

**สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง**

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์ลดการดื่มสุรา  
PROMOTION CAMPAIGN FOR REDUCING ALCOHAL DRINKING



เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน.....**76208**  
วัน,เดือน,ปี.....**20 พ.ย. 2550**

b. **118 449bb**  
i. ....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิติศาสตร์ ภาควิชานิติศาสตร์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์ลดการดื่มสุรา

PROMOTION CAMPAIGN FOR REDUCING ALCOHOL DRINKING



ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่ ๒๘/๓/๕๗  
(อาจารย์ไพบุลย์ ตระกูลใจดี)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่ ๙ เม.ย. ๕๗  
(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ : โครงการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์ลดการดื่มสุรา

PROMOTION CAMPAIGN FOR REDUCING ALCOHOL DRINKING

ชื่อ : นายกฤษฎา คุณาธาทร

สาขาวิชา : นิเทศศิลป์

ภาควิชา : นิเทศศิลป์

คณะ : สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา : 2546

อาจารย์ที่ปรึกษา : อ.ไพบุลย์ ตระกูลใจดี

### บทคัดย่อ

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงมากมาย มีสิ่งแปลกใหม่หลายสิ่งหลายอย่างเข้ามาในชีวิต ทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดี นับเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของชีวิต โดยเฉพาะวัยรุ่นอายุ 18 – 25 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ถ้าสามารถก้าวผ่านช่วงนี้ไปได้ก็จะก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่ดีเป็นกำลังที่สำคัญของประเทศไทย ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงนั้น สุราเป็นสิ่งหนึ่งที่มักจะเข้ามาในชีวิตของหลายๆ คน โดยที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ วัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่ดื่มสุรามากจนเกินไปหรือบ่อยเกินไป ซึ่งทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ทั้งกับตนเองและผู้อื่น เช่น คิดสุราจนไม่ใส่ใจการเรียนทำให้เรียนไม่จบ ดื่มสุราจนเมาควบคุมสติตนเองไม่ได้ , อารมณ์ร้อนทำให้เกิดเรื่องทะเลาะวิวาทได้ หรือเมาแล้วไปขับรถทำให้เกิดอุบัติเหตุกับตนเองและผู้อื่น

การรณรงค์การลดการดื่มสุราอาจไม่ใช่เรื่องที่แปลกใหม่นักและเคยมีคนพูดถึงเป็นจำนวนมาก แต่ความสูญเสียต่างๆ ที่เกิดจากการดื่มสุราก็ยังคงมีอยู่ไม่น้อย และเป็นเรื่องใกล้ตัวที่อาจเกิดขึ้นได้กับทุกคน โดยเฉพาะวัยรุ่น หลายคนคงเคยมีประสบการณ์ที่ต้องเจอกับความสูญเสียเหล่านั้นไม่กับตนเองก็คนใกล้ชิด ข้าพเจ้าจึงพยายามที่จะสานต่อและเสนอแนวทางใหม่ๆ โดยออกแบบสื่อที่หลากหลายและมีลูกเล่นที่แปลกใหม่ เพื่อให้เข้าถึงวัยรุ่นได้ง่ายขึ้น และไม่เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

เวลา 6 ปีที่ผมเดิน เข้า – ออก ที่ลาดกระบังแห่งนี้ อาจดูยาวนานและน่าเสียดายเวลาที่ผมได้  
ใช้ไปสำหรับคนทั่วไป แต่สำหรับผมกลับถูกรู้สึกว่าได้เติมเต็มประสบการณ์ของชีวิตใน  
มหาวิทยาลัย มีหลายสิ่ง หลายความรู้สึก และหลายชีวิตที่ผมได้สัมผัสและได้เรียนรู้ ทั้งในและ  
นอกมหาวิทยาลัย ผมอยากขอบคุณทุกสิ่ง ทุกความรู้สึก และทุกๆ คนที่ผ่านเข้ามาในชีวิต  
มหาวิทยาลัยของผม ทุกๆ คนที่เคยช่วยเหลือผม

ขอบคุณพ่อ แม่ และคนในครอบครัว อีศรี อาเต๋ยว ภู่เลี้ยง สำหรับกำลังใจ และความช่วย  
เหลือทุกๆ อย่าง และขอโทษที่เคยทำให้ปวดหัวกับผมอย่างแรง

พี่ๆ ที่ห้องภาคนิเทศศิลป์ พี่สมใจ พี่เจียบ พี่เอ๋

อาจารย์ทุกๆ ท่าน ครูเอ๊ะ ครูขวัญ ครูเจียบ ครูหนึ่ง ครูวิทยา ครูนิค ครูโก้ ครูเต๋ว ตลอดจน  
คณะกรรมการตรวจสอบศิลปนิพนธ์ทุกท่าน

เพื่อนๆ ญาติ 16 สำหรับมิตรภาพและความช่วยเหลือ ขอขอบคุณเคย์ เทพ แกละ สำหรับชีวิตที่  
หอใน ป๋อง นั้น ไปป์ พวกเขาเก่งภาษาบน แคร็กเกอร์ที่มาช่วยเหลือ Thesis ขอขอบคุณมากถึงมากที่สุด  
สำหรับโก้ที่ช่วย Thesis ทั้งเรื่องเทคนิคและสถานที่ในการทำงาน ขอขอบคุณที่เหนื่อยไปกับเรา

ขอบคุณน้องๆ ลาก 17 และ 18 ที่ครั้งหนึ่งเราเคยเป็นเพื่อนร่วมรุ่นกัน

ขอบคุณอ.โจ ที่เป็นทั้งอาจารย์และเพื่อน

ขอบคุณดา จา น้อย เชิด รัฐ พี่อ้อม พี่บี เพื่อนๆ พี่ๆ ชาว Hu-So เอก Eng ม.บูรพา ถึงแม้จะเป็น  
ช่วงสั้นๆ แต่จะจดจำไว้ตลอดไป

ชี นิ วิ เป๊ะ ก้อย พี่กอล์ฟ เกรท เอ ตอง เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ขาวนวนขอพาร์ทเมนท์  
ขอบคุณที่เคยอยู่ด้วยกันและสำหรับชีวิตเด็กหอ

ขอขอบคุณหลิวที่เคยช่วยเหลือและคอยเป็นกำลังใจ และอยู่ข้างๆ เสมอตอนที่อยู่ปี 1 และ  
ขอโทษจากใจจริงที่ไม่ได้อยู่ข้างๆ ในตอนที่เจอเรื่องหนักๆ เหมือนกันในตอนนั้น

ท้ายที่สุดนี้หากศิลปนิพนธ์นี้ได้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นไม่ว่ามากหรือน้อย ผมขออุทิศความ  
ดีทั้งหมดแก่ น.ส.นวพร อินทวงศ์ และขอให้เธอมีความสุขไม่ว่าจะอยู่ ณ ที่แห่งใดก็ตาม

กฤษฎา คุณาธาทร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

ความตั้งใจแรกของผมอยากจะทำโครงการเมาไม่ขับ เพราะไม่นานมานี้เพื่อนของผมคนหนึ่งต้องกลายเป็นเหยื่อของคนที่มาแล้วขับ เหตุการณ์นั้นทำให้เธอจากไปแสนไกล แต่เนื่องด้วยโครงการเมาไม่ขับเป็นเรื่องที่หลายคนได้ทำมาแล้ว และผมเองไม่สามารถตีโจทย์ให้แตกจนได้มากพอ ทำให้ความคิดในการนำเสนอค่อนข้างตัน ไม่สามารถสร้างความแตกต่างและความหลากหลายได้ ดังนั้นผมจึงได้ลองขยายหัวข้อให้กว้างขึ้น ซึ่งทำให้ผมเกิดความคิดที่หลากหลายมากขึ้น ผมได้พยายามทำให้เรื่องที่น่าเบื่อกลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และผมก็ได้แทรกเรื่องเกี่ยวกับการเมาไม่ขับเข้าไปในโครงการนี้ด้วย ผมเข้าใจว่าการณรงค์ให้คนเลิกดื่มสุรานั้นเป็นไปได้ยากมาก ดังนั้นวัตถุประสงค์ของโครงการนี้ต้องการเพียง “ลด” การดื่มสุราลงมาอยู่ในขอบเขตที่ไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อนเท่านั้น

กฤษฎา คุณาธาทร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
คำนำ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.6 ขั้นตอนการทำงาน.....	2
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 การรวบรวมข้อมูล	
2.1 สุราสารเลพย์คดี.....	3
2.1.1 สาเหตุของการดื่มสุรา.....	3
2.1.2 ระดับแอลกอฮอล์ในเส้นเลือดกับอาการแสดงของผู้ดื่ม.....	4
2.1.3 สุราทำให้เสียการควบคุมตนเอง.....	4
2.1.4 สุราทำลายทุกอวัยวะที่เคลื่อนผ่าน.....	5
2.1.5 สุราทำให้เสื่อมสมรรถภาพทางเพศ.....	6
2.1.6 สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ.....	7
2.1.7 สุราทำให้เราวิญญูณลดลง.....	7
2.1.8 สุราต้นเหตุหนึ่งของอุบัติเหตุจราจร.....	7
2.1.9 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับแอลกอฮอล์กับโอกาสเกิดอุบัติเหตุ.....	8
2.2 วัยรุ่นวัยวิกฤติ.....	8
2.2.1 กลไกการปรับตัว 18 แบบ ที่วัยรุ่นใช้เมื่อเกิดความคับข้องใจ.....	9
2.3 การใช้ตัวอักษรในการออกแบบ.....	15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1	ความหมายของ Expression Typography.....	16
2.3.2	ชนิดของ Expression Typography.....	16
	- การเลือกใช้แบบตัวอักษรตามคุณลักษณะ.....	16
	- การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร.....	18
	- การจัดวางตัวอักษร.....	19
	- การใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริม.....	21
	- การใช้คุณลักษณะทางภาษา.....	24
2.4	ประวัติความเป็นมาของโปสเตอร์.....	25
2.5	ประวัติความเป็นมาของการ์ด.....	26
บทที่ 3	การวิเคราะห์ข้อมูล	
3.1	วิเคราะห์แนวความคิดรวบยอดที่จะนำเสนอ.....	31
3.2	เลือกแนวความคิดรวบยอดที่จะนำเสนอ.....	31
3.3	ประเด็นที่จะเสนอในงานแต่ละชิ้น.....	32
บทที่ 4	ขั้นตอนการออกแบบ	
4.1	แบบร่างครั้งที่ 1.....	38
4.2	สรุปแบบร่างครั้งที่ 1.....	46
4.3	แบบร่างครั้งที่ 2.....	47
4.4	สรุปแบบร่างครั้งที่ 2.....	55
4.5	ผลงานจริง.....	56
บทที่ 5	บทสรุป.....	68
	บรรณานุกรม.....	69



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพประกอบ

### รูปที่

1. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : สมอบวม 1.....	38
2. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 1.....	39
3. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 1.....	39
4. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ 1.....	40
5. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : อนาคต (หน้า) 1.....	40
6. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : อนาคต (หลัง) 1.....	41
7. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : อุบัติเหตุ (หน้า) 1.....	41
8. แบบร่างครั้งที่ 1 โปสเตอร์ : อุบัติเหตุ (หลัง) 1.....	42
9. แบบร่างครั้งที่ 1 สติกเกอร์ติดประตู : ค้าง 1.....	42
10. แบบร่างครั้งที่ 1 สติกเกอร์ติดประตู : ผลัก 1.....	42
11. แบบร่างครั้งที่ 1 สติกเกอร์ติดประตู : Pull 1.....	43
12. แบบร่างครั้งที่ 1 สติกเกอร์ติดประตู : Push 1.....	43
13. แบบร่างครั้งที่ 1 แผ่นทดสอบน้ำหอม : น้ำหอม (หน้า) 1.....	43
14. แบบร่างครั้งที่ 1 แผ่นทดสอบน้ำหอม : น้ำหอม (หลัง) 1.....	43
15. แบบร่างครั้งที่ 1 แผ่นทดสอบน้ำหอม : จีบหญิง (หน้า) 1.....	43
16. แบบร่างครั้งที่ 1 แผ่นทดสอบน้ำหอม : จีบหญิง (หลัง) 1.....	43
17. แบบร่างครั้งที่ 1 กราฟฟิกบนกระจก : เสียนुकลิกภาพ 1.....	44
18. แบบร่างครั้งที่ 1 กราฟฟิกบนกระจก : แก่เร็ว 1.....	44
19. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมอบวม 2.....	47
20. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมอบวม 3.....	47
21. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมอบวม 4.....	47
22. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมอบวม 5.....	47
23. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 2.....	48
24. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 3.....	48
25. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 4.....	48
26. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 5.....	48
27. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 2.....	49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 3.....	49
29. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 4.....	49
30. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสเตอร์ : สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ 2.....	50
31. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสการ์ด : อนาคต (หน้า) 2.....	50
32. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสการ์ด : อนาคต (หลัง) 2.....	51
33. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสการ์ด : อุบัติเหตุ (หน้า) 2.....	51
34. แบบร่างครั้งที่ 2 โปสการ์ด : อุบัติเหตุ (หลัง) 2.....	52
35. แบบร่างครั้งที่ 2 สติกเกอร์ติดประตู : ค้าง – ผลัก 2.....	52
36. แบบร่างครั้งที่ 2 สติกเกอร์ติดประตู : ค้าง – ผลัก 3.....	52
37. แบบร่างครั้งที่ 2 สติกเกอร์ติดประตู : Pull – Push 2.....	53
38. แบบร่างครั้งที่ 2 สติกเกอร์ติดประตู : Pull – Push 3.....	53
39. แบบร่างครั้งที่ 2 แผ่นเทสต์น้ำหอม : น้ำหอม (หน้า) 2.....	53
40. แบบร่างครั้งที่ 2 แผ่นเทสต์น้ำหอม : น้ำหอม (หลัง) 2.....	53
41. แบบร่างครั้งที่ 2 แผ่นเทสต์น้ำหอม : จีบหญิง (หน้า) 2.....	53
42. แบบร่างครั้งที่ 2 แผ่นเทสต์น้ำหอม : จีบหญิง (หลัง) 2.....	53
43. แบบร่างครั้งที่ 2 กราฟฟิกบนกระจก : เสียบลูกศรภาพ 2.....	54
44. แบบร่างครั้งที่ 2 กราฟฟิกบนกระจก : แก้วเร็ว 2.....	54
45. ผลงานจริง : โปสเตอร์- สมอบวม.....	56
46. ผลงานจริง : โปสเตอร์- สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย).....	57
47. ผลงานจริง : โปสเตอร์- สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง).....	58
48. ผลงานจริง : โปสเตอร์- สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ.....	59
49. ผลงานจริง : โปสการ์ด - อนาคต (หน้า).....	60
50. ผลงานจริง : โปสการ์ด - อนาคต (หลัง).....	60
51. ผลงานจริง : โปสการ์ด - อุบัติเหตุ (หน้า).....	61
52. ผลงานจริง : โปสการ์ด - อุบัติเหตุ (หลัง).....	61
53. ผลงานจริง : สติกเกอร์ติดประตู : ค้าง.....	62
54. ผลงานจริง : สติกเกอร์ติดประตู : ค้าง (การใช้งาน1).....	62
55. ผลงานจริง : สติกเกอร์ติดประตู : ค้าง (การใช้งาน2).....	62
56. ผลงานจริง : สติกเกอร์ติดประตู : ผลัก.....	63
57. ผลงานจริง : สติกเกอร์ติดประตู : ผลัก (การใช้งาน 1).....	63

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

58. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : พลัก (การใช้งาน 2).....	63
59. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : Pull.....	64
60. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : Pull (การใช้งาน 1).....	64
61. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : Pull (การใช้งาน 2).....	64
62. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : Push.....	65
63. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : Push (การใช้งาน 1).....	65
64. ผลงานจริง : สติ๊กเกอร์ติดประตู : Push (การใช้งาน 2).....	65
65. ผลงานจริง : ที่เทสต์น้ำหอม – น้ำหอม (หน้า).....	66
66. ผลงานจริง : ที่เทสต์น้ำหอม – น้ำหอม (หลัง).....	66
67. ผลงานจริง : ที่เทสต์น้ำหอม – จี๊ปหญิง (หน้า).....	66
68. ผลงานจริง : ที่เทสต์น้ำหอม – จี๊ปหญิง (หลัง).....	66
69. ผลงานจริงกราฟฟิกบนกระจก : เสียบลูกศร.....	67
70. ผลงานจริงกราฟฟิกบนกระจก : แก้วเร็ว.....	67



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### โครงการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการณรงค์ลดการดื่มสุรา

##### ความสำคัญของโครงการ

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงมากมาย มีสิ่งแปลกใหม่หลายสิ่งหลายอย่างเข้ามาในชีวิต ทั้งสิ่งที่ดีและไม่ดี นับเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของชีวิต โดยเฉพาะวัยรุ่นอายุ 18 – 25 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นตอนปลาย ถ้าสามารถก้าวผ่านช่วงนี้ไปได้ก็จะก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่ดีเป็นกำลังที่สำคัญของประเทศชาติ

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงนั้น สุราเป็นสิ่งหนึ่งที่มักจะเข้ามาในชีวิตของหลายๆ คนโดยที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ วัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่ดื่มสุรามากจนเกินไปหรือบ่อยเกินไป ซึ่งทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ทั้งกับตนเองและผู้อื่น เช่น ดื่มสุราจนไม่ได้ใจการเรียนทำให้เรียนไม่จบ ดื่มสุราจนเมาควบคุมสติตนเองไม่ได้, อารมณ์ร้อนทำให้เกิดเรื่องทะเลาะวิวาทได้ หรือเมาแล้วไปขับรถทำให้เกิดอุบัติเหตุกับตนเองและผู้อื่น

จากปัญหาดังกล่าวทำให้ประเทศชาติต้องเผชิญกับความสูญเสียอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ถ้าพิจารณาให้ความสูญเสียที่เกิดจากการดื่มสุราอาจมองได้ 2 ด้าน ดังนี้

1. ความสูญเสียชีวิตและทรัพย์สิน
2. ความสูญเสียทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ

ดังนั้นเพื่อลดปัญหาต่างๆ เหล่านี้ โครงการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์ลดการดื่มสุราจึงเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้ปัญหาดังกล่าวลดลง

##### กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาอายุ 18- 25 ปี

##### วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อรณรงค์ลดการดื่มสุรา
2. เพื่อศึกษาการใช้ Typography เพื่อการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์
3. เพื่อศึกษาการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ขอบเขตของโครงการ

- ออกแบบโปสเตอร์ ขนาด 30x65 ซม.จำนวน 4 ชิ้น
- ออกแบบโปสการ์ด จำนวน 2 ชิ้น
- ออกแบบสติ๊กเกอร์ติดประตู จำนวน 4 ชิ้น
- ออกแบบกราฟฟิคบนกระจก จำนวน 2 ชิ้น
- ออกแบบ New media จำนวน 2 ชิ้น

### แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูล
  - เกี่ยวกับสุราและโทษของสุรา
  - ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของวัยรุ่น
  - ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ Typography ในการออกแบบ
2. วิเคราะห์ข้อมูล, สรุปประเด็นที่ต้องการนำเสนอ, เลือกรูปแบบการนำเสนอ
3. นำเสนอแบบร่าง
4. ปรับปรุงแบบร่างเพื่อให้ได้แบบที่สมบูรณ์ที่สุด

### ขั้นตอนการทำงาน

1. เสนอหัวข้อ,อธิบายแนวทางและความเป็นไปได้
2. เสนอข้อมูลและข้อสรุปเบื้องต้น แนวทางการออกแบบโดยรวม ข้อมูลเอกสาร
3. เสนอแบบร่าง พร้อมข้อมูลเอกสารส่วนที่สำคัญ
4. เสนอชิ้นงานจริง พร้อมข้อมูลเอกสารทั้งหมด

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความรู้ความเข้าใจในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อการรณรงค์ด้วยการใช้

### Typography

2. สามารถสรุปวิเคราะห์แนวความคิดให้สัมพันธ์ และมีความต่อเนื่องในชุดงานเดียวกัน ตลอดจนสามารถพัฒนาแนวความคิดนั้นๆ ได้
3. เรียนรู้ระบบการทำงานที่เป็นขั้นตอน การใช้เหตุผลเพื่อให้งานออกแบบนั้นพัฒนางานให้สำเร็จและสมบูรณ์ที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การรวบรวมข้อมูล

#### สุราสารเสพติด

สุรา หมายถึง เครื่องดื่มที่มีเอทิลแอลกอฮอล์ผสมอยู่ในปริมาณไม่เกิน 60% ดีกรี (VO%) เป็นเกณฑ์ที่ใช้ดื่มได้ เกณฑ์ดังกล่าวเป็นกำหนดสากล ขณะที่ของไทยอนุญาตให้มีเอทิลแอลกอฮอล์ผสมได้ไม่เกิน 80%

เอทิลแอลกอฮอล์จัดเป็นสารพิษที่เสพยาเสพติดได้ แอลกอฮอล์ในเหล้าไม่เพียงเป็นสารพิษที่ทำลายเซลล์ทุกเซลล์ เนื้อเยื่อ กล้ามเนื้อ สมองตลอดจนอวัยวะต่างๆ ในร่างกายเท่านั้น หากยังเป็นสารเสพติด การดื่มสุราติดต่อกันบ่อยครั้งเมื่อถึงระดับหนึ่งผู้ดื่มจะเกิดอาการติดเหล้า ซึ่งไม่ใช่ปัญหาที่เกิดกับผู้มีสภาพจิตประมาทเท่านั้นแต่เกิดขึ้นได้กับนักดื่มทุกคน

อาการติดสุรา คือ ต้องดื่ม ต้องเพิ่มขนาดที่ดื่ม ขาดการควบคุมตนเอง มีอาการฟุ้งเหวี่ยงทั้งกายและใจ

สุราแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. สุรากลิ้น คือ สุราที่เกิดจากการเอาน้ำสำ (แป้งหรือน้ำตาลหมักด้วยยีสต์จนเกิดเป็นแอลกอฮอล์) มากลิ้นอาจจะมีคาร์เทมตี ปรงกลิ้น แต่งรสด้วยสารปรุงแต่งอื่นๆ แล้วเก็บบ่มต่อไป สุราประเภทนี้ได้แก่ สุราขาว สุราผสม สุราผสมพิเศษ และสุราปรุงพิเศษ เป็นต้น
2. สุราไม่กลิ้น คือ สุราที่ได้จากการหมักส่ำให้เกิดเป็นน้ำเมา แต่ไม่ได้นำมากลิ้น มักจะหมักจากเมล็ดธัญญาพืช ผลไม้ และน้ำตาลจากพืช เช่น เบียร์ ไวน์ กระแช่ น้ำขาว น้ำตาลเมา เป็นต้น

#### สาเหตุของการดื่มสุรา

การดื่มสุรามีสาเหตุต่างๆ ซึ่งพอจะแบ่งได้ดังนี้

1. สาเหตุทางด้านร่างกาย โดยดื่มเพื่อช่วยให้เจริญอาหาร ลดความเจ็บปวดในยามป่วยไข้ บางคนใช้แก้โรคนอนไม่หลับ และบางคนใช้แก้หนาว เป็นต้น แต่เมื่อดื่มสุราบ่อยๆ ก็ติดได้ในที่สุด
2. สาเหตุทางด้านจิตใจ ผู้ดื่มสุราคิดว่าการดื่มสุราสามารถสร้างความมั่นใจให้กับตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปิดบังหรือลคมคือขบงประกร ลดควมต้งเครียด ควมก้งวล ควมกล้ว และขจัดควมผิดหวัง ค้มข้อมใจเพื่อใช้เป็นเครืองมือแสดงควมก้วร้วต่อผู้อื่นหรือก่อคดีอาชญากรรม เป็นต้น

1. **ค่านิยมของสังคม** เยาวชนมักดื่มสุรารื่องมาจากควมอยากรู้ อยากรเห็นและอยากรทดลอง ถูกชักชวนจากเพื่อนและเลียนแบบผู้ใหญ่ สำหรับผู้ใหญ่เองก็เลียนแบบจากสังคมชั้นสูง เพราะเข้าใจว่าสังคมชั้นสูงต้องมีการสังสรรค์กันด้วยการดื่มสุราร นอกจากน้ีบางคนอาจเข้าใจว่าการดื่มสุรารจะทำให้สมองแจ่มใสมีความสามารถในงานศิลปะเพิ่มขึ้น ซึ่งล้วนเป็นควมเข้าใจที่ผิด

**ระดับของแอลกอฮอล์ในเลือดกับอาการแสดงของผู้ดื่มสุราร**

เมื่อดื่มสุรารเข้าไปแอลกอฮอล์จะถูกดูดซึมได้ทุกส่วนของระบบทางเดินอาหาร โดยถูกดูดซึมที่กระเพาะอาหารร้อยละ 25 ที่เหลือจะถูกดูดซึมที่ลำไส้เล็กโดยเฉพาะส่วนต้นแล้วกระจายไปในเนื้อเยื่อ สมองและของเหลวทุกแห่งของร่างกายสามารถตรวจหาระดับของแอลกอฮอล์ในเลือดได้ภายใน 5 นาทีหลังจากดื่ม และถึงสูงสุดใน 30 - 40 นาที ในคนที่ดื่มบ่อยจะมีระดับแอลกอฮอล์ในเลือดสูงสุดได้เร็วกว่า แอลกอฮอล์จะถูกสลาย ( Metabolism ) ที่ตับได้พลังงานประมาณ 7 Kcal / gm ซึ่งไม่สามารถนำไปใช้ในการทดแทนเนื้อเยื่อที่ถูกทำลายได้ ร้อยละ 10 ของแอลกอฮอล์จะถูกขับโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงทางลมหายใจ ปัสสาวะ และเหงื่อ การดื่มสุรารจะมีเมฆาหรือเร็วขึ้นอยู่กับอัตราเร็วของการดูดซึมแอลกอฮอล์ที่เข้าสู่หลอดเลือดของแต่ละบุคคล นอกจากน้ียังขึ้นอยู่กับควมเข้มข้้นหรือดีกรี ปริมาณ และอัตราเร็วของการดื่ม สภาพกระเพาะอาหารว่าว่างหรือไม่ สภาพร่างกายและควมเคยชิน สภาพอารมณ์และจิตใจ ตลอดจนจนสภาวะแวดล้อมในขณะที่ดื่มสุราร

**สุรารทำให้สูญเสียการควบคุมตัวเอง**

ระดับแอลกอฮอล์ในเลือด ( มิลลิกรัมเปอร์เซ็นต์ )	อาการและผลต่อร่างกาย
30	รู้สึกสนุกสนานรื่นเริง
50 - 150	เดินไม่ตรงทาง โซเซ เนื่องจากเสียการควบคุมระบบกล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหวและการตัดสินใจช้าลง สมรรถภาพในการมองเห็นลดลง
150 - 300	สับสน ง่วงงง ซึม ไม่ตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นต่างๆ พูดไม่ชัดการทำงานจาระบบต่างๆ ในร่างกายไม่ประสานกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปไซ้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปไซ้

300 - 500	เสียการควบคุมกล้ามเนื้อ การมองเห็นเลือนลาง ระดับน้ำตาลในเลือดต่ำ ระบบหายใจถูกกด บางรายอาจหายใจไม่ออก และเสียชีวิต
500 ขึ้นไป	สภาพร่างกายวิกฤต สูญเสียประสาทสัมผัสต่างๆ ไม่รู้สึกตัว หายใจช้าลง และอาจถึงแก่ชีวิตได้ หากแก้ไขไม่ทัน

### สุราทำลายทุกอวัยวะที่เคลื่อนผ่าน

เมื่อไหลผ่านจากปาก แอลกอฮอล์ในเหล้าจะซึมผ่านเข้าสู่ร่างกายอย่างรวดเร็ว โดยแอลกอฮอล์ส่วนใหญ่จะถูกดูดซึมในกระเพาะอาหารและกระจายเข้าสู่กระแสเลือดภายในเวลาเพียง 5 นาที ก่อนจะส่งต่อไปยังเซลล์ เนื้อเยื่อ ของเหลวทุกแห่งในร่างกาย และอวัยวะต่างๆ ภายในเวลา 10 – 30 นาที ทั้งนี้จะสามารถตรวจพบแอลกอฮอล์ในเลือดภายในเวลาเพียง 5 นาที หลังจากเริ่มดื่ม และเริ่มก่อให้เกิดผลต่ออวัยวะทั่วร่างกาย ดังนี้

**ช่องปากและลำคอ :** เกิดอาการระคายเคืองในช่องปากและลำคอ อย่างที่นักดื่มเรียกกันว่า “เหล้าบาดคอ ”

**ผิวหนังและหลอดเลือด :** ฤทธิ์ของแอลกอฮอล์ที่ส่งผลให้เห็นชัดเจนเริ่มตั้งแต่ผิวหนัง หลอดเลือดที่ขยายตัว จากฤทธิ์แอลกอฮอล์ส่งผลให้น้ำแดง ต้มแดง ในทางตรงข้ามผู้ดื่มบางรายอาจมีอาการเส้นโลหิตหดตัว ทำให้หน้าซีดซึ่งจัดเป็นอันตรายต่อชีวิตมากกว่า

**เซลล์ :** เมื่อการหมุนเวียนของเลือดเร็วขึ้นไปยังเซลล์ต่างๆ ทั่วร่างกาย เซลล์ทุกเซลล์จะทำงานไวกว่าปกติจนเกินความจำเป็นในช่วงระยะสั้นๆ ทำให้การทำงานของอวัยวะแปรปรวนไปจากปกติในเวลาต่อมา และกีดการทำงานของเซลล์ให้ทำงานน้อยลง และทำลายเซลล์ในที่สุด

**สมอง :** แอลกอฮอล์มีพิษโดยตรงต่อสมอง ทำให้เซลล์สมองขยายตัวขึ้น เกิดอาการที่เรียกว่า “ สมองบวม ” นานเข้าจะเกิดการสูญเสียของเหลวในเซลล์สมอง เซลล์สมองสืบเชื้อสาย เสื่อมและตายลง จากการชันสูตรศพผู้เสียชีวิตเนื่องจากสุราจะพบภาวะเนื้อสมองสืบเชื้อสาย มีสีซีดจางจากการทำลายโดยแอลกอฮอล์ได้อย่างชัดเจน

**หัวใจ :** หัวใจจะถูกกระตุ้นให้สูบฉีดโลหิตเร็วขึ้น ทำงานหนักขึ้น ในระยะยาวจะทำให้การทำงานของกล้ามเนื้อหัวใจแปรปรวน สารที่มีหน้าที่สำคัญในการบีบตัวของกล้ามเนื้อหัวใจลดต่ำลง ทำให้หัวใจต้องทำงานหนักขึ้นเพื่อสูบฉีดโลหิต เมื่อหัวใจทำงานหนักขึ้นกล้ามเนื้อหัวใจจะเริ่มหนาขึ้น เกิดโรคหัวใจโต มีอาการหัวใจวายหรือหัวใจล้มเหลวตามมาในที่สุด

**กระเพาะอาหาร :** โรคที่พบได้บ่อยในหมู่นักดื่มคือโรคกระเพาะ แอลกอฮอล์ในระดับ

เอกสารที่เข้มข้นต่ำเพียง 10% จะทำให้มีการกระตุ้นน้อยลงในกระเพาะอาหาร ส่งผลให้เกิดผลทั้งในแง่การดูดซึมและเมแทบอลิซึมของแอลกอฮอล์ในตับ ซึ่งส่งผลให้เกิดโรคตับแข็งได้ นอกจากนี้ยังอาจทำให้เกิดโรคตับอักเสบได้เช่นกัน

เอกสารที่เข้มข้นต่ำเพียง 10% จะทำให้มีการกระตุ้นน้อยลงในกระเพาะอาหาร ส่งผลให้เกิดผลทั้งในแง่การดูดซึมและเมแทบอลิซึมของแอลกอฮอล์ในตับ ซึ่งส่งผลให้เกิดโรคตับแข็งได้ นอกจากนี้ยังอาจทำให้เกิดโรคตับอักเสบได้เช่นกัน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระเพาะและลำไส้ ขณะที่แอลกอฮอล์ในความเข้มข้นสูง จะทำให้เกิดอาการเบื่ออาหาร ออกรสเสีย ออกรสขม เมื่อดื่มจัดติดต่อกันเป็นเวลานานจะทำให้มีเลือดออกในกระเพาะ อาเจียนเป็นสีดำ อุจจาระดำ อาการนำกั้วที่อาจเกิดขึ้นได้ในผู้ดื่มบางรายคือ การฉีกขาดของเยื่อหลอดอาหาร อันเกิดจากการอาเจียนหรือขย้อนอย่างรุนแรง ผู้ป่วยจะอาเจียนมีเลือดปนออกมาบ่อยๆ อาจเสียชีวิตได้ ต้องทำการรักษาโดยผ่าตัดเย็บรอยฉีกขาดของเยื่อบูดังกล่าว

**ตับ :** เนื่องจากตับเป็นแหล่งสะสมที่สำคัญของแอลกอฮอล์ ตับจึงเป็นอวัยวะที่ได้รับพิษจากเหล้ามากที่สุด เซลล์ตับที่ถูกทำลายจะมีไขมันเข้ามาแทนที่ ทำให้เกิดการคั่งของไขมันในตับ ซึ่งเป็นสาเหตุแรกๆ ของอาการตับอักเสบ ส่งผลให้เซลล์ตับถูกทำลายเพิ่มมากขึ้น เมื่อเซลล์ตับตายลงถึงระดับหนึ่ง จะมีการสร้างพังผืดขึ้นที่บริเวณนั้นในลักษณะคล้ายแผลเป็น ทำให้เนื้อตับที่เคยอ่อนนุ่ม แข็งตัวขึ้นเกิดอาการที่เรียกว่า “ตับแข็ง” ในที่สุด

ตับเป็นเสมือนโรงงานสร้างพลังงาน ให้แก่ร่างกาย สร้างสารเคมีที่จำเป็น เช่น น้ำดี วิตาไมน สารที่ทำให้เลือดแข็งตัว ทั้งยังช่วยขจัดสารพิษในร่างกาย การสูญเสียเซลล์ตับทุกเซลล์เป็นการสูญเสียที่ถาวรและไม่มีการสร้างขึ้นมาทดแทน ความรุนแรงของโรคตับแข็งจึงขึ้นอยู่กับปริมาณของเนื้อตับที่สูญเสียไป ยิ่งเนื้อตับถูกทำลายมากเท่าไร โอกาสที่ผู้ป่วยจะเสียชีวิตก็ยิ่งมากขึ้นเท่านั้น

**ระบบอวัยวะ :** แอลกอฮอล์ในเหล้ามีผลทำให้เกิดพิษต่อระบบสำคัญต่างๆ ของร่างกาย ตั้งแต่ระบบทางเดินอาหาร ระบบหัวใจและหลอดเลือด ระบบประสาท ระบบสร้างภูมิคุ้มกันของร่างกาย ทำให้ระบบการทำงานของร่างกายแปรปรวน ระบบประสาทต่างๆ ขาดการควบคุม

นอกจากโรคและอาการเสื่อมของอวัยวะอันเกิดจากการที่เซลล์ของอวัยวะต่างๆ ถูกทำลายโดยพิษของเหล้าแล้วเหล้ายังส่งผลข้างเคียงให้เกิดโรคอื่นๆ ที่นักดื่มอาจคาดไม่ถึง

แอลกอฮอล์ทำให้มีการคั่งของกรดในเลือดและเนื้อเยื่อ ทำให้กรดยูริกซึ่งอยู่ในกระแสเลือดขับออกทางไตได้น้อยลง และตกตะกอนในที่ต่างๆ โดยเฉพาะตามข้อ เป็นสาเหตุสำคัญของโรคเกาต์ ( Gout )

แอลกอฮอล์ทำให้เกิดภาวะน้ำตาลในเลือดสูง เนื่องจากสารพิษของแอลกอฮอล์จะไปทำลายเซลล์ของตับอ่อนที่ทำหน้าที่สร้างอินซูลิน เมื่อขาดอินซูลิน กลูโคสที่ร่างกายได้จากการเผาผลาญคาร์โบไฮเดรตจะไม่ถูกนำไปใช้ และถูกขับออกทางปัสสาวะ เกิดเป็นโรคเบาหวานในที่สุด

### สุราทำให้สมรรถภาพทางเพศเสื่อม

เหล้าเป็นตัวการที่สำคัญที่ทำให้อวัยวะเสื่อม ทั้งโดยฤทธิ์ของแอลกอฮอล์เองและฤทธิ์ของสารกระตุ้นที่ผู้ผลิตผสมลงในเหล้า สารกระตุ้นจะทำให้อวัยวะสำคัญอย่างหัวใจ ไต สมอ ฯลฯ

ทำงานหนักเกินจำเป็น ส่งผลให้อวัยวะเหล่านี้เสื่อมสภาพก่อนเวลาอันควร หรือหยุดทำงานเมื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขาดการกระตุ้น เมื่อเซลล์ถูกทำลาย อวัยวะเสื่อมโทรม ร่างกายอ่อนทรุดโทรมลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ คนกินเหล้า โดยเฉพาะผู้ดื่มจัดจึงมักดูแลก่อนวัย และเมื่ออายุมากขึ้นก็อาจ “หมดสภาพ” ไปได้ง่ายๆ ซึ่งรวมทั้งการเสื่อมสมรรถภาพทางเพศก่อนวัยอันควร กล่าวคือ ทำให้หยุดสร้างเซลล์สืบพันธุ์ในเพศชาย และทำให้เต้านมเหี่ยว รังไข่ มดลูกเสื่อมสภาพเร็ว

สารเคมีและแอลกอฮอล์ในเหล้านอกจากมีฤทธิ์ต่อสุขภาพกายแล้ว ยังส่งผลต่อสติปัญญา และสุขภาพจิตของผู้ดื่มและก่อให้เกิดปัญหาด้านบุคลิกภาพและสังคมในระยะยาวด้วย

### สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ

เนื่องจากสุราสามารถละลายในไขมันได้ดี จึงสามารถผ่านทั้งอุปสรรคที่กั้นระหว่างกระแสโลหิตกับเซลล์สมอง ( blood – brain – barrier ) ได้เป็นอย่างดี ผลที่เกิดขึ้นในทันทีคือการทำงานของสมอง โดยเฉพาะสมองส่วนที่ผ่านการพัฒนามาก นั่นคือสมองส่วนที่ควบคุมความรู้สึกนึกคิดชอบชั่วดี ทำให้สมองส่วนอื่นๆ เพิ่มอิทธิพลต่อความความคิดและพฤติกรรม ส่งผลให้ผู้ดื่มขาดความยับยั้งชั่งใจดังที่มีในภาวะปกติ จนทำให้สามารถก่อความรุนแรงและพฤติกรรมที่ก่อความเดือดร้อน และอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ได้โดยง่าย

### สุราทำให้เขาวัวปัญญาลดลง

มีงานวิจัยในประเทศไทยที่ระบุว่า การดื่มสุราตั้งแต่อายุน้อย ทำให้ผู้ดื่มมีระดับเขาวัวปัญญาลดลง การวิจัยดังกล่าวได้แก่ การวิจัยเรื่องความเสื่อมของเขาวัวปัญญาในผู้ป่วยจิตเวช สุราที่รับไว้ในฝ่ายจิตเวชทั่วไปของโรงพยาบาลสมเด็จพระเจ้าพระยา โดยผู้ศึกษาคือคุณอัมพร รัตนวิทย์ นักจิตวิทยา ทำการศึกษาในกลุ่มผู้ป่วย 54 ราย เป็นชาย 52 ราย หญิง 2 ราย อายุเฉลี่ย 41 ปี พบว่าร้อยละ 39 หรือมากกว่า 1 ใน 3 มีความเสื่อมของเขาวัวปัญญาตั้งแต่ระดับน้อยจนถึงรุนแรง ด้วยสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการดื่มสุราหลายประการ เช่น ชนิดของการดื่ม ชนิดของสุราที่ดื่ม ตลอดจนการมีพ่อแม่เป็นนักดื่ม และมีอาการผิดปกติทางจิต

จากการศึกษาครั้งนี้ทำให้ได้พบด้วยว่า กลุ่มผู้เริ่มดื่มสุราในช่วงอายุ 20 – 29 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มคนวัยเรียนจนถึงเริ่มต้นทำงาน และเป็นกำลังสำคัญของครอบครัว จะมีความเสื่อมของเขาวัวปัญญามากกว่ากลุ่มที่เริ่มดื่มในกลุ่มอายุอื่นๆ

### สุราต้นเหตุหนึ่งของอุบัติเหตุจราจร

แอลกอฮอล์เมื่อเข้าสู่ร่างกายจะถูกดูดซึม และกระจายไปได้ทุกส่วนของร่างกายในเวลา 5

นาที การดื่มสุราจะทำให้มีผลต่อการทำงานของอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย การเกิดอุบัติเหตุจราจรที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีสาเหตุจากผู้ขับขี่ดื่มสุรา นั่นคือเมื่อดื่มสุราจนมีความเข้มข้นของแอลกอฮอล์ในเลือดถึงระดับหนึ่ง สุราจะมีผลลดการทำงานของระบบประสาท เป็นผลให้การทำงานของร่างกายช้าลง ประสาทหย่อน สมรรถภาพการรับรู้ภาพ แสงและสีของสัญญาณต่างๆ ช้าลง ขอบเขตการมองเห็นแคบลง ทำให้เห็นภาพการจราจรไม่พอ การคาดคะเนระยะผิดไป ทำให้มีโอกาสเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย

#### ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับแอลกอฮอล์ในเลือดกับโอกาสเกิดอุบัติเหตุ

ระดับแอลกอฮอล์ในเลือด (มิลลิกรัม)	สมรรถภาพในการขับขี่	โอกาสเกิดอุบัติเหตุจราจร
20	มีผลเพียงเล็กน้อย	ใกล้เคียงกับคนที่ไม่ดื่มสุรา
50	ความสามารถในการขับขี่ลดลง 8%	2 เท่าของคนที่ไม่ดื่มสุรา
80	ความสามารถในการขับขี่ลดลง 12%	3 เท่าของคนที่ไม่ดื่มสุรา
100	ความสามารถในการขับขี่ลดลง 15%	6 เท่าของคนที่ไม่ดื่มสุรา
150	ความสามารถในการขับขี่ลดลง 33%	40 เท่าของคนที่ไม่ดื่มสุรา

#### วัยรุ่นวัยวิกฤติ

นักจิตวิทยา Kurt Lewin ได้ให้ข้อคิดเพื่ออธิบายความวิกฤติของวัยรุ่นว่า เนื่องมาจากวัยรุ่นไม่มีบทบาทของวัยที่ชัดเจนและแน่นอนเหมือนวัยเด็กหรือวัยผู้ใหญ่ เป็นต้นว่าวัยเด็กเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโต กิจกรรมและหน้าที่ของวัยนี้คือ การกินการเล่น การเรียนรู้ การพักผ่อน และการเชื่อฟังผู้ปกครองและครูอาจารย์ วัยผู้ใหญ่เป็นวัยที่ต้องรับผิดชอบต่อครอบครัวและสังคม จึงมีหน้าที่ทำงานหาเงิน เลี้ยงดูครอบครัว ปกครองสมาชิกในครอบครัวให้มีความสุข ใช้เวลาว่างพักผ่อนและทำงานเพื่อสังคมตามแต่โอกาส สำหรับวัยรุ่นทั้งที่ผ่านวัยเด็กมาแล้วแต่กิจกรรมและหน้าที่ที่ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง หรือบ่งชี้ชัดว่าเขาควรทำอะไรเป็นหน้าที่เพิ่มเติมให้ต่างไปจากกิจกรรมของวัยเด็ก วัยรุ่นทราบดีว่าบทบาทของผู้ใหญ่นั้นวัยรุ่นจะเข้าไปแตะต้องไม่ได้

กิจกรรม หน้าที่ หรือบทบาท เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวผูกพันให้คนมีหลักเป็นจุดยืนเด็กและผู้

ใหญ่ต่างก็มีจุดยืนที่แน่นอนเป็นของตัวเอง คนที่มาตกอยู่ในภาวะ “เด็กก็ไม่ใช่ผู้ใหญ่ก็ไม่เชิง” นี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ในวงกว้าง  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะมีอารมณ์ว่าวุ่น ไม่มั่นใจในตัวเอง มีความขัดแย้งในบทบาทของตัวเอง วัยรุ่นจึงเหมือนลูกตุ้มนาฬิกา คือแกว่งไปมาระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ ถ้าเป็นลูกตุ้มนาฬิกาจะไม่มีปัญหาอะไร เพราะมันไม่มีความรู้สึก จะแกว่งอยู่นานเท่าใดก็ได้ แต่คนไม่ใช่ลูกตุ้มนาฬิกา การที่ต้องมาแกว่งอยู่นานๆ ทำให้เกิดความสับสน หัวปั่น ไม่ทราบว่า จะแสดงพฤติกรรมอย่างไรจึงจะเหมาะสม

จากผลงานวิจัยของนักวิจัยและนักการศึกษาทำให้ทราบกันโดยทั่วไปว่า เหตุการณ์ร้ายแรงหลายอย่างเกิดขึ้นในช่วงการเปลี่ยนวัยของวัยรุ่น เหตุการณ์ร้ายแรงเหล่านี้คือ

1. การประกอบอาชญากรรม
2. การฆ่าตัวตาย
3. การดื่มเหล้า
4. การประพฤติดังผิดทางเพศ
5. การใช้จ่ายเปลือง
6. การก่อความไม่สงบทางสังคม

ความบกพร่องทางพฤติกรรมดังกล่าว เป็นผลกระทบจากความคับข้องใจและการปรับตัวไม่ได้หรือปรับตัวได้แต่ไม่ดี การปรับตัวด้วยวิธีที่ผิดนอกจากจะแก้ความคับข้องใจไม่ได้แล้ว ยังเป็นการเพิ่มความไม่พอใจให้วัยรุ่นอีกด้วย

**กลไกการปรับตัว 18 แบบ** ที่วัยรุ่นใช้ปรับตัวเมื่อเกิดความคับข้องใจคือ

### 1. การก้าวร้าวรุนแรง (Aggression)

เกิดจากความผิดหวังไม่สมปรารถนา ทำให้โกรธ เกรี้ยวกราด ไม่เป็นสุข การรุนแรงอาจแสดงออกได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรงเช่น เมื่อถูกครูก็ขึงเนื่องจากทำผิดกฎของโรงเรียน ทำให้เขาโกรธและอาจทำร้ายครู หรือทางอ้อมไปหาเรื่องชกต่อยกับเพื่อนเป็นการระบายอารมณ์

พฤติกรรมที่ยกตัวอย่างมาเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ควรหาทางออกที่สังคมยอมรับ การก้าวร้าวอาจแสดงออกได้ด้วยการเล่นกีฬา การแข่งขันต่างๆ การแสดงละคร จะช่วยผ่อนคลายความรู้สึกอยากกรูกรายให้น้อยลง

### 2. การชดเชย (Compensation)

แบ่งได้ 3 วิธี คือ

การแก้ไขจุดบกพร่องด้วยความเพียรพยายาม เช่น สอบวิชาคณิตศาสตร์ตก จึงแก้ไขด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพยายามเพิ่มพูนความรู้ทางคณิตศาสตร์ ด้วยการอ่าน เรียนพิเศษ ทำแบบฝึกหัดด้วยความอดทนและสม่ำเสมอ ทำให้ผลสอบดีมาก เป็นที่ยอมรับและสามารถเลือกเรียนวิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาเอกได้ การชดเชยแบบนี้เรียกว่า Substitution

ก. แก้ไขด้วยการมองหาเป้าหมายใหม่ที่คิดว่าตนสามารถประสบความสำเร็จได้มาทดแทนเป้าหมายเดิมที่บกพร่องและไม่สามารถแก้ไขได้ เช่น จากเรื่องเดียวกันสอบคณิตศาสตร์ตกคิดว่าไม่สามารถจะเอาดีทางนี้ได้ จึงหันไปเอาดีทางด้านภาษาไทยที่ตนถนัดเป็นเป้าหมายและประสบความสำเร็จเป็นที่ยอมรับ บางคนอาจหาเป้าหมายที่ไม่เหมาะสมมาแทน เช่น เป็นนักเลงหัวไม้ เป็นต้น

ข. การแก้ไขด้วยการหนีออกจากสถานการณ์คับข้องใจไปที่อื่นชั่วคราว หรือเบนความสนใจไปสู่สิ่งอื่นที่เป็นแนวทางใหม่ เช่น เรื่องสอบคณิตศาสตร์ อาจเดินทางไปแสวงหาโชคที่ต่างประเทศ หรือเบนความสนใจไปทำกิจกรรมอื่นที่ไม่เกี่ยวกับวิชาการ อาจไปก่อร่างสร้างตัวในต่างจังหวัด ปรากฏว่าเขาได้พบความสำเร็จมีความสุขและเป็นที่ยอมรับ ถ้าเป็นการแก้ปัญหาลำบากเรื่องเพศให้เป็นคุณกับตัวเอง อาจลดความเครียดลงด้วยการเล่นกีฬา พลังธรรมชาติทางเพศจะหายไป สิ่งที่ได้ทดแทนมาใหม่คือ ความเป็นนักกีฬาชื่อดัง การชดเชยแบบนี้เรียกว่า Sublimation

### 3. การเลียนแบบ ( Identification )

เป็นการปรับตัวด้วยการเอาอย่าง ทำตัวให้เหมือนกับคนที่เรารักและนิยมชมชอบ เป็นการแสดงเอกลักษณ์ของตนโดยอาศัยคุณงามความดีของผู้ที่ตนสรรเสริญเป็นเครื่องยึดเหนี่ยว การเลียนแบบนี้หากเลียนแบบจากต้นแบบที่ดีก็เป็นสิ่งที่ดี แต่หากเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดีแล้วก็อาจทำให้เกิดโทษอย่างมหันต์กับตัววัยรุ่นเอง

### 4. การหาเหตุผลที่บิดเบือนความจริง ( Rattionalization )

เป็นการหาเหตุผลเข้าข้างตัวเอง หรือหาเหตุผลในทางที่ผิดและไม่สมควร เพราะเหตุผลที่นำมาอ้างนั้นไม่ตรงกับความรู้สึกอันแท้จริงของตน แต่จำเป็นต้องใช้วิธีนี้เพื่อรักษาหน้ารักษาชื่อของตนเองไว้ให้พ้นจากความอายและความผิด เพื่อให้สังคมยอมรับและผ่อนคลายความเครียดของตนเอง ใครใช้การปรับตัวแบบนี้ควรได้รับความเห็นใจ เพราะไม่ใช่ของง่ายสำหรับวัยรุ่นที่จะให้เขายอมรับว่าตัวเขานั้นเอือมไม่ถึงเป้าหมายหรือเป้าประสงค์ที่เขามุ่งหวังไว้ เมื่อยอมรับความจริงไม่ได้จำเป็นต้องแก้ตัวว่าการไปไม่ถึงเป้าหมายนั้น เพราะว่าเขาเห็นว่าเป้าหมายนั้นไม่ค่อยสำคัญ

นัก หรือเป้าหมายเหล่านั้นไม่ดีพอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การปรับตัวแบบเสแสร้งนี้เราทุกๆ คนใช้กันอยู่ มิใช่เฉพาะวัยรุ่น และจำเป็นต้องใช้เป็นบางครั้งบางคราวเพื่อพวยงสุขภาพจิตใจของตนไว้ไม่ให้ตกต่ำ แต่ไม่ควรใช้มากเกินไป เพราะจะทำให้ตัวเองแยกออกจากความเป็นจริงไปทุกที จะกลายเป็นคนที่ไม่มีความรับผิดชอบ และไม่ซื่อสัตย์ต่อตนเอง ทางที่ถูกควรรู้จักเผชิญกับปัญหาอันแท้จริง ควรเรียนรู้จากการยอมรับความจริงด้วยเหตุผล

### 5. การกล่าวโทษผู้อื่น ( Projection )

เป็นการปรับตัวอีกรูปหนึ่งที่วัยรุ่นใช้แก้ตัวให้กับความบกพร่องของตนเอง เพราะรู้ว่าทำผิด จึงโยนความผิดไปให้คนอื่น ตัวเองจะได้พ้นผิดหรือมีความผิดน้อยลง เมื่อนำความผิดของตัวเองไปเปรียบเทียบกับความผิดของผู้อื่น เช่น ถ้ามีใครไปรายงานผู้ปกครองว่าเขาดื่มเหล้า เขาก็จะตอบทำนองว่า “ ใครๆ ในห้องก็ดื่มกันทั้งนั้น ” แสดงว่าเขาไม่ได้ผิดแปลกไปจากคนอื่นเลย หรือหมายความว่าวัยรุ่นที่ทำผิดแบบเดียวกับเขามีอยู่เกลื่อนกลาด

### 6. การทำในสิ่งตรงกันข้าม ( Reaction Formation )

เป็นวิธีเพื่อปกปิดความวิตกกังวล เนื่องมาจากการทำความผิดหรือทำในสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ และพยายามปกปิดด้วยการกระทำในสิ่งตรงกันข้าม คือพยายามทำในสิ่งที่ถูกต้องและดีงามซึ่งสังคมยอมรับ

### 7. การยกตน ( Egoentrism )

การปรับตัวเพื่อแสดงความเด่นและเรียกร้องความสนใจ เนื่องมาจากความต้องการยังขาดอยู่ทำให้เกิดความคับข้องใจ จึงสร้างตัวเองเป็นจุดเด่น ให้เป็นที่น่าสนใจ อาจทำโดย

- ก. เสริมแต่งบุคลิกภาพ เช่น แต่งตัวให้สะดุดตา ด้วยแบบแปลกๆ ใช้ของดีมีราคา การสัก โคนหัว พกอาวุธ เป็นต้น
- ข. แสดงพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจด้วยตัวเอง เช่น ออกเสียงดังๆ ตั้งคำถามแปลกๆ แสดงพฤติกรรมตลก เป็นต้น
- ค. แสดงพฤติกรรมแสดงความเด่น ความฉลาด ความดีของตัวเอง ด้วยการคุยอวดอ้างว่าเหนือกว่าคนอื่น
- ง. แสดงพฤติกรรมก่อความวุ่นวาย สร้างสถานการณ์ตื่นเต้นให้ทุกคนสนใจ เช่น จับสัตว์เลี้ยงคานมาปล่อยในห้องเรียน

### 8. การเก็บกด ( Repression )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือการปรับตัวด้วยการลืม หรือเก็บความคิดบางอย่างที่ไม่ถูกต้องไม่เป็นที่ยอมรับ เพราะประสบการณ์นั้นๆ ทำให้เกิดความคับข้องใจ จึงกกดความคิดให้พ้นจากระดับจิตสำนึกไปสู่จิตใต้สำนึก หนุ่มสาวหลายคนเมื่อผิดหวังเรื่องรักได้พยายามลืมเรื่องเหล่านั้นโดยไม่ยอมนึกถึงและผลที่สุดสามารถลืมเหตุการณ์ร้ายๆ นั้นได้จริง

ถ้าใช้วิธีเก็บกอดมากเกินไป ทำให้เรื่องที่ทับถมกันอยู่มีจำนวนมากเกินกว่าที่จะเก็บกอดได้ อาจทำให้เกิดโรค Amnesia ซึ่งหมายถึงการสูญเสียความทรงจำโดยสิ้นเชิง ลืมเรื่องราวต่างๆ ลืมแม้กระทั่งชื่อของตนเอง

### 9. การปฏิเสธสัญชาตญาณทางเพศโดยสิ้นเชิง

คือการปรับตัวเมื่อเกิดความกดดันทางเพศของวัยรุ่น Anna Fred ได้พูดถึงโดยเฉพาะคือวัยรุ่นที่อยู่ในช่วง puberty ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของวัยรุ่นมักจะมีความคับข้องใจทางเพศ เป็นเหตุให้แสดงพฤติกรรมรุกราน รุนแรง อันเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ จึงหาทางปรับตัวแบบปฏิเสธสัญชาตญาณทางเพศโดยสิ้นเชิง เขาอาจจะไม่เชื่อว่าพฤติกรรมทางเพศจะให้ความสุขที่แท้จริง

### 10. การใคร่ครวญด้วยปัญญา (Intellectualization)

คือการปรับตัวด้วยสติปัญญา เช่น ใคร่ครวญถึงผลดีผลร้ายของพฤติกรรมทางเพศ วัยรุ่นที่มีการปรับตัวแบบนี้จะขึ้นห่มกับความรักที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน และได้เรียนรู้คุณภาพภายในของกันและกัน เช่น ระดับความคิดและสติปัญญา อุบัติสยใจคอจะเป็นเครื่องประกันที่น่าเชื่อถือได้มากกว่าเครื่องล่อตาจากภายนอก

### 11. การปฏิเสธ (Negative)

คือการปรับตัวแบบขัดขืน ขัดแย้ง เพื่อต่อต้านความคิดเห็นของผู้อื่น เช่น การไม่ยอมปฏิบัติตามระเบียบข้อบังคับของหมู่คณะ

### 12. การหนี (Withdrawal)

การหนี คือ การปรับตัวแบบไม่สู้ และยอมรับความพ่ายแพ้โดยดี ในสถานการณ์ที่เขาไม่สามารถจะเอาชนะได้ หรือหนีจากเหตุการณ์ซึ่งทำให้เขาคับข้องใจ ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายที่สุด สบายที่สุด เพราะไม่ต้องใช้สติปัญญาคิดหาทางแก้ไขปัญหา เพียงแต่นำตัวเองออกไปให้พ้นสภาพการณ์ที่ไม่พึงประสงค์เท่านั้น ก็จะได้สบายใจขึ้น การหนีอาจทำได้หลายวิธี เช่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ก. เลี่ยงไปทำงานอื่นที่เห็นว่าน่าสนใจกว่า เช่น สอบตกจึงตัดสินใจลาออกเพื่อไปทำงานอื่น
- ข. เลี่ยงไปทำกิจกรรมอื่น เช่น เสียใจเพราะสอบตก หลบไปดื่มเหล้าแก้ก্লุ้มเรียนไม่เข้าใจ เลี่ยงด้วยการนอนหลับในห้องเรียน
- ค. เลี่ยงไปหาความสุขจากจินตนาการ เช่น ก্লุ้มเพราะความคับข้องใจ จึงหันไปหาความสุขจากการฝันกลางวัน ด้วยจินตนาการว่า เมื่อแต่งงานแล้วจะเอาใจคู่ชีวิตเพื่อให้ได้รับความสุข

การหนีปัญหาคือ การยังไม่ได้แก้ปัญหา ก็จะหลบหลีกไปได้ชั่วคราว ปัญหายังคงมีอยู่แต่วัยรุ่นนิยมใช้การหนีเพราะช่วยให้พ้นความวิตกกังวลได้ชั่วคราว และทำให้เขากลายเป็นคนสำคัญขึ้นมาได้ในเวลาเพียงไม่กี่วินาที การใช้วิธีหนีปัญหานั้นเกินขอบเขตจะคิดเป็นนิสัยเสียก็ร้ายต่อการแก้ปัญหา อาจตกอยู่ในอันตรายเนื่องจากอยู่ไกลจากโลกแห่งความเป็นจริง

### 13. การหนีไปสู่ความเจ็บป่วย (Escape through Physical Ailment)

เป็นการปรับตัวเพื่อหนีความคับข้องใจโดยอาศัยอาการเจ็บป่วยรุนแรงและกระตุ้นหันเพื่อให้พ้นภาวะวิกฤตต่างๆ เมื่อเหตุการณ์คลี่คลายลงแล้ว อาการเจ็บป่วยจะทุเลาและหายไปเองอาการเหล่านี้เป็นอาการของจะหลบหนีประสบการณ์ที่น่าเบื่อและไม่น่าสนใจ เนื่องจากมีโอกาสประสบความสำเร็จน้อย ดังนั้นจึงควรทำให้วัยรุ่นมีความเชื่อมั่นในตัวเอง เชื่อว่าตนสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้สำเร็จ

### 14. การถอยกลับ (Regression)

คือการปรับตัวแบบย้อนกลับไปแสดงพฤติกรรมแบบเด็กๆ อีก เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น บางคนอาจนึกย้อนกลับไปถึงความสำเร็จในอดีต ซึ่งหากแรงกระตุ้นจากความสำเร็จในอดีตช่วยให้เขาเพิ่มความเพียรพยายามทำให้ได้อีกครั้งจะเป็นผลดี แต่ถ้าคิดเฉยๆ แบบฝันกลางวันจะไม่ได้ผลดีอะไรขึ้นมาเลย

### 15. การเฉยเมย (Apathy)

คือการปรับตัวแบบวางเฉย ไม่ยินดียินร้ายกับเหตุการณ์ทั้งหลายในสิ่งแวดล้อม ในขณะที่ตัวเองประสบกับความคับข้องใจและยังแก้ปัญหาไม่ตก พฤติกรรมเฉยเมยคือเป็นคนที่ว่างเปล่าขาดความรู้สึก ขาดความกระตือรือร้น คนที่ปรับตัวแบบเฉยเมยนานๆ จะขาดเสน่ห์ในการผูกมิตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 16. การแสดงพฤติกรรมซ้ำๆ (Stereotype)

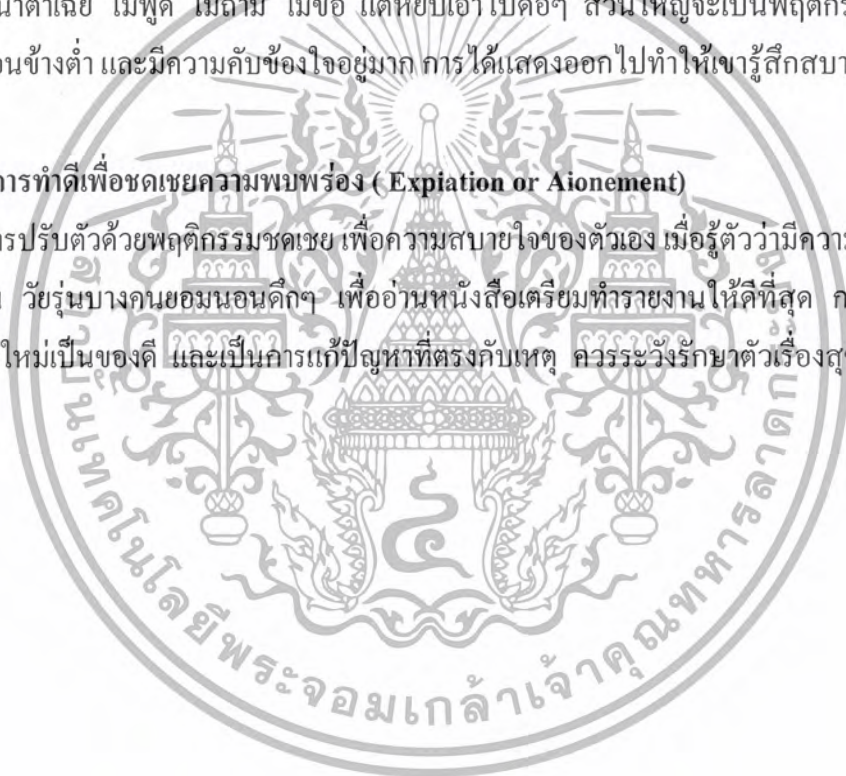
เป็นการปรับตัวแบบชอบทำพฤติกรรมซ้ำๆ ทั้งที่รู้ว่าทำเช่นนั้นไม่ได้ช่วยให้เหตุการณ์ดีขึ้น แต่รู้สึกสบายใจที่ได้แสดงพฤติกรรมอะไรออกไปบ้าง เช่น เขียนข้อความซ้ำๆ เขียนแล้วลบ แล้วเขียนใหม่กลับไปกลับมาโดยเขียนข้อความเดิม เป็นอาการของผู้ที่ยังแก้ปัญหาไม่ตก และยังไม่ทราบว่าควรจะทำตัวอย่างไร ถ้ายังแก้ปัญหาต้นเหตุไม่ได้เขาจะเรียนรู้เพื่อทำกิจกรรมอื่นไม่ได้

### 17. การแสดงออกอย่างเปิดเผย (Acting out)

เป็นการแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับออกมาอย่างเปิดเผย เช่น หยิบของที่ไม่ใช่ของตัวเองไปอย่างหน้าตาเฉย ไม่พูด ไม่ถาม ไม่ขอ แต่หยิบเอาไปคือๆ ส่วนใหญ่จะเป็นพฤติกรรมของผู้มีจริยธรรมค่อนข้างต่ำ และมีความคับข้องใจอยู่มาก การได้แสดงออกไปทำให้เขาารู้สึกสบายใจขึ้น

### 18. การทำดีเพื่อชดเชยความพบบรอง (Expiation or Atonement)

คือการปรับตัวด้วยพฤติกรรมชดเชย เพื่อความสบายใจของตัวเอง เมื่อรู้ตัวว่ามีความบกพร่องอยู่ เช่น วัยรุ่นบางคนยอมนอนดึกๆ เพื่ออ่านหนังสือเตรียมทำรายงานให้ดีที่สุด การชดเชยด้วยการแก้ตัวใหม่เป็นของดี และเป็นการแก้ปัญหาที่ตรงกับเหตุ ควรระวังรักษาตัวเรื่องสุขภาพเท่านั้น



## การใช้ตัวอักษรในการออกแบบ

การใช้ตัวอักษรในการออกแบบนั้น ได้พัฒนามาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มที่กำเนิดการพิมพ์ จนถึงในยุคปัจจุบันทำให้มีแบบแผนที่ต่างกันมากมายตามแนวความคิดที่โดดเด่นในแต่ละยุคแต่ละสมัย ซึ่งในที่นี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ

1. แบบ Vitality ,Dynamism
2. แบบ Clarity and Order

### Vitality ,Dynamism

คือการใช้ตัวอักษรในการออกแบบที่ดูแล้วมีพลัง รู้สึกถึงการเคลื่อนไหว เน้นให้เกิดความตื่นเต้นและตามมาด้วยสามารถที่จะอ่านได้ และสุดท้ายคือเรื่องของไวยากรณ์ ซึ่งจะใช้วิธีแสดงออกทางกราฟฟิก เพื่อที่จะบอกให้รู้สึกถึงข้อความที่ต้องการจะสื่อการ ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นจากแนวความคิดลัทธิ Futurism ดังที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ Letigro ในฝรั่งเศส วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 1907 ผู้เขียนคือ ฟิลิปโป โทมัสโซ มาร์ทีนี มีความเชื่อมาก่อนสร้างงานใหม่และดีกว่าของเดิมนั้น จะต้องทำลายของเก่าให้ได้ก่อน และปรัชญาในด้านนี้ของเขาก็แพร่หลายไป จนรวมไปปรับงานออกแบบในยุคอื่นๆ ด้วย คือ จากการที่ตัวอักษรต้องเว้นเป็นบรรทัดถูกหลักไวยากรณ์ตามแบบเดิมที่มีมา กลายมาเป็นแบบที่เน้นพลังดึงดูดใจในการมองเห็นถึงความเคลื่อนไหว เห็นถึงน้ำเสียงและภาพ งานในชุดนี้จึงเป็นการปฏิวัติแบบแผนแต่เดิมมาโดยสิ้นเชิง

### Clarity and Order

คือแบบที่มีแบบแผนชัดเจน อ่านง่าย (แต่ไม่น่าเบื่อ) มีแนวความคิดพื้นฐานคือ ตัดทอนส่วนที่ไม่สำคัญออก เช่น ส่วนตกแต่งประดับประดาหรือแม้แต่ Serif นิยมประโยชน์ทางการใช้งาน ทำให้ส่วนต่างๆ ที่เกิดขึ้นในงานออกแบบง่ายต่อสายตาในการอ่าน มีหลักดังนี้คือ การให้ผู้อ่านเห็นได้โดยตรงและรับรู้ข้อความตามหลักของเหตุผล การใช้ความไม่เคลื่อนไหว และไม่แสดงอารมณ์ เนื่องจากความต้องการประหยัดเวลาในการอ่าน แนวความคิดนี้ได้พัฒนาขึ้นมาในสมัยหลังยุค Futurism คือประมาณ 1920 ขึ้นไปนั่นเอง

ลักษณะของตัวอักษรรูปแบบนี้ที่เห็นชัดคือการไม่มี Serif แต่ใช้ตัวหนาบางในการจัดตามความสำคัญของข้อความ เช่น หัวข้อ → อธิบาย → รายละเอียด

จากในยุคของ Futurism ที่มีแนวคิดในการใช้ตัวอักษรที่มีพลัง ( Vitality ) ซึ่งจะเน้นความตื่นเต้นของการมองเห็นในแง่ที่เป็นภาพมากกว่าความถูกต้องทางไวยากรณ์ปรือแบบเดิมที่มีมา ซึ่ง

วิธีนี้จะแสดงออกถึงอารมณ์ น้ำเสียง หรือแม้กระทั่งความหมายของข้อความด้วยตัวอักษรเอง เป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดที่เพิ่มความน่าสนใจในการออกแบบกราฟฟิก ทำให้นักออกแบบยุคต่อมายังคงใช้วิธีนี้อยู่เสมอ และมีการพัฒนารูปแบบวิธีการสร้างความน่าสนใจขึ้นอีกมากมาย ตามการพัฒนาของเทคโนโลยีการพิมพ์ จนมาภายหลังวิธีการดังกล่าวคือ การผสมกลมกลืนกันระหว่างข้อความกับภาพที่ปรากฏ มีนักออกแบบเรียกวิธีนี้หลายชื่อด้วยกัน เช่น Expression Typography หรือ Typographic Illustration

### ความหมายของ Expression Typography

คือ การที่ตัวอักษรในงานออกแบบนั้นสามารถแสดงออก หรือส่งเสริมให้ผู้อ่านสามารถเห็นถึงอารมณ์ น้ำเสียง ความหมาย ข้อความ หรือเนื้อเรื่องที่ต้องการจะสื่อสารได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การที่จะสื่อสารดังกล่าวทำได้ด้วยวิธีการทางกราฟฟิกหลายทาง ตั้งแต่เรื่องของทัศนธาตุ รูปทรง ไปจนถึงการจัดวาง

### ชนิดของ Expression typography

โดยทั่วไปแล้วจะไม่มีกรแบ่งแยกจำเพาะงานแต่ละชนิดไว้อย่างชัดเจนในการนำไปใช้ แต่ในที่นี้จะแบ่งออกเป็นวิธีใหญ่ๆ จากวิธีการ และปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ รวมไปถึงเทคนิคที่ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ แบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้

1. การเลือกใช้แบบตัวอักษรตามคุณลักษณะ
2. การปรับเปลี่ยนรูปร่างตัวอักษร
3. การจัดวางตัวอักษร
4. การใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริม
5. การใช้คุณลักษณะทางภาษา

#### 1. การเลือกใช้แบบตัวอักษรตามคุณลักษณะ

ตัวอักษรมักจะใช้เป็นสัญลักษณ์ในการออกเสียง แต่ยังมีสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งของตัวอักษรที่สามารถแสดงออกเพื่อการสื่อสารได้ดียิ่งขึ้น ก็คือการเลือกใช้ตัวอักษรตามคุณลักษณะของแต่ละแบบตัวอักษร ซึ่งจะช่วยให้งานออกแบบนั้นมีความเหมาะสม และสัมพันธ์กับความหมายของคำหรือข้อความ ดูจากคุณสมบัติต่างๆ ของแบบตัวอักษรดังต่อไปนี้

## สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

### 1.1 แบบตัวอักษร

มีแบบตัวอักษรมากมายหลายแบบในปัจจุบัน ซึ่งเมื่อพิจารณาในแต่ละลักษณะเฉพาะของแต่ละแบบแล้ว ก็จะเห็นถึงความแตกต่างที่เกิดจากน้อกแบบ ที่ได้ออกแบบให้ตัวอักษรสามารถสื่อสารได้เหมือนกับเป็นน้ำเสียง เป็นการแสดงออกทางสีหน้า หรือสามารถถ่ายทอดถึงอารมณ์ได้ ซึ่งการเลือกใช้ขึ้นอยู่กับการศึกษาและการทำความเข้าใจถึงลักษณะของเนื้อหาที่เหมาะสม

แบบตัวอักษรแบ่งได้เป็น ตัวพิมพ์, ตัวเขียน

ตัวพิมพ์ คือ ตัวอักษรที่เกิดจากการพิมพ์ในระบบต่างๆ มีหลายรูปแบบ แยกย่อยได้เป็น ประเภทใหญ่ๆ คือ

- แบบมี Serif
- แบบไม่มี Serif
- แบบ Eccentric คือแบบ ไม่ปกติ แบบดัดแปลง
- แบบพิมพ์ลายมือเขียน

ตัวเขียน คือ ตัวที่เป็นลายมือ, แบบการคัดตัวบรรจง หรืออักษรประดิษฐ์ เมื่อน้อกแบบเห็นว่าตัวอักษรที่มีอยู่ไม่สามารถสื่อความหมายในแบบที่ต้องการ ได้ จึงจำเป็นต้องใช้ลายมือเขียน และลายมือก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่สามารถแสดงออกถึงอารมณ์, น้ำเสียงได้เป็นอย่างดี และยังทำให้รู้สึกใกล้ชิดกับผู้เขียน เหมือนสามารถให้ผู้เขียนมาสื่อสาร โดยตรงกับคนอ่าน ได้อีกด้วย

### 1.2 การเลือกใช้ชุดของตัวอักษร

เช่น การเลือกใช้ตัวอักษรที่ดัดแปลงมาจากชุดตัวเอียง, ตัวหนา, ตัวบาง เป็นต้น ซึ่งตัวอักษรในแต่ละชุดก็จะมีลักษณะเฉพาะบรรยาการ, อารมณ์ หรือบุคลิกที่แตกต่างกันไป และการที่ตัวอักษรมีตัวเอียง, หนา ฯลฯ ยังช่วยเพิ่มท่าทาง, น้ำเสียงที่ดูแตกต่างไปได้อีกด้วย

ลักษณะของ Family ของตัวอักษร สามารถแบ่งได้เป็น

- Slant หรือ Italic คือตัวเอียง เมื่อตัวอักษรเอียงก็จะทำให้เกิดความเคลื่อนไหวขึ้นและความเอียงที่ต่างกัน ก็จะให้ผลในการมองเห็นที่ต่างกันด้วย
- Weight คือน้ำหนัก ความหนา-บาง ของตัวอักษร
- Width คือความกว้าง, แคบ, ยืด, หด ของตัวอักษร

### 1.3 ขนาดของตัวอักษร

ความสัมพันธ์ของขนาดที่มีต่อข้อความก็สามารถสร้างความน่าสนใจ และสามารถสร้างอารมณ์ที่แตกต่าง ยังช่วยให้สามารถสื่อสารได้ด้วย

## 2. การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร

ในการที่จะทำให้ตัวอักษร, คำ หรือข้อความเปลี่ยนไป และมีผลต่อการมองเห็นไปถึงอารมณ์ การเคลื่อนไหว หรือความหมายของคำนั้น ได้อีกวิธีก็คือ การปรับเปลี่ยนรูปร่างของตัวอักษร ซึ่งจะสามารถทำได้มากมายหลายวิธี และให้ผลที่แตกต่างกันออกไป มีเทคนิควิธีการดังนี้

### 2.1 การบิดเบือน

คือ การทำให้ข้อความสามารถถ่ายทอดออกมาเหมือนเป็นสัญลักษณ์ เป็นภาพจริงๆ เมื่อตัวอักษรถูกบิดเบือนไป อาจทำให้มัน ไม่เข้าอยู่ในชุดอักษรใดๆ แต่สิ่งสำคัญอยู่ที่การบิดเบือนเพื่อ ความหมายที่จะสื่อสารนั้น ทำได้โดย

- การทำให้เหมือนกับขาด, ถูกตัด, ถูกฟัน ( ทำให้ไม่เห็นความต่อเนื่อง )
- การทำให้เอียง, เฉ, เย้ ( ทำให้เกิดมิติ, บรรยากาศ )
- ทำให้โค้ง, โคง, งอ ( ทำให้เห็นเป็นมิติ หรือเห็นถึงการเคลื่อนไหว )
- ทำให้แผ่ออก, ขยายออก หรือถูกกดทับ
- ทำให้เบลอ, ไม่ชัด
- ทำให้เป็นภาพสะท้อน หรือภาพกลับกัน
- ทำให้เสียรูปทรง
- ทำให้ดูแตกหัก
- ทำให้ดูฉีก
- ทำให้เหมือนยับ

### 2.2 การต่อเติม หรือลดลง

ซึ่งจะทำให้เป็นการเน้นทำให้หนักแน่นยิ่งขึ้น

- การเพิ่มเติม เช่น เติมเส้น, สี, น้ำหนัก เพื่อเน้นย้ำ
- การลด หรือการทำให้หายไป แต่ยังสามารถอ่านได้ใจความ และเป็นนัยถึงตัวที่หายไป
- การต่อเติมตัวอักษร หรือการวาง, การขยาย หรือยืดออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 2.3 การใช้เส้นแบบนอกของตัวอักษร ดังต่อไปนี้

- ความหนาบาง
- เส้นชนิดต่างๆ กัน เช่น เส้นไข่ปลา, จุด, เส้น, ยี่ก้อย ฯลฯ

### 2.3 การใช้พื้นที่ผิวของตัวอักษร

ผิวที่แตกต่างกันไปของตัวอักษรย่อมส่งผลต่อความรู้สึกที่ต่างกันไปด้วย

### 2.4 การทำให้เกิดมิติของตัวอักษร

เกิด 3 มิติ เป็นหลักพื้นฐานทางการลงตาให้เกิด 3 มิติ บนระนาบ 2 มิติ เช่น การทำให้เกิดปริมาตร เกิดความรู้สึก การลอย เกิดเงา เป็นต้น

### 2.5 ความเข้มของน้ำหนัก

ทำให้เห็นถึงการเน้นย้ำที่ต่างกันไป

### 3. การจัดวางตัวอักษร

ในการจัดวางข้อความที่มีความหมายมีข้อจำกัดในการอ่านที่ต้องอ่านต่อเนื่องกันไป และต้องทำให้อ่านได้ง่าย ดังนั้นข้อความที่มีความยาวมากๆ อย่างพวกหนังสือวิชาการ ( Text book ) หรือข้อความอื่นๆ ในหนังสือทั่วไปจำเป็นต้องกำหนดความยาวบรรทัด และความยาวของหน้ากระดาษ เพื่อให้สายตามีจุดกำหนดเลี้ยวกลับ เพื่อที่จะอ่านข้อความเหล่านั้นได้อย่างง่ายดาย ซึ่งนั่นก็คือคอลัมน์นั่นเอง แต่สำหรับข้อความที่มีขนาดกระชับกว่า เช่น ข้อความ, โฆษณา, ชื่อ, หัวข้อ หรือบทกวีต่างๆ สามารถออกแบบจัดวางได้อย่างมีอิสระกว่า ดังนั้นการจัดวางตัวอักษรที่ไม่ยาวมากนัก ก็มีวิธีที่จะทำได้มากมาย ซึ่งพอจะแบ่งแยกรูปแบบที่จะทำให้เกิดลักษณะของ Expression Typography ได้ดังนี้

1. แบบที่จัดวางแล้วสามารถเป็นเสมือนภาพที่แสดงออก สอดคล้องส่งเสริมเนื้อหาได้อีกทางหนึ่งด้วย
2. แบบที่จัดวางโดยให้เกิดค่าของน้ำเสียง, จังหวะ หรือการออกเสียงที่สามารถเห็นได้ด้วยตาไปพร้อมๆ กับการอ่านด้วย
3. แบบที่จัดวางให้เห็นถึงลักษณะที่เคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับความหมาย และเนื้อหาที่ต้องการสื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการจัดวางจะเกิดได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

- **ความสมดุล ( Balance )**

มีด้วยกัน 2 ประเภท คือ การจัดวางให้เกิดความสมดุลในหน้ากระดาษ กับแบบที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล ความสมดุลทำให้เกิดความรู้สึกที่สงบ สุภาพ เป็นทางการ และเห็นเป็นรูปร่าง ในขณะที่แบบไม่สมดุล จะทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหว และเกิดจุดสนใจขึ้น

- **ทิศทาง ( Direction )**

คือการจัดวางตัวอักษร หรือข้อความให้เกิดเป็นทิศทาง จะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันในการมองเห็นตามแต่ทิศทางที่เกิดขึ้น เช่น แนวนอนให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง ราบเรียบ ในขณะที่ทิศทางต่างๆ กันจะแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง คู่ขงเหยียง เป็นต้น

- **ความเป็นกลุ่มเป็นก้อน และการกระจุกกระจาย ( Group & Ungroup )**

ซึ่งในการจัดวางแบบนี้คือความเป็นกลุ่มเป็นก้อนอาจแสดงถึงความกลมกลืน ผสมผสานกันในแต่ละองค์ประกอบเป็นหนึ่งเดียว หรืออาจเป็นการแอ็ดขัดเยียดกันก็ได้ ความเป็นกลุ่มก้อนนี้จะแสดงให้เห็นถึงความหนาแน่นของความหมายของข้อความนั้นๆ นั้นเอง

- **ความถี่ – ห่าง ( Space )**

ความถี่ – ห่างของตัวอักษรหรือข้อความ ก็มีผลต่อการมองเห็นและความรู้สึกได้ เช่น แบบตัวอักษรที่จัดให้เหลื่อมซ้อนกัน ทำให้เห็นถึงความเบียดเสียดในพื้นที่ที่จำกัด

- **การซ้ำ ( Repetition )**

ไม่ว่าจะเป็นการซ้ำที่มากหรือน้อย จัดวางอย่างจงใจหรือไม่ ก็สามารถสร้างพลังในการมองเห็นที่แตกต่างกันไปด้วย การซ้ำทำให้รู้สึกได้ถึงจำนวนที่เพิ่มขึ้น และยังสามารถหมายถึงภาพที่หาจุดได้ยากของเสียงสะท้อนอีกด้วย

#### - จังหวะ ( Rhythm )

จากโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นตัวอักษร ก็เปรียบคล้ายกับเสียงดนตรีอีกด้วย หรืออีกแง่คือ สามารถเป็นภาพของดนตรีได้ด้วย การซ้ำกับจังหวะอาจคล้ายคลึงกัน แต่มันต่างกันตรงที่ การซ้ำนั้นจะเหมือนกันทั้งหมด แต่จังหวะไม่ได้เกิดจากการซ้ำเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ยังเกิดจากที่ว่าง, สี, น้ำหนัก, ความกว้าง, ความหนา – บาง, ขนาดและความสูงได้อีกด้วย

#### - การหมุน ( Rotation )

การหมุนของตัวอักษร คำ หรือข้อความ จะทำให้เกิดมุมมองที่ต่างๆ กันออกไปในการจัดวาง ทำให้เกิดพลังความเคลื่อนไหว รวมไปถึงอาจทำให้ได้ความรู้สึก และอารมณ์ที่แตกต่าง อาจคาดไม่ถึงได้อีกด้วย

#### 4. การใช้องค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเสริม

ตัวอย่างเช่น การนำภาพเข้ามาใช้แทนอักษรตัวใดตัวหนึ่ง แล้วยังสามารถอ่านเป็นคำได้ และภาพก็ยังสามารถแสดงถึงนัย ความหมายของคำ และข้อความนั้นๆ เป็นต้น

#### ประเภทขององค์ประกอบอื่นๆ

##### - การใช้เส้น ( Line )

ซึ่งเส้นทำหน้าที่เป็นเหมือนกับสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่สามารถเน้นย้ำคำ หรือข้อความและทำให้ข้อความนั้นๆ ชัดเจนขึ้น หรือเพื่อเป็นการบ่งชี้ หรือนำสายตาไปสู่เป้าหมายได้ เส้นที่นำมาใช้ในแต่ละแบบทำให้เกิดผลที่แตกต่างกัน เช่น เส้นตรงแนวนอน เหมือนการย้ำความสำคัญของข้อความ เส้นตั้งทำให้เกิดการแบ่งแยกพื้นที่ออกจากกัน เส้นเอียง เส้นโค้งจะทำให้เกิดความเคลื่อนไหว และไม่เป็นทางการ นอกจากนี้ยังมีเส้นในลักษณะพิเศษต่างๆ เช่น เส้นขั่นบันได เส้นขาดเป็นห่วงๆ หรือเส้นประ เป็นต้น

##### - การใช้รูปร่างต่างๆ ( Shape )

นำมาประกอบเป็นตัวอักษร ทั้งรูปร่างที่เป็นอิสระ หรือรูปร่างที่เป็นเรขาคณิต รูปร่าง-สามารถสร้างความใกล้ชิดกันภายในที่ว่างของตัวอักษรที่แยกกันเป็นส่วนๆ หรือเพื่อที่จะทำให้เด่น และเพื่อแบ่งสรรมัน และรูปร่างสามารถแสดงออกถึงความหมายของคำ หรือข้อความที่ซ่อนเร้นอยู่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### - การใช้สัญลักษณ์ ( Symbols )

อันได้แก่ พวกเครื่องหมายทางภาษาต่างๆ เครื่องหมายวรรคตอน ไม่ยมก รวมไปถึงชุดตัวอักษรพิเศษที่เป็นสัญลักษณ์ เช่น ชุด Dingbat, Fleurons หรือ Isotype สัญลักษณ์เป็นส่วนที่สนับสนุนตัวอักษรในการนำมาใช้แต่ละสัญลักษณ์ก็มีความหมายเฉพาะและควรใช้ตัวสัญลักษณ์ที่อยู่ในชุดตัวอักษรเดียวกัน มีทั้งการใช้ตามหลักปกติ หรือดัดแปลงเพื่อให้เกิดความเด่น เน้นย้ำเป็นพิเศษ เพื่อผลในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป

### - การใช้พื้นหลัง ( Ground )

ซึ่งจะทำให้เกิดผลในการอ่าน ด้วยน้ำหนักของสี และตัวอักษร ที่จะแบ่งแยกชัดเจน อ่านได้ชัดเจน กับแบบที่น้ำหนักกลมกลืนกันไป

### - การใช้ภาพ ( Image )

ภาพที่นำมาประกอบนี้จะต้องเป็นภาพที่ช่วยสนับสนุน และส่งเสริมให้ความหมายเด่นชัดขึ้นหรือแสดงนัยอย่างแนบเนียนต่อคำ หรือข้อความนั้นๆ การนำภาพมาใช้ก็มีด้วยกันหลายแง่คือ การทำเป็นภาพพื้น การนำมาจัดวางร่วมกับตัวอักษร การผสมกลมกลืน หรือซ้อนกันไปกับตัวอักษร นอกจากนี้ยังมีวิธีดัดแปลงต่างๆ อีกมากมาย

### - การใช้สี ( Colors )

ก็เป็นส่วนสำคัญอีกส่วนที่ช่วยส่งเสริมให้ความหมาย หรืออารมณ์ชัดเจนขึ้นได้ อย่างการนำสีมาใช้ในเชิงจิตวิทยา หรือการใช้ในแง่สัญลักษณ์ หรือเป็นสีที่สะท้อนเรื่องความเชื่อ นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเป็นกลุ่มเป็นก้อน จึงหวัะ หรือองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย

### - ความหนา บางของตัวอักษร ( Weight of letter )

ความหนาของเส้นจะก่อให้เกิดรูปร่างของตัวมันเอง ความหนาบางที่แตกต่างกันหมายถึงขนาดที่แตกต่างกันด้วย ตัวบางคือตัวอักษรที่มีพื้นผิวตัวอักษรน้อย ลักษณะบอบบาง ส่วนตัวหนาจะดูต่ำกว่า ทึบกว่า และมีพื้นที่ผิวมากกว่า โดยธรรมชาติตัวหนาจะดูมีอำนาจ มองเห็นชัดเจนและเด่นกว่าตัวบาง ตัวหนาและตัวบางจะแสดงให้เห็นความหนาแน่นของบรรทัดที่แตกต่าง เป็นตัวกำหนดแรงดึงดูดทางสายตา และยังเพิ่มท่าทางน้ำเสียงให้ดูแตกต่างออกไปอีกด้วย ความสมดุลทางสายตาจะขึ้นอยู่กับทุกๆ ส่วนประกอบของการออกแบบ เช่น contrast ความหนาแน่นของข้อ

ความ ความสามารถในการจัดการที่ว่างรอบๆ ตัวอักษรให้เหมาะสม ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถบ่งบอกอารมณ์หรือบุคลิกที่แตกต่างกันไปของตัวอักษรหรือข้อความได้ ลองสัมผัสตัวอักษรที่มีความหนาบางของตัวอักษรที่ชัดเจนนั้น มีประโยชน์ในการเน้นจุดสำคัญ สร้างจุดเด่น และสร้างมิติให้กับพื้นผิว สามารถดึงดูดความสนใจจากคนดูได้ การเพิ่มความหนาภายในตัวอักษร จะลดขนาดรูปทรงภายในตัวของมันเอง หรือการเพิ่มความหนาบางที่ขอบนอกของตัวอักษรก็จะเปลี่ยนสัดส่วนโดยรวมของตัวอักษรไปเลย เราสามารถสร้างตัวอักษรที่ใหญ่ทึบให้ดูบอบบางและนุ่มนวลลงได้ และทำให้ตัวที่บอบบางดูแข็งแกร่งขึ้นได้ โดยเพิ่มหรือลดความหนาของมัน ปรับสีให้เข้มขึ้นหรืออ่อนลง หรือปรับเปลี่ยนสีพื้นหลัง การปรับเปลี่ยนจะกระตุ้นให้เกิดชีวิตชีวาและสร้างมุมมองใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น

#### - การสร้างให้ตัวอักษรเคลื่อนไหว ( Movement )

ตัวอักษรที่มีความเคลื่อนไหวมักจะถูกนำมาใช้เพื่อสร้างจังหวะ และสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสายตา การดำเนินเรื่องราวด้วยองค์ประกอบที่เคลื่อนไหว จะสร้างความน่าสนใจให้เกิดแก่คนดู เพราะจะสร้างความรู้สึกรู้สึกที่อยากเห็นว่าเรื่องราวจะจบลงอย่างไร การสร้างเคลื่อนไหวอาจทำได้โดยเปลี่ยนจากภาพเบลอให้คมชัดขึ้นเรื่อยๆ หรือขยายตัวอักษรขึ้นในลักษณะต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าตัวอักษรเคลื่อนไหวเข้ามาหาตัวเรา หรือการเปลี่ยนแปลง โดยมีการควบคุมในบางส่วนโดยไม่ทำลายองค์ประกอบที่สำคัญ องค์ประกอบจนเกิดเป็นภาพใหม่ที่มีความหมายใหม่ก็จะสร้างความหลากหลายที่ต่อเนื่องให้กับสายตา

#### - การเล่นคำพ้องหรือคำ 2 นัย ( Puns )

การเล่นคำพ้องคือการเล่นคำที่ออกเสียงเดียวกัน แต่ความหมายคนละอย่าง เน้นอนว่าทั้งความคิดและความหมายต้องเหมาะสมกันด้วย การเล่นคำ 2 นัยเหมาะจะนำมาใช้ในงานกราฟฟิกได้ดีกว่าในเนื้อหาบทความเพราะสามารถสร้างภาพในความคิดให้เกิดขึ้นได้โดยง่าย ความกำกวมจะเพิ่มความสนุก และความน่าสนใจให้กับข้อความ ซึ่งจะสังเกตเห็นเหล่านี้ในภาษานั้นก็ควรเข้าใจในหลักเกณฑ์เดิมเสียก่อน คำหรือข้อความที่นำมาเล่นควรเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป เพื่อให้ได้ผลที่สมบูรณ์

#### - การหยิบยืมรูปแบบ ( Homage to )

การใช้ประโยชน์จากสิ่งที่คุ้นเคย โดยการหยิบยืมภาพที่ธรรมดาหรือถูกมองข้ามมาสร้างแนวความคิด นำเสนอในรูปแบบใหม่ เช่น Graffiti บนกำแพงโดยใช้สเปรย์พ่นเป็นตัวอักษรของเด็กช่าง หรือตัวอักษรทำยารบรทุก ถือเป็นรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม และเป็นสิ่งที่คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั่วไปรู้จักและคุ้นเคยกันดี เราสามารถนำเสนอสิ่งที่ต้องการจะบอกโดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ โอกาส และผู้รับสาร โดยใช้รูปแบบวิธีเหล่านี้มาสร้างแนวความคิดดัดแปลงนำเสนอใหม่ จะทำให้สารนั้นเข้าถึงคนได้ง่าย เข้าใจง่าย และรู้สึกถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้มากขึ้นด้วย

#### 4. การใช้คุณลักษณะทางภาษา

การใช้คุณลักษณะหรือคุณสมบัติพิเศษทางภาษา ในการออกแบบโดยใช้ตัวอักษรนั้นมักจะอยู่บนพื้นฐานความคิดที่ว่าต้องประกอบสิ่งเหล่านี้ไว้ด้วยกัน นั่นคือ รูปร่าง นามธรรม รูปทรงของตัวอักษรเองไปสู่ Pattern ไปสู่การประกอบเป็นคำ จนถึงการสื่อความหมาย ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องควบคู่กันไป และหากเราออกแบบโดยไม่คำนึงถึงลักษณะแบบแผนอันถูกต้องนี้ ก็จะพบกับผลกระทบต่อความรู้สึกที่พิเศษขึ้นมาอีกแง่หนึ่ง เช่น การใช้ภาษาอังกฤษต้องขึ้นต้นด้วยตัว CAPITAL แต่เราไปใช้ตัวธรรมดา หรือ CAPITAL ตัวเล็ก ก็จะเกิดผลให้จุดสังเกตเปลี่ยนแปลงไป เป็นต้น

นอกจากนี้คุณสมบัติของตัวอักษรในอ่านจากหน้าไปหลัง อ่านจากซ้ายไปขวา หรือพ้องรูปพ้องเสียง รวมไปถึงความหมายของประโยคในแง่ตรงข้ามกับคำพูด การตกหล่นหายไปของส่วนที่ควรจะมีอยู่ โดยที่ผู้อ่านคุ้นเคยกับมัน เมื่อมันหายไปจึงรู้สึกพิเศษขึ้นมา หรือการจัดวางตัวอักษรผิดตำแหน่ง การใช้ตัวอักษรอื่นๆ เข้ามาแทนที่แต่ยังสามารถอ่านได้เหมือนเดิม หรือการอ่านเพียงแค่จุดสำคัญก็สามารถเข้าใจเนื้อหาได้ ซึ่งในการที่จะสังเกตเห็นสิ่งเหล่านี้ในภาษานั้นควรจะเข้าใจในกฎเดิมให้ดีเสียก่อน และการที่จะหยิบมาใช้แต่ระบบนั้น ก็ควรจะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องสนับสนุน หรือแสดงนัยให้ได้ติดตาม สิ่งที่เราใช้จึงควรเป็นสากลที่คนทั่วๆ ไปรู้จัก และสามารถเข้าใจได้ ก็จะยิ่งเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานออกแบบ หรือทำให้รู้สึกได้ถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารได้มากยิ่งขึ้น

## ประวัติความเป็นมาของโปสเตอร์

ตั้งแต่ยุคกลางศตวรรษที่ 19 ประเทศต่างๆ ในยุโรปและที่อื่นๆ ได้มีการสร้างเสาทรงกลมขึ้นในบริเวณศูนย์กลางของเมืองหลวงอันทันสมัย การสื่อสารในหลายรูปแบบถูกส่งผ่านทางเสาทรงกลมเหล่านี้ เดิมทีเสาทรงกลมเหล่านี้มีขนาดและความเด่นสะดุดตาและเหมาะสำหรับติดโฆษณาให้แก่ผู้สัญจรไปมา เมื่อผู้คนเริ่มมีการเดินทางที่รวดเร็วขึ้น โดยใช้การคมนาคมทั้งในรูปแบบมวลชนและส่วนตัว พร้อมทั้งการเข้ามาของยุคเครื่องยนต์ ความนิยมในการใช้เสาทรงกลมจึงเริ่มหายไปจากเมือง และเกิดป้ายและกระดานโฆษณามาแทน

โปสเตอร์เป็นงานกราฟฟิกขนาดใหญ่ซึ่งใช้กันมากมายและพบได้บ่อย ใช้รูปแบบง่ายๆ เพื่อให้เกิดความประทับใจและความสนใจ เพื่อถ่ายทอดข้อมูลหรือโฆษณาต่างๆ ในช่วงนี้เริ่มมีการใช้การพิมพ์เข้าร่วมด้วย เมื่อมีการใช้วิธี Lithograph ( ภาพพิมพ์หิน ) ในการพิมพ์โปสเตอร์ เช่น งานของ Honnore Daurtier ในปี ค.ศ.1864 ที่ชื่อว่า “ Charbon divory “ ซึ่งเป็นสิ่งพิมพ์เพื่อมวลชนชิ้นแรกของงานแขนงนี้ นับว่าเป็นสัญลักษณ์ของการเริ่มต้นของประวัติศาสตร์การทำโปสเตอร์ ในปี 1963 Raymond Savignac นักออกแบบโปสเตอร์ผู้ยิ่งใหญ่ชาวฝรั่งเศส กล่าวถึงโปสเตอร์ไว้ว่า “ ความหมายใดๆ และทุกๆ ความหมายต้องเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของมัน เช่น อารมณ์ การเล่นคำ การหลอกล่อ การขู่มขู่ หรือการประชดประชัน โปสเตอร์ต้องแสดงความสัมพันธ์เช่นเดียวกับศิลปะชั้นสูงในแบบอิสระที่ก่อให้เกิดลักษณะที่ดี “ รูปแบบการสงวนสิ่งเหล่านี้ไว้ ( ส่วนใหญ่มักพบได้ในโปสเตอร์ของญี่ปุ่น ) ทำให้เราสามารถเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้ สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างก็คือต้นกำเนิดลักษณะของโปสเตอร์ซึ่งยังคงขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและความแตกต่างของวัฒนธรรมที่ยังคงมีความสัมพันธ์ต่อกันไม่เสื่อมคลาย

## ประวัติความเป็นมาของการ์ด

การ์ดหรือโปสการ์ดนั้นต้องการไอเดียพิเศษ มีภาพประกอบที่น่าสนใจหรือมีลูกเล่นที่จะสามารถช่วยสนับสนุนความหมายที่เราจะส่งให้ผู้รับพอใจ นักออกแบบมีความพยายามที่จะค้นหาไอเดียที่แปลกใหม่ ทั้งวัสดุและเทคนิค ซึ่งต้องอยู่ในขอบเขตของราคา รวมทั้งการจัดส่ง นอกจากนี้การ์ดช่วยให้เราใกล้ชิดชิดผูกพัน สนุกสนม รู้จักกันมากขึ้นและยังเป็นสนามทดลองฝีมือของนักออกแบบ ซึ่งมีข้อจำกัดน้อย สามารถมีอิสระอย่างเต็มที่ด้านเทคนิคต่างๆ ไอเดียใหม่ๆ

เราไม่ทราบการเริ่มต้นที่แน่ชัดของการเริ่มให้บัตรอวยพร แต่หากจะกล่าวถึงประวัติของการ์ดคงต้องพูดถึงประวัติการเฉลิมฉลองปีใหม่ ซึ่งเป็นวันแรกของปีที่มีการเฉลิมฉลอง ในสมัยก่อนชาวอียิปต์ก็มีการส่งการ์ดอวยพรให้อยู่เย็นเป็นสุขด้วยกระดาษปาปิรุสที่ตกแต่งอย่างสวยงาม ส่วนชาวจีนก็มีการเขียนคำโคลงกวี และวาดภาพเป็นการ์ดอวยพร ปีใหม่เริ่มเป็นที่รู้จักในยุคโรมัน ตะวันตก เริ่มมีการทำเหรียญขนาดใหญ่ ที่ด้านหนึ่งเป็นรูปประมุขและอีกด้านหนึ่งเป็นคำอวยพร การดำเนินการแลกเปลี่ยนการ์ดยังมีต่อมาอีกเป็นเวลา 1,000 ปี จนกระทั่งถึงตอนต้นของยุโรป ตะวันตกที่เริ่มไม่ลงรอยกัน ซึ่งเป็นช่วงที่การส่งความในใจเป็นที่เฟื่องฟูขึ้นมาอีกครั้ง

## การ์ดในอังกฤษ

การ์ดใบแรกในประเทศอังกฤษเป็นการ์ดวันคริสต์มาสที่ เฮนรี โคล ได้มอบให้ศิลปินชื่อ จอห์น คอลลคอต ซึ่งเป็นผู้วาดภาพให้เขา และเริ่มเป็นที่นิยมเฟื่องฟูเป็นอย่างมากระหว่างปี ค.ศ. 1862 – 1890 การ์ดที่พบใน ค.ศ. 1870 – 1880 โดยรวมๆ แล้วถือว่าเป็นการ์ดที่มีคุณภาพดีที่สุดใน การสื่อความหมายเกี่ยวกับวันนั้นๆ ซึ่งการ์ดสมัยก่อน ไม่ค่อยได้เขียนคำพูดที่มาใจ มีเพียงคำอวยพรง่ายๆ เช่น Chritmass, Happy New Year แต่ในสมัยนี้มีการเขียนคำซึ่งๆ ที่กวีเขียนขึ้น และเริ่มเป็นที่นิยมเป็นแฟชั่น จนถึงปี ค.ศ. 1890 ก็มีการส่งการ์ดน้อยลง ถึงกับทำให้บริษัทเล็กหลายบริษัทถึงกับต้องล้มไป

## การ์ดในอเมริกา

ในอเมริกาก็มีส่วนคล้ายกับอังกฤษ คือในช่วง ค.ศ. 1870 – 1880 กิจการการ์ดเฟื่องฟูและเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อยๆ และลดลงอย่างรุนแรงในปี ค.ศ. 1890 และมีอุปสรรคตลอด 12 ปี ที่ต่อมาโดยทั่วไปเราแบ่งยุคอุตสาหกรรมเกี่ยวกับการ์ดเป็น 2 ยุค คือ ก่อน ค.ศ.1890 และหลัง ค.ศ.1901

### ยุคก่อน ค.ศ.1890

หลุยส์ ปรังค์ (Louis Plang) ผู้ซึ่งอพยพมาจากเยอรมันเข้ามาตั้งถิ่นฐานในบอสตัน เขาได้

ค้นพบการพิมพ์ที่เป็นธุรกิจ ในปี ค.ศ.1856 จากความหลงใหลและถูกรอปรังจากงานประเภทนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำให้เขามีความมานะและประสบความสำเร็จในการพิมพ์แบบ Multicolour ในปี ค.ศ.1866 เขาเรียกการพิมพ์สีของเขาว่า Chromos และไม่พอใจเพียงเท่านั้น เขายังคงค้นหาสิ่งที่ดีต่อไปและคอยปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา ในที่สุดแม้แต่กระทั่งการพิมพ์สีน้ำมันก็สามารถทำได้สมบูรณ์แบบ ที่แม่แต่ผู้ชำนาญก็ไม่สามารถระบุหรือบอกต้นแบบเดิมจากการพิมพ์ถ้าไม่ได้มีการพินิจพิจารณา ในปี ค.ศ.1874 เขาได้ผลิตการ์ดคริสต์มาสส่งไปยังอังกฤษโดยทางเรือซึ่งมีตลาดรองรับอยู่

แล้วในไม่ช้า ผลงานของเขาเป็นที่นิยมไปทั่วอเมริกา แม้ว่าจะมีราคาแพงก็ตาม แต่ด้วยความที่เขาเอาใจใส่กับการ์ดที่ผลิตออกไป ทั้งในแง่ของระบบการพิมพ์ซึ่งพิมพ์สีได้ถึง 8 – 20 สี รวมไปถึงคุณภาพของศิลปินนักออกแบบ ด้วยการออกแบบที่เต็มไปด้วยรสนิยมที่ดี เต็มเปี่ยมไปด้วยความซึ้งใจ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้การ์ดของเขา มีราคาแพง

### ยุคหลังจาก ค.ศ.1901

Gibson and Company ได้ก่อตั้งขึ้น ในเยอรมันในปี ค.ศ.1880 เริ่มผลิตการ์ดของตัวเองตั้งแต่นั้นมา การขยายนี้เองได้เขย่าวงการให้มีผลกระทบในการผลิตการ์ดสำหรับทารกออกมา แต่ตั้งแต่ปี ค.ศ.1900 ได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย โรงงานที่ผลิตการ์ดก็เพิ่มจำนวนราวกับดอกเห็ดดังต่อไปนี้

1906 – Fred Rust ได้เปิดร้านขายหนังสือและของขวัญในรัฐ Kansas City

- Jacop Sapirstein ได้ก่อตั้ง American Greeting ใน Clevelandphia

1907 - Paul Volland ได้ก่อตั้งขึ้นใน Chicago

1908 – Fred Rust ได้ย้ายไปอยู่ที่ Boston เพื่อก่อตั้ง Rust Craft Publisher

และเป็นผู้ผลิตการ์ดวันอีสเตอร์ออกมาเป็นครั้งแรก

- การ์ดวันแม่ได้ถูกผลิตขึ้น โดย Miss Amma Jarvis ใน Philadephia

1910 – Hall Brothers ได้ก่อตั้งขึ้นใน Kansas City

- Mrs. John Bruce Dodd ได้เรียกร้องให้มีวันพ่อ

1911 – การ์ดสำหรับเยี่ยมไข้ได้ถูกผลิตขึ้นเป็นครั้งแรกโดย The Sunshine

Society ใน Western Massachusetts

1912 – การกำเนิดการ์ดสำหรับ St.Patrick ‘ Days และการ์ดอวยพรขอให้โชคดี

ในการเดินทาง โดย Fred Rust Publishers

1913 – การ์ดสำหรับการขอบคุณได้ถูกผลิตขึ้นเป็นครั้งแรกโดย Rust Craft

Publishers

1914 – Jane and Norcross ได้ก่อตั้งบริษัท Norcross

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วันแม่ได้ถูกประกาศขึ้นอย่างเป็นทางการในวันอาทิตย์ที่ 2 ของเดือนพฤษภาคม
- 1919 – Paul Volland ได้ถูกลอบฆ่าในระหว่างการประชุมทั่วไป โดยหญิงที่เป็นโรคจิต
- 1920 – National Association of Greeting card Publishers ได้เริ่มออก  
โฆษณาขลุ่ยแรกสู่สายตาสาธารณชน
- 1922 – Hallmark ได้ขยายผู้ร่วมก่อตั้งจาก 4 คนเป็น 120 คน
- การ์ดที่เกี่ยวกับการศึกษาได้ถูกผลิตออกมาเป็นครั้งแรกโดย Rust Craft
- 1923 – Hallmark ได้เริ่มมีการแนะนำการตกแต่งการห่อของขวัญ ซึ่งเป็นสายใย  
สำคัญในการเป็นบริษัทผู้ดำเนินการผลิตการ์ดในเวลาต่อมา
- 1920 – 1930 – ได้มีการแนะนำแนวทางของจดหมาย การห่อของขวัญ การ์ดปีใหม่  
การ์ดป๊อปอัพ และการ์ดแบบได-คัท
- 1940 – การ์ดประเภทพิมพ์นูนกำเนิดขึ้นเป็นครั้งแรก
- 1950 – Hallmark ได้ปรับปรุงมาตรฐานการโฆษณาโดยใช้สื่อทางโทรทัศน์
- 1955 – Gibson ได้ถูกซื้อกิจการโดย C.I.T. Financial Corporation
- 1970 – เริ่มมีการ์ดขนาดเล็กกระจายไปทั่วประเทศ
- 1971 – กระดาษรีไซเคิลได้ถูกนำมาใช้ โดยการริเริ่มของ Phillip Friedman and  
Mishael Keiser
- 1981 – เกิดมีการรวมตัวระหว่าง Rust Craft และ Norcross และย้ายไปอยู่ที่  
Pennsylvania
- 1982 – Rust Craft ปิดกิจการ
- 1988 – มีการก่อตั้ง GCCN มีหน้าที่ดูแลประสานงานระหว่างบริษัทผู้ตีพิมพ์กับ  
นักออกแบบ
- 1991 – ครบ 50 ปีของ Greeting Card Association ที่มีหน้าที่ดูแลเกี่ยวกับการ์ดทั้งหมด  
ทั้งการจัดวางระบบ ระเบียบต่างๆ การประชาสัมพันธ์ ถึงวาระต่างๆ ใน  
การส่งการ์ด

### ในปัจจุบันนี้

- Hallmark ถือได้ว่าเป็นผู้ผลิตการ์ดที่ใหญ่ที่สุด ทำยอดขายได้ถึงล้านใบในแต่ละปีและยังคงผลิตการ์ดออกมาอย่างไม่หยุดยั้ง

- American Greeting Card มี 24 เครือข่ายทั่วโลก มีคนงานกว่า 17,000 คน มีสำนักงาน

ใหญ่อยู่ที่ Cleveland

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- The National Association of Greeting Card ได้ประเมินออกมาว่า มีการส่งบัตรอวยพรในปี ค.ศ.1980 มากกว่า 7 ล้านใบ และเพิ่มจำนวนขึ้นทุกปี

### ประวัติการส่งการ์ดของไทย

พอถึงเทศกาลปีใหม่ ผู้คนมากมายจะมาซื้อหาของขวัญต่างๆ ชนิดส่งให้แก่กัน นอกจากของขวัญแล้วก็ยังมีอีกสิ่งหนึ่งที่นิยมกันมาก นั่นก็คือการ์ดอวยพรหรือที่เราเรียกกันว่า ส.ค.ส.

การส่งการ์ดหรือบัตรอวยพร เป็นธรรมเนียมทางตะวันตก มีใช้กันราวศตวรรษที่ 18 หรือเท่ากับปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา คือเมื่อ 200 กว่าปีก่อน ส่วนไทยก็รับอิทธิพลจากตะวันตกเข้ามา เนื่องจากแต่เดิมนั้นวันขึ้นปีใหม่ของไทยเรามีแต่การทำบุญเลี้ยงพระ

บัตรอวยพรที่ค้นพบจากหลักฐานว่าเก่าที่สุดเห็นจะเป็น ส.ค.ส. ในรัชกาลที่ 4 ซึ่งเป็นพระมหากษัตริย์พระองค์แรกของไทยที่เริ่มส่ง ส.ค.ส. ส่วน ส.ค.ส.เก่าที่สามารถหาดูได้ในปัจจุบันซึ่งมีความน่าสนใจ และมีความงามจนกลายเป็นคลาสสิกเป็น ส.ค.ส.ในรัชกาลที่ 5

เท่าที่ผ่านมารูปร่าง หน้าตาของ ส.ค.ส.ก็เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ตามกาลเวลามีทั้งรูปแบบที่เรียบง่าย โดยการนำนามบัตรมาเขียนคำว่า ส.ค.ส. ต่อมาก็เพิ่มความวิจิตรพิสดารมากขึ้นมีการประดับประดา ฉลุฉลุ พิมพ์สีอันสดใส

### ประเภทของการ์ด

1. การ์ดในวันสำคัญต่างๆ ซึ่งปีหนึ่งจะเวียนมาบรรจบ 1 ครั้ง และมีกำหนดที่ค่อนข้างแน่นอน เช่น วันปีใหม่ เป็นต้น
2. การ์ดตามวาระต่างๆ บัตรอวยพรประเภทนี้สามารถส่งได้ตลอดปี เพื่อแสดงความรู้สึกต่อผู้รับในโอกาสที่แตกต่างกันออกไป เช่น บัตรอวยพรวันเกิด บัตรอวยพรการจบการศึกษา เป็นต้น

### ข้อดีของโปสเตอร์และโปสการ์ด

โปสเตอร์ เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดผู้คนได้ดี และยังสามารถใส่รายละเอียดต่างๆ ลงไปเพื่อบอกข้อมูลได้มากพอสมควร เมื่อรูปแบบที่โดดเด่นและสวยงามของโปสเตอร์ทำงาน ผู้ชมก็จะเข้ามาดูในระยะเวลาที่ใกล้ขึ้นทำให้เห็นถึงรายละเอียดข้อมูลต่างๆ ที่ต้องการจะสื่อ ผู้ชมก็จะได้รับข้อมูลที่มากขึ้น นอกจากนี้ยังโปสเตอร์สามารถเคลื่อนย้ายไปติดตามที่ต่างๆ ตามความต้องการได้ง่าย และสามารถช่วยทำให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปสการ์ด ข้อดีอย่างหนึ่งของโปสการ์ดคือทำให้เกิดความรู้สึกผูกพัน ใกล้ชิดสนิทสนมระหว่างผู้รับและผู้ส่ง เหมือนกับการส่งสิ่งดีดีให้แก่กัน และโปสการ์ดสามารถบอกส่งที่ต้องการจะบอกไปยังกลุ่มเป้าหมายเฉพาะกลุ่มได้ดี



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการรวบรวมข้อมูล ทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสุรา, ข้อมูลในการออกแบบ และการวิเคราะห์ กลุ่มเป้าหมายแล้ว ข้าพเจ้าได้แตกแนวความคิดเกี่ยวกับหารออกแบบสื่อรณรงค์นี้ เป็นดังนี้

#### แนวความคิดที่ 1

ใช้สื่อเป็น โปสเตอร์เป็น campaign 1 ชุดใหญ่ พุดถึงโทษของสุรา โดยให้อารมณ์ออกมาในลักษณะให้คนดูตระหนักและกลัวโทษของสุรา

#### แนวความคิดที่ 2

เลือกประเด็นเกี่ยวกับโทษของสุรามาเป็นแนวความคิดหลัก โดยเลือกสื่อเป็น โปสเตอร์ และโปสการ์ด โดยที่โปสการ์ดสื่อถึงเรื่องโทษใหญ่คือ สุราทำให้เราวิญญาลดลง สุราทำให้สมรรถภาพทางเพศลดลง สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ และสุราทำให้เกิดอุบัติเหตุ ส่วนโปสการ์ดพุดเรื่องโทษเกี่ยวกับการทำลายอวัยวะต่างๆ เช่น สมอง ตับ หัวใจ เซลล์ ช่องปาก และลำคอกระเพาะอาหาร ฯลฯ

#### แนวความคิดที่ 3

เลือกที่จะพุดถึงเรื่องโทษเฉพาะเรื่องที่ถูกกลุ่มเป้าหมายยังไม่ค่อยทราบ คือสมองบวม และเรื่องที่คิดว่าเมื่อนำมาออกแบบแล้วสามารถทำให้เกิดความน่าสนใจ คือสุราทำให้สมรรถภาพทางเพศเสื่อม สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ และใช้ new media หรือสื่อที่สามารถให้ผู้ที่เห็นมีส่วนร่วมสนุกไปกับงานด้วย เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายมักชอบอะไรที่แปลกใหม่

#### สรุปเลือกแนวความคิด

ข้าพเจ้าเลือกแนวความคิดที่ 3 เนื่องจากแนวความคิดนี้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายไม่ชอบที่บริโภคข้อมูลที่มากมาย ชอบอะไรที่แปลกใหม่ ประกอบกับ

ข้าพเจ้าสามารถแตกความคิดออกไปได้มากกว่าแนวความคิดที่ 1 และ 2 ในขณะที่แนวความคิดที่ 1 และ 2 โทษของสุรบางหัวข้อมีความยากในการที่จะสื่อสารออกมาให้น่าสนใจ

## โปสเตอร์

โปสเตอร์ทุกชิ้นในส่วนของ copy จะใช้การจัดวางให้เป็นรูปร่างต่างๆ ที่เข้ากับเรื่องนั้นๆ

### โปสเตอร์ชิ้นที่ 1

ประเด็น : สุราทำให้สมองบวม

สมอง : แอลกอฮอล์มีพิษโดยตรงต่อสมอง ทำให้เซลล์สมองขยายตัวขึ้น เกิดอาการที่เรียกว่า “ สมองบวม ” นานเข้าจะเกิดการสูญเสียของเหลวในเซลล์สมอง เซลล์สมองสืบเชื้อสาย เสื่อม และตายลง จากการชันสูตรศพผู้เสียชีวิตเนื่องจากสุราจะพบภาวะเนื้อสมองสืบเชื้อสาย

เทคนิค : การบิดเบือน

คือ การทำให้ข้อความสามารถถ่ายทอดออกมาเหมือนเป็นสัญลักษณ์ เป็นภาพจริงๆ เมื่อตัวอักษรถูกบิดเบือนไป อาจทำให้มันไม่เข้าอยู่ในชุดอักษรใดๆ แต่สิ่งสำคัญอยู่ที่การบิดเบือนเพื่อความหมายที่จะสื่อสารนั้น ทำได้โดย

- การทำให้เหมือนกับขาด, ถูกตัด, ถูกฟัน (ทำให้ไม่เห็นความต่อเนื่อง)
- การทำให้เอียง, เล, เอ้ (ทำให้เกิดมิติ, บรรยากาศ)
- ทำให้โค้ง, โกง, งอ (ทำให้เห็นเป็นมิติ หรือเห็นถึงการเคลื่อนไหว)
- ทำให้แผ่ออก, ขยายออก หรือถูกกดทับ
- ทำให้เบลอ, ไม่ชัด
- ทำให้เป็นภาพสะท้อน หรือภาพกลับกัน
- ทำให้เสียรูปทรง
- ทำให้ดูแตกหัก
- ทำให้ดูฉีก
- ทำให้เหมือนยับ

### โปสเตอร์ชิ้นที่ 2

ประเด็น : สุราทำให้สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้ชาย)

เหล่านี้เป็นตัวการที่สำคัญที่ทำให้อวัยวะเสื่อม ทั้งโดยฤทธิ์ของแอลกอฮอล์เองและฤทธิ์

ของสารกระตุ้นที่ผู้ผลิตผสมลงในเหล้า สารกระตุ้นจะทำให้อวัยวะสำคัญอย่างหัวใจ, ไต, สมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ๆ ทำงานหนักเกินไป ส่งผลให้อวัยวะเหล่านี้เสื่อมสภาพก่อนเวลาอันควร หรือหยุดทำงานเมื่อขาดการกระตุ้น เมื่อเซลล์ถูกทำลาย อวัยวะเสื่อมโทรม ร่างกายย่อมทรุดโทรมลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ คนกินเหล้า โดยเฉพาะผู้ดื่มจัดจึงมักดูแลก่อนวัย และเมื่ออายุมากขึ้นก็อาจ “หมดสภาพ” ไปได้ง่ายๆ ซึ่งรวมทั้งการเสื่อมสมรรถภาพทางเพศก่อนวัยอันควร กล่าวคือ ทำให้หยุดสร้างเซลล์สืบพันธุ์ในเพศชาย และทำให้เต้านมเหี่ยว รังไข่ มดลูกเสื่อมสภาพเร็ว

สารเคมีและแอลกอฮอล์ในเหล้านอกจากมีฤทธิ์ต่อสุขภาพกายแล้ว ยังส่งผลต่อสติปัญญา และสุขภาพจิตของผู้ดื่มและก่อให้เกิดปัญหาด้านบุคลิกภาพและสังคมในระยะยาวด้วย

เทคนิค : การจัดวางตัวอักษร

ในการจัดวางข้อความที่มีความหมายมีข้อจำกัดในการอ่านที่ต้องอ่านต่อเนื่องกันไป และต้องทำให้อ่านได้ง่าย ดังนั้นข้อความที่มีความยาวมากๆ อย่างพวกหนังสือวิชาการ ( Text book ) หรือข้อความอื่นๆ ในหนังสือทั่วไปจำเป็นต้องกำหนดความยาวบรรทัด และความยาวของหน้ากระดาษ เพื่อให้สายตาจับจุดกำหนดเสียก่อน เพื่อที่จะอ่านข้อความเหล่านั้นได้อย่างง่ายดาย ซึ่งนั่นก็คือคอลัมน์นั่นเอง แต่สำหรับข้อความที่มีขนาดกระชับกว่า เช่น ข้อความ, โฆษณา, ชื่อ, หัวข้อ หรือบทกวีต่างๆ สามารถออกแบบจัดวางได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการจัดวางตัวอักษรที่ไม่ยาวมากนัก ก็มีวิธีที่จะทำได้มากมายซึ่งพอจะแบ่งแยกรูปแบบที่จะทำให้เกิดลักษณะของ Expression Typography ได้ดังนี้

1. แบบที่จัดวางแล้วสามารถเป็นเสมือนภาพที่แสดงออก สอดคล้องส่งเสริมเนื้อหาได้อีกทางหนึ่งด้วย
2. แบบที่จัดวางโดยให้เกิดค่าของน้ำเสียง, จังหวะ หรือการออกเสียงที่สามารถเห็นได้ด้วยตาไปพร้อมๆ กับการอ่านด้วย
3. แบบที่จัดวางให้เห็นถึงลักษณะที่เคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับความหมาย และเนื้อหาที่ต้องการสื่อ
4. แบบที่จัดวางแล้วสามารถเป็นเสมือนภาพที่แสดงออก สอดคล้องส่งเสริมเนื้อหาได้อีกทางหนึ่งด้วย
5. แบบที่จัดวางโดยให้เกิดค่าของน้ำเสียง, จังหวะ หรือการออกเสียงที่สามารถเห็นได้ด้วยตาไปพร้อมๆ กับการอ่านด้วย
6. แบบที่จัดวางให้เห็นถึงลักษณะที่เคลื่อนไหวที่สอดคล้องไปกับความหมาย และเนื้อหาที่ต้องการสื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการจัดวางจะเกิดได้จากองค์ประกอบเหล่านี้

- **ความสมดุล ( Balance )**

มีด้วยกัน 2 ประเภท คือ การจัดวางให้เกิดความสมดุลในหน้ากระดาษ กับแบบที่ทำให้เกิดความไม่สมดุล ความสมดุลทำให้เกิดความรู้สึกที่สงบ สุภาพ เป็นทางการ และเห็นเป็นรูปร่าง ในขณะที่แบบไม่สมดุล จะทำให้เกิดความรู้สึกที่เคลื่อนไหว และเกิดจุดสนใจขึ้น

- **ทิศทาง ( Direction )**

คือการจัดวางตัวอักษร หรือข้อความให้เกิดเป็นทิศทาง จะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันในการมองเห็นตามแต่ทิศทางที่เกิดขึ้น เช่น แนวนอนให้ความรู้สึกสงบ นิ่ง ราบเรียบ ในขณะที่ทิศทางต่างๆ กันจะแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้ง ดูยุ่งเหยิง เป็นต้น

- **ความเป็นกลุ่มเป็นก้อน และการกระจัดกระจาย (Group & Ungroup)**

ซึ่งในการจัดวางแบบนี้คือความเป็นกลุ่มเป็นก้อนอาจแสดงถึงความกลมกลืน ผสมผสานกันในแต่ละองค์ประกอบเป็นหนึ่งเดียว หรืออาจเป็นการแออัดขัดแย้งกันก็ได้ ความเป็นกลุ่มก้อนนี้จะแสดงให้เห็นถึงความหนาแน่นของความหมายของข้อความนั้นๆ นั่นเอง

**โปสเตอร์ชิ้นที่ 3**

ประเด็น : สุราทำให้สมรรถภาพทางเพศเสื่อม ( ผู้หญิง )

เทคนิค : การจัดวางตัวอักษรให้เข้ากับเนื้อหา

**โปสเตอร์ชิ้นที่ 4**

ประเด็น : สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ

เนื่องจากสุราสามารถละลายในไขมันได้ดี จึงสามารถผ่านที่กั้นระหว่างกระแสโลหิตกับเซลล์สมอง ( blood – brain – barrier ) ได้เป็นอย่างดี ผลที่เกิดขึ้นในทันทีคือลดการทำงานของสมอง โดยเฉพาะสมองส่วนที่ผ่านการพัฒนามาก นั่นคือสมองส่วนที่ควบคุมความรู้สึกนึกคิดชอบชั่วดี ทำให้สมองส่วนอื่นๆ เพิ่มอิทธิพลต่อความความคิดและพฤติกรรม ส่งผลให้ผู้ดื่มขาดความยับยั้งชั่งใจดังที่มีในภาวะปกติ จนทำให้สามารถก่อความรุนแรงและพฤติกรรมที่ก่อความเดือดร้อน และอันตรายต่อตนเองและผู้อื่นได้โดยง่าย

เทคนิค : การบิดเบือนและการจัดวางตัวอักษร

## โปสเตอร์ชิ้นที่ 1

ประเด็น : อนาคต

พูดถึงเรื่องผลกระทบต่ออนาคตของตัวกลุ่มเป้าหมายเอง เพราะกลุ่มเป้าหมายอยู่ในวัยที่ชอบวาดฝันถึงเรื่องอนาคต แต่สุราอาจเป็นตัวการสำคัญที่จะทำให้ลาอนาคตของตัวเอง

เทคนิค : Size ของตัวอักษร , การบิดเบือนทำให้ตัวอักษรค่อยจางลง และการใช้ texture ของ background

Size ( ขนาดของตัวอักษร )

ความสัมพันธ์ของขนาดที่มีต่อข้อความก็สามารถสร้างความน่าสนใจ และสามารถสร้างอารมณ์ที่แตกต่าง ยังช่วยให้สามารถสื่อสารได้ด้วย

## โปสเตอร์ชิ้นที่ 2

ประเด็น : อุบัติเหตุ

พูดถึงว่าการดื่มสุราแล้วขับขี่ยานพาหนะ เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดอุบัติเหตุ และตัวเราเองสามารถเลือกได้ว่าจะทำอย่างนั้นหรือไม่

เทคนิค : ใช้การจัดวางตัวอักษรที่เข้ากับความหมายที่ต้องการสื่อ คือการวางกลับ-หัว เพื่อสื่อความหมายขอรอรถว่า และผู้ดูจะพลิกโปสเตอร์ตามเพื่ออ่าน แล้วผู้ดูจะเข้าใจความหมายทั้งหมด

## สติ๊กเกอร์ติดประตู

ประเด็น : อยู่ให้ห่างสุราเอาไว้

เทคนิค : การหยิบยืมรูปแบบของสติ๊กเกอร์ติดประตู และต่อเติมข้อความเข้าไป

- การหยิบยืมรูปแบบ ( Homage to )

การใช้ประโยชน์จากสิ่งที่คุ้นเคย โดยการหยิบยืมภาพที่ธรรมดาหรือถูกมองข้ามมาสร้างแนวความคิด นำเสนอในรูปแบบใหม่ เช่น Graffiti บนกำแพงโดยใช้สเปรย์พ่นเป็นตัวอักษรของเด็กช่าง หรือตัวอักษรทำยรถบรรทุก ถือเป็นรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มและเป็นสิ่งที่คนทั่วไปรู้จักและคุ้นเคยกันดี เราสามารถนำเสนอสิ่งที่ต้องการจะบอกโดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ โอกาส และผู้รับสาร โดยใช้รูปแบบวิธีเหล่านี้มาสร้างแนวความคิดดัดแปลงนำเสนอใหม่ จะทำให้สารนั้นเข้าถึงคนได้ง่าย เข้าใจง่าย และรู้สึกถึงสิ่งที่ต้องการจะสื่อได้มากขึ้นด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นที่ 1 : ดึง – ดึงตัวคุณให้ห่างจากสุรา

ขั้นที่ 2 : ผลัก - ผลักสุราให้ไกลจากตัวคุณ

ขั้นที่ 3 : Pull – Pull yourself out of alcohol

ขั้นที่ 4 : Push – Push alcohol away from yourself

### แผ่นเทสต์น้ำหอม

ประเด็น : กลิ่นที่น่ารังเกียจ

ใช้รูปแบบของที่เทสต์น้ำหอม แต่นำมาเสนอในมุมที่ตรงกันข้ามกับการใช้กับน้ำหอม เลือกที่จะฉีดกลิ่นเหล่านี้ลงไปที่ไหน ต้องการจะสื่อว่ากลิ่นเหล่านี้เป็นกลิ่นที่น่ารังเกียจ โดยเฉพาะเวลาที่เข้าไปหาผู้หญิง

เทคนิค : การหยาบย้อมรูปแบบของแผ่นเทสต์น้ำหอม

ขั้นที่ 1 : ใช้ copy เจริญชวนให้จับผู้หญิง

ขั้นที่ 2 : ใช้ copy ที่เป็นคำพูดเวลาที่เข้าไปทำความรู้จักกับผู้หญิง

### กราฟฟิคบนกระจก

ประเด็น : เสียดสีภาพ

เทคนิค : ใช้ Size ของตัวอักษรที่เล็กเพื่อให้คนเข้ามาอ่านใกล้ๆ เมื่อเข้ามาตำแหน่งของหน้าของผู้ดูก็จะมาพอดีกับกราฟฟิคบนกระจก และด้วยการสะท้อนของกระจกก็จะทำให้เข้าใจความหมายที่ต้องการจะสื่อ

ขั้นที่ 1 : พูดถึงอาการของคนที่มีดื่มมากจนเกินไป

ขั้นที่ 2 : พูดถึงสุราทำให้คุณดูแก่เร็ว

## บทที่ 4

### ขั้นตอนการออกแบบ

#### แนวความคิด

พูดถึงเรื่องโทษเฉพาะเรื่องทีกลุ่มเป้าหมายยังไม่ค่อยทราบ คือสมองบวมและเรื่องทีคิดว่าเมื่อนำมาออกแบบแล้วสามารถทำให้เกิดความน่าสนใจ คือสุราทำให้สมรรถภาพทางเพศเสื่อม สุราทำลายความขยับขึงขังใจ และใช้ new media หรือสื่อทีสามารถให้ผู้ที่เห็นมีส่วนร่วมสนุกไปกับงานด้วย เนื่องจกกลุ่มเป้าหมายมักชอบอะไรทีแปลกใหม่ โดยใช้ Expression Typography เป็นหลักในการออกแบบ

ออกแบบสื่อโดยแบ่งสื่อเป็นดังนี้

#### 1. โปสเตอร์ 4 ชิ้นดังนี้

- 1.1 สมองบวม- ใช้การบิดเบือนตัวอักษร
- 1.2 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้ชาย) - ใช้การจัดวางตัวอักษร
- 1.3 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้หญิง) - ใช้การจัดวางตัวอักษร
- 1.4 สุราทำลายความขยับขึงขังใจ - ใช้การบิดเบือนและจัดวางตัวอักษร

#### 2. โปสการ์ด 2 ชิ้นดังนี้

- 2.1 อนาคต - ใช้ Size ของตัวอักษร ,การบิดเบือนทำให้ตัวอักษรค่อยข้างลง และการใช้ texture ของ background
- 2.2 อุบัติเหตุ - ใช้การจัดวางตัวอักษรทีเข้ากับความหมายทีต้องการสื่อ

#### 3. สติกเกอร์ติดประตู่ - ใช้การหิบบีรูรูปแบบของสติกเกอร์ติดประตู่ และต่อเติมข้อความเข้าไป มี 4 ชิ้นดังนี้

- 3.1 ดึง - ดึงตัวคุณให้ห่างจากสุรา
- 3.2 ผลัก - ผลักสุราให้ไกลจากตัวคุณ
- 3.3 Pull - Pull yourself out of alcohol
- 3.4 Push - Push alcohol away from yourself

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แผ่นทดสอบน้ำหอม - ใช้การหีบยี่มรูปแบบของแผ่นทดสอบน้ำหอม
- 4.1. จีบหญิง - ใช้ copy เจริญชวนให้จีบผู้หญิง
- 4.2. ทักทาย - ใช้ copy ที่เป็นคำพูดเวลาที่เข้าไปทำความรู้จักกับผู้หญิง

5. กราฟฟิกบนกระจก - ใช้ Size ของตัวอักษรที่เล็กเพื่อให้คนเข้ามาอ่านใกล้ๆ เมื่อเข้ามาตำแหน่งของหน้าของผู้ดูก็จะมาพอดีกับกราฟฟิกบนกระจก
- 5.1 เสียบุคลิกภาพ - พูดถึงอาการของคนที่ดีมามากจนเกินไป
- 5.2 แก่เร็ว - พูดถึงสุราทำให้คุณดูแก่เร็ว

### แบบร่างครั้งที่ 1

#### โปสเตอร์



รูปที่ 1.1 สมอบวม 1

สมอบวม ต้องการจะบอกถึง โทษของสุราที่กลุ่มเป้าหมายไม่ค่อยทราบกัน ทดลองใช้การบิดตัวอักษรคำว่า “ สมอง ” ให้มี form เหมือนก้อนสมอง และลองจัดวาง lay out ให้ดูไม่รก โดยใช้ space เข้ามาช่วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.2 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้ชาย) 1

สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้ชาย) ใช้การจัดวาง และตำแหน่งของข้อความให้สื่อถึงเรื่องที่ต้องการจะบอก



รูปที่ 1.3 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้หญิง) 1

สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้หญิง) จัดวางข้อความให้เข้ากับเนื้อหาที่ต้องการจะบอกคือ การเสื่อมของอวัยวะต่างๆ ความห่อนยาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.4 สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ 1

สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ ต้องการสื่อถึงเวลาที่เราคิดจะทำอะไรสักอย่าง แล้วเกิดมีความคิดแยกเป็น 2 ฝ่ายว่าจะ “ทำ” หรือ “ไม่ทำ” จึงทดลองใช้การซ้ำคำ และแยกให้เห็นว่าแบ่งเป็น 2 ฝ่าย

โปสเตอร์



รูปที่ 1.5 อนาคต (หน้า) 1

อนาคต ต้องการจะสื่อถึงความเลื่อนกลางของอนาคตหากคุณดื่มสุรา โดยใช้ texture ของ background ที่เป็นสีเงินและสะท้อนเงาได้แต่ไม่ค่อยชัด โดยใช้ขนาดตัวอักษรที่เล็กเพื่อดึงให้คนเข้ามาอ่านใกล้ๆ เมื่ออยู่ในระยะที่อ่านได้ชัด หน้าของคนดูที่สะท้อนจะเบลอไม่ค่อยชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.6 อนาคต (หลัง) 1

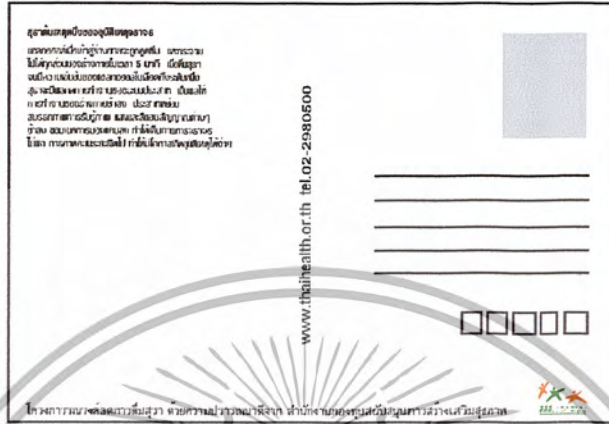
ด้านหลังมีที่อยู่และเบอร์ติดต่อ รวมทั้งเว็บไซต์ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการ  
สร้างเสริมการออกกำลังกาย



รูปที่ 1.7 อุบัติเหตุ (หน้า) 1

อุบัติเหตุ ต้องการสื่อให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการที่คุณดื่มสุราแล้วขับรถ กับการที่คุณ  
ขับรถแล้วไม่ดื่มสุรา โดยใช้การกลับหัวของคำว่า “ดื่ม” คนคุณต้องพลิกไปสการ์ดเพื่ออ่าน และเมื่อพลิก  
ไปอ่านคำว่า “ดื่ม” รูปรถก็จะพลิกคว่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.8 ภูมิหลัง (หลัง) 1

ด้านหลังมีข้อความที่บอกว่าเพราะอะไรสุราจึงทำให้เกิดอุบัติเหตุ และที่อยู่เพื่อติดต่อสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ สติกเกอร์ติดประตู



รูปที่ 1.9 ตั้ง.1



รูปที่ 1.10 ผลึก.1

ตั้ง - ผลึก ต่อเติมข้อความลงไปต่อจากคำว่า "ตั้ง" และ "ผลึก" โดยเติมคำว่า "ตัวคุณให้ไกลจากสุรา" ต่อจากคำว่า "ตั้ง" และเติมคำว่า "สุราให้ไกลจากตัวคุณ" ต่อจากคำว่า "ผลึก" ทั้งนี้ต้องการเล่นกับการ "ตั้ง" และ "ผลึก" ประตู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.11 pull.1



รูปที่ 1.12 push.1

**Pull – Push** เติมคำว่า “yourself out of alcohol” ต่อจากคำว่า “Pull” และเติมคำว่า “alcohol away from yourself” ต่อจากคำว่า “Push” เล่นกับการ “ดึง” และ “ผลัก” ประดุจเช่นเดียวกัน

**แผ่นเทสต์น้ำหอม**



รูปที่ 1.13 น้ำหอม (หน้า).1



รูปที่ 1.14 น้ำหอม (หลัง).1

น้ำหอม ใช้ข้อความชักชวนให้ใช้กลิ่นเหล่านี้แทนน้ำหอมในการจับหญิงว่า “เข้าพิชิตใจหญิงใช้กลิ่นนี้สิ”

ด้านหลังมีข้อความหักมุมว่า “จะ ได้อะไร” หมายความว่าเงินมีกลิ่นเหล่านี้ติดตัวเข้าไปจับหญิงก็ คงไม่ได้ผลแน่



รูปที่ 1.15 จับหญิง (หน้า).1



รูปที่ 1.16 จับหญิง (หลัง).1

**จับหญิง** ใช้ข้อความที่เป็นคำพูดในการเข้าจับหญิงว่า “มีเบอร์โทรมั๊ยครับ”

ด้านหลังมีข้อความหักมุมว่า “เจอกันแบบนี้เข้าไปรับรองแบ็ก” คือ ไม่ได้ผลเหมือนกัน

## กราฟฟิกบนกระจก



รูปที่ 1.17 เสียบคลิกภาพ.1

เสียบคลิกภาพ ใช้รูปกราฟฟิกที่เป็นลายเส้นที่เหมือนโครมาซิอะไรไว้เป็นรูปหูและจมูกของสุนัข และมีข้อความข้างล่างภาพว่า “คุณดื่มมากไปแล้วหรือเปล่า” เพื่อสื่อเตือนอาการของคนที่มาหากๆ

รูปที่ 1.18 แก้วเร็ว.1

แก้วเร็ว วางข้อความที่มีขนาดเล็กๆ เพื่อให้คนเข้ามาอ่านใกล้ๆ ว่า “คุณเคยสังเกตไหมว่าคุณแก่ขึ้นแค่ไหน” เพื่อให้คนดูได้รูกคิดเกี่ยวกับข้อความ และที่ตำแหน่งที่อ่านข้อความนี้ชัดเจนก็จะเห็นข้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเล็กๆ อยู่บนหน้าผากว่า “เกล้าที่คุณค้มแต่ละแก้ว ทำให้คุณแกล้งทุกวัน ทุกวัน” เป็นเหมือนรอย  
ย่นบนหน้าผาก เล่นกับการที่คุณมักจะต้องกระจกทุกวัน และทุกๆวันที่คุณต้องกระจกคุณก็จะดูแก่ขึ้น  
ถ้าคุณค้มสุรา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปแบบร่างครั้งที่ 1

1. แนวความคิดโดยรวมใช้ได้ แต่ยังคงเพิ่มเติมในรายละเอียด และความหลากหลายของ Idea
2. ความหลากหลายของสื่อใช้ได้
3. ขาดความละเอียดในการเลือกใช้ Typography
4. copy บางงานยังไม่ค่อยดี

## วิธีแก้ไขและปรับปรุง

1. แก้ไขในเรื่องของ Art direction
2. เพิ่มความพิถีพิถันในการเลือกใช้ Typography และการใช้ copy
3. ทดลองการใช้สีให้หลากหลายขึ้น



## แบบร่างครั้งที่ 2

จากแบบร่างครั้งที่ 1 ได้ทดลองปรับเรื่อง Art Direction และความละเอียดเรื่องการใช้ Typography และ copy และลองร่างแบบมากขึ้นเพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน

## โปสเตอร์



รูปที่ 2.1 สมองบวม 2

รูปที่ 2.2 สมองบวม 3



รูปที่ 2.3 สมองบวม 4

รูปที่ 2.5 สมองบวม 5

สมองบวม ข้าพเจ้าได้ลองพยายามทำให้คำว่า “สมอง” บวมในแบบต่างๆ และทดลองใส่สีลงไปเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบ

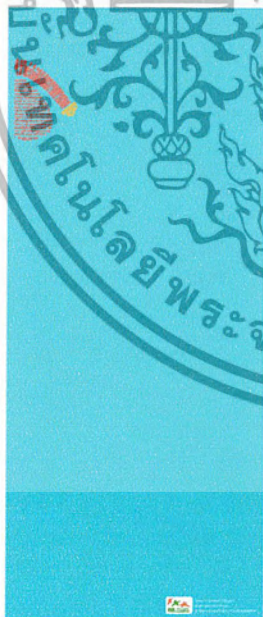
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.6 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 2



รูปที่ 2.7 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 3



รูปที่ 2.8 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 4



รูปที่ 2.9 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย) 5

**สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย)** ได้ลองปรับขนาดของโปสเตอร์ให้เข้ากับเรื่องที่ต้องการจะสื่อ คือเหมือนช่วงขาของคน และลองทดลองใช้สีที่หลากหลายขึ้นเพื่อให้งานดูน่าสนใจขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.10 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 2

รูปที่ 2.11 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 3

รูปที่ 2.12 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) 4

สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง) ได้ลองใช้สัปดาห์หนึ่งเพื่อให้งานน่าสนใจขึ้น ส่วน  
ขนาดตั้งใจให้คล้ายกับช่วงตัวของคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.13 สราทำลายความยับยั้งชั่งใจ 2

สราทำลายความยับยั้งชั่งใจ ได้เพิ่มมิติของงาน โดยใช้การค้ำน้ำหนักของสีให้มีหลายน้ำหนัก และเพิ่มจำนวนของคำว่า “ทำ” และ “ไม่ทำ” พร้อมทั้งจัดวางใหม่ให้ดูซับซ้อนมากขึ้นเพื่อให้เห็นว่าความคิดกำลังตีกันชัดเจนขึ้น

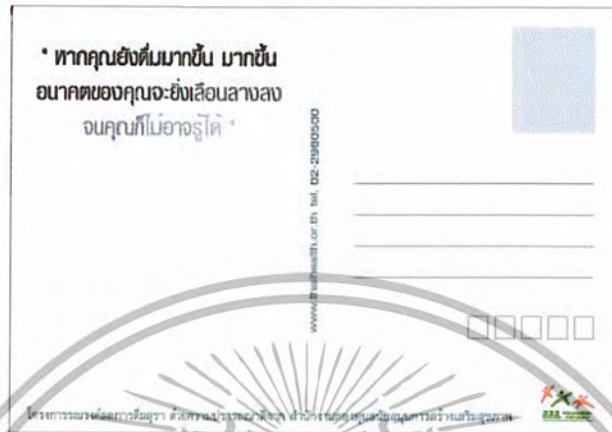
โปสเตอร์



รูปที่ 2.14 อนาคต (หน้า) 2

อนาคต มีการปรับ lay out ให้ข้อความด้านล่างและชื่อโครงการไปอยู่ที่ด้านหลังแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.15 อนาคต (หลัง) 2

ส่วนด้านหลังก็จะมี copy ขยายความจากด้านหน้า บอกว่า “หากคุณยังคงดื่มมากขึ้น มากขึ้น อนาคตของคุณจะยิ่งเลื่อนกลางลง จนคุณก็ไม่อาจรู้ได้” โดยให้ความเข้มของตัวอักษรค่อยๆ จางลง เพื่อให้สื่อถึงข้อความ ได้ชัดเจนขึ้น



รูปที่ 2.16 อุบัติเหตุ (หน้า) 2

อุบัติเหตุ ได้ลองเลือกรูปรถมาใหม่พร้อมทั้งตัดเป็นภาพกราฟฟิก และเลือกใช้ font ที่เหมือนกับภาพคัทวันหนังสือพิมพ์ และเน้นสีแดงที่คำว่า “ดื่ม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.17 อุบัตินเหตุ (หลัง) 2

ด้านหลัง ตัดข้อความที่เป็นวิชาการและยาวเกินไปออก แล้วใช้ข้อความที่สั้น กระชับ แต่แฝงแนวคิดที่สัมพันธ์กับเรื่องที่ต้องการสื่อ คือ “ชีวิตคุณอยู่ในมือของคุณ แล้วแต่ว่าคุณจะคว้าหรือหยายมัน” โดยเน้นที่คำว่า “คว้า” ให้เป็นสีแดงและคว่ำลง เพื่อต้องการสื่อถึงคำว่า “คุ้ม” ด้านหน้า ไอเดียคือเมื่อคุณ “คว้า” ไปสการ์ตกลง หมายถึงคุณเลือกที่จะคุ้มแล้วจับรถ ก็จะเห็นว่ารถในรูป “คว้า” และทุกอย่างนี้อยู่ที่ว่าคุณว่าจะเลือก “คุ้ม” หรือ “ไม่คุ้ม” เหมือนกับไปสการ์ดที่อยู่ในมือคุณว่าคุณจะเลือก “คว้า” หรือ “หยาย” มัน

สตีกเกอร์ติดประตู



รูปที่ 2.18 ดึง-ผลัก 2

รูปที่ 2.19 ดึง-ผลัก 3

ดึง – ผลัก ได้ปรับรูปแบบ โดยนำข้อความที่ต่อเติมมาไว้ในส่วนเดียวกับคำว่า “ดึง” และ “ผลัก” และได้ทดลองใช้สีต่างๆ เพื่อนำมาเปรียบเทียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.20 Pull-Push 2



รูปที่ 2.21 Pull-Push 3

**Pull – Push** มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเช่นเดียวกับ ดึง – ผลัก

แผ่นเทสต์น้ำหอม



รูปที่ 2.22 น้ำหอม (หน้า) 2

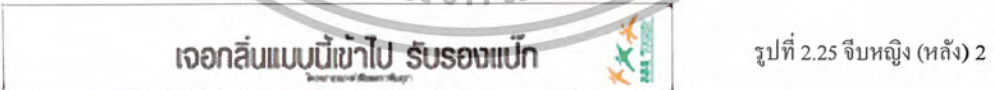


รูปที่ 2.23 น้ำหอม (หลัง) 2

น้ำหอม เลือกใช้กระดาษชนิดเรียบและดูมีราคาให้สมกับเป็นแผ่นเทสต์น้ำหอมจริงๆ



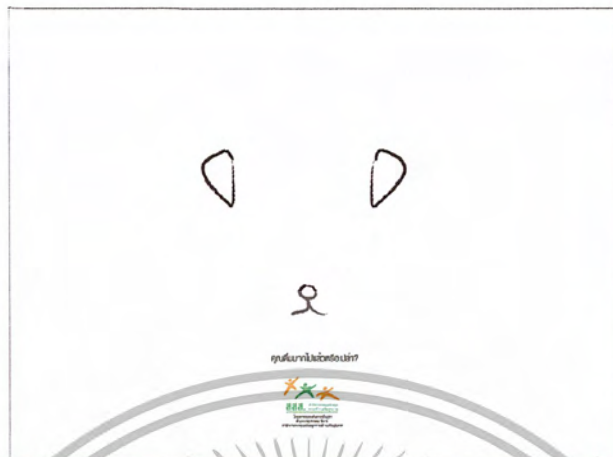
รูปที่ 2.24 จิบหญิง (หน้า) 2



รูปที่ 2.25 จิบหญิง (หลัง) 2

จิบหญิง เลือกใช้คำว่า “สวัสดีครับ ชื่ออะไรครับ” มาใช้เนื่องจากเป็นคำแรกที่ใช้ในการเข้าไปคุยกับผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.26 เสียบุคลิกภาพ 2

เสียบุคลิกภาพ แก้ไขการจัด lay out ให้ชื่อ โครงการและ โลโก้ อยู่ตรงกลาง ทำให้ดูเป็น unity

มากขึ้น



รูปที่ 2.27 แก้เร็ว 2

แก้เร็ว มีการปรับ lay out ให้ชื่อ โครงการและ โลโก้ ของ สสส. อยู่ตรงกลางเช่นเดียวกับจีนเสีย

บุคลิกภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุปแบบร่างครั้งที่ 2

1. มีความหลากหลายของแบบร่างมากขึ้น มีทางเลือกมากขึ้น และงานเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้น
2. งานบางชุดเช่น โปสเตอร์ ยังขาดความเป็น unity และ idea บางชิ้นยังเป็นนามธรรมเกินไป
3. art direction บางชิ้นยังทำได้มากกว่านี้

## แนวทางแก้ไขและปรับปรุง

1. เลือกแบบร่างที่คิดว่าดีที่สุดของแต่ละงานและมาปรับปรุงรายละเอียด
2. งานชุดที่ยังขาดความเป็น unity เช่น โปสเตอร์ ควรปรับขนาดของงานให้เป็น size เดียวกัน
3. หา solution ใหม่ สำหรับชิ้นที่เป็นนามธรรมเกินไป
4. ปรับปรุง art direction ให้สมบูรณ์



## ผลงานจริง

### โปสเตอร์

ข้าพเจ้าได้ปรับขนาดของ โปสเตอร์ทั้ง 4 ชิ้นให้เท่ากันเป็นขนาด 30 x 65 ซม. และเลือกวางชื่อโครงการและโลโก้ไว้มุมล่างด้านขวา โดยมีแถบสีดำเพื่อให้แยกออกจากตัวงาน



รูปที่ 2.28 สมองบวม (ผลงานจริง)

สมองบวม ข้าพเจ้าได้เลือกแบบร่างที่ 5 มาพัฒนา และได้จัดวางข้อความขยายไว้ตรงตำแหน่งของก้านสมอง และจัดวางตำแหน่งของ subject ไว้ด้านบนของโปสเตอร์ ให้สื่อถึงความจริงที่ว่าสมองเป็นอวัยวะที่อยู่บนสุดของร่างกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.29 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย- ผลงานจริง)

**สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ชาย)** เดือดวาทำแหน่งของข้อความที่จัดวางเป็นรูปอวัยวะเพศชายไว้ที่หัวมุมซ้ายด้านบนของโปสเตอร์ และทิ้ง space ด้านล่างไว้เพื่อต้องการสื่อถึงช่วงขาของคน

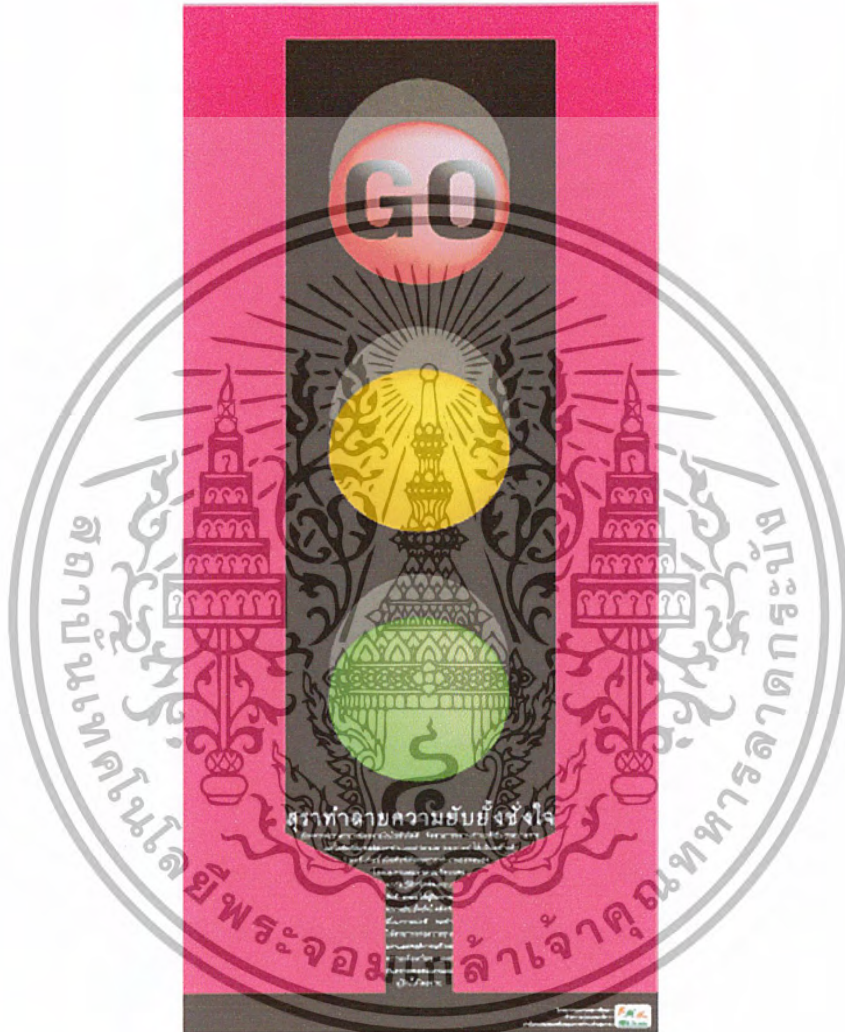
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.30 สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (หญิง - ผลงานจริง)

สมรรถภาพทางเพศเสื่อม (ผู้หญิง) ข้าพเจ้าเลือกชิ้นที่เป็นสีชมพู เพราะให้ความรู้สึกเป็นผู้หญิงได้ดีที่สุด และปรับ lay out ให้เข้ากับขนาดใหม่ รวมทั้งเรื่องความละเอียดของการจัดวางตัวอักษรในส่วนต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.31 สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ (ผลงานจริง)

สุราทำลายความยับยั้งชั่งใจ ข้าพเจ้าเลือกที่จะพูดถึงเรื่องที่น่าใจง่ายขึ้น โดยใช้สถานการณ์ที่ต้องใช้สติสัมปชัญญะและหากดื่มสุราอาจทำให้เกิดความเสียหายได้ จึงเลือกการฝ่าไฟแดงขึ้นมา และใช้การจัดวางข้อความให้กลมกลืนกับภาพ เพื่อให้ดูเป็นชุดเดียวกันกับโปสเตอร์ชิ้นอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

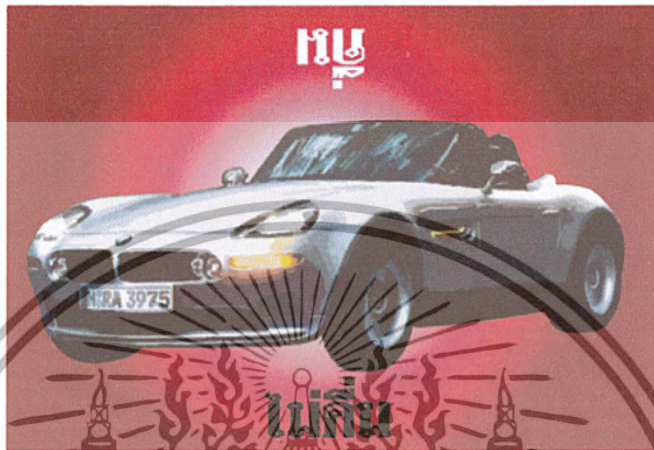
## โปสการ์ด



รูปที่ 2.33 อนาคต (หลัง - ผลงานจริง)

อนาคต สื่อให้คนที่ดื่มคิดถึงผลระยะยาวของการดื่มสุรา ซึ่งส่วนใหญ่คนที่ดื่มก็รู้ถึงโทษของการดื่มอยู่แล้ว สื่อนี้เพียงใช้รูปแบบที่แปลกใหม่กระตุ้นให้ผู้ดื่มได้คิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.34 อุบัติเหตุ (หน้า – ผลงานจริง)



รูปที่ 2.35 อุบัติเหตุ (หลัง – ผลงานจริง)

อุบัติเหตุ ข้าพเจ้า ได้เลือกรูปรถและมุมมองใหม่ และได้แก้ไข art direction ใหม่ โดยเลือกใช้สีแดงเป็น background เพื่อสื่อถึงความน่ากลัวของอุบัติเหตุ (รถคว่ำ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สติ๊กเกอร์ติดประตู

ข้าพเจ้าได้เลือกใช้สีเหลืองและมีขอบสีดำ ด้วยเหตุผลของความชัดเจนในการมองเห็น การดึงดูดสายตา และโดยทั่วไปป้ายสีเหลืองหมายถึงการเตือน

ดัง



รูปที่ 2.36 ดัง (ผลงานจริง)



รูปที่ 2.37 ดัง (การใช้งาน 1)



รูปที่ 2.38 ดัง (การใช้งาน 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลึก



รูปที่ 2.39 ผลึก (ผลงานจริง)



รูปที่ 2.40 ผลึก (การใช้งาน 1)



รูปที่ 2.41 ผลึก (การใช้งาน 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Pull



รูปที่ 2.42 Pull (ผลงานจริง)



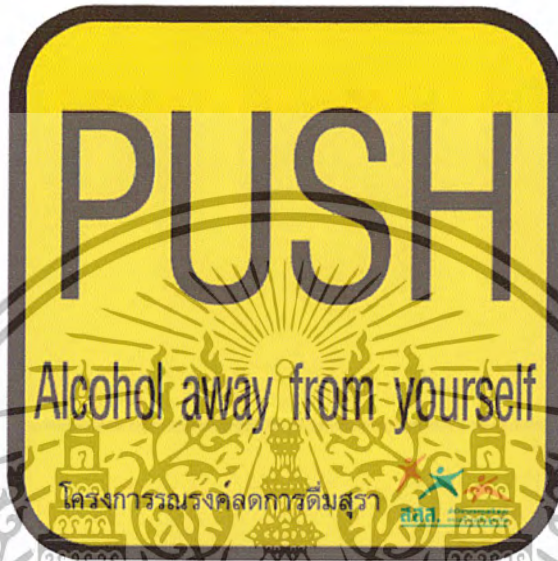
รูปที่ 2.43 Pull (การใช้งาน 1)



รูปที่ 2.44 Pull (การใช้งาน 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Push



รูปที่ 2.45 Push (ผลงานจริง)



รูปที่ 2.46 Push (การใช้งาน 1)



รูปที่ 2.47 Push (การใช้งาน 2)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ที่เทศน์นำหอม

"เทพีธิดาใจสาว ไถ่วันนี้สิ!"

รูปที่ 2.48 นำหอม (หน้า – ผลงานจริง)

"จะโต้แ้ว"

โรงเรียนวัดกลางคันษา

รูปที่ 2.49 นำหอม (หลัง – ผลงานจริง)

นำหอม ข้าพเจ้าได้เปลี่ยน font ที่ใช้ด้านหน้าให้ดูไม่เป็นทางการ และ ใช้การ gradient ให้ตัวอักษรดูย้วยๆ คล้ายๆ กับอาการพูดของคนที่ตั้งเหว้า และดูสนุกขึ้น

"อ้ออ้อกับอ้ออ้อ:ไร่กับ"

รูปที่ 2.50 จีบหญิง (หน้า – ผลงานจริง)

"เจอกันแบบนี้เข้าไป รับรองแบ็ก"

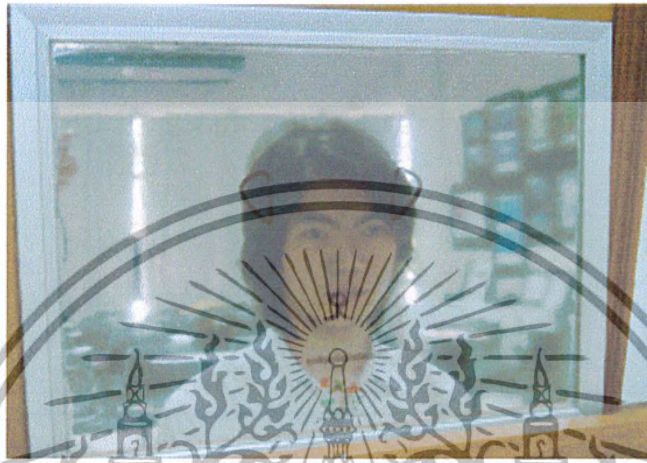
โรงเรียนวัดกลางคันษา

รูปที่ 2.51 จีบหญิง (หลัง – ผลงานจริง)

จีบหญิง ได้ปรับปรุง design เหมือนกับจีน “นำหอม”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กราฟฟิกบนกระจก  
เสียนุคลิกภาพ



รูปที่ 2.52 เสียนุคลิกภาพ (ผลงานจริง)

แก่เร็ว



รูปที่ 2.53 แก่เร็ว (ผลงานจริง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

การรณรงค์การลดการดื่มสุราอาจไม่ใช่เรื่องที่แปลกใหม่นักและเคยมีคนพูดถึงเป็นจำนวนมาก ซึ่งข้าพเจ้าเข้าใจในจุดนี้ดี แต่ความสูญเสียต่างๆ ที่เกิดจากการดื่มสุราก็ยังคงมีอยู่ไม่น้อย และเป็นเรื่องใกล้ตัวที่อาจเกิดขึ้นได้กับทุกคน โดยเฉพาะวัยรุ่น ข้าพเจ้าจึงพยายามที่จะสานต่อและเสนอแนวทางใหม่ๆ โดยออกแบบสื่อที่หลากหลายและมีลูกเล่นที่แปลกใหม่ เพื่อให้เข้าถึงวัยรุ่นได้ง่ายขึ้น และไม่เป็นเรื่องที่น่าเบื่อ ซึ่งข้าพเจ้าคิดว่าข้าพเจ้าทำได้ดีในระดับหนึ่ง แม้อาจไม่ดีที่สุดข้าพเจ้าก็รู้สึกภูมิใจ

#### ปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน

1. งานโดยรวมยังไม่สามารถสร้างความแปลกใหม่ที่เห็นได้อย่างชัดเจน
2. งานบางชิ้นยังไม่สมบูรณ์ ยังสามารถพัฒนาต่อได้อีกแต่ไม่สามารถทำได้ เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลา และความสามารถของข้าพเจ้าเอง
3. ข้อความในงานบางชิ้นสามารถขุดเคลงได้อีก
4. ปัญหาด้านเทคนิคซึ่งข้าพเจ้าไม่เชี่ยวชาญนัก

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้เรียนรู้กระบวนการคิดในการทำงาน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ทำให้สามารถคิดอย่างเป็นระบบมากขึ้น
2. ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงลักษณะเฉพาะและความแตกต่างของสื่อแต่ละประเภท
3. ได้ความรู้เรื่องโทษของสุราเพิ่มมากขึ้น
4. มีความเข้าใจในการเลือกและวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆ รวมทั้งการนำมาประยุกต์ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

- “สุรากับอุบัติเหตุจราจร”, ก้าวสู่ปีที่ 6 ชมรมเมาไม่ขับ, 2546 หน้า 25-28
- ข้อมูลเผยแพร่เพื่อร่วมรณรงค์โครงการ “งดเหล้าเข้าพรรษา”, [www.thaihealth.or.th](http://www.thaihealth.or.th)
- McAlhone, Bery & Stuart, David, “A smile in the mind” : writing thinking in graphic design
- นางสาวลัดดาวัลย์ ประวัติโยธิน, การออกแบบโปสเตอร์ “10 ทางเลือกในการออกแบบโปสเตอร์ที่ดี, ศิลปนิพนธ์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2543



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้