หรืออธิบาย ต่างๆ กฎหมาย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 44 วินาที
21		เคลื่อนไหว: มาส์คลิก กรอบ ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาและ ข้อกำหนดต่างๆ ของ กฎหมายนั้นแบ่งเป็น 2 ประเภทหลักๆ ดังนี้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 6 วินาที
22		เคลื่อนไหว: หน่วยงาน เด้งขึ้น เอกสารขึ้นตาม ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาในด้าน กฎหมายปกครอง เป็นการ กำหนดถึงอำนาจของ หน่วยงานรัฐที่เข้ามาทำกับ หรือควบคุมกิจกรรมต่างๆ ของเอกสารกติกาด้าน กฎหมายปกครองแบ่ง ออกเป็น 4 ประเภทหลักๆ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
23		เคลื่อนไหว: เอกชนจะ ^{ทุบตีกสิ่งใบอนุญาต} ให้เจ้าหน้าที่ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: อำนาจประเภทที่ 1 คืออำนาจ ที่สามารถ กำหนดให้ เอกสารต้องขออนุญาตหรือ ใบอนุญาตก่อนดำเนินการได ๆ เช่น กฎหมายควบคุม อาคารกำหนดว่า โครงสร้าง ก่อสร้างต้องได้รับใบอนุญาต จากเจ้าหน้าที่

No.	Picture	Animating	Sound
			ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
24		เคลื่อนไหว: ภาคบาท ทับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: อำนาจประเภทที่ 2 คืออำนาจในการกำหนด กติกาให้เอกชนปฏิบัติในการ ดำเนินการต่าง ๆ หรือ กำหนดข้อจำกัด ในการ ดำเนินการ ของเอกชน เช่น กฎหมายควบคุมอาคาร กำหนดว่าเมื่อเจ้าหน้าที่ กำหนดด้วยการหรือเงื่อนไข ใน การ ก่อสร้างตัวเปล่งรือ ถอนอาคารเอาไว้แล้ว เจ้าของอาคารจะดำเนินการ ให้ต่างจากวิธีหรือเงื่อนไขที่ กำหนดไม่ได้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 28 วินาที
25		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ ตรวจสอบเข้าอาคาร ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หรือกฏหมาย ควบคุมอาคาร ให้อำนาจ นายช่างเข้าไปในอาคาร เพื่อ ตรวจสอบว่าอาคารนั้นปฏิบัติตามกฏหมาย หรือไม่ หลายอย่างให้ อำนาจนายช่างสอบถาม ข้อเท็จจริงและ สั่งให้แสดงเอกสารที่เกี่ยวข้องด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที
26		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ สั่งห้าม ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: อำนาจประเภทที่ 3 คืออำนาจของหน่วยงาน รัฐที่จะกระทำการต่าง ๆ ในทางกฏหมายปกครอง เช่นอำนาจในการออกคำสั่ง ให้เอกชนหยุดกระทำการใด

No.	Picture	Animating	Sound
			ฯ หรืออำนาจในการเข้าไป ยับยั้งการกระทำนั้นด้วย ตนเอง เช่น อำนาจ เจ้าหน้าที่ออกคำสั่งให้ เจ้าของอาคาร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 20 วินาที
27		เคลื่อนไหว: สำรวจเข้ามาเป็นหัวดู ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: หรือ กฎหมายควบคุมอาคารกำหนด นัดว่าถ้าไม่มีการรื้อถอน อาคารตามคำสั่งเจ้าหน้าที่ ให้เจ้าหน้าที่มีอำนาจดังนี้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 8 วินาที
28		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่ยื่นขอ คุกลงมาข้าง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 1. เจ้าหน้าที่สามารถยื่นขอต่อ ศาลให้ศาลออกคำสั่งจับกุม ^{และคุมขัง} ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
29		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่สั่งรื้อ และเก็บเงินจาก ผู้เกี่ยวข้อง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 2. เจ้าหน้าที่รื้อถอนอาคารได้ เองโดยผู้เกี่ยวข้อง ต้องเสียเงิน สำหรับค่ารื้อ ถอนนั้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
30		เคลื่อนไหว: เจ้าหน้าที่เก็บของ และของเปลี่ยนเป็นเงิน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 3. เจ้าหน้าที่สามารถเก็บรักษา ^{วัสดุที่ถูกรื้อถอนหรือ} สิ่งของที่เกิดจากการจาก อาคารหรือจะขายของ

No.	Picture	Animating	Sound
			เหล่านั้นตามวิธีที่กูหมาย กำหนดก็ได้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที
31		เคลื่อนไหว: กาบบาท ทับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: สำนักประชาที่ 4 คือสำนักอุทธรณ์เรื่อง ทางกฎหมายปกรองเมื่อ หน่วยงานรัฐใช้สำนัก ประชาที่ 1-3 แล้ว ปรากฏ ว่าเอกชนที่ได้รับผลกระทบ จากการใช้สำนักนั้นเห็นว่า เป็นการใช้สำนักที่ไม่ ถูกต้องและอย่างให้ หน่วยงานรัฐแก้ไขก็จะต้องมี ขั้นตอนในการอุทธรณ์การ ใช้สำนักนั้น ซึ่งสำนัก อุทธรณ์จะกำหนดขั้นตอน และวิธีการอุทธรณ์ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 24 วินาที
32		เคลื่อนไหว: เอกชน ยื่น ใบอนุญาต ใน 30 วัน เจ้าหน้าที่ยื่นหนังสือ 30 วัน คณะกรรมการ วินิจฉัย 30 วัน ต่อศาล 60 วัน ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กูหมาย ควบคุมอาคารกำหนดว่า เอกชนมีสิทธิ อุทธรณ์คำสั่งของเจ้าหน้าที่ ต่อคณะกรรมการ พิจารณาอุทธรณ์ ภายใน 30 วันนับจาก ทราบคำสั่งการยื่นอุทธรณ์ ให้ทำเป็นหนังสือยื่นต่อ เจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งและให้ เจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งส่ง หนังสืออุทธรณ์ไปยัง คณะกรรมการพิจารณา อุทธรณ์ภายใน 30 วันนับจาก

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>ได้รับหนังสืออุทธรณ์ให้คณะกรรมการพิจารณา อุทธรณ์ อุทธรณ์พิจารณาให้เสร็จใน 60 วัน นับจากได้รับอุทธรณ์และให้แจ้งผลการพิจารณาไปยังผู้ยื่นอุทธรณ์และเจ้าหน้าที่ที่ออกคำสั่งถ้าผู้อุทธรณ์ไม่เห็นด้วยกับการพิจารณา คติรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 44 วินาที</p>
33		<p>เคลื่อนไหว: เอกชน กำลังทำสัญญาข้อตกลงระหว่างกัน ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: กติกาในด้านกฎหมายแพ่งเป็นการกำหนดว่าข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันคือ ประชาชนด้วยกันซึ่งรวมถึงบริษัทและองค์กรอื่น ๆ ที่ประชาชนเป็นเจ้าของด้วยนั้นควรเป็นอย่างไร ข้อตกลงแบบใดทำไม่ได้และถ้าเอกชนไปทำให้เกิดความเสียหายต่อขึ้น ไม่ว่าต่อเอกชนด้วยกันหรือหน่วยงานรัฐจะชดใช้อย่างไรซึ่งกติกาด้านกฎหมายแพ่งนั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก คติรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที</p>
34		<p>เคลื่อนไหว: ชูมเข้าที่มุนของเอกชนขวามือ เต็มจอ ที่กำลังทำสัญญาข้อตกลงกัน จากนั้นชูมออก มาดูภาพรวมของมุนซ้ายมือ จะเป็นมุน</p>	<p>บรรยาย: กติกาด้านกฎหมายแพ่งประเภทที่ 1 คือ กติกาที่กำหนดว่ากรอบและขอบเขตของข้อตกลงระหว่างเอกชนด้วยกันควรเป็นแบบไหน โดยปกติข้อตกลงระหว่างเอกชน</p>

No.	Picture	Animating	Sound
		ของการทำข้อตกลงของ บริษัท ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	ด้วยกันสามารถทำได้โดย อิสระ แต่ก็มีข้อตกลง บางอย่างที่กฎหมายมา กำหนดครอบอาไว้ว่า ข้อตกลงนั้นจะเกินกว่านี้ ไม่ได้เพื่อประโยชน์ต่อสังคม และเอกชนรายเล็ก เช่น เกษตรกรผู้บริโภคสินค้า ดันตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที
35		เคลื่อนไหว: โรงงานส่ง ของให้ชาวไร่ แล้ว กากบาททับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กฎหมาย เกษตรพันธสัญญากำหนดให้ ข้อตกลงบางอย่างระหว่าง ประกอบธุรกิจทางการ เกษตรกับเกษตรกร ไม่มีผล ใช้บังคับตัวอย่างคือ ข้อตกลงที่บังคับให้เกษตรกร รับมอบสิ่งที่ นำมาใช้ในการทำเกษตร จากผู้ประกอบธุรกิจ การเกษตร โดยที่ของ ดังกล่าวไม่เป็นไปตาม มาตรฐานที่กำหนด หรือไม่ เป็นไปตามที่กำหนดใน สัญญา ดันตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที
36		เคลื่อนไหว: ชาวนาส่ง เงินให้โรง กากบาททับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ข้อตกลง ที่กำหนด ว่าหากมีการเลิกสัญญาหรือ ^{ผิดสัญญา} ให้เกษตรกร จำหน่ายจ่ายโอนทรัพย์สิน หรือสิทธิใด ๆ ของตนให้กับ ^{ผู้ประกอบธุรกิจทางการ เกษตร} ดันตรี: carefree

No.	Picture	Animating	Sound
			Effect: เสียง pop เวลา: 13 วินาที
37		เคลื่อนไหว: ประชาชน ตกลงกัน พิพาท ทับ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาด้าน กฎหมายเพ่ง ประเภทที่ 2 คือ กติกาที่กำหนดว่า ถ้า เอกสารมีข้อพิพาทกัน เนื่องมาจากข้อตกลง ระหว่างกัน จะ มีการแก้ไข หรือระงับข้อพิพาท ดังกล่าวอย่างไร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 13 วินาที
38		เคลื่อนไหว: เส้นทาง ข้อตกลงของคดี ขวามือ ^{จะเป็น} ให้ศาลเป็นคน กำหนดคดีทางชัยมือ ^{เป็นทางสู่การไกล่เกลี่ย} เมื่อตกลงกันได้ คดีก็จบ เดินออกไปทางชัย ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กฎหมาย เกษตรพันธสัญญา กำหนด ว่า ถ้ามีข้อพิพาทด้วยสัญญา ในระบบเกษตรพันธสัญญา คู่สัญญาฝ่ายหนึ่งอาจขอให้ เข้าสู่กระบวนการไกล่เกลี่ย ข้อพิพาทก่อนนำคดีไปสู่ศาล ได้ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 13 วินาที
39		เคลื่อนไหว: พูดถึง เนื้อหาของฉบับนี้ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กติกาด้าน กฎหมายเพ่ง ประเภทที่ 3 คือ กติกาที่ กำหนดวิธีการชดใช้ ค่าเสียหาย ของเอกสารผู้ก่อ ความเสียหายนั้นจะต้อง ชดใช้เอาไว้โดยเฉพาะ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 12 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
40		เคลื่อนไหว: ไฟไหม้ โรงงานและรถดับเพลิง เข้ามา ดับไฟ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่น กวุ่หมายวัตถุ อันตราย กำหนดว่า ในกรณี ที่วัตถุอันตราย ก่อให้เกิด ความเสียหายกับบุคคลอื่น ให้ผู้รับประทานง่าย จ่าย ค่าเสียหายเบื้องต้น ให้กับผู้ ที่ได้รับความเสียหายจาก วัตถุอันตรายนั้น และจ่าย ให้แก่หน่วยงานรัฐหรือ เอกชนที่ได้รับมอบหมาย จากหน่วยงานรัฐให้ทำการ บรรเทาความเสียหายที่ เกิดขึ้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 25 วินาที
41		เคลื่อนไหว: ตราชั้ง ขึ้นมา มีหน่อยงานขึ้น ตาม ตราชั้ง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: อำนาจในการออก กวุ่หมายลำดับรอง ในการ กำหนดเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ กวุ่หมายฉบับหนึ่งมีความ สมบูรณ์และชัดเจนนั้น อาจจะมีรายละเอียด มากมายเกินกว่าที่จะใส่ลง ไปใน พ.ร.บ. ฉบับหนึ่งๆ ได้ และรายละเอียดนั้นอาจจะ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อความ รวดเร็วและทัน ต่อเหตุการณ์ กวุ่หมายพรบ ไปออกกัวหมายลำดับรองที่ กำหนดรายละเอียด ปลีกย่อยของกัวหมายนั้น ๆ ซึ่งหน่วยงานที่ได้รับมอบ อำนาจก็มักจะเป็นรัฐมนตรีผู้ รักการตาม พ.ร.บ. หน่วยงานรัฐที่ออกกัวหมาย ฉบับนั้น เช่น กรมต่าง ๆ ที่

No.	Picture	Animating	Sound
			สังกัดอยู่ในกระทรงที่ดูแล กษาหมายฉบับนั้น ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 46 วินาที
42		เคลื่อนไหว: วัตถุอันตราย วางขึ้นที่ละอัน ซ้ายไป ขวา ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เช่นกษาหมายวัตถุ อันตรายกำหนดให้วัตถุ อันตรายมี 3 ประเภท คือ วัตถุอันตรายชนิดที่ 1 ได้แก่ วัตถุอันตรายที่ผลิตน้ำเข้า ส่งออกหรือมีไว้ครอบครอง ^{รัฐ} ได้โดยต้องปฏิบัติตาม หลักเกณฑ์ที่ หน่วยงานรัฐ กำหนด ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที
43		เคลื่อนไหว: วัตถุอันตราย วางขึ้นที่ละอัน ซ้ายไป ขวา และวางเจ้าหน้าที่ ขึ้นมาทางขวาเมื่อ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: วัตถุอันตรายชนิด ที่ 2 ได้แก่วัตถุอันตราย ที่ การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมี ไว้ครอบครองจะต้องปฏิบัติ ตามหลักเกณฑ์ที่หน่วยงาน รัฐกำหนดและต้องแจ้งให้ เจ้าหน้าที่ทราบด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 14 วินาที
44		เคลื่อนไหว: รูปหัว กะโหลก ลอยมาจาก ขามาสู่ตระกลา กาบทพุ่งมาทับหัว กะโหลก ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: วัตถุอันตรายชนิด ที่ 3 ได้แก่วัตถุอันตรายที่ การผลิตนำเข้าส่งออกหรือมี ไว้ครอบครอง จะต้องได้รับ ^{รัฐ} ใบอนุญาตก่อนวัตถุอันตราย ชนิดที่ 3 ได้แก่วัตถุอันตราย ที่การผลิตนำเข้าส่งออกหรือ มีไว้ครอบครอง จะต้องได้รับใบอนุญาตก่อน ดนตรี: carefree

No.	Picture	Animating	Sound
			Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
45		เคลื่อนไหว: รูปหัวกะโหลก ลอยมาจากขามาสู่ตรงกลาง กากบาทพุ่งมาทับหัวกะโหลก ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: วัตถุอันตรายชนิดที่ 4 ได้แก่วัตถุอันตรายที่ห้ามผลิตนำเข้าส่งออก นำมาผ่านประเทศไทย หรือครอบครองโดยเด็ดขาด ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
46		เคลื่อนไหว: ขึ้นเครื่องหมาย อัศเจรีย์ ใช้แทนสารเคมี ที่ไม่สามารถระบุได้ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ชี้งกฎหมายวัตถุอันตรายเมื่อไม่สามารถกำหนดได้ว่าสารเคมีใดเป็นวัตถุอันตรายชนิดไหน เพราะมีสารเคมีที่ถูกคิดค้นใหม่อยู่ตลอดเวลาดังนั้น กฎหมายวัตถุอันตรายจึงให้อำนาจรัฐมนตรี ว่าการกระตรวจอยุตสาหกรรมร่วมกับคณะกรรมการควบคุมวัตถุอันตรายของกฎหมายลำดับรองมากำหนดว่าวัตถุอันตรายชนิดต่าง ๆ มีอะไรบ้าง ชี้งกฎหมายลำดับรองดังกล่าว มีเช่น ประกาศกระตรวจอยุตสาหกรรมเรื่องบัญชีรายชื่อวัตถุอันตราย พ.ศ. 2556 ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 34 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
47		เคลื่อนไหว: คนยืนและมีกรงลายมาชั่ง ขนาดภาพ: LS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญอีกอย่างของกฎหมายคือบทกำหนดโทษ เนื่องจากกฎหมายมีลักษณะสำคัญคือเป็นชุดคำสั่งที่หากไม่ปฏิบัติตามแล้วจะมีโทษซึ่งโทษตามกฎหมายแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 15 วินาที
48		เคลื่อนไหว: ยิงคำอาญา ขนาดภาพ: LS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: 1 โทษทางอาญาโดยโทษทางอาญามีลักษณะสำคัญ 4 อย่าง ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
49		เคลื่อนไหว: พูดถึงเนื้อหาในนัก ขนาดภาพ: LS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของโทษอาญาประการที่ 1 คือการกำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิดอาญาบ้างทำผิดแล้วรับโทษแค่ไหน ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 10 วินาที
50		เคลื่อนไหว: จ่ายค่าปรับสองแบบ จ่ายกับตำรวจและจ่ายกับศาล ขนาดภาพ: LS มุนกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของโทษอาญาประการที่ 2 คือกำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับเพื่อให้คดีเลิกกันในความผิดอาญาบางฐานที่ไม่ร้ายแรง รู้สึกไม่ต้องการจะนำผู้กระทำผิดมาเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมเพิ่มรูปแบบ เช่น นำตัวมาให้ตำรวจสอบสวนหรือขึ้นศาลรัฐจึงกำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับโดย

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>คณะกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งโดยกฎหมายต่าง ๆ โดยคณะกรรมการจะพิจารณาว่าความผิดที่ทำลงในนั้นสมควรจะกำหนดค่าปรับเท่าไรเพื่อให้ผู้กระทำความผิดชำรุดค่าปรับให้รู้สึกแล้วเรื่องก็จบกันไปและจะไม่มีการดำเนินคดีกับผู้กระทำผิดในเรื่องนั้นอีก ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 38 วินาที</p>
51		<p>เคลื่อนไหว: เลขหนึ่ง หมื่นห้าบต๊ก (ค่าปรับ) ภาคบาท (ห้าม) ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: ลักษณะสำคัญของไทยอาณาประการที่ 3 คือในกรณีที่ผู้กระทำผิดเป็นนิติบุคคล จะมีการกำหนดโทษสำหรับผู้เกี่ยวข้องด้วยในกรณีที่ผู้กระทำความผิดเป็นนิติบุคคล ในกรณีที่นิติบุคคล เช่น บริษัท เป็นผู้กระทำความผิด แท้จริงแล้วความผิดนั้นเกิดขึ้นจากคนจริง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนิติบุคคลนั้น เช่น กรรมการบริษัท พนักงานที่ทำงานอยู่ในบริษัท ดังนั้นกฎหมายจึงกำหนดให้บุคคลจริง ๆ ในบริษัทที่มีส่วนในการกระทำความผิดที่บริษัทดำเนินต้องรับโทษด้วย ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 30 วินาที</p>

No.	Picture	Animating	Sound
52		เคลื่อนไหว: เลขสอง หมื่นห้าตีก (ค่าปรับ) ภาคบาท (ห้าม) ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: ลักษณะสำคัญของ ไทยอาญา ประการที่ 4 คือ ลักษณะพิเศษในการลงโทษ อาญาห้าวข้อนี้มีปรากฏ เฉพาะในกฎหมายบางฉบับ เท่านั้นซึ่งอยู่กับนโยบายการ ใช้โทษอาญาของกฎหมาย แต่ละฉบับว่าต้องการให้มี อะไรเป็นพิเศษหรือไม่ เช่นกฎหมายโรงงานกำหนด ว่าถ้ามีใครทำผิดกฎหมาย โรงงานแล้ว ทำผิดซ้ำ ใน ความผิดเดียวกันอีก ศาล สามารถลงโทษจำคุกได้อีก 1 ใน 3 หรือลงโทษ โดยเพิ่ม โทษปรับอีกครึ่งหนึ่ง คนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 35 วินาที
53		เคลื่อนไหว: รัฐธรรมนูญ ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: โทษอย่างที่ 2 คือ โทษทางปกครอง คนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
54		เคลื่อนไหว: รัฐธรรมนูญ กระแทก เป็น ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: เป็นการลงโทษอีก แบบที่ต่างจากโทษอาญา คนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที

No.	Picture	Animating	Sound
55		ເຄື່ອນໄຫວ: ຕໍ່າວຈ ເຊີນຄ່າປັບ ໃບຄ່າປັບ ລອຍລົມນາ ຂາດພາພ: LS ມຸນກລ້ອງ: Eye Level ເຂື່ອມພາພ: cut	ບຣຣຍຍ: ເນື່ອຈາກກາຮ ກະທຳນັ້ນແຄືດຕ່ອກງູ້ມາຍ ທີ່ໄໝ ຮ້າຍແຮງ ຄວາລົງໄທຫບ້າງ ດົນຕີ: carefree Effect: ເສີຍງ pop ເວລາ: 7 ວິນາທີ
56		ເຄື່ອນໄຫວ: ກາກບາທ ທັບຄຸກ ຂາດພາພ: LS ມຸນກລ້ອງ: Eye Level ເຂື່ອມພາພ: cut	ບຣຣຍຍ: ແຕກີມີເຄີງຂັ້ນຕ້ອງ ນຳໄປເຂົ້າຄຸກ ດົນຕີ: carefree Effect: ເສີຍງ pop ເວລາ: 5 ວິນາທີ
57		ເຄື່ອນໄຫວ: ສາລຖຸນ ຄ້ອນ ຂາດພາພ: LS ມຸນກລ້ອງ: Eye Level ເຂື່ອມພາພ: cut	ບຣຣຍຍ: ທີ່ອື່ນເຂົ້າສູ່ ກະບວນກາຮຢູ່ຕີຣົມທີ່ ເຂັ້ມງວດແລະຢູ່ຍາກ ດົນຕີ: carefree Effect: ເສີຍງ pop ເວລາ: 8 ວິນາທີ
58		ເຄື່ອນໄຫວ: ໄທໝາກ ປົກຄອງ ໄທ້ຕໍ່າວຈທໍາ ໄທ ໄທຫທາງອາຫາໃຫ້ສາລທໍາ ໄທ ຄ່າປັບ ແຮັງຄູນເຈັນຂຶ້ນ ມຸນດ້ານໜ້າຍມາກກວ່າ ດ້ານຂວາ ຂາດພາພ: LS ມຸນກລ້ອງ: Eye Level ເຂື່ອມພາພ: cut	ບຣຣຍຍ: ໂດຍໄທຫທາງ ປົກຄອງມັກເປັນກາຮປັບໂດຍ ໜ່ວຍງານຮູ້ທີ່ດູແລກງູ້ມາຍ ນັ້ນໂດຍຕຽບ ໃນຂະນະທີ່ກາຮ ປັບທີ່ເປັນໄທຫອາຫາມັກຈະ ປັບໂດຍສາລ, ຕໍ່າວຈ, ຄຸນະກຣມກາຮເປົ້າຍບໍ່ເຫັນ ປັບໂດຍສາລ, ຕໍ່າວຈ, ປົກຄອງມັກມືນ໌ທີ່ກາຮ ບັງຄັບໃຫ້ຜູ້ກະທຳພິດຫຼຸດ ກາຮກະທຳໄດ້ຮັວຈຶ່ງອາຫາ ວິຊີປັບທີ່ຄົດເປັນຈຳນວນເຈັນ ນາກກວ່າກາຮປັບທາງອາຫາ ເໜີ ທຳພິດ 1 ຄົງແຕ່ທຳພິດ ຕ່ອນເນື່ອງເປັນເວລາ 10 ວັນ ທາງອາຫາປັບຄົງເດືອນເຈັນ ເຈັນຍອດເດືອນ ແຕ່ໃນທາງ ປົກຄອງອາຈຈະກຳຫັນດ

No.	Picture	Animating	Sound
			ค่าปรับเป็นรายวันตลอด 10 วันที่ฝ่าฝืนนั้นซึ่งอาจทำให้ ตัวเลขค่าปรับสูงกว่าค่าปรับ ทางกฎหมายเท่า คนตี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 40 วินาที
59	 <p style="text-align: center;">พระราชบัญญัติ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>เบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> กฎเกณฑ์ เสื่อมโทรม และข้อปฏิบัติ บทกำหนดโทษ </div> <div style="width: 45%;"> <p>เบื้องต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> ชื่อกฎหมาย ข้อความเบื้องต้น คำอุปทาน บุคคลผู้รักษาการตามกฎหมาย </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>กฎเกณฑ์ เสื่อมโทรม และข้อปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> กติกาดำเนินกฎหมายปกติ กติกาดำเนินกฎหมายแพ่ง สำเนาในการออกกฎหมายที่สืบทอด </div> </div>	<p>เคลื่อนไหว: ตัวหนังสือเลื่อนขึ้นตามที่ คนพูด</p> <p>ตัวหนังสือเลื่อนขึ้นตามที่ คนพูด</p> <p>ตัวหนังสือเลื่อนขึ้นตามที่ คนพูด</p> <p>ขนาดภาพ: LS</p> <p>มุมกล้อง: Eye Level</p> <p>เชื่อมภาพ: cut</p>	<p>บรรยาย: ก่อนจากกัน เรา มาทบทวนอีกรั้งว่า กฎหมายของประเทศไทยที่ เรียกว่าพระราชบัญญัติ หรือ พ.ร.บ. นั้น มีส่วนสำคัญอะไรบ้าง พระราชบัญญัติ ประกอบด้วย ส่วนเบื้องต้นกฎหมาย เงื่อนไขและข้อปฏิบัติ บทกำหนดโทษส่วนเบื้องต้น ประกอบด้วย ชื่อกฎหมาย, ข้อความเบื้องต้น และ คำ นิยามกฎหมาย เงื่อนไขและ ข้อปฏิบัติประกอบด้วย กติกาด้านกฎหมาย ปกครอง กติกาด้าน กฎหมายแพ่ง และอำนาจใน การออกกฎหมายลำดับรอง กติกาด้านกฎหมาย ปกครองประกอบด้วย อำนาจ 4 อย่าง คืออำนาจ ที่สามารถกำหนดให้เอกสาร ต้องขออนุญาตหรือ ในอนุญาตก่อนดำเนินการได ๆ) อำนาจในการกำหนด กติกาให้เอกสารปฏิบัติในการ ดำเนินการต่าง ๆ หรือ กำหนดข้อจำกัด ในการ ดำเนินการ ของเอกสาร/</p>

No.	Picture	Animating	Sound
			<p>อำนวยของหน่วยงานรัฐที่จะกระทำการต่าง ๆ ในทางกฎหมายปกครองและอำนวยความสะดวก อุทธรณ์เรื่องทางกฎหมายปกครอง กติกาด้านกฎหมายเพ่ง ประกอบด้วย กติกา 3 อย่าง คือ กติกาที่กำหนดครอบและขอบเขตของข้อตกลงระหว่างเอกสารด้วยกัน กติกาที่กำหนดการระจับข้อพิพาทระหว่างเอกสาร และ กติกาที่กำหนดวิธีการ ชดใช้ค่าเสียหายของเอกสารในกรณีเฉพาะ บทกำหนดโดยประ同胞ด้วยไทยอาญาและไทยทาง ปกครอง ไทยทางอาญา มีลักษณะสำคัญ 4 อย่าง คือ การ กำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิดอาญา บังและมี อัตราโทษอย่างไร / กำหนดให้มีการเปรียบเทียบปรับ เพื่อให้คดีเลิกกัน ในกรณีที่ผู้กระทำผิดเป็นนิติบุคคล จะมีการกำหนด ไทยสำหรับผู้เกี่ยวข้องด้วยและในพระราชบัญญัติ บางฉบับอาจจะมีลักษณะพิเศษใน การลงโทษอาญา ด้วย คดี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 1.40 นาที</p>

2. ผลการทดสอบระบบ

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบสื่อหลังจากสร้างสื่อเสร็จสิ้นได้ทดสอบการแสดงผลทั้งภาพและเสียง บรรยายด้วยตัวผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งไม่พบข้อผิดพลาด สามารถแสดงผลได้ตรงกับเนื้อหาทั้งภาพ และเสียง

การประเมินคุณภาพสื่อโมชันไฟฟราฟิก

จากการพัฒนาสื่อโมชันไฟฟราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น นั้นทางผู้วิจัยได้นำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมินคุณภาพของสื่อ จำนวน 3 ท่าน ดังแสดงผลในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเลขคณิตกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ของคุณภาพสื่อโมชันไฟฟราฟิกเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.83	0.29	ดีมาก
1.1 ความเหมาะสมของ การจัดลำดับขั้นการนำเสนอนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
1.3 ความชัดเจนของการอธิบายเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหา	5.00	0.00	ดีมาก
2. ด้านกราฟิก	4.00	0.29	ดี
2.1 ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา	4.33	0.58	ดี
2.2 ความคมชัดของสื่อ	4.00	0.00	ดี
2.3 การออกแบบที่ชัดของสื่อ	3.67	0.58	ดี
2.4 ความสวยงามของสื่อ	4.00	0.00	ดี
2.5 สีสันมีความเหมาะสมกับงาน	5.00	0.00	ดีมาก
3. ด้านเสียงบรรยาย	4.50	0.35	ดีมาก
3.1 จังหวะในการพูดบรรยาย	4.33	0.58	ดี
3.2 ใช้น้ำเสียงเข้าใจง่าย	3.67	0.58	ดี
3.3 ไม่มีเสียงรบกวน	5.00	0.00	ดีมาก
3.4 ความกระชับในการใช้คำพูด	5.00	0.00	ดีมาก
4. ด้านเทคนิคที่ใช้งาน	3.89	0.26	ดี
4.1 เทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ	4.00	0.00	ดี
4.2 ด้านการเคลื่อนไหว	3.67	0.58	ดี
4.3 เทคนิคการออกแบบ	4.00	0.00	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.31	0.26	ดี

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยแยกประเมินคุณภาพเป็นด้านทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหา พบร่วมมือระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.29) ความเหมาะสมด้านกราฟิกพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.29) ความเหมาะสมด้านเสียงบรรยายใช้งานพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.35) ความเหมาะสมด้านเทคนิคที่ใช้งานพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.26) และภาพรวมของทั้ง 4 ด้านมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.26)

การประเมินความพึงพอใจของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

ในการประเมินความพึงพอใจจากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ทางผู้วิจัยได้ทำการทดลองนำไปใช้งานกับผู้เข้าอบรม จำนวน 30 คน โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ ตามแนวความคิดของ เบสท์ (Best W. John. 1997, p190) ตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 4.3 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม จากการกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	12	40.00
หญิง	18	60.00
อายุ		
ต่ำกว่า 35 ปี	2	6.67
36 – 45 ปี	18	60.00
46 – 55 ปี	10	3.33
56 ปีขึ้นไป	0	0
ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษา	0	0
มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า	16	53.33
อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	12	40
ปริญญาตรี หรือสูงกว่า	2	6.67
รวม	30	100

จากตารางที่ 4.3 จากสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า เป็นเพศชาย 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 เป็นเพศหญิง 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 มีอายุระหว่าง 36 – 45 ปี จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 และส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยเลขคณิตกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ความพึงพอใจของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ความพึงพอใจด้านเนื้อหา	4.32	0.49	มาก
1.1 อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย	4.23	0.43	มาก
1.2 มีความถูกต้อง มีความสมบูรณ์ น่าเชื่อถือ	4.37	0.56	มาก
1.3 ภาพประกอบ/ภาพกราฟิกสื่อสาร ความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	4.37	0.49	มาก
2. ความพึงพอใจด้านรูปแบบ	4.03	0.61	มาก
2.1 ความเหมาะสมของรูปแบบ และขนาด ตัวอักษร	4.07	0.74	มาก
2.2 ความเหมาะสมของภาพ สี และเสียง ประกอบ	4.03	0.56	มาก
2.3 การออกแบบกราฟิกมีความสวยงาม	4.13	0.51	มาก
2.4 ความสะดวกในการใช้สื่อออนไลน์	3.87	0.63	มาก
3. ความพึงพอใจด้านเลี่ยงบรรยาย	4.29	0.62	มาก
3.1 จังหวะในการพูดบรรยาย	4.00	0.64	มาก
3.2 ใช้น้ำเสียงเข้าใจง่าย	4.33	0.71	มาก
3.3 ความกระซับในการใช้คำพูด	4.53	0.51	มากที่สุด
4. ด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้	4.30	0.51	มาก
4.1 เมื่อชื่อโมชันอินโฟกราฟิกและเกิด ความเข้าใจไม่ซับซ้อน	4.30	0.53	มาก
4.2 ได้รับความรู้เรื่องของกฎหมายเบื้องต้น	4.33	0.48	มาก
4.3 สามารถนำสิ่งที่ได้รับจากการชมสื่อโมชัน อินโฟกราฟิกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.27	0.52	มาก
5. ท่านมีความพึงพอใจสื่อด้วยรวมเป็น อย่างไร	4.50	0.51	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.29	0.55	มาก

จากตารางที่ 4.4 พบร่วมผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าอบรม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.55) โดยแยกเป็นด้าน ได้ดังนี้

ความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.32$, S.D. = 0.49) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบ/ภาพกราฟิกสื่อสาร

ความหมายได้ตรงกับเนื้อหา มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.49) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.49)

ความพึงพอใจด้านรูปแบบ พบร่วมกับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.61) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ การออกแบบกราฟิกมีความสวยงาม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.51) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความสะดวกในการใช้สื่อออนไลน์ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.63)

ความพึงพอใจด้านเสียงบรรยาย พบร่วมกับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.62) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความกระชับในการใช้คำพูด มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ จังหวะในการพูดบรรยาย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.64)

ความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้ พบร่วมกับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.51) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ได้รับความรู้เรื่องกฎหมายเบื้องต้น มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ สามารถนำสิ่งที่ได้รับความรู้จากการชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.52)

ความพึงพอใจสื่อโดยภาพรวม พบร่วมกับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น สามารถสรุปผลได้ดังนี้โดยมีวัตถุประสงค์การพัฒนา เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น 2. เพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูล และให้ความรู้ทางกฎหมายให้แก่ผู้ที่สนใจ การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เรื่องกฎหมาย การทำแอนิเมชัน การทำอินโฟกราฟิก องค์ประกอบศิลป์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำขั้นตอนการมาใช้พัฒนาสื่อ และทดสอบโดยผู้ที่เข้าร่วมอบรม และแบบสอบถามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ได้ผลดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปผลการวิจัยโดยแยกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้นซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยโดยแยกเป็นขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล สอบถามเนื้อหาข้อมูลที่เกี่ยวกับหลักการ และกระบวนการในการทำงานของระบบจาก คุณภูมิฤกษ์ หวังปรีดาเลิศกุล เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องทางกฎหมาย และสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด ในรูปแบบที่ถูกต้อง สมบูรณ์ เพื่อจะสื่อสารได้ตรงประเด็น และนำมาเขียนเนื้อเรื่อง และสตอรี่บอร์ด ในการแนะนำถึงขั้นตอนต่าง ๆ ออกแบบในรูปแบบ 2 มิติและข้อมูลในการบันทึกเสียงการบรรยาย

2) ขั้นตอนการผลิต (Production)

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบส่วนที่เหลือ กำหนดเวลาในแต่ละฉากและช่วงเวลาในเรื่อง (Shot and Scene) Layout งานออกแบบภาพทั้งหมดในเรื่อง ส่วนประกอบฉากที่มีมุมมองหลากหลายทั้ง 2 มิติ การสร้างฉากหลัง (Background) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC2018 ใช้ในการสร้างภาพร่าง Adobe Audition ใช้ในการตัดต่อเสียง Adobe Premiere Pro ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ Adobe After Effects CC ใช้ในการสร้างเอฟเฟคให้กับงานโดยใช้เวลา 22.10 นาที ออกแบบตัวละครและฉากและอธิบายเรื่องกฎหมายเบื้องต้น จากการออกแบบตัวละครและฉากจะมีการใส่สีที่ Color Full เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกถึงสถานที่นั้น ๆ ได้

ตารางที่ 5.1 แสดงตัวอย่างผลการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

No.	Picture	Animating	Sound
1		เคลื่อนไหว: จีน Logo ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: - ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 5 วินาที
2		เคลื่อนไหว: ค้อนทุบ วงกลมข้างหลังหมุน ขนาดภาพ: MS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมาย คืออะไร ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 3 วินาที
3		เคลื่อนไหว: กรอบ ข้อความขึ้นตามเสียง ขนาดภาพ: LS มุมกล้อง: Eye Level เชื่อมภาพ: cut	บรรยาย: กฎหมายของไทย เรียกทั่วไปว่า “พระราชบัญญัติ” หรือ “พร.บ.” ดนตรี: carefree Effect: เสียง pop เวลา: 6 วินาที

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เมื่อทำการออกแบบตัวละครและฉาก ผู้จัดจึงได้กำหนดความเคลื่อนไหวให้ตัวละครและเรื่องในภาพเคลื่อนไหวของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก โดยการใส่บรรยายภาครอบ ๆ ในภาพ (Environmental Animation) รวมถึงปรับค่าสีและแสง การใส่เทคนิคพิเศษทางภาพต่าง ๆ (Visual Effect Animation) ตัวหนังสือ グラฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) การรวมภาพทั้งหมด (Composite) โดยการนำภาพต่าง ๆ ที่ผ่านกระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวของตัว ละคร ฉาก มุมกล้องต่าง ๆ เข้ามาร่วมกับการจัดแสง และเทคนิคพิเศษอื่น ๆ เข้าเป็นภาพสมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย ตัวอักษรชื่อเรื่อง ไฟเทลตัน ตอนท้าย และการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ดนตรี เพื่อเรียงลำดับเวลาการเล่าเรื่อง

4) การทดสอบและแก้ไข

ผู้จัดได้ทำการทดสอบสื่อหลังจากสร้างสื่อเสร็จสิ้นได้ทดสอบการทำงานการแสดงผลทั้งภาพและเสียงบรรยายด้วยผู้จัด เพื่อดูความถูกต้อง ความสมบูรณ์ในการแสดงของภาพและเสียงที่สอดคล้องกัน รวมถึงเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ ให้ดูลื่นไหล



ภาพที่ 5.1 สื่อโมเดลนิโนไฟราราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูล และให้ความรู้ทางกฎหมายให้แก่ผู้ที่สนใจจากการพัฒนาสื่อโมเดลนิโนไฟราราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้นนั้น ทางผู้วิจัยได้นำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมินคุณภาพของสื่อ จำนวน 3 ท่าน พบร่วมกันว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโมเดลนิโนไฟราราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยแยกประเมินคุณภาพเป็นด้านต่อไปนี้ ด้าน 1 ความเหมาะสมของเนื้อหา พบร่วมมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.29) ความเหมาะสมด้านกราฟิกพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.29) ความเหมาะสมด้านเสียงบรรยายใช้งานพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.35) ความเหมาะสมด้านเทคนิคที่ใช้งานพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.26) และภาพรวมของทั้ง 4 ด้านมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.26)

และการประเมินความพึงพอใจการพัฒนาสื่อโมเดลนิโนไฟราราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ทางผู้วิจัยได้ทำการทดลองนำไปใช้งานกับผู้เข้าอบรม จำนวน 30 คน พบร่วมกันว่าผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อการพัฒนาสื่อโมเดลนิโนไฟราราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.49) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบ/ภาพกราฟิกสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.49) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.49)

ความพึงพอใจด้านรูปแบบ พบร่วมกับระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.61) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ การออกแบบกราฟิกมีความสวยงาม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.51) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความสะดวกในการใช้สื่อออนไลน์ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.63)

ความพึงพอใจด้านเสียงบรรยาย พบร่วมกับระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.62) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความกระชับในการใช้คำพูด มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ จังหวะในการพูดบรรยาย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.64)

ความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้ พบร่วมกับระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.51) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ได้รับความรู้เรื่องกฎหมายเบื้องต้น มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ สามารถนำสิ่งที่ได้รับความรู้จากการชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.52)

อภิรายผล

จากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ได้มีขั้นตอนในการทำโครงการ ตามขั้นตอนดังนี้คือ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) การทดสอบการทำงานของสื่อ และการประเมินความพึงพอใจผู้ใช้งาน โดยการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญในการประเมินคุณภาพของสื่อฯ โดยอยู่ในระดับคุณภาพดี และได้นำสื่อไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เข้าอบรม มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ในประเด็นที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความสะดวกในการใช้สื่อออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้เข้าอบรม ประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.63) ซึ่งจะเห็นได้ว่าจากกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมอบรมที่เป็นผู้เข้าอบรมมีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 36 – 45 ปี ประกอบกับระดับการศึกษา รวมถึงพื้นที่และลักษณะงานที่ทำให้ไม่เกิดความสะดวกในการที่จะใช้สื่อในลักษณะออนไลน์ โดยงานวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับข้อมูลการอบรมกฎหมายเบื้องต้น ที่ได้นำสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เรื่องกฎหมายเบื้องต้น ไปใช้ในการบรรยายให้กับกลุ่มผู้เข้าร่วมอบรม และสอดคล้องกับงานวิจัยของปาลิตา ศรีทابบุตร และนฤมล อินทริกษ์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “พระราชนิพัทธ์ ทำไม้ถึงอ้วน” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “พระราชนิพัทธ์ ทำไม้ถึงอ้วน” และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “พระราชนิพัทธ์ ทำไม้ถึงอ้วน” โดยผลการวิจัยพบว่า ได้สื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “พระราชนิพัทธ์ ทำไม้ถึงอ้วน” ที่มีความยาว 3.00 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้อ้วน และผลการประเมินความพึงพอใจการ

ออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก เรื่อง “เพาะอะไร ทำไม่ถึงอ้วน” โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.74) และสอดคล้องกับงานวิจัยของธิดาใจ จันทน์นามศรี (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่องเนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจำ บันเฟชบุ๊กแฟนเพจของ อินโฟกราฟิก ไทยแลนด์ โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่ออธิบายประเภทเนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสาร ผ่านสื่ออินโฟกราฟิก บันเฟชบุ๊กแฟนเพจอินโฟกราฟิกไทยแลนด์ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาในช่วงเวลา 6 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2559 ถึง 31 ธันวาคม 2559 และเพื่อศึกษาการรับรู้และจำของ ผู้ใช้สื่ออินโฟกราฟิก ด้วยการแจกแบบสอบถามเห็นตัวตนและผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ที่เป็นสมาชิกเฟชบุ๊กแฟนเพจอินโฟกราฟิกไทยแลนด์ ผลการศึกษาพบว่า เนื้อหานบนเฟชบุ๊กแฟนเพจอินโฟกราฟิกไทยแลนด์ ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสอนวิธีการ รายงานข่าวหรือประเด็นสถานการณ์ และการเปรียบเทียบรูปแบบการนำเสนอส่วนใหญ่เป็น แบบภาพนิ่ง แบบคลิกได้ที่สามารถดูข้อมูลเชิงลึกด้วยการคลิกลิงค์ไปยังเว็บไซต์ และแบบวิดีโอที่มีทั้งภาพ และเสียง สำหรับรูปแบบการสื่อสารด้วยภาพ พบร้า มี 3 รูปแบบสมมผسانกัน คือ ภาพเสมือนจริง ภาพนามธรรม และภาพสัญลักษณ์ เป็นรูปแบบที่เข้าใจง่ายทำให้ผู้รับสารสามารถรับรู้ความหมายของ ภาพได้ทันที กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุในช่วงอายุ 18-24 ปี มีการศึกษาในระดับปริญญา ตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน ด้านพฤติกรรมการใช้งานสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ด้วย โทรศัพท์มือถือ มีลักษณะการอ่านเฉพาะที่สนใจ ส่วนมากรู้จักเฟชบุ๊กแฟนเพจจากลิงค์ที่เพื่อนๆ แชร์ เหตุผลและวัตถุประสงค์ที่ชอบ คือ เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ การรับรู้ การจำจำ เนื้อหาและรูปแบบอินโฟกราฟิก มีค่าระดับการรับรู้และจำอยู่ในระดับมาก เนื่องจาก ภาพประกอบ และการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกที่สวยงาม มีสีสันสดุดตาจะส่งผลต่อการรับรู้และจำ ผลการ ทดสอบสมมติฐาน พบร้า กลุ่มตัวอย่างที่มี เพศ และอายุ มีผลต่อการรับรู้และจำ เนื้อหาและ รูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกที่ไม่แตกต่างกัน สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มี ระดับการศึกษา และอาชีพต่างกัน มีผลต่อการรับรู้และจำ เนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกที่ ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5 และสอดคล้องกับงานวิจัยของยุพาวดี ฐานขันแก้ว (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกเรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย โดยมี วัตถุประสงค์ (1) เพื่อสร้างสื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย (2) ความพึงพอใจ ของผู้ชมที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิกเรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดียกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนในโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ระดับ มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ เจาะจง จำนวน 100 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) ได้สื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย ที่มีความยาว 3.00 นาทีโดย มีเนื้อหา เกี่ยวกับจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาต่อตนเองหรือสังคม (2) ผลความพึง พอยใจของ ผู้ชมที่มีต่อสื่ออินโฟกราฟิก เรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย พบร้า โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.22 ส่วน เป็นเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.60 และสอดคล้องกับงานวิจัยของเกวโล ล่อใจ ณัฐกร สงคราม และกนก เลิศพานิช (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบสื่ออินโฟ กราฟิก เพื่อให้ความรู้เรื่องระบบบำบัดน้ำเสียจากการบวนการ พอกย้อมสี ในวิสาหกิจชุมชน อำเภอ ชนบท จังหวัดขอนแก่นการศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระบวนการพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก สำหรับกลุ่มผู้ย้อมผ้า และเพื่อศึกษา ผลการเรียนจากการใช้สื่ออินโฟกราฟิกในเรื่องระบบบำบัดน้ำ

เสียจากการพอกย้อมสีของวิสาหกิจชุมชน โดย ศึกษาภักดิ์มุ่งผู้ย้อมผ้าในอำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น ใช้การสัมภาษณ์เพื่อให้ทราบข้อมูลเบื้องต้น เกี่ยวกับความต้องการด้านเนื้อหาของระบบบำบัดน้ำเสีย และความต้องการด้านสีจากผู้นำกลุ่มผู้ย้อมผ้าทั้ง 5 กลุ่ม จำนวน 5 คน และจากเจ้าหน้าที่ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 5 จำนวน 2 ท่าน เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการพัฒนาสีอินโฟกราฟิก ในกระบวนการพัฒนาสีอินโฟกราฟิกนั้นจะดำเนินการตามรูปแบบ ADDIE Model จากนั้นนำสีอินโฟกราฟิก ที่ผ่านการพัฒนามาทดสอบความรู้ก่อน-หลัง เรื่องระบบบำบัดน้ำเสีย จำกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกทั้ง 5 กลุ่ม จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบผลว่า 1) สีอินโฟกราฟิก ขนาด A1 จำนวน 3 แผ่น เรื่องระบบบำบัดน้ำเสียจากการพัฒนาสีในวิสาหกิจชุมชนมีความใหญ่เพียงพอต่อการมองเห็น และการรับรู้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบ ผลกระทบของการมี และไม่มีระบบบำบัด วิธีทดสอบคุณภาพน้ำ และองค์ประกอบ การทำงานของระบบบำบัดน้ำเสีย 2) ผลการทดสอบความรู้ก่อน และหลังเรียนสีอินโฟกราฟิกให้ความรู้ พบร่วมกับกลุ่มผู้ย้อมผ้ามีความรู้เพิ่มมากขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีค่าสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

ข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนาวิจัยบางเทคนิคหรือขั้นตอนการทำงานไม่สามารถดำเนินงานได้ ผู้พัฒนาควรใช้รูปแบบในการพัฒนาที่ทันสมัย เน้นการโต้ตอบกับผู้ใช้งานให้มากขึ้น และพัฒนาเป็นงาน 3 มิติที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้ทันที

บทที่ 6

บทสรุปผู้บริหาร

บทที่ 6

บทสรุปผู้บริหาร

กฎหมาย เป็นเครื่องมือในการควบคุมการประพฤติ การปฏิบัติในสังคม เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อย ก่อให้เกิดความยุติธรรม สิทธิและเสรีภาพ เพื่อป้องกันรักษาผลประโยชน์ของประชาชน กฎหมายนั้น ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนในสังคม เช่น สามารถรับมารดกตกทอดจากบิดา มารดา หรือบุพการีได้ หรือ มีสิทธิเข้าร่วมทางการเมืองได้ เช่น ลงสมัครรับเลือกตั้งเป็นตัวแทนทางการเมืองระดับชาติ และระดับท้องถิ่น และส่วนประโยชน์ที่จะได้รับอันเกิดจากกฎหมายมีมากมาย เช่น ประโยชน์ในทางประกอบอาชีพ อาชีพทุกอาชีพจะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของกฎหมาย ฉะนั้น คนที่รู้กฎหมายจะประกอบอาชีพการงานในทางที่ถูกต้องอันจะเป็นผลดีต่อความเจริญก้าวหน้าของตน ประโยชน์ในการอยู่ร่วมกับสังคม คือ ผู้รู้กฎหมายย่อมจะรู้จักสิทธิหน้าที่ของตนที่จะปฏิบัติต่องันและปกป้องรักษาสิทธิของตนไม่ให้ใครละเมิดได้ ในทำนองเดียวกันกฎหมายเป็นตัวกำหนดสิทธิผลประโยชน์ของประชาชนในสังคมทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน “ประโยชน์ในทางการเมืองการปกครอง คือ เมื่อประชาชนได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนครบถ้วนและใช้สิทธิต่าง ๆ ตามกฎหมายแล้วก็จะเป็นการเสริมสร้างความมั่นคงของการเมืองการปกครองในประเทศไทย”

ในปัจจุบันเรื่องกฎหมายก็เป็นเรื่องที่อยู่ในชีวิตประจำวันไม่ว่าจะเป็นมีคณเกิด มีคณเสียชีวิต การย้ายครัวเรือน การทำงาน ทุกอย่างล้วนแล้วแต่อยู่ในการควบคุมของกฎหมายทั้งสิ้น กฎหมายเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวของทุกคน และเป็นเรื่องที่ควรรู้ “ความไม่รู้กฎหมาย จะอ้างเป็นข้อแก้ตัวไม่ได้” สุภาษณ์นี้มาจากการลาตินที่ว่า “Ignorantia juris non excusat” หรือที่แปลเป็นภาษาอังกฤษว่า Ignorance of the law is no excuse. เป็นหลักกฎหมายที่นานาประเทศรวมถึงประเทศไทยได้ยอมรับและปฏิบัติตามมานานแล้ว ประมวลกฎหมายอาญาของไทย มาตรา 64 บัญญัติไว้ว่า “บุคคลจะแก้ตัวว่าไม่รู้กฎหมายเพื่อให้พ้นจากความรับผิดในทางอาญาไม่ได้ แต่ถ้าศาลเห็นว่าตามสภาพและพฤติกรรมผู้กระทำความผิดอาจจะไม่รู้ว่ากฎหมายบัญญัติว่าการกระทำนั้นเป็นความผิด ศาลอาจอนุญาตให้แสดงพยานหลักฐานต่อศาล และถ้าศาลเชื่อว่าผู้กระทำไม่รู้ว่ากฎหมายบัญญัติไว้ เช่นนั้น ศาลจะลงโทษน้อยกว่าที่กฎหมายกำหนดให้สำหรับความผิดนั้นเพียงใดก็ได้” ซึ่งหมายความว่าความไม่รู้ว่าการกระทำของตนเป็นความผิดต่อกฎหมายนั้น ไม่อาจใช้เป็นข้อแก้ตัวเพื่อให้พ้นผิดได้ (คำยินดี จังจักรพันธ์, 2563) การที่รู้กฎหมาย ก็จะทำให้มีกระทำการผิดในเรื่องนั้น ๆ การประชาสัมพันธ์เรื่องของกฎหมาย ทำได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน และในปัจจุบัน ผู้คนอยู่ในยุคที่ใช้เทคโนโลยีเดียวกันแบบตลอดเวลา ทุกสิ่งทุกอย่างถูกปรับเปลี่ยนไปตามพฤติกรรมของคนเมือง การรับข่าวสารข้อมูลในเวลาอันจำกัด ข้อมูล นั้นก็จะถูกย่อให้กระชับขึ้นตามความเหมาะสม Data Visualization เป็นอีกวิธีการสื่อสารแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อตอบโจทย์ได้เป็นอย่างดี คือนำภาพ มาใช้แทนคำพูด และเปลี่ยนการสื่อสารให้มองเห็นและเข้าใจง่ายมากขึ้น อินโฟกราฟิก เรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของ Data Visualization เป็นเครื่องมือเล่าเรื่องยุคใหม่ที่ใกล้เคียงกัน โดยอินโฟ

กราฟิก จะทำการย่ออย่างมูลให้อยู่ในรูปแบบของภาพ แผนภูมิ แผนผัง สัญลักษณ์ หรือกราฟต่าง ๆ และมีความพิเศษคือสามารถใส่สี หรือออกแบบลูกเล่นให้ดูสวยงาม เพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้อ่าน ได้ด้วย ซึ่งโซเชียล หมายถึง สังคม มีเดีย หมายถึง สื่อ ซึ่งคือ เนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้น การที่ทุกคนใช้โซเชียลมีเดีย ก็ทำให้มีสื่อต่าง ๆ ที่สามารถเผยแพร่และรับชมได้ หลากหลายรูปแบบ และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถทำให้ประยุกต์สื่อประเภทต่าง ๆ มาใช้ร่วมกันในระบบคอมพิวเตอร์ได้ เช่น เสียง วิดีทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว ต่าง ๆ ซึ่งรวมไปถึงโมชันอินโฟกราฟิก ที่นำข้อมูลมาทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงพากย์เพื่อให้ สะกดสนใจในการรับข้อมูลเหล่านั้น

ดังนั้นทางผู้วิจัยจึงได้มองเห็นถึงประโยชน์ของสื่อในโฟกราฟิก และการให้ความรู้ทางด้าน กฎหมายกับผู้ที่สนใจจะได้เกิดแนวความคิดในการจัดทำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับ กฎหมายเบื้องต้น เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องของกฎหมายได้ด้วย

การวิจัยเรื่อง พัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ในการ ดำเนินการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ขั้นตอนการพัฒนาสื่อโมชัน อินโฟกราฟิก และส่วนของการประเมินผลความพึงพอใจในการใช้งานสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

ส่วนที่ 1 การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ผู้วิจัยได้ ใช้ขั้นตอนในการพัฒนา ตามขั้นตอนดังนี้

- 1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)
- 2) ขั้นตอนการผลิต (Production)
- 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)
- 4) การทดสอบและแก้ไขข้อบกพร่อง

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการประเมินผลความพึงพอใจในการใช้งานสื่อโมชันอินโฟกราฟิกและ ประเมินคุณภาพของสื่อด้วยผู้เชี่ยวชาญ และวัดความรู้ ความเข้าใจก่อนและหลังการอบรม

ผลการวิจัยสรุปผลได้ดังนี้

ในการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น เพื่อให้ผู้ชมได้รับ ความรู้ความเกี่ยวกับกฎหมายซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

1) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล สอบถามเนื้อหาข้อมูลที่เกี่ยวกับหลักการ และกระบวนการ ในการทำงานของระบบจาก คุณภูมิภักษ์ ห้างปรีดาเลิศกุล เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องทางกฎหมาย และ สืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด ใน รูปแบบที่ถูกต้อง สมบูรณ์ เพื่อจะสื่อสารได้ตรงประเด็น และนำมาเขียนเนื้อเรื่อง และสตอรี่บอร์ด ใน การแนะนำถึงขั้นตอนต่าง ๆ ออกแบบในรูปแบบ 2 มิติและข้อมูลในการบันทึกเสียงการบรรยาย

2) ขั้นตอนการผลิต (Production)

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบส่วนที่เหลือ กำหนดเวลาในแต่ละฉากและช่วงเวลาในเรื่อง (Shot and Scene) Layout งานออกแบบภาพทั้งหมดในเรื่อง ส่วนประกอบจากที่มีมุมมองหลากหลายทั้ง

2 มิติ การสร้างฉากหลัง (Background) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC2018 ใช้ในกระบวนการสร้างภาพร่าง Adobe Audition ใช้ในการตัดต่อเสียง Adobe Premiere Pro ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ Adobe After Effects CC ใช้ในการสร้างเอฟเฟคให้กับงานโดยใช้เวลา 22.10 นาที ออกแบบตัวละครและฉากและอธิบายเรื่องกฎหมายเบื้องต้น จากการออกแบบตัวละครและฉากจะมีการให้สีที่ Color Full เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดความรู้สึกถึงสถานที่นั้น ๆ ได้

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เมื่อทำการออกแบบตัวละครและฉาก ผู้วิจัยจึงได้กำหนดความเคลื่อนไหวให้ตัวละครและเรื่องในภาพเคลื่อนไหวของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก โดยการใส่บรรยายภาษาครอบ ๆ ในภาพ (Environmental Animation) รวมถึงปรับค่าสีและแสง การใส่เทคนิคพิเศษทางภาพต่าง ๆ (Visual Effect Animation) ตัวหนังสือ กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) การรวมภาพทั้งหมด (Composite) โดยการนำภาพต่าง ๆ ที่ผ่านกระบวนการสร้างการเคลื่อนไหวของตัว ละคร ฉาก มุม กล้องต่าง ๆ เข้ามาร่วมกับการจัดแสง และเทคนิคพิเศษอื่น ๆ เข้าเป็นภาพสมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย ตัวอักษรซึ่งเรื่อง ไฟเทิลตัน ตอนท้าย และการตัดต่อภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ ดนตรี เพื่อเรียงลำดับเวลาการเล่าเรื่อง

4) การทดสอบและประเมิน

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบสื่อหลังจากสร้างสื่อเสร็จสิ้นได้ทดสอบการทำงานการแสดงผลทั้งภาพและเสียงบรรยายด้วยผู้วิจัย เพื่อดูความถูกต้อง ความสมบูรณ์ในการแสดงของภาพและเสียงที่สอดคล้องกัน รวมถึงเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ ให้ดูลีน์ไอล

การประเมินความพึงพอใจ

จากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้นนั้น ทางผู้วิจัยได้นำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมินคุณภาพของสื่อ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยแยกประเมินคุณภาพเป็นด้านทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่ ความเหมาะสมของเนื้อหา พบร่วมกับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.29) ความเหมาะสมด้านกราฟิกพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.29) ความเหมาะสมด้านเสียงบรรยายใช้งานพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.35) ความเหมาะสมด้านเทคนิคที่ใช้งานพบว่ามีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.26) และภาพรวมของทั้ง 4 ด้านมีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.26)

และในการประเมินความพึงพอใจจากการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น ทางผู้วิจัยได้ทำการทดลองนำไปใช้งานกับผู้เข้าอบรม จำนวน 30 คน พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของสื่อการพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมาย

เบื้องต้น พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) โดยแยกเป็นด้านได้ดังนี้

ความพึงพอใจด้านเนื้อหา พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.49) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพประกอบ/ภาพกราฟิกสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.49) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.49)

ความพึงพอใจด้านรูปแบบ พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.61) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ การออกแบบกราฟิกมีความสวยงาม มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.51) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ความสะดวกในการใช้สื่อออนไลน์ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.63)

ความพึงพอใจด้านเสียงบรรยาย พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.62) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ความกระชับในการใช้คำพูด มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ จังหวะในการพูดบรรยาย มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.64)

ความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้ พบร่วมมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.51) ประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด คือ ได้รับความรู้เรื่องกฎหมายเบื้องต้น มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48) และประเด็นคำถามที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ สามารถนำสิ่งที่ได้รับความรู้จากการชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.52)

บรรณานุกรม

- กัญญาลักษณ์ ไชยธงรัตน์. (2556). เกี่ยวกับกฎหมายโลกของคนรักกฎหมาย. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <https://sites.google.com/site/popkanyalak/kdhmay-khux-xari-2>
- กำชัย จงจักรพันธ์. (2563). อ้างไม่รู้กฎหมายได้หรือไม่. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <https://www.dailynews.co.th/article/370773>
- เกรวี ล่อใจ ณัฐกร สงคราม และกานา เลิศพาณิช. (2561). การวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบลีอินไฟฟ์กราฟิก เพื่อให้ความรู้เรื่องระบบบำบัดน้ำเสียจากการบวนการ พอกย้อมสี ในวิสาหกิจชุมชน อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/agritechjournal/article/view/120371>
- จังรักษ์ เทศนา. (ม.ป.ป.). การสอนผ่านเครือข่ายเวลต์ไวด์เว็บ. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information.pdf
- ชลุด นิ่มเสมอ. (2531). องค์ประกอบของศิลปะ : Composition of Art. กรุงเทพฯ: ออมรินทร์.
- ณัฐรพงศ์ กาญจนฉายา คงิตา นิจจัลกุล และมนษา ผลบุญ. (2561). การพัฒนาการศูนและนิเมชั่น ปฏิสัมพันธ์ 2 มิติ เรื่อง พลเมืองดี เพื่อสร้างความรู้ในการเป็นพลเมืองดีของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 29(1), 154 – 165.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2546). Multimedia ฉบับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ไทยเจริญการพิมพ์.
- ธิดาใจ จันทน์นามศรี. (2560). การวิจัยเรื่องเนื้อหาและรูปแบบในการลีอินไฟฟ์กราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำ บนแพลตฟอร์ม อินไฟกราฟิก ไทยแลนด์. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <http://www.thaexplore.net/author/getBibidByAuthor/12644>
- บ้านจอมยุทธ์. (ม.ป.ป.). องค์ประกอบศิลป์. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก https://www.baanjomyut.com/library_2/extension-4/the_visual_aesthetics/07.html
- ปาลิตา ศรีทابบุตร และนฤมล อินทรักษ์. (2559). การพัฒนาสื่ออินไฟกราฟิก เรื่อง “เพราะอะไร ทำไม่ถึงอ้วน”. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติการจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม ครั้งที่ 2 วันที่ 30 – 31 มีนาคม 2559 (น. 199 – 204). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พัชรี เมืองมุสิก รั้นวรัชต์ สินธนาภุกุล และจิรพันธุ์ ศรีสมพันธุ์. (2558). การพัฒนาสื่อการสอนด้วยภาพ อินไฟกราฟิกส์ผ่านระบบเครือข่ายวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ หลักสูตรครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต. ใน การประชุมลั้มมนวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติเครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ ครั้งที่ 15 วันที่ 23 กรกฎาคม 2558 (น.911 – 926). นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ภาณุวัฒน์ พุ่มเกษม. (ม.ป.ป.). ขนาดภาพและมุมกล้อง. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <https://nuyhnui.wordpress.com/การถ่ายภาพ/ขนาดภาพและมุมกล้อง>.
- ยุพาวดี ฐานขันแก้ว. (2561). การวิจัยเรื่องการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกเรื่องจริยธรรมในการใช้โซเชียลมีเดีย. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <http://www.northbkk.ac.th/research/?news=research&id=000350>
- วิสิฐ จันมา. (2558). *ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว* (History and Basic of Animation). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). หลักการออกแบบศิลปะ Principles of Design. กรุงเทพฯ: ไว้ลาย.
- สมเกียรติ ตั้งโน้ม. (2536). ทฤษฎี. กรุงเทพฯ: โอดีียนสโตร์.
- สมหมาย ตามประวัติ. (2562). ภาพเคลื่อนไหว. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2563 จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>
- สวนศรี ศรีแพงพงษ์. (2538). สุนทรียะทางหัตถศิลป์. กรุงเทพฯ: โอดีียนสโตร์.
- สุภาพร นะนามะกะ ศยามล อินสะอาด และสุพจน์ อิงอาจ. (2562). การพัฒนาสื่อการสอนอินโฟกราฟิกแบบภาพนิ่ง เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สารการเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ECT journal, 16(มกราคม-มิถุนายน), 1-10.
- สิทธิศักดิ์ ชัยศรีสวัสดิ์กุล. (2529). การออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ: โอดีียนสโตร์.
- Betrancourt, M., & Tversky, B. (2000). Effect of computer animation on users' performance: A review. *Le Travail Humain*, 63(4), 311-329.
- Brucker, B., Scheiter, K., & Gerjets, P. (2014). Learning with dynamic and static visualizations: Realistic details only benefit learners with high visuospatial abilities. *Computers in Human Behavior*, 36, 330-339.
- Edward Segel, E., & Heer, J. (2010). Narrative Visualization: Telling stories with data. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 16(6), 1139-1148.
- Freeman, D.H. (2017). *The Moving Image Workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects*. UK/USA: Bloomsbury Publishing.
- Infographic Knowledge. (2561). อินโฟกราฟิก คืออะไร. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2563 จาก <https://infographicthailand.com>
- John W. Best. (1977). *Research in Education*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- J. Heer, M. Bostock, and V. Ogievetskey. (2010). A tour through the visualization zoo. *Communications of the ACM*, 53(6), 59-67.
- Lamb, A. and Johnson, L. (2014). Infographics Part1: Invitation to Inquiry. *Teacher librarian*, 41(4), 54-58.

បររាយក្រម (ពេទ្យ)

- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The power of visual storytelling*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Layboune, K. (1998). *The animation book*. NY: Three river press.
- Meirelles, I. (2013). *Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualization*. Rockport publishers.
- S. Card. (2009). *Information Visualization*. In A. Sears & J. A. Jacko (Eds.), Human-Computer Interaction: Design Issues, Solutions, and Application (510-543). Boca Raton, FL: CRC Press.
- Siricharoen, Waralak. (2013). *Infographics: The New Communication Tools in Digital Age*.
- Thatcher, B. (2012). *An Overview of Infographics*. Webninar. Illinois Central Collage Teaching & Learning Center. Retrieved from www.slideshare.net/icctic2
- Tversky, B., Morrison, J. B., & Betrancourt, M. (2002). Animation: Can it facilitate? *International Journal of Human-Computer Studies*, 57(4), 247-262.

ภาคผนวก

แบบประเมินผู้ทรงคุณวุฒิ
แบบประเมินคุณภาพสื่อไม้ชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

กรุณามาทำเครื่องหมายถูก (✓) ในช่องระดับความคิดเห็นทางด้านขวาสำหรับการตอบรายการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	พอใช้	ปรับปรุง
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 ความเหมาะสมของการจัดลำดับขั้นการนำเสนอเนื้อหา					
1.2 ความถูกต้องของเนื้อหา					
1.3 ความชัดเจนของการอธิบายเนื้อหา					
1.4 ความเหมาะสมของเนื้อหา					
2. ด้านกราฟิก					
2.1 ภาพที่นำเสนอตรงตามเนื้อหา					
2.2 ความคมชัดของสื่อ					
2.3 การออกแบบเสียงที่ชัดของสื่อ					
2.4 ความสวยงามของสื่อ					
2.5 สีสันมีความเหมาะสมสมกับงาน					
3. ด้านเลี่ยงบรรยาย					
3.1 จังหวะในการพูดบรรยาย					
3.2 ใช้น้ำเสียงเข้าใจง่าย					
3.3 ไม่มีเสียงรบกวน					
3.4 ความกระชับในการใช้คำพูด					
4. ด้านเทคนิคที่ใช้งาน					
4.1 เทคนิคที่ใช้ในการนำเสนอ					
4.2 ด้านการเคลื่อนไหว					
4.3 เทคนิคการออกแบบ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

แบบประเมินความพึงพอใจ
เรื่อง การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง และกรอกข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริง

- | | | | | |
|---------|--|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. เพศ | <input type="checkbox"/> ชาย | <input type="checkbox"/> หญิง | | |
| 2. อายุ | <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 35 ปี | <input type="checkbox"/> 36 – 45 ปี | <input type="checkbox"/> 46 – 55 ปี | <input type="checkbox"/> 56 ปีขึ้นไป |

3. วุฒิการศึกษาขั้นสูงสุด

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ประถมศึกษา | <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า |
| <input type="checkbox"/> อนุปริญญา หรือเทียบเท่า | <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี หรือสูงกว่า |

ตอนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับกฎหมายเบื้องต้น

คำชี้แจง : ทำเครื่องหมาย ลงในช่องในแบบประเมินที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดโดยตัวเลขของระดับความพึงพอใจแต่ละด้านมีความหมายดังนี้

- | | |
|---|--|
| 5 | หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง ความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ความพึงพอใจด้านเนื้อหา					
1.1 อธิบายเนื้อหาเข้าใจง่าย					
1.2 มีความถูกต้อง มีความสมบูรณ์ น่าเชื่อถือ					
1.3 ภาพประกอบ/ภาพกราฟิกสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา					
2. ความพึงพอใจด้านรูปแบบ					
2.1 ความเหมาะสมของรูปแบบ และขนาดตัวอักษร					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
2.2 ความเหมาะสมของภาพ สี และเสียงประกอบ					
2.3 การออกแบบกราฟิกมีความสวยงาม					
2.4 ความสะดวกในการใช้สื่อออนไลน์					
3. ความพึงพอใจด้านเลี่ยงบรรยาย					
3.1 จังหวะในการพูดบรรยาย					
3.2 ใช้น้ำเสียงเข้าใจง่าย					
3.3 ความกระชับในการใช้คำพูด					
4. ด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้					
4.1 เมื่อชมสื่อไม้ชันอินโฟกราฟิกและเกิดความเข้าใจไม่ซับซ้อน					
4.2 ได้รับความรู้เรื่องของกฎหมายเบื้องต้น					
4.3 สามารถนำไปใช้จากการชมสื่อไม้ชันอินโฟกราฟิกไปใช้ในชีวิตประจำวันได้					
5. ท่านมีความพึงพอใจสื่อด้วยรวมเป็นอย่างไร					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล	:	นายสุรพงษ์ วิริยะ
สถานที่เกิด	:	นครสวรรค์
ประวัติการศึกษา	:	วิทยาศาสตรบัณฑิต (สถิติประยุกต์และเทคโนโลยีสารสนเทศ) สถาบันบัณฑิตพัฒนาบริหารศาสตร์ วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา
ประสบการณ์ทำงาน	:	ประธานหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเจ้าพระยา