



วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Way of life of contemporary society under the influence of social networks

ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน

ประจำปีงบประมาณ 2564

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Way of life of contemporary society under the influence of social networks



ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน

ประจำปีงบประมาณ 2564

ลิขสิทธิ์ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณาจารย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ (วิชาเอกจิตรกรรม) คณะศิลปวิจิตร ศิลปินที่ให้ความสนับสนุนในการสร้างสรรค์ผลงานชุด วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ สำเร็จลงได้ ขอขอบคุณผู้ที่ให้ข้อมูลทางเนื้อหา และผู้ที่สนับสนุนให้เกิดงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ โดยเฉพาะสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่สนับสนุนงบประมาณสำหรับงานสร้างสรรค์ ปีงบประมาณ 2564 ทำให้เกิดผลงานการศึกษาวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมประเทศชาติต่อไป

ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์



สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ช
ตอนที่	
1 ภูมิหลังการสร้างสรรค์ผลงาน.....	1
1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	1
1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน.....	2
1.3 นิยามศัพท์	2
1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน.....	3
1.4.1 ด้านเนื้อหา	3
1.4.2 ด้านสถานที่	3
1.4.3 ด้านบุคคล	3
1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	3
1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	4
1.6.1 การศึกษาวรรณกรรม.....	4
1.6.2 แนวคิด หรือทฤษฎี.....	7
1.6.3 ผลงานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2 การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน	21
2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	21
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	22
2.2.1 รูปแบบของผลงาน.....	24
2.2.2 วัสดุ.....	24
2.2.3 เทคนิค/วิธีการ.....	27
2.2.4 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์.....	27

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่	
3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป..... ..	36
3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์..... ..	36
3.2 บทสรุป..... ..	38
บรรณานุกรม	39
ภาคผนวก..... ..	41
หลักฐานผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพผลงาน..... ..	42
หลักฐานการเผยแพร่..... ..	44
ประวัติผู้สร้างสรรค์ผลงาน..... ..	59

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 5 อันดับ อาชีพกับชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ต	6
2 Shih Chieh Huang, EX-DD-06, 2006	12
3 World Skin (1997).....	13
4 อารามอารมณ์ (aramarom) นิทรรศการดิจิทัลอาร์ตกับเรื่องสุขภาพจิต	14
5 อารามอารมณ์ (aramarom) “ห้อง ก้อนหินสีแดง”	15
6 อารามอารมณ์ (aramarom) “ดอกหญ้าสี่เหลี่ยม”	16
7 อารามอารมณ์ (aramarom) “กลุ่มเมฆสีน้ำเงิน”	17
8 อารามอารมณ์ (aramarom) “Listening Booth”	17
9 Come and Experience Jakarta’s Biggest Interactive Art Exhibition	18
10 ภาพผลงานที่แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าชมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับระบบนิเวศทาง ธรรมชาติ	19
11 ภาพแสดงการโต้ตอบกับ ผลงานที่ฉายเคลื่อนไหวอยู่บนแผ่นกระดานที่ได้ก สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้.....	19
12 ภาพแสดงการมีส่วนร่วมของเด็กที่เข้าชม ซึ่งสามารถวาดภาพสัตว์ทะเลจากจินตนาการ ของตนเองได้โดยตรง	20
13 ภาพแสดงการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการเล่น และหมุนไปรอบๆ ลูกบอลที่มีไฟส่อง สว่าง.....	20
14 แอปพลิเคชัน Power Director	25
15 แอปพลิเคชัน MUVID	25
16 แอปพลิเคชัน XEFX	26
17 กล้อง 3 มิติหรือที่เรียกว่า กล้อง VR	26
18 วัสดุ 3D โลหะ Pin	27
19 ชื่อผลงาน ใบหน้า 2564 (Portrait 2021)	29
20 การแยกโครงสร้างเพื่อการสร้างสรรค์	30
21 ชื่อผลงาน เปลี่ยน	31
22 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงใบหน้า	32
23 ชื่อผลงาน Me & We	33
24 ชื่อผลงาน Me & We	34

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
25	ภาพรายละเอียดผลงาน (Me & We).....	35
26	ภาพรายละเอียดผลงาน (Me & We).....	36
27	ภาพรายละเอียดผลงาน (Me & We).....	37



ตอนที่ 1

ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ศตวรรษที่ 21 โลกก้าวหน้า ก้าวล้ำทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว นำถึง จนอาจนับว่าได้พามนุษย์เข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ สังคมไทยก็เช่นกัน ลองพิจารณาชีวิตประจำวันทั้งตัวเราและคนรอบข้าง หรือมองไปรอบๆ บนท้องถนน พื้นที่สาธารณะ จะเห็นการพึ่งพาอุปกรณ์ไฮเทค จนถึงขั้นหมกมุ่น ขาดไม่ได้ ที่จะต้องเข้าสู่โลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเพื่อความสะดวกในการติดต่อสื่อสารทั้งส่วนตัวและธุรกิจ หรือเพื่อเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ใน สังคมเสมือนที่ไร้ข้อจำกัด ไร้ขอบเขต ไร้พรมแดนอย่างแท้จริง ทั้งหมดกำลังเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ทั้งโลก อยู่ใกล้ก็เหมือนอยู่ไกล เพราะต่างไม่สนใจสื่อสารกับคนตรงหน้าแต่มุ่งเพ่งกับการจ้องกดตัวอักษร มองหน้า ฟังเสียงกันผ่านจอ ผ่านหูฟัง ขณะที่อยู่ใกล้ก็เหมือนอยู่ไกล ยิ่งในสภาวะที่โลกกำลังเผชิญกับปัญหาโรคระบาด Covid 2019 ด้วยแล้ว ยิ่งทำให้พฤติกรรมของมนุษย์เปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง เนื่องจากต้องมีชีวิตอยู่อย่างระมัดระวัง ที่จะติดต่อสื่อสารระหว่างกันทำให้พฤติกรรมการเสพข้อมูล ข่าวสาร ที่เป็นการสื่อสารทางเดียว จนทำให้รูปแบบของสังคมเปลี่ยนแปลง ไร้ขีดจำกัด จนถึงขั้นกลายเป็นพฤติกรรมความหลงใหล จนผิดปกติ และการติดการใช้งานจากการสำรวจพบว่าครึ่งหนึ่งของเด็กอายุระหว่าง 8 - 17 ปี มีโปรไฟล์โซเชียลเน็ตเวิร์ก เช่น Facebook, Instagram เป็นต้น ไม่เพียงแต่คนหนุ่มสาวเท่านั้น แต่ผู้คนทุกวัย และทุกอาชีพใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็น วิธีการสื่อสาร แพลตฟอร์มต่างๆ เข้ามา มีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน นอกจากได้รับความสะดวกสบาย แต่ก็สร้างผลกระทบที่หลากหลายต่อผู้คนด้วยเช่นกัน เช่น เมื่อมีการแชร์บนโซเชียลมีเดีย การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันทีทันใด ลงรูปภาพ การอัปเดตสถานะ การแชร์รูปภาพ การแชร์วิดีโอเป็นองค์ประกอบหลัก สำหรับชีวิตไปแล้วและการมีบทบาทสำคัญในการรับรู้ของโลกโซเชียล มีบทบาทสำคัญพอๆกับโลกในความเป็นจริง ซึ่งบางทีอาจมากกว่า เพราะไม่เพียงแต่เชื่อมโยงคนที่คุณรัก แต่ยังเชื่อมโยงข้อมูล ให้ข้อมูลที่หลากหลายแก่ผู้คน อีกมากมายองค์กรต่างๆเริ่มหาผลประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ การทำให้ผู้คนหรือสื่อสามารถแชร์ข้อมูลบนแพลตฟอร์มของโซเชียลมีเดียได้ เช่น Facebook, Twitter Instagram เป็นต้น พลังที่รวดเร็วมหาศาลปราศจากการตรวจสอบข้อเท็จจริง ทำให้เป็นพลังต่อสู้อันต่อต้าน และอย่างทวีคูณ

งานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแนวคิดในมิติทางศิลปะซึ่งเป็นอีกมิติหนึ่งที่จะสร้างความเชื่อมต่อในมิติด้านจิตใจได้โดยผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอผลงานศิลปะการจัดวาง และสื่อผสมที่จะสะท้อนมุมมองผ่านบรรยากาศของสังคมทั้งวิถีชีวิตที่อยู่บนโลก และในโลกของสังคมออนไลน์ โลกที่

ผสมผสานและในโลกของสังคมออนไลน์ โลกที่ผสมผสานความจริง ความไม่จริงโดยการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้แสง สี เสียง และวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อใหม่อย่างดิจิทัลเข้ามาประกอบ เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้ถึงความจริงแท้ของ สังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัล เช่น ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์โดยใช้อินเทอร์เน็ตในการการแสดงออกของศิลปะสื่อใหม่ ให้ผู้คนเกิดประสบการณ์สุนทรียที่กระตุ้นให้ตั้งคำถามหรือถกคิดต่อการตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสังคมออนไลน์ ย้อนทวนถึงการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่า และเห็นถึงความสุขที่แท้จริงและสามารถ แปลค่าความหมายต่างๆ ตามจินตนาการ เพื่อให้เกิดคุณค่าแก่ชีวิต ซึ่งความจริงแท้ คือ ทุกสิ่งมีสองด้านเสมอ ทั้งบวกและลบ สังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัลก็เช่นกัน ทางหนึ่งคือ ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยว อ้างว้าง แยกแยกในโลกออนไลน์

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยในแนวคิด สื่อผสม เรื่องบรรยากาศ วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้การผสมผสานสื่อต่างๆ ทั้งแสง สี เสียง สื่อดิจิทัล และศิลปะการจัดวาง

1.2.2 เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นภาพสะท้อนของสังคมปัจจุบัน ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสามารถแปลค่าความหมายต่างๆ ตามจินตนาการเพื่อให้เกิดคุณค่าแก่ชีวิต

1.2.3 สร้างสรรค์ผลงานที่แสดงให้เห็นถึงความจริงแท้ของสังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัล เช่น ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยว แยกแยกในโลกออนไลน์

1.2.4 เพื่อสร้างองค์ความรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างเป็นระบบ เผยแพร่ผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ และเอกสารเผยแพร่

1.3 นิยามศัพท์

ศิลปะจัดวาง หมายถึง ผลงานศิลปะที่ให้ความสำคัญกับพื้นที่เมื่อเวลาติดตั้งผลงานนั้นๆ สามารถแปรสภาพตามสภาพพื้นที่ และสิ่งแวดล้อม มีการเชื่อมโยงมิติ ความหมายของบรรยากาศภายในพื้นที่และตัวผลงาน

ศิลปะสื่อผสม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้เทคนิคและวิธีการของศิลปะทางด้านทัศนศิลป์หลายๆเทคนิคผสมผสานทำให้เกิดผลงานที่อยู่ในขั้นเดียวกัน

สังคมร่วมสมัย หมายถึงวิถีชีวิตของคนในกลุ่มที่มีวัฒนธรรมร่วมกัน มีแบบแผน การปฏิบัติประเพณี ตัวสามารถเข้าใจ และมีความรู้สึกร่วมกัน ในกาลเวลาปัจจุบัน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง การที่มนุษย์เชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบให้บริการผ่านเว็บไซต์เชื่อมโยงบุคคลต่อบุคคลไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้บุคคลเข้ามาทำความรู้จักกัน มีพื้นที่บริการเครื่องมือต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้และเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้คุ้นเคย จนกลายเป็นชุมชนที่ผู้ใช้สามารถแชร์ตัวตน และทุกๆ สิ่งที่สนใจเชื่อมโยงกับคนในเน็ตเวิร์กด้วยวิธีการต่างๆ เมื่อเกิดความสนใจสามารถเชื่อมต่อกลับ (มนต์นภา เกล็ดพลี, 2559)

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์บางประการที่ความเชื่อมโยงมิติในการดำเนินชีวิตของคนในสังคมยุคปัจจุบัน ที่ให้ความสำคัญกับสังคมโซเชียลมีเดีย การสร้างตัวตนในสังคมเหมือนจริงในสังคมออนไลน์ และต้องเผชิญหน้ากับความสับสนในจิตใจ ระหว่างความเป็นจริง และโลกเสมือนจริง

1.4.2 ด้านรูปแบบ เป็นผลงานสร้างสรรค์ลักษณะศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) และศิลปะจัดวางร่วมกับพื้นที่ (Installation Art) ปรับเปลี่ยนบริบทของพื้นที่จัดแสดงให้มีความหมายเฉพาะ โดยแสวงหาความรู้ ความคิด ที่มาของการสร้างสรรค์ตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

1.4.3 ด้านเทคนิค สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคสมการใช้วัสดุ แสง สี เสียง และวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อดิจิทัล และใช้แนวคิดการสร้างสรรค์ศิลปะการจัดวาง

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ตำรา ทางอินเทอร์เน็ตและการสัมภาษณ์ พูดคุย เรื่องราวทางทัศนคติ ประสบการณ์ การดำเนินชีวิต เพื่อเป็นข้อมูลการสร้างสรรค์

1.5.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางผลงานศิลปะกรรมร่วมสมัยของศิลปินกลุ่มตัวอย่าง

1.5.3 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัย

1.5.4 สังเคราะห์ วิเคราะห์ คุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกผ่านวิถีชีวิต, ปรากฏการณ์

1.5.5 ส่วนตัวและบริบททางสังคมแวดล้อมทั้งอดีต และปัจจุบันเพื่อเป็นเครื่องมือในการกลั่นกรองความคิด และรูปแบบการสร้างสรรค์

1.5.6 สร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน ในลักษณะศิลปะร่วมสมัยที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตร่วมสมัย

1.5.7 ศึกษาและค้นคว้าหาพื้นที่สาธารณะที่ศิลปะและผู้ชม สามารถปะทะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนทางความคิดได้

1.5.8 วิเคราะห์ข้อมูลและความรู้ที่ได้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย และนำเสนอผลงานในพื้นที่ที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงาน

ต้องการหาแนวร่วมที่มีความสนใจตรงกัน (Interested network) เฟลตฟอร์ม ประเภทนี้คล้ายๆ กับการเผยแพร่ผลงาน เช่น Digg, Zickr เป็นต้น และอีกประเภทหนึ่งที่ใช้ออนไลน์ให้ความสนใจคือการสร้างโลกเสมือน (Virtual life/Game online) ที่เป็นลักษณะการจำลองตัวของผู้ใช้งานเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเกมส์ หรือสถานะการสมมติ โดยในระหว่างเล่นสามารถพูดคุยหรือสื่อสารกับผู้เล่นอื่นๆได้ ทำให้มีลักษณะเป็น Social network อีกแบบหนึ่ง เช่น The SIM เป็นต้น

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) ได้แสดงผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 2563 สูงถึงวันละ 11 ชม. Gen Z, Gen Y ใช้มากที่สุด สะท้อนสถานการณ์โควิด-19 ใช้เน็ตเรียน/ทำงาน พร้อมติ่งประเด็น Hot พบผู้ตอบเกือบ 100% เคยพบเห็นข่าวปลอมบนอินเทอร์เน็ต ด้าน Social Media กิจกรรมบนแพลตฟอร์มของเฟซบุ๊ก (Face book) ยังครองแชมป์ 9 ปีต่อเนื่อง ผู้ตอบแบบสำรวจฯ ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที ในปี 2563 เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึง 1 ชั่วโมง 3 นาที โดยปีแรกที่ ETDA เริ่มทำผลสำรวจ คือปี 2556 คนไทยใช้เน็ตเฉลี่ยเพียงวันละ 4 ชั่วโมง 36 นาทีเท่านั้น คิดเป็นอัตราการเติบโตที่เพิ่มขึ้นถึง 3 เท่าตัว

สรุปองค์ประกอบแวดล้อมที่ส่งผลให้เกิดสังคมออนไลน์

1. ร้อยละ 78.3 ของผู้ตอบแบบสำรวจฯ ตอบว่า มีการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้น จากเหตุผลหลักคือ การที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย และมีเครือข่ายที่ครอบคลุม¹
2. ส่วนสาเหตุรองลงมาคือ มีความจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น และบริการต่างๆ ในชีวิตประจำวันสามารถทำผ่านออนไลน์มากขึ้นด้วย ขณะเดียวกันผลกระทบจาก COVID-19 ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้คนหันมาเลือกทำกิจกรรมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น แทนการเดินทางจากบ้านเรือน หรือเพื่อหลีกเลี่ยงการต้องพบปะผู้คนโดยเฉพาะในที่สาธารณะอีกด้วย²

¹ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. ETDA เผยผลสำรวจ IUB 63 คนไทยใช้เน็ต ping ไม่ไหว เกือบครึ่งวัน โควิด-19 มีส่วน. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>

² เรื่องเดียวกัน.



ภาพที่ 1 5 อันดับ อาชีพกับชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ต สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตกับการเปรียบเทียบอาชีพต่างๆ ข้อมูล และสถิติการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค ปี พ.ศ. 2563

ที่มา : <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>

จะเห็นได้ว่า ปัจจัยที่ทำให้ข้อมูลการเพิ่มการใช้ อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา เนื่องจากส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคน Gen Z และ Gen Y ที่นิยมทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตอย่างคึกคัก รวมถึงการเรียนออนไลน์แทนเรียนในห้องเรียน เนื่องจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของ COVID-19 ส่วนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่า Facebook, YouTube และ LINE ยังคงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ครองใจคนไทยอย่างต่อเนื่อง โดยผู้ตอบแบบสำรวจฯ ยกให้ Facebook เป็นอันดับที่หนึ่ง คิดเป็น 98.29 รองลงมาคือ YouTube คิดเป็น 97.5% และ LINE คิดเป็น 96.0% ขณะเดียวกัน สื่อสังคมออนไลน์ที่มาแรงในปีนี้อย่าง TikTok ก็ยังได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วโดยมีผู้ให้บริการ คิดเป็น 35.8% จากผู้ตอบแบบสำรวจฯ ด้วย

จากแผนภูมิ และข้อมูลต่างๆ จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของคนในปัจจุบันนั้น ไม่สามารถขาดการสื่อสารในรูปแบบออนไลน์ได้เลย ซึ่งจากปัจจัยต่างๆ ผู้สร้างสรรค์จึงเห็นภาพรวมของสังคมที่มีคลื่นของการเคลื่อนไหวที่มีความถี่สูงขึ้นเรื่อยๆ แท้จริงแล้วสิ่งที่เราขาดอยู่อาจไม่ใช่ความเร็วในการสื่อสาร หรือการได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมออนไลน์นั้นๆ แต่อาจเป็นเพราะระบบทางสังคมที่ซับซ้อน และนำพาให้เราเข้าไปโดยไม่รู้ตัว หรืออาจเป็นเพราะคนในปัจจุบันที่มุ่งเน้นเฉพาะการพัฒนาทางด้านวัตถุมากเกินไปจนลืมให้ความสำคัญในเรื่องของจิตใจ เมื่อทุกคนถูกหล่อหลอมมาตั้งแต่แรกเริ่มตั้งแต่ยังเป็นเด็กการเติมเต็มทางด้านจิตใจจึงต้องแสวงหาจากโลกดิจิทัล โลกออนไลน์ ที่สามารถวัดได้แค่เพียงสถิติ และตัวเลข แต่ไม่สามารถวัดคุณค่าทางจิตใจได้ถ่องแท้ ผู้สร้างสรรค์จึงศึกษาข้อมูลทางด้านจิตวิเคราะห์เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ และความเข้าใจมากยิ่งขึ้น

1.6.2 แนวคิด หรือทฤษฎี

ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ได้แก่ ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจและความสามารถของบุคคล ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความไว้วางใจความปลอดภัยของระบบและความเป็นส่วนตัว คุณค่าทางด้านความบันเทิง การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ สภาวะในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) การระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้สังคมเปลี่ยนรูปแบบอย่างฉับพลัน วิกฤตทางโรคระบาดทำให้ผู้คน ทุกเพศ ทุกวัน หันมาพึ่งพาเทคโนโลยี ดิจิตอลที่เข้ามามีบทบาทสำคัญ ไม่ว่าจะเป็น การเกิด แก่ เจ็บ และการตาย รวมถึงเมื่อเราต้องเว้นระยะห่างทางกายภาพ และเราต้องดำเนินชีวิตเพื่อให้ดำรงอยู่ได้ จึงต้องใช้เทคโนโลยีดิจิตอล ช่วยทำกิจกรรมทดแทนแบบเดิม ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ผลักดันให้สังคมเข้าสู่ยุคดิจิตอลอย่างเต็มรูปแบบ เราสื่อสารเชื่อมโยงกันได้ทุกที่ ทุกเวลา และเป็นสาเหตุหนึ่งทำให้เกิดโลกจินตนาการที่มองผ่านจอสีเหลี่ยมที่เรียกว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ที่เป็นเหมือนพื้นที่ในจินตนาการ ที่สามารถพบปะ ทำกิจกรรม พูดคุยกัน ไม่ต่างอะไรกับการเล่นเกมที่เราเป็นผู้สวมบทบาท (RPG : Role Player Game) และโลดแล่นอยู่ในโลกไซเบอร์ อีกโลกหนึ่งที่แบ่งภาคของโลกความเป็นจริง

ไซเบอร์สเปซ (อังกฤษ : Cyberspace) หรือปริภูมิไซเบอร์ เป็นภาวณามธรรมเชิงอุปลักษณ์ ซึ่งเป็นภาวะที่มีอยู่ทั่วไปในชีวิตประจำวันทั้งในภาษา ในความคิดและการกระทำ ในด้านความหมายทางคอมพิวเตอร์ คือเป็นความจริงเสมือนซึ่งแทนโลกความเป็นจริง ในทฤษฎีทางปรัชญาของ คาร์ล ปอปเปอร์ (Karl Popper) ซึ่งรวมทั้งสิ่งต่างๆในคอมพิวเตอร์จนถึงระบบเครือข่าย ในหลักการปลอมแปลงปรับเปลี่ยนความจริงต่างๆ Karl Popper นักปรัชญาของวิทยาศาสตร์ จึงมองถึงวิธีการแบ่งเขตวิทยาศาสตร์จากสิ่งที่ไม่ใช่วิทยาศาสตร์ ชี้ให้เห็นว่าสำหรับทฤษฎีที่จะถือว่าเป็นวิทยาศาสตร์นั้นจะต้องสามารถทดสอบและพิสูจน์ได้ว่าเป็นจริง หรือเท็จ ซึ่งมักจะตรงกันข้ามกับทฤษฎีที่เกี่ยวกับจิตวิเคราะห์ แม้เรื่องของปริภูมิ (ส่วนที่ไร้ขอบเขต) จะเป็นส่วนที่แสดงถึงมิติทั้งทางด้านเหตุการณ์ และในวัตถุก็ตาม ในด้านทัศนศิลป์จึงควรพิจารณาทางด้านจิตวิเคราะห์ควบคู่ไปด้วย

ทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship Theory)

Harry Sullivan (1892-1949) ที่เริ่มต้นศึกษาเรื่องจิตวิเคราะห์และพัฒนาต่อเป็น ทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล เน้นว่า พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากการที่บุคคลมีสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นในสังคม มนุษย์เป็นผลผลิตของการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม การเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความต้องการของบุคคลและบอกทิศทางของการเจริญเติบโต โดยเฉพาะประสบการณ์ชีวิตช่วงเยาว์วัยมีอิทธิพลอย่างมากต่อสุขภาพจิตของคนในช่วงชีวิตถัดไป และประสบการณ์ที่สำคัญก็คือ ความวิตกกังวล ซึ่งได้รับจากการเลี้ยงดูในวัยเด็กและสัมพันธภาพระหว่างบุคคลที่มีปัญหา ดังนั้น

ความต้องการสร้างภาพลักษณ์ปรากฏให้สังคมยอมรับในปัจจุบัน อาจเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดจากสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ในอดีตก็เป็นได้

ลักษณะของทฤษฎีสัมพันธภาพ

หลักการของทฤษฎีสัมพันธภาพเชื่อว่า บุคคลถูกกระตุ้นเพื่อไปสู่เป้าหมาย 2 ประการ คือ

1. เป้าหมายเพื่อไปสู่ความพึงพอใจ (satisfactions) ซึ่งเน้นที่ความต้องการทางสรีรวิทยา เช่น ความหิว การนอนหลับพักผ่อน ความต้องการทางเพศ เป็นต้น
2. เป้าหมายเพื่อไปสู่ความมั่นคง (security) เป็นความต้องการเพื่อความคงอยู่อย่างมีความสุข ต้องการการยอมรับในสังคม ซึ่งเกิดจากการมีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล

ความต้องการทั้ง 2 ด้านนี้ มีความสัมพันธ์กัน ถ้าบุคคลได้รับตอบสนองอย่างเพียงพอทั้ง 2 ด้าน บุคคลก็จะไม่เกิดความวิตกกังวล

Harry Sullivan อธิบายว่า บุคคลพยายามลดความวิตกกังวลและเพิ่มความมั่นคงให้กับตนเอง เขาเน้นถึงพฤติกรรมที่สังเกตได้ ซึ่งแตกต่างกับ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่เน้นกลไกทางจิต (defense mechanism) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความรู้ สึกในจิตไร้สำนึก³ ซึ่งสิ่งต่างๆที่เป็นแนวคิดเรื่องสัมพันธภาพระหว่างบุคคลนั้น อาจมีความแปรผันจากโครงสร้างใหญ่ที่สร้างระบบและกลไกทางสังคม ดังนั้น จึงขอพิจารณาถึงทฤษฎีทางสังคมประกอบ เพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงสภาวะทางจิตใจของคนในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะการได้รับการยอมรับจากสังคม มีความสำคัญมากต่อผู้คนในโลกโซเชียลเน็ตเวิร์ค หากพิจารณาโดยใช้แนวคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยา ได้แก่ ทฤษฎีโครงสร้าง – หน้าที่นิยม ซึ่งมีแนวคิดว่าด้วยตัวตน การวิเคราะห์เชิงละคร และเชิงอัตลักษณ์

แนวคิดทางสังคมวิทยา

การกระทำทางสังคมเพื่อสร้างการยอมรับนั้นมี 3 แนวคิด

1. การกระทำทางสังคมที่เน้นโครงสร้างเป็นตัวกำหนด ซึ่งเป็นการกระทำทางสังคมตามบรรทัดฐานและบทบาทหน้าที่ของสังคม
2. การกระทำทางสังคมที่เน้นผู้กระทำการเป็นตัวกำหนด ซึ่งเป็นการกระทำทางสังคมที่มนุษย์พยายามแสดงตัวตนให้สอดคล้องกับผลสะท้อนของผู้อื่นในขณะปฏิสัมพันธ์กัน รวมทั้งการที่มนุษย์เปิดกว้างยอมรับฟังความคิดเห็นหรือเสียงสะท้อนของผู้อื่นเพื่อปรับปรุงตัวเองให้ดีขึ้น

³ wings swagger. ทฤษฎีทางการพยาบาลสุขภาพจิต. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/wingsswagger/3-thvdsi-thangkar-phyabal-sukhphaph-cit/3-1-thvdsi-cit-wikheraah-samphanthphaph-rahwang-bukkhhl-laea-cit-sangkham>

การกระทำทางสังคมที่โครงสร้างและผู้กระทำกำหนดร่วมกัน ซึ่งเป็นการกระทำทางสังคมที่มนุษย์แต่ละคนรับรู้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามบริบทว่าตัวเองเป็นใคร คนอื่นเป็นใคร และคนอื่นรับรู้เกี่ยวกับตัวเราอย่างไร นอกจากนี้ยังเป็นการกระทำทางสังคมที่มีความสัมพันธ์กับฮาบิตุส ได้แก่ การยอมรับ ฮาบิตุสของชนชั้นสังคมตัวเอง การพยายามปรับปรุงและพัฒนาฮาบิตุสของชนชั้นสังคมตัวเองให้ดีขึ้น และการเลียนแบบฮาบิตุสของชนชั้นสังคมอื่น⁴ (ฮาบิตุส (habitus) เป็นคำภาษาลาติน หมายถึง เป็นนิสัย เป็นความเคยชิน (habitual) เป็นเงื่อนไข สภาพ หรือลักษณะที่ปรากฏภายนอกที่เป็นตัวแทน หรือเป็นแบบอย่างเฉพาะของร่างกาย คำว่า ฮาบิตุส ปรากฏในงาน ของนักคิดนักทฤษฎีหลายคน⁵

อนึ่ง แนวคิดทางการสร้างการยอมรับทางสังคมศาสตร์นั้น ทำให้พิจารณาถึงความเชื่อมโยงกับการใช้โลกโซเชียลมีเดีย เพื่อตอบสนอง และสร้างความรู้สึกระหว่างการยอมรับให้เกิดขึ้น โดยใช้โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการตอบสนองนั้นๆ ซึ่งยังมีปัจจัยเกื้อหนุนอีกหลายประการ อีกประการหนึ่ง คือ ปัจจัยทางสังคมที่ตอบสนองคนในเจนเนอเรชันต่างๆ

แนวคิดเรื่องความแตกต่างเจนเนอเรชัน (Generation) ของคนในสังคม

เจนเนอเรชัน (Generation) หมายถึง ยุคสมัยของกลุ่มคนตามช่วงอายุ ช่วงเวลาเฉลี่ยระหว่างการมีลูกคนแรกของแม่กับการมีลูกคนแรกของลูก ดังนั้น ในแต่ละ Generation ก็ห่างกัน ประมาณ 20 กว่าปี ความห่างของเจนเนอเรชันนั้น ทำให้เกิดความต่างทั้งในด้านพฤติกรรม สังคม การใช้ชีวิตความคิด

ตามทีผู้สร้างสรรค์ มีชีวิตที่เกิดอยู่ในช่วงของสังคมที่เรียกว่า Generation X หรือ Gen-X คือผู้สร้างสรรค์เกิดใน พ.ศ. 2514 (Gen-X คือคนที่เกิดในช่วง พ.ศ. 2508-2522) เป็นสมัยที่เติบโตมาพร้อมกับการเริ่มต้นการพัฒนาคอมพิวเตอร์ ซึ่งเปลี่ยนมาอย่างช้าๆ ในภาพรวมของสังคมยุคนี้อาจเรียกอีกอย่างว่ายุค YUPPIE คือเป็นยุคที่มีการควบคุมอัตราการเกิดของประชากรเนื่องจากเป็นยุคที่ต่อจากยุคเบบี้บูม ลักษณะที่หล่อหลอมความเป็นอุปนิสัยโดยรวมจึง ขอบอะไรง่ายๆ ไม่ต้องเป็นทางการมากนักมีแนวคิดเรื่องความสมดุลไม่ว่าจะเป็นเรื่องงาน เรื่องครอบครัว และมีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่พึ่งพาใคร สามารถทำอะไรได้เพียงลำพัง

⁴ สาคร สมเสริฐ. การกระทำทางสังคมในฐานะวิถีแห่งการสร้างการยอมรับ: บทสำรวจแนวคิดทางสังคมวิทยา. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/11968>

⁵ รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. มโนทัศน์ฮาบิตุสกับการแก้ปัญหาทวินิยมโครงสร้างและตัวแสดง. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://www.polsci-law.buu.ac.th/journal/document/4-3/14.pdf>

มีการให้คำจำกัดความในภาพรวมของผู้ที่เกิดในเจนเนอร์เรชันนี้ อีกว่า มีความคิดเปิดกว้าง สร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม แต่มีแนวโน้มที่จะต่อต้านสังคม ไม่ได้เชื่อเรื่องศาสนา และไม่ยึดขนบธรรมเนียมประเพณี ทั้งยังเป็นคนที่มีความยืดหยุ่นในการปรับตัวกับวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป เช่น มองว่าการอยู่ก่อนแต่ง การหย่าร้างก็เป็นเรื่องปกติ เช่นเดียวกับเรื่องเพศที่ 3 ซึ่งต่างจากกลุ่ม เบบี้บูมเมอร์ที่มองเรื่องพวกนี้เป็นเรื่องผิดจารีตประเพณี⁶ และเมื่อการเปลี่ยนผ่านก้าวข้ามมาสู่ยุคที่เป็นผลผลิตของยุค Gen-X (ผู้สร้างสรรค์) มาถึง Generation Z หรือ Gen-Z ซึ่งถือว่าเป็นรุ่นลูกของเรา ทำให้เห็นการเปลี่ยนแปลงด้วยประสบการณ์และมุมมองที่ชีวิตเราผ่านมา การเห็นสังคมที่เปลี่ยนแปลง มีทั้งเข้าใจ ไม่เข้าใจ และพยายามทำความเข้าใจเนื่องจากการหล่อหลอมของสังคมอยู่คนละช่วงกัน การพัฒนาทางดิจิทัลก็เช่นเดียวกัน หากพิจารณาภาพรวมของสังคมปัจจุบัน อาจพิจารณาได้จากลักษณะโดยรวมของประชากรในยุค Generation Z หรือ Gen-Z

Generation Z หรือ Gen-Z สู่ เจเนอเรชันอัลฟา (Generation Alpha)

Gen-Z หมายถึง คนที่เกิดหลัง พ.ศ. 2540 เกิดจากพ่อแม่รุ่นใหม่อย่าง Gen-X และ Gen-Y เป็นเด็กรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกรอบด้าน มีชีวิตอยู่ในสังคมดิจิทัลเกือบร้อยเปอร์เซ็นต์ เป็นเด็กรุ่นที่พ่อแม่ ต้องออกไปทำงานนอกบ้านเนื่องจากการเติบโตของสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลง ทำให้เด็กรุ่นนี้ได้รับการเลี้ยงดูจากคนอื่นมากกว่าพ่อแม่ของตนเอง ซึ่งในประเด็นนี้เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบ ที่ต่อเนื่องสู่สภาวะทางจิตใจของคนรุ่นนี้ และเมื่อสภาวะจิตใจที่หล่อหลอมจากสิ่งที่ทดแทนความอบอุ่นจาก พ่อ แม่ ที่แท้จริง คือสมาร์ทโฟน ที่ยึดเอาเป็นสิ่งเติมเต็ม สิ่งที่ขาดหายบางสิ่งบางอย่างในจิตใจไปโดยที่ไม่รู้เลยว่า ไม่สามารถทดแทนกันได้ เนื่องจากโลกของดิจิทัล ไม่สามารถคืนความอบอุ่นที่ขาดหายไปได้

โลกดิจิทัล ที่มาควบคู่กับ สมาร์ทโฟน เป็นสิ่งหนึ่งที่ Gen-Z ขาดไม่ได้เลยทีเดียว เนื่องจากเสมือนเป็นอวัยวะหนึ่งก็ว่าได้ หรือถูกให้ชื่อว่าเป็น Digital in their DNA ผู้คนใน Gen-Z นี้ติดโลกออนไลน์และรับข้อมูลข่าวสารมากมายอย่างรวดเร็ว ทันโลกและวิเคราะห์สถิติเรื่องต่างๆ เพื่อคาดการณ์อนาคตได้เร็ว ตัดสินใจทำอะไรอย่างรวดเร็ว ไม่ชอบรอคอย มีข้อมูลมากมาย หลากหลายทาง และใช้ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบและดำเนินชีวิต มีนิสัยที่เปิดกว้างทางความคิดและความแตกต่างทางวัฒนธรรม เนื่องจากการรับรู้จากการมองเห็นในโลกดิจิทัล มีแนวโน้มที่จะปรับทัศนคติได้ดี ไม่แบ่งแยกชนชั้น สีผิว ศาสนา หรือประเพณีที่แตกต่าง แต่มีความอดทนต่ำ เปลี่ยนใจง่ายและต้องการคำอธิบายอย่างมีเหตุผล ต้องรู้สึกว่าได้เข้าใจกับทุกเรื่องในชีวิต ส่วนการเรียนรู้ของคน Gen Z จะหา

⁶ POSTTODAY. เข้าใจความต่างคน 4 เจเนอเรชัน ทลายช่องว่างเพื่อการทำงานที่แฮปปี้. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/587633>

ความรู้ได้ทุกที่ เกลียดการเรียนรู้แบบบรรยาย นิยมข้อมูลแนวกว้าง ภาพ สติที่มีความชัดเจน เน้นข้อมูลสั้นๆ ที่เข้าใจง่าย เพราะจดจำข้อมูลได้ดีจากข้อมูลสั้นๆ ตามแบบฉบับโลกออนไลน์⁷

ดังนั้น จะถือได้ว่า โลกโซเชียลมีเดีย คือโลกเดียวกับโลกทั้งใบของผู้คนใน Gen-Z นี้ และเมื่อก้าวสู่การพัฒนามาสู่นยุคของ เจเนอเรชั่นอัลฟา (Generation Alpha) คือ ณ ปัจจุบัน ที่แนวโน้มความเจริญทางวัตถุ และเทคโนโลยีกำลังพัฒนาเต็มรูปแบบ

เจเนอเรชั่นอัลฟา (Generation Alpha) หมายถึง เด็กที่เกิดตั้งแต่ปี 2010 หรือ พ.ศ.2553 เป็นต้นไป เติบโตมาในยุคเทคโนโลยีก้าวหน้า สังคมขับเคลื่อนอย่างรวดเร็ว แรง และขนาดใหญ่ ซึ่งการเติบโตท่ามกลางโลกที่หมุนเร็วของเด็กเจเนอเรชั่นนี้ มีลักษณะเฉพาะตัว มีความเลิศเพียงด้านเทคโนโลยีอย่างมาก ดังนั้นความต่างระหว่างเจเนอเรชั่นเริ่มมีระยะห่างมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะความเข้าใจความต่างระหว่างวัยซึ่งมักก่อให้เกิดปัญหาสังคมตามมาอย่างเห็นในสังคมทุกวันนี้⁸

1.6.3 ผลงานสร้างสรรค์ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปัจจุบันการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เป็นสิ่งหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นรูปแบบทางสังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมต่างๆ ผลงานร่วมสมัยจึงเป็นหนึ่งเป็นเสมือนเป็นเครื่องบันทึกของปัจจุบัน ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปสู่ออนาคต สิ่งเหล่านี้ก็จะคือประวัติศาสตร์นั่นเอง และจะเป็นประวัติศาสตร์ที่สะท้อนความรู้สึกนึกคิด และ ความคิดเห็นไว้ เมื่อโลกพัฒนามาโดยใช้เทคโนโลยีเป็นแกนหลักสำหรับทุกอย่าง ซึ่งการพัฒนาที่เกิดขึ้นนี้ก็เป็นผลพวงมาจากแนวคิดและทัศนคติที่มีต่อโลกของคนรุ่นก่อนๆ และด้วยเหตุผลนี้ การพัฒนาเทคโนโลยีในปัจจุบันจึงส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อคนรุ่นหลังที่เป็นลูก หลาน เราด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่างของจิตรกรรมสมัยเรอเนซองส์ นิยมวาดภาพภายใน และในสตูดิโอ เนื่องจากมีข้อจำกัดในหลายๆเรื่องไม่ว่าจะเป็นเรื่องแนวคิด และเรื่องเทคนิคต่างๆที่ทำให้ศิลปินจำเป็นต้องแสดงออกในลักษณะการวาดภาพแบบนั้น แต่เมื่อมีการพัฒนาการทางด้านอื่นๆ เช่น มีแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ของนักคิดต่างๆ มีการพัฒนาเทคนิคการวาด มีการพัฒนาการผลิตหลอดสี ที่ทำให้ศิลปินสามารถนำออกไปใช้นอกสถานที่ ใช้ในการวาดทิวทัศน์ในสถานที่จริงได้ จึงทำให้พัฒนมาสู่ยุคอิมเพรสชันนิสในที่สุด และต่อจากนั้น ก็มีรูปแบบทางศิลปะที่พัฒนามาเรื่อยๆตามความเจริญก้าวหน้าของมนุษยชาติ ศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันมีการเปิดกว้างทางด้านแนวความคิด และเทคนิคที่หลากหลายมากขึ้น

⁷ กระปุกดอทคอม. มาดูกัน... คน 8 เจเนอเรชั่น คุณอยู่ในกลุ่มไหนนะ?. เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://highlight.kapook.com/view/83492>

⁸ น.พ.สุริยเดว ทรีปาตี. (2020). 7 คาแรคเตอร์ของเด็กเจนฯ อัลฟา. เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thepotential.org/knowledge/gen-alpha-info/>

ศิลปะสื่อใหม่ (New Media Arts)

ศิลปะสื่อใหม่เป็นผลพวงของการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี และการพัฒนาอุปกรณ์ดิจิทัล อย่างไม่สิ้นสุด ตั้งแต่ในช่วงทศวรรษที่ 1990 และเข้ามามีบทบาทต่อทุกบริบทของโครงสร้างทางสังคม เกิดสังคมดิจิทัล และเครือข่ายสังคมรูปแบบต่างๆ ในระบบที่พัฒนาอีกเรื่อยๆ ซึ่งไม่พ้นแม้แต่การสร้างสรรคผลงานศิลปะในปัจจุบัน ถึงแม้ว่าจะมีการสับสนบ้างในการให้ข้อจำกัดความถึงแนวการสร้างสรรคในลักษณะนี้ก็ตาม ศิลปะสื่อใหม่จึงมักถูกกำหนดให้เป็นศิลปะ ประเภทที่ครอบคลุมการสร้างสรรคที่เกิดจากเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น เทคโนโลยีดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ศิลปะเสมือนจริง ศิลปะอินเทอร์เน็ต ศิลปะเชิงโต้ตอบ วิดีโอเกม หุ่นยนต์คอมพิวเตอร์ การพิมพ์ 3 มิติ และศิลปะเป็นเทคโนโลยีชีวภาพ โดยอาจอ้างอิงมาจากการสร้างงานศิลปะการโต้ตอบหรืออินเทอร์เน็ตอาร์ตที่ฟเสมือนจริง ที่เป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดใหม่ๆ ในโลกศิลปะ พิพิธภัณฑและหอศิลป์เริ่มผสมผสานรูปแบบงานศิลปะเข้ากับการแสดงมากขึ้นเรื่อยๆ จนมีนิทรรศการเฉพาะด้านสื่อใหม่โดยเฉพาะ และยังมีการขยายอย่างต่อเนื่องจากการสื่อสารที่ผ่านสื่อดิจิทัล เนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถเข้าถึงได้มากขึ้นและซอฟต์แวร์มีความก้าวหน้าพัฒนาขึ้นตลอดเวลา



ภาพที่ 2 Shih Chieh Huang, EX-DD-06, 2006 (ได้รับความอนุเคราะห์จาก lipmag.com)

ที่มา : <https://www.widewalls.ch/magazine/new-media-art-definition>



ภาพที่ 3 World Skin (1997), การติดตั้ง Virtual Reality Interactive ของ Maurice Benayoun

ที่มา : <https://www.widewalls.ch/magazine/new-media-art-definition>

การติดตั้งงานศิลปะสื่อใหม่ (New Media Arts) โดยทั่วไปมักใช้คอมพิวเตอร์และมัลติมีเดีย เซ็นเซอร์ซึ่งจะวัดสิ่งต่างๆ เช่น อุณหภูมิ การเคลื่อนไหว ความใกล้ชิด และปรากฏการณ์ทาง อุตุนิยมวิทยาอื่นๆ ที่ผู้สร้างตั้งโปรแกรมไว้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองตามการกระทำของ ผู้เข้าร่วม ทั้งผู้ชมและเครื่องจักรทำงานร่วมกันในการสนทนาเพื่อสร้างผลงานศิลปะที่ไม่เหมือนใครให้ ผู้ชมแต่ละคนได้สังเกต อย่างไรก็ตามผู้สังเกตการณ์บางคนไม่สามารถมองเห็นภาพเดียวกันได้ เนื่องจากเป็นศิลปะเชิงโต้ตอบผู้สังเกตการณ์แต่ละคนจึงตีความผลงานของตนเองและอาจแตกต่างกันไป จากมุมมองของผู้สังเกตการณ์คนอื่นอย่างสิ้นเชิง ซึ่งถือเป็นกิจกรรมที่หลากหลายและผสมผสานหลาย รูปแบบ บางส่วนมีลักษณะคล้ายกับการติดตั้งวิดีโอ โดยเฉพาะงานขนาดใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับการฉาย ภาพและการจับภาพวิดีโอแสดงสด ด้วยการใช้เทคนิคการถ่ายภาพที่ช่วยเพิ่มความประทับใจให้กับ ผู้ชมต่อการทอหุ้มทางประสาทสัมผัสการติดตั้งระบบดิจิทัลจำนวนมากพยายามสร้างสภาพแวดล้อม ที่สมจริง และอำนวยความสะดวกอื่นๆเพื่อการดื่มด่ำในอาณาจักรเสมือน โดยทั่วไปการติดตั้งผลงาน ประเภทนี้ จะเป็นแบบเฉพาะไซต์ สามารถปรับขนาดได้ และไม่มีมิติคงที่ ซึ่งหมายความว่าสามารถ กำหนดค่าใหม่เพื่อรองรับพื้นที่การนำเสนอที่แตกต่างกันได้⁹

⁹ HISOUR. ELECTRONIC ART. เข้าถึงเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.hisour.com/electronic-art-21074/>

ตัวอย่างผลงานที่ใช้ลักษณะการนำเสนอโดยใช้สื่อใหม่

อารามอารมณ์ (Aramarom)



ภาพที่ 4 อารามอารมณ์ (aramarom) นิทรรศการดิจิทัลอาร์ตกับเรื่องสุขภาพจิต ครั้งแรกในไทย

ที่มา : <https://www.facebook.com/eyedropperfill/posts/4003225376379544>

นิทรรศการ อารามอารมณ (Aramarom) ณ River City Bangkok, กรุงเทพมหานคร

เป็นแนวคิดใหม่ ของกลุ่มนักออกแบบ มัลติมีเดียในกรุงเทพมหานคร ที่ใช้ประสบการณ์การออกแบบด้านดิจิทัลเชิงโต้ตอบ และสนใจเรื่องการสร้างสรรคผลงานศิลปะที่มีความเชื่อมโยงระหว่างสื่อต่างๆ เช่นการใช้ภาพเคลื่อนไหว และศิลปะ Interactive (ศิลปะเชิงโต้ตอบ) ซึ่งในนิทรรศการอารามอารมณ นี้เป็นการประสานแนวคิดเรื่องสุขภาพจิต โดยใช้พื้นที่ในห้องสี่เหลี่ยมและการจัดสภาพแวดล้อมในลักษณะศิลปะดิจิทัลอาร์ต ทำให้ผู้ชม สามารถมีส่วนร่วมกับศิลปะได้ โดยให้ผู้ชมผลงานได้สำรวจความรู้สึกของตนเองผ่านตัวผลงานศิลปะที่จัดวางในพื้นที่แต่ละห้อง โดยมีตัวช่วยนำทาง คือ Audio Guide เป็นเสียงนำทางจะแตกต่างกันไปตามภาวะอารมณ์ของผู้ชมเรา เป็นส่วนหนึ่งที่ดึงความคิดที่วนเวียนกลับมาสู่ปัจจุบันด้วย

ในนิทรรศการโซนแรกจัดให้เป็น “จุดสำรวจใจ” ลักษณะคล้ายกับการตนเองของผู้ชมว่าอารมณ์และภาวะใจของเราตอนนี้เป็นแบบไหน เครียด กังวล หรือหดหู่ เพื่อที่นิทรรศการจะนำเราไปยังโซนที่เหมาะสมกับตัวเอง และต่อยอดด้วยโซนอุโมงค์จักรกรรม เพื่อสร้างการดึงกลับมาของสติในตัวเรา ในโซนนี้มีการออกแบบแสง เสียง และพื้นที่ของการเดินให้ มีการเดินที่ช้า เพื่อสำรวจสติ และจดจ่อกับการก้าวเดินเหมือนเช่นการเดินจักรกรรม จากนั้นจึงเข้าสู่การห้องนิทรรศการแต่ละห้อง

โดยจะแบ่งลักษณะของห้องตามความรู้สึก ออกเป็น 3 ห้อง คือ

ห้องที่ 1 ให้ชื่อว่า ก้อนหินสีแดง เป็น Interactive Arts คือ ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมภายในห้องจะเป็นพื้นที่ให้เราปลดปล่อยอารมณ์มันออกและดูผลลัพธ์ที่สะท้อน โดยการ ปลดปล่อยความรู้สึก ความเครียดผ่านแท่งลูกโป่งที่อยู่กลางห้อง เพื่อให้ผู้ชมผลักไปเรื่อยๆจนกว่าจะรู้สึกถึงความผ่อนคลายให้ใจปลดปล่อยให้สบายขึ้น และเปลี่ยนมาเป็นการกอด เพื่อให้จิตใจเกิดความสมดุล



ภาพที่ 5 อารามอารมณ (aramarom) “ห้อง ก้อนหินสีแดง”

ที่มา : <https://www.facebook.com/WandergirlsTH/photos/pcb.1232962970454752/1233120917105624>

ห้องที่ 2 ให้ชื่อว่า ดอกหญ้าสีเหลือง มีการออกแบบโดยใช้แสงสีเหลืองคลุมทั้งห้อง (Light Installation) โดยภายในห้องจะมีแท่งตรงกลาง มีเส้นแสงสีเหลืองหลายเส้นวางอยู่ ผู้ชมสามารถถือเส้นแสงสีเหลืองและหายใจตามเสียงบรรยาย เพื่อให้เราได้กลับมาอยู่กับตัวเอง วางความคิดต่างๆ ลงไม่ว่าจะเป็นความคิดที่ลอยฟุ้งอยู่รอบตัว หรือความกังวลของเราทั้งในอดีต และในอนาคต แล้วผ่อนคลายไปกับลมหายใจ กลับมาอยู่กับลมหายใจ เพื่อบรรเทาความคิดที่ฟุ้งซ่านและความกังวลอย่างซ้ำๆ จนความสงบในใจจะกลับคืนมา



ภาพที่ 6 อารามอารมณ์ (aramarom) “ดอกหญ้าสีเหลือง”

ที่มา : <https://www.facebook.com/Bokeh468/photos/pcb.350159546511397/350152819845403>

ห้องที่ 3 ให้ชื่อว่า กลุ่มเมฆสีน้ำเงิน เป็นห้องสำหรับคนมีอารมณ์ความรู้สึกที่กำลัง หดหู่ ว้าวุ่น เปลา หรือรู้สึกซึมเศร้า ภายในห้องประกอบไปด้วยเบาะที่เหมือนก้อนเมฆ และออกแบบพื้นที่โดยใช้แสงสีน้ำเงินเพื่อช่วยทำให้เกิดการเยียวยา ปลอบประโลมความรู้สึกของตัวผู้ชม โดยการพิจารณาถึงสิ่งต่างๆที่ทำให้เรารู้สึกถึงความเศร้า และหลังจากนั้นให้เราจัดการกับความเศร้าด้วยตัวเองโดยการ พูดให้กำลังใจตัวเอง ขอโทษตัวเอง หรืออยากบอกอะไรกับตัวเราเองที่ถูกโอบกอดเอาไว้



ภาพที่ 7 อารามอารมณ (aramarom) “กลุ่มเมฆสีน้ำเงิน”

ที่มา : <https://www.facebook.com/WandergirlsTH/photos/pcb.1232962970454752/1233120917105624>

สุดท้ายของโซน จะเป็นพื้นที่รับฟังความรู้สึกที่ผู้ชมต้องการพูด ต้องการระบายสิ่งต่างๆ ที่รู้สึกอัดอัด หรือรู้สึกอยากระบายออก (Listening Booth) โดยถูกรับฟังจาก “Deep Listener”



ภาพที่ 8 อารามอารมณ (aramarom) “Listening Booth”

ที่มา : <https://www.facebook.com/Bokeh468/photos/pcb.350159546511397/350152976512054>

ศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art)

เป็นรูปแบบของศิลปะที่เกี่ยวข้องกับผู้ชมเป็นสำคัญ เนื่องจากผู้ชมมีส่วนช่วยให้งานศิลปะเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ หรือผลงานศิลปะแบบโต้ตอบนี้จะบรรลุผลโดยการให้ผู้สังเกตการณ์หรือผู้เข้าชม "เดิน" ในบนและรอบๆ จะถือว่ามียุคสมัยที่เป็นสื่อใหม่ทางศิลปะประกอบด้วย เนื่องจากรูปแบบที่พัฒนามาจากการเจริญทางเทคโนโลยีด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านคอมพิวเตอร์ ผู้ชมสามารถจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะ ผลงานศิลปะประเภทนี้มักมีการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์, อินเทอร์เน็ต และบางครั้งต้องใช้เซ็นเซอร์เพื่อตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว, ความร้อน, การเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิวิทยา หรือชนิดอื่นๆ หรือใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์เพื่อตอบสนองต่อการเคลื่อนไหวของผู้ชม บางครั้งผู้เข้าชมสามารถนำทางผ่าน Hypertext สิ่งแวดล้อมมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่รับข้อมูลที่เป็นข้อความหรือภาพจากภายนอก และส่งให้เกิดผลในตัวผลงาน ผู้ชมซึ่งมีอิทธิพลต่อปรากฏการณ์ในผลงานศิลปะ หรือแม้กระทั่งสามารถมีส่วนร่วมอยู่ เกิดปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับสเปกตรัมของสิ่งเร้ารอบสภาพแวดล้อม

ตัวอย่างนิทรรศการศิลปะ ที่มีแนวคิดการโต้ตอบ (Interactive art)



ภาพที่ 9 Come and Experience Jakarta's Biggest Interactive Art Exhibition

ที่มา : <https://indonesiaexpat.id/featured/come-and-experience-jakartas-biggest-interactive-art-exhibition>

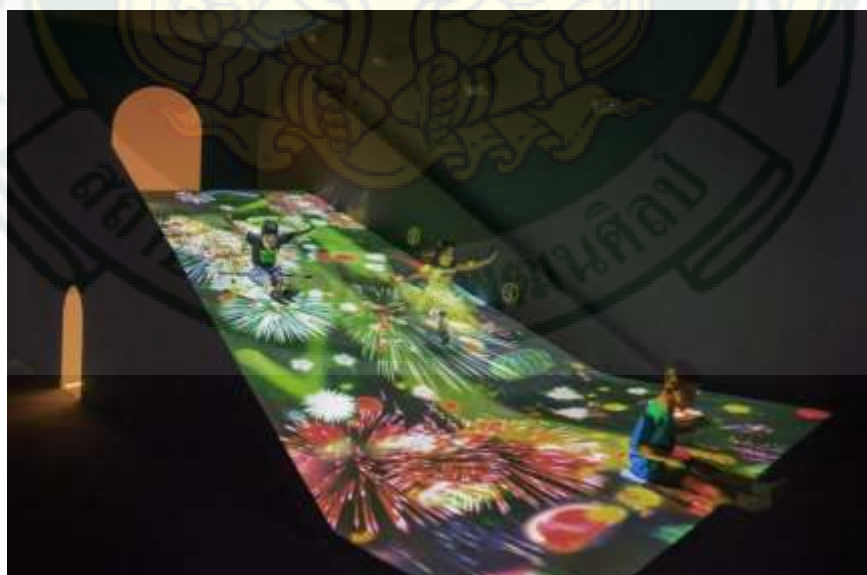
นิทรรศการศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art) ในประเทศอินโดนีเซีย ณ เมืองจาการ์ตา

แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างเทคโนโลยีและศิลปะใช้พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการถึง 2,000 ตารางเมตร โดยมีแนวความคิดเรื่องธรรมชาติ และสัญลักษณ์ของการมีชีวิต เช่น สัตว์ป่า สัตว์ทะเล ดอกไม้ ผู้เข้าชมสามารถสัมผัสและลูบไล้สัตว์ต่างๆ ที่แสดงผลแบบดิจิทัลบนหน้าจอ และแปลเปลี่ยนเป็นภาพดอกไม้บานสะพรั่ง บนรูปสัตว์ต่างๆ



ภาพที่ 10 ภาพผลงานที่แสดงให้เห็นว่าผู้เข้าชมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับระบบนิเวศทางธรรมชาติ มีการจัดแสดงสิ่งมีชีวิตที่กินกันเอง

ที่มา : <https://indonesiaexpat.id/featured/come-and-experience-jakartas-biggest-interactive-art-exhibition>



ภาพที่ 11 ภาพแสดงการโต้ตอบกับ ผลงานที่ฉายเคลื่อนไหวอยู่บนแผ่นกระดานที่เด็กๆสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมได้ ผู้เข้าชมจะได้รับประสบการณ์ในการเล่นสไลด์ศิลปะแบบอินเทอร์แอคทีฟแบบดิจิทัล

ที่มา : <https://indonesiaexpat.id/featured/come-and-experience-jakartas-biggest-interactive-art-exhibition>



ภาพที่ 12 ภาพแสดงการมีส่วนร่วมของเด็กที่เข้าชม ซึ่งสามารถวาดภาพสัตว์ทะเลจากจินตนาการของตนเองได้โดยตรง จากนั้นจึงนำเสนอต่อพวกเขาผ่านพิกัดสัมผัสตัวน้ำดิจิทัลขนาดใหญ่

ที่มา : <https://indonesiaexpat.id/featured/come-and-experience-jakartas-biggest-interactive-art-exhibition>



ภาพที่ 13 ภาพแสดงการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการเล่น และหมุนไปรอบๆ ลูกบอลที่มีไฟส่องสว่าง แต่ละลูกจะเปลี่ยนสีและสร้างเสียงเมื่อมีปฏิสัมพันธ์ด้วยในผลงานชื่อ Light Ball Orchestra

ที่มา : <https://indonesiaexpat.id/featured/come-and-experience-jakartas-biggest-interactive-art-exhibition>

ตอนที่ 2

การวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

โครงสร้างสังคมไทย ที่ประกอบกันเป็นระบบความสัมพันธ์ของคนที่อยู่ร่วมกัน มีองค์ประกอบหลายอย่างที่เกิดร่วมกันทำให้สังคมดำเนินต่อไป เช่น ค่านิยมของสังคม (Social Value), บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norm), สถานภาพในสังคม (Status) และบทบาทหน้าที่ของคนในสังคม (Role) ปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้มีการปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลง อย่างก้าวกระโดด เนื่องจากความเจริญทางด้านเทคโนโลยี ดิจิตอลเข้ามามีบทบาทในสังคมอย่างมาก ทำให้โครงสร้างของสังคมเปลี่ยนแปลงรวดเร็วไปด้วยเช่นกัน การเปลี่ยนแปลงที่มีทั้งประโยชน์ในทางบวก และเกิดผลเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม และบางสิ่งก็ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นประโยชน์หรือเป็นโทษต่อสังคม แต่ก็เป็น การเปลี่ยนแปลงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้เช่นกัน เช่น การพัฒนาสังคมตามกลไกในแบบสังคมออนไลน์

เมื่อสังคมออนไลน์เข้ามาในระบบโครงสร้างของสังคมไทย สิ่งหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นคือความพร้อมในการรับความเจริญเหล่านี้ ความพร้อมในที่นี้ผู้สร้างสรรค์หมายถึง ความพร้อมในปัจจุบันภายนอก และปัจจัยภายใน ปัจจัยภายนอกเช่น อุปกรณ์ เครื่องมือ และระบบที่เอื้อต่อระบบดิจิตอลที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ส่วนปัจจัยภายใน หมายถึงการปรับตัวทางด้านจิตใจ การรับรู้ อารมณ์ และโลกใหม่อันเป็นโลกเสมือนที่คู่ขนานกับโลกความเป็นจริง หรือความแตกต่างระหว่างความเป็นมนุษย์ และการเป็นสิ่งมีชีวิตในโลกดิจิตอล การรู้เท่าทันของผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ทั้งในโลกเสมือน และโลกความจริง สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้สร้างสรรค์ถูกคิดและเห็นมิติที่มีความหลอมน้ำกัน จึงเกิดแนวคิดในมิติทางศิลปะ ซึ่งเป็นอีกมิติหนึ่งที่จะสร้างความเชื่อมต่อในมิติด้านจิตใจ โดยผู้สร้างสรรค์ จะนำเสนอผลงานศิลปะการจัดวางและสื่อผสมที่จะสะท้อนมุมมองผ่านบรรยากาศของสังคมทั้ง วิถีชีวิตที่อยู่ นอก และใน โลกของสังคมออนไลน์ โลกที่ผสมผสานความจริง ความไม่จริงโดยการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้แสง สี เสียง และวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อใหม่อย่างดิจิตอลเข้ามาประกอบ เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้ถึงความจริงแท้ของสังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิตอล เช่น ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับ ระยะเวลา อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์โดยใช้สุนทรียภาพในการการแสดงออกของศิลปะสื่อใหม่ให้ผู้คนเกิดประสบการณ์สุนทรีเกิดการตั้งคำถามหรือถูกคิดต่อการตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสังคมออนไลน์ ย้อนทวนถึงการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่า และเห็นถึงความสุขที่แท้จริง บริบททางสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมของผู้วิจัยเอง

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ประกอบขึ้นจากกระบวนการต่างๆที่จะทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในผลงาน ผู้สร้างสรรค์แต่ละคน อาจจะมีแนวทางที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยทั้งภายนอกและภายในของผู้สร้างสรรค์นั้นๆ โดยมักจะเริ่มต้นจากแนวคิดที่เป็นแกนหลักในการนำไปสู่กระบวนการการสร้างสรรค์ขั้นอื่นๆ ดังตัวผู้สร้างสรรค์ที่มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดแนวคิด

แนวคิดของการสร้างสรรค์ในหัวข้อ วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ นี้เกิดจากการที่เห็นความเปลี่ยนแปลงของสังคมเมื่อความเจริญทางด้านเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อชีวิต ผู้สร้างสรรค์จึงกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์โดยการจะสร้างผลงานที่แสดงถึงบรรยากาศของอารมณ์ความรู้สึก ที่สะท้อนสถานะของคนในปัจจุบันที่ถูกหล่อหลอมไปด้วยความเป็นดิจิทัล

องค์ประกอบในการกำหนดแนวคิด

- ความแตกต่างในมุมมองของชีวิตของผู้สร้างสรรค์ ที่เชื่อมโยงกับสถานะการเกิดและการเปลี่ยนถ่ายเงื่อนไขทางสังคม
- ความเจริญทางเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วเกินขีดจำกัดทางอารมณ์ และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์
- การพิจารณาของคุณประโยชน์ของสังคมออนไลน์ ยังมีมากเท่าไร ในทางตรงกันข้ามย่อมมีผลกระทบที่ตามมา ดังเช่นเหรียญมีสองด้านเสมอ
- ชีวิตที่ถูกผลักดันในเข้าสู่กระบวนการทุนนิยมโดยไม่รู้ตัว เนื่องจากสถานะแวดล้อมการดำเนินชีวิตถูกกำหนดไว้โดยระบบที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น แพลตฟอร์มต่างๆที่ เข้ามามีส่วนในการทำงานและอาชีพ
- ความเปลี่ยนไปของคนในสังคมที่ให้ความสำคัญกับโลกเสมือนจริงในโลกออนไลน์มากกว่าโลกในชีวิตจริง
- เมื่อความเจริญทางดิจิทัล และโซเชียลเน็ตเวิร์คมีมากขึ้น สามารถทำให้ทุกอย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้น ความต้องการของคนจึงได้รับการตอบสนองได้รวดเร็ว ทันใจ ดังนั้น ทำให้ปริมาณความต้องการมากเกินไปจนความจำเป็นของชีวิต มีผลกระทบต่อเนื่องตามมาทั้งเรื่องมลภาวะต่างๆ และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ

ขั้นที่ 2 การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ สังเคราะห์

หลังจากที่ผู้สร้างสรรค์ได้แนวคิดที่เป็นกรอบทางความคิดแล้ว ต่อไปคือการค้นหาข้อมูลมาประกอบเพื่อให้กรอบแนวคิดนั้นมีรายละเอียดที่ชัดเจน และเพื่อให้ผู้สร้างสรรค์เองสามารถมีองค์ประกอบต่างๆเพื่อนำมาสร้างสรรค์เพิ่มเติม ทำให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ดังนั้นเมื่อได้ข้อมูลในขั้นปฐมนิยามแล้ว จึงต้องมีการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นๆ โดยมีทัศนคติ และมุมมองทางอารมณ์ ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์เข้าประกอบด้วย ข้อมูลในการสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้มาจากแหล่งต่างๆ เช่น หนังสือ ตำรา ทางอินเทอร์เน็ตและการสัมภาษณ์ พูดคุย เรื่องราวทางทัศนคติ ประสบการณ์ การดำเนินชีวิต เพื่อเป็นข้อมูลการสร้างสรรค์ รวมถึงศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัยสังเคราะห์ วิเคราะห์คุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ผ่านวิถีชีวิต ปรากฏการณ์ส่วนตัวและบริบททางสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมของผู้วิจัยเอง รวมไปถึงการศึกษาและค้นคว้าหาพื้นที่สาธารณะที่ศิลปะและผู้ชม สามารถปะทะสังสรรค์แลกเปลี่ยนทางความคิดได้ วิเคราะห์ข้อมูลและความรู้ที่ได้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย และนำเสนอผลงานในพื้นที่ที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงาน เช่น

- จากสื่อต่างๆในเว็บไซต์ออนไลน์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่หลากหลาย ที่มีกรกล่าวถึงเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับวิถีชีวิตของคนในสังคม เพื่อจะได้นำข้อมูลต่างๆ มาสรุปให้เห็นถึงภาพรวมของวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เช่น <https://monnapablog.wordpress.com>, <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>, <https://sites.google.com/site/wingsswagger/3-thvsdi-thangkar-phyabal-sukhphaph-cit/3-1-thvsdi-cit-wikhe-raah-samphanthphaph-rahwang-bukhkh-l-laea-cit-sangkhm>

- จากงานวิจัย หรือผลงานสร้างสรรค์ ที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับโครงเรื่องที่นำมาสร้างสรรค์ เช่น นิทรรศการอารามอารมณ์ (Aramarom), Jakarta's Biggest Interactive Art Exhibition ทั้งนี้เพื่อหาความเป็นไปได้ในรูปแบบการแสดงออกของการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ประกอบด้วยเนื้อหาของผลงาน และรูปแบบการนำเสนอโดยใช้สื่อสมัยใหม่สร้างสรรค์ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การสร้างแนวทางการสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ นี้เป็นสร้างสรรค์เชิงการวิจัย เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์นั้นเป็นการรวบรวมองค์ความรู้ด้านต่างๆ ทั้งทางด้านการสร้างสรรค์ และทางวิชาการ ที่หลอมรวมเพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ใหม่

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่

1. ส่วนที่เป็นความงามทางศิลปะ คือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ เช่น เส้น สี รูปทรง มิติ ที่ว่าง เป็นต้น มาประกอบกันเพื่อให้เกิดเรื่องของสุนทรีย์ ความงดงาม อารมณ์ และความรู้สึกเมื่อร่วม

และความรู้สึกถึงการได้รับมุมมองบางอย่างในจิตใจในผลงานชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของผลงานโดยใช้สื่อต่างๆเข้าร่วมเป็นเทคนิค และวัสดุทางการสร้างสรรค์ด้วย เช่น เทคนิคทางดิจิทัล

2. ส่วนที่เป็นวิชาการ หรือส่วนที่เป็นความรู้ โดยการศึกษาทฤษฎี ศึกษาข้อมูล (Data) ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาของการสร้างสรรค์ เพื่อเป็นนำมาวิเคราะห์ให้เกิดสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชม รวมถึงข้อมูลความรู้อื่นๆที่มีความสัมพันธ์เรื่องในการสร้างสรรค์

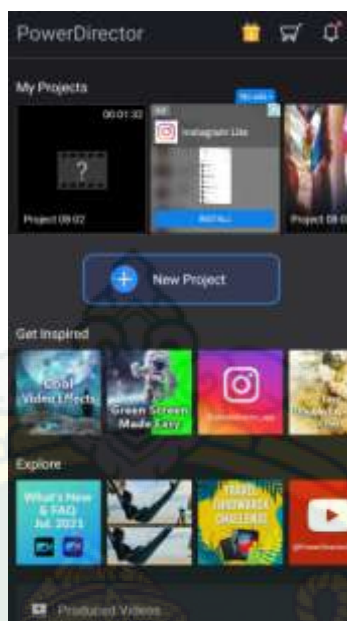
2.2.1 รูปแบบของผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ชุด วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการผสมผสานรูปแบบการทำงานในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ และมีการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลประกอบด้วย รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมในดูผลงานและเนื่องจากสภาวะของการระบาดของโรคไวรัสโคโรนา 2019 จึงทำให้การแสดงผลงานในครั้งนี้เป็นในลักษณะออนไลน์ โดยให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมการเห็นภาพปรากฏที่อยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือ สมาร์ทโฟน โดยการใช้อุปกรณ์ที่สร้างสถานการณ์ให้ผู้เข้าชมเข้าร่วม ซึ่งก็เป็นรูปแบบของวิถีชีวิตที่ตรงกับแนวเรื่องที่กำหนดรูปแบบที่แสดงในลักษณะออนไลน์นั้น สามารถบอกความหมายอย่างเป็นนัยยะของปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน

2.2.2 วัสดุ

ในการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้น วัสดุเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าผู้สร้างสรรค์จะใช้อะไรให้สื่อความหมายที่ชัดเจนกับสารที่ต้องการสื่อสารสำหรับผลงานในชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ใช้วัสดุสำเร็จรูปหลายอย่างเช่น แอปพลิเคชัน ในคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Photoshop, สมาร์ทโฟน, กล้อง 3 มิติ, 3D โลหะ Pin, แสงจากไฟโรเซ และไฟ LED

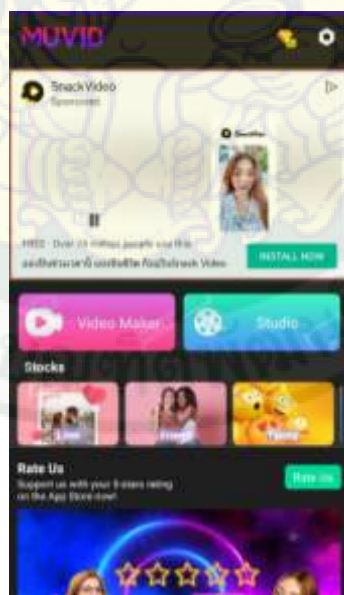
ตัวอย่าง แอปพลิเคชันที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 14 แอปพลิเคชัน Power Director

เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับแต่งภาพเคลื่อนไหว สามารถเพิ่มเสียงต่างๆเพื่อให้เกิดจินตนาการเกินจริง เช่น เสียงธรรมชาติ เสียงของวัตถุ ฯลฯ และการเพิ่มตัวอักษรและเทคนิคการเล่นตัวอักษรต่างๆ

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 15 แอปพลิเคชัน MUVID

ใช้เพิ่มสีสันให้กับภาพ และผลงาน ในลักษณะเทคโนโลยีทันสมัย เช่น การเปลี่ยนภาพให้เป็นฟิกเซล การเป็นภาพ 2 มิติ ให้เป็นลักษณะการ์ตูน การสร้างการเคลื่อนไหวที่แปลกตามีจังหวะตามเสียงประกอบ

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 16 แอปพลิเคชัน XEFX

เป็น แอปพลิเคชันที่ใช้สำหรับแต่งภาพ และภาพเคลื่อนไหวให้เกิดจินตนาการเกินจริง เช่น สร้างท้องฟ้าแบบใหม่ การเพิ่มสัญลักษณ์ต่างๆ การออกแบบสีเส้นในผลงาน การสร้างเอฟเฟกต์ที่เป็นภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 17 กล้อง 3 มิติหรือที่เรียกว่า กล้อง VR

VR ย่อมาจากคำว่า Virtual Reality เป็นการสร้างสิ่งที่มองเห็นให้สมจริง ถ้าจะอธิบายให้เห็นภาพง่ายๆ คือเป็นกล้องที่สวมใส่เหมือนใส่แว่นตา แต่มีภาพให้เราดูเป็นเหตุการณ์เรื่องราวที่เหมือนจริง

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 18 วัสดุ 3D โลหะ Pin

ที่มา : <https://th.aliexpress.com/item/32802420045.html>

2.2.3 เทคนิค/วิธีการ

ในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดวิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ นี้ เป็นการประกอบกันขึ้นด้วยเทคนิคหลายแบบ มีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการตกแต่ง ภาพต้นแบบ เพื่อให้เห็นลักษณะฟิสิกส์ของภาพ และการประสานกันของเม็กสี เพื่อให้ผลทางสายตาแบบสื่อออนไลน์ และมีการใช้แอปพลิเคชันต่างๆ ช่วยสร้างภาพเคลื่อนไหว ประกอบกับแสง และสีที่แทรกอยู่ในผลงานวีดิทัศน์ มีการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น กล้อง VR เพื่อสร้างให้ภาพที่มองเห็นมีความเสมือนจริง และมีใช้แนวคิดการสร้างสรรค์ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) จัดวางผลงาน และปรับเปลี่ยนบริบทของพื้นที่จัดแสดงให้มีความหมายเฉพาะ โดยแสวงหาความรู้ ความคิด ที่มาของการสร้างสรรค์ตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และอุปกรณ์ สำเร็จรูป เช่น 3D โลหะ Pin มาช่วยสร้างรูปทรงที่มีการเคลื่อนไหว

2.2.4 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

จากแนวคิดเรื่อง เทคโนโลยีทางด้านการสื่อสาร ที่มีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องในต้นศตวรรษที่ 20 ถือเป็นการก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Hi-Speed Internet) ผลจากการพัฒนาเทคโนโลยีทางด้านการสื่อสารเหล่านี้ คนส่วนใหญ่จึงให้ความสำคัญกับการใช้งานเทคโนโลยีเพื่อความสะดวกสบาย ความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร ความฉับไวในการรับข้อมูลข่าวสาร รวมถึงความสนุกสนานเพลิดเพลินที่ได้จากการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้บริการระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ Social Networking

สังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สมมติ ที่เข้ามาทดแทนพื้นที่ของความเป็นจริง ปัจจุบันคนในสังคมให้พื้นที่นี้ ดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการทำมาหาเลี้ยงชีพ การศึกษา การหาความบันเทิงต่างๆ เป็นโลกในอากาศที่มองไม่เห็น สัมผัสไม่ได้ แต่สามารถยึดพื้นที่ในจิตใจของคนเราได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ มีผลกระทบทั้งบวกและลบต่อสังคมความพยายามที่จะควบคุม และอยู่เหนือการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีเพื่อที่จะจัดการและรับมือคงเป็นไปได้ยาก ดังนั้น ความจริงจึงถูกบิดเบือนได้ง่าย ตัวตนจริง

มีการปกปิดเปลี่ยนแปลง จนอาจไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรจริงอะไรลวง และบางครั้งยังเป็นสาเหตุของภัยอันตรายต่างๆ ที่เกิดขึ้น

ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานชุด วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีจุดประสงค์ที่จะสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้เพื่อให้เห็นภาพสะท้อนของสังคมปัจจุบัน ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และสามารถแปลค่าความหมายต่างๆ ตามจินตนาการเพื่อให้เกิดคุณค่าแก่ชีวิต และสะท้อนให้เห็นถึงความจริงแท้ของสังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัลลิเก เช่น ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์



ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1



ภาพที่ 19 ชื่อผลงาน ใบหน้า 2564 (Portrait 2021)

เทคนิค ภาพพิมพ์ดิจิทัล, ขนาด 50 x 50 ซม.

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1

เนื้อหาการสร้างสรรค์ เพื่อต้องการสะท้อนภาพของสังคมออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะของความซับซ้อนในมิติความจริง ความลวง ของเครือข่ายออนไลน์ ดังนั้นจึงจินตนาการถึงภาพปรากฏใดๆ ที่ไม่มีความชัดเจน แม้กระทั่งตัวตนของตนเอง เมื่อเวลาเข้าไปสู่โลกสภาวะของสังคมในโลกออนไลน์ ความรู้สึกหนึ่งที่ถูกระตุ้นให้เกิดขึ้นคือเป็นสิ่งที่ใช้ตัวตนของตนเองจริงๆ หรือไม่ เนื่องจากบางครั้งภาพที่ปรากฏอาจเป็นเพียงภาพในอุดมคติที่ต้องการให้สังคมรับรู้ ซึ่งอาจไม่ใช่ความเป็นจริง หรือเห็นตัวตนเพียงแค่ส่วนหนึ่ง ซึ่งยังมีความจริงที่ซ่อนอยู่ภายในมิติที่ไม่มีใครรับรู้

รูปแบบการสร้างสรรค์ เป็นผลงานสื่อผสม 2 มิติ โดยนำเสนอให้มีรูปแบบทางดิจิทัล แสดงให้เห็นสี และรูปทรงที่คลี่คลายในลักษณะจอภาพ หรือภาพที่ปรากฏในจอภาพทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อดึงความรู้สึกให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับโลกการรับรู้ในสังคมปัจจุบันที่มีโลกดิจิทัลอยู่รอบๆ ตัวตลอดเวลา

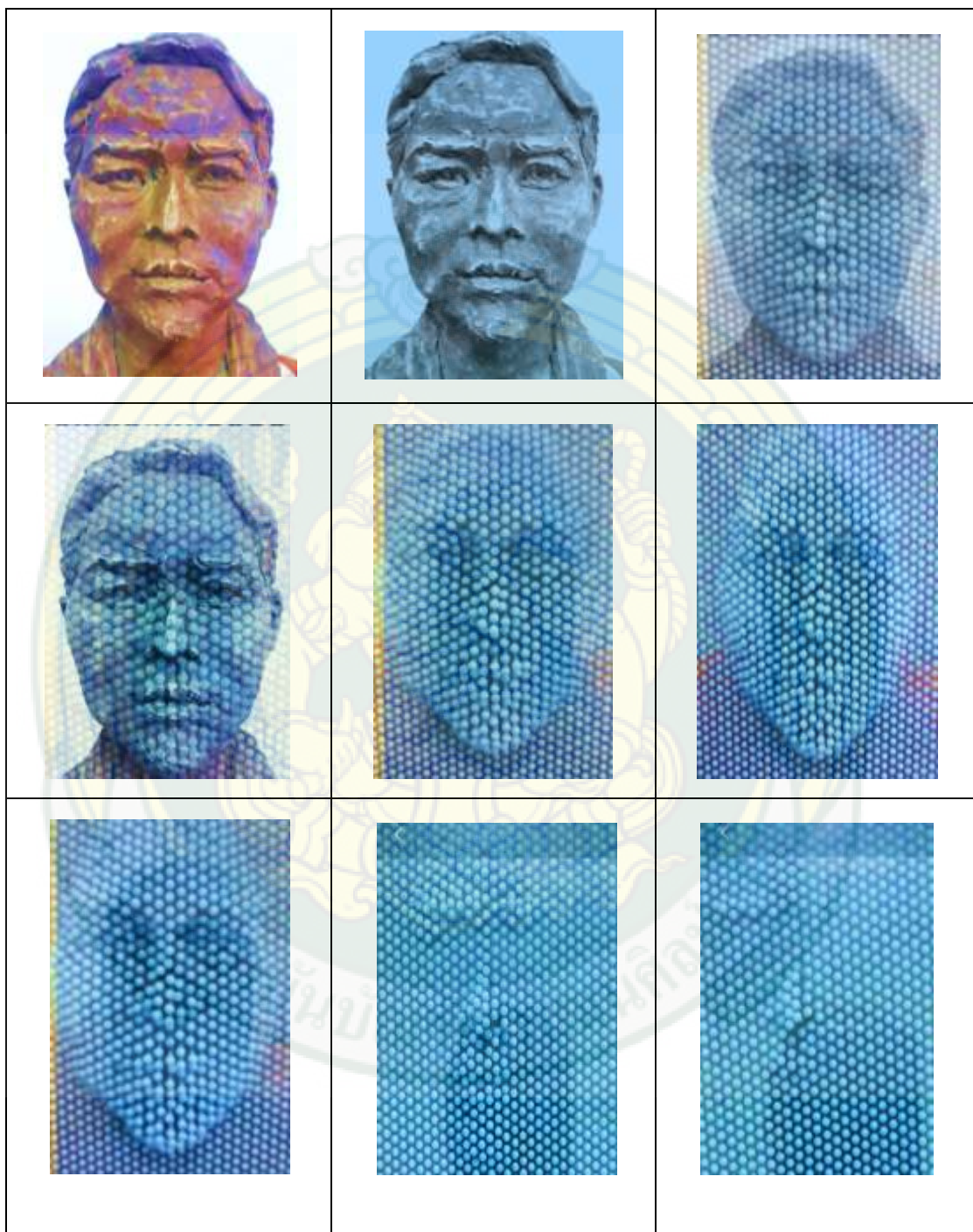
เทคนิคการสร้างสรรค์ มีการใช้ภาพถ่ายดิจิทัล เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ และนำไปสร้างสรรค์เพิ่มเติมในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Photoshop) จนกว่าจะได้ภาพความรู้สึกตามจินตนาการถึงภาพที่มีความไม่ชัดเจน และพิมพ์เป็นภาพพิมพ์ดิจิทัล



ภาพที่ 20 การแยกโครงสร้างเพื่อการสร้างสรรค์

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ขั้นที่ 2



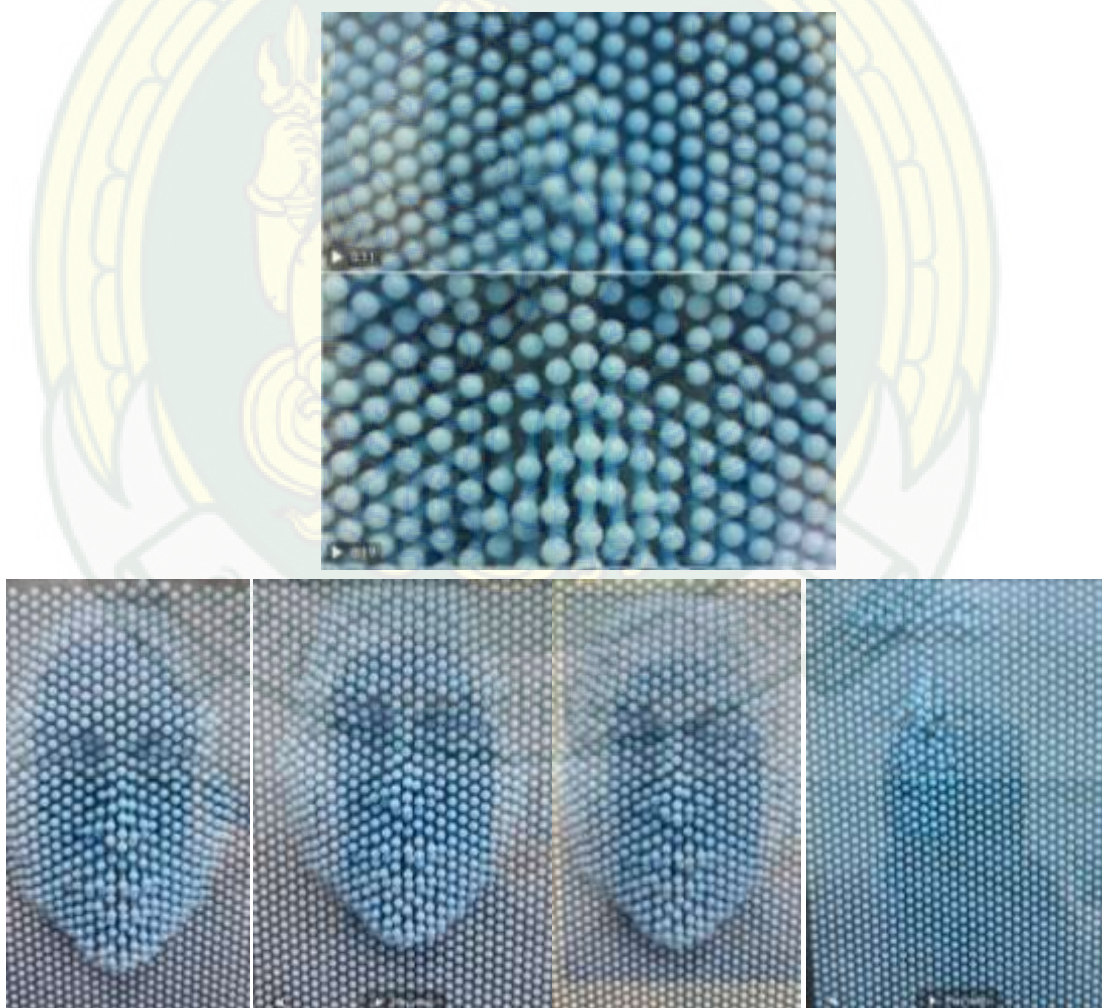
ภาพที่ 21 ชื่อผลงาน เปลี่ยน
เทคนิค ภาพเคลื่อนไหว, ขนาด 50 x 50 ซม.
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 2

เนื้อหาการสร้างสรรค์ ต้องการสะท้อนถึงสถานะการเปลี่ยนแปลงของเจนเนอเรชันซึ่ง ถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับสภาวะของโลกปัจจุบันที่มีวิวัฒนาการควบคู่ไปพร้อมๆกันจากรุ่นสู่รุ่น และคงจะมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆแบบที่เราไม่สามารถคาดเดาได้ทั้งนี้รวมไปถึง มโนคติต่างๆที่อยู่ในตัวคนด้วย ท้ายที่สุดอาจเป็นเพียงสิ่งสมมุติที่เกิดขึ้นมาในโลกและจากหายไป เหมือนอะตอมที่รวมตัวกันเป็นโมเลกุล จากไปเหลือเพียงฟิสิกส์ที่ไม่สามารถรวมตัวกันเป็นภาพปรากฏได้

รูปแบบสร้างสรรค์ เป็นการถ่ายภาพเคลื่อนไหวนำเสนอแนวคิดโดยการถ่ายภาพเคลื่อนไหวที่ใช้วัสดุต่างๆ มาเป็นอุปกรณ์ประกอบการถ่ายทำ เช่น ประติมากรรมใบหน้า ประติมากรรมหุ่นตัวพื้นผิว Pin Arts (ตะปูเปลี่ยนรูปทรง)

เทคนิค/วิธีการ ภาพเคลื่อนไหว ในเวลา 2.25 นาที



ภาพที่ 22 ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงใบหน้า

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 3



ภาพที่ 23 ชื่อผลงาน Me & We
เทคนิค ภาพเคลื่อนไหว, ขนาด ตามพื้นที่
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 3

เนื้อหาการสร้างสรรค์ ต้องการสะท้อนสภาวะของการบิดเบือนข้อมูลในโลกออนไลน์ ที่เป็นโลกเสมือน มีความต่าง หรือเหมือนโลกความเป็นจริงก็ต่อเมื่อผู้ส่งสารเลือกและต้องการ

รูปแบบการสร้างสรรค์ เป็นการนำภาพต้นแบบที่เป็นใบหน้าของผู้สร้างสรรค์ มาดำเนินการปรับเปลี่ยนรูปทรง และสร้างมิติเพื่อให้เกิดการรับรู้ที่ไม่เหมือนจริง สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้โดยเครื่องมือทางแอปพลิเคชัน

เทคนิคและวิธีการ มีการใช้แอปพลิเคชันต่างๆทางดิจิทัล และใช้กล้อง VR สำหรับชมผลงาน เพื่อให้ภาพที่เห็นมีความสมจริง และเกินจริง

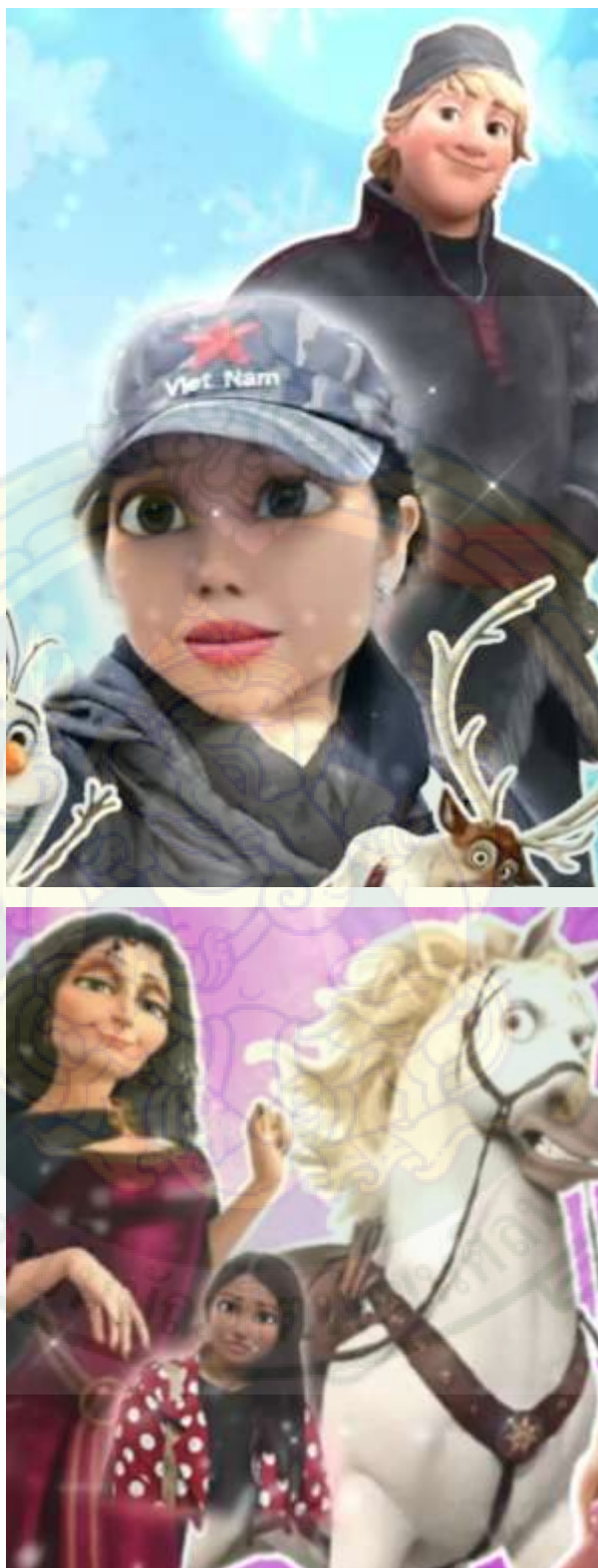


ภาพที่ 24 ชื่อผลงาน Me & We
เทคนิค ภาพเคลื่อนไหว ขนาด ตามพื้นที่
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 25 ภาพรายละเอียดผลงาน (Me & We)

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 26 ภาพรายละเอียดผลงาน (Me & We)

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 27 ภาพรายละเอียดผลงาน (Me & We)

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์

ตอนที่ 3

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

3.1.1 ด้านเนื้อหา

สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลในการสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เนื่องจากความเจริญต่างๆ ที่พัฒนามีผลต่อระบบโครงสร้างต่างๆ ในสังคม โดยเฉพาะเมื่อคนรุ่นใหม่มีวิถีคิด ทักษะคติในการดำรงชีวิตที่แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งเป็นผลทำให้สิ่งต่างๆ มีรูปแบบที่ปรับเปลี่ยนไปจากเดิม เช่น รูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การสื่อสาร การนำเสนอตัวตน ที่นำไปสู่การยอมรับในสังคม สิ่งเหล่านี้มีความสำคัญและมีผลกระทบต่อแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมไปถึงรูปแบบ และเทคนิควิธีการด้วยเช่นกัน สิ่งที่สำคัญคือการนำเสนอความคิดของศิลปินด้วยวิธีการใดก็ได้แล้วแต่จะต้องอยู่ในมิติใดมิติหนึ่งที่ทำให้ตัวเรากับคนอื่นเข้าใจพร้อมๆ กันจึงสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี
2. การพัฒนาด้านเทคโนโลยีที่ไม่สามารถควบคุมได้ ทำให้คนในสังคมต้องเปลี่ยนไปโดยสถานะที่ไม่สามารถควบคุมได้เช่นกัน
3. การนำเสนอแนวคิดทางศิลปะ และทัศนคติที่ปรากฏในผลงานศิลปะเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงผลจากการพัฒนาทางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยีทั้งแง่ดี และแง่ลบ

3.1.2 ด้านรูปแบบ

งานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแต่ละชิ้น เกิดขึ้นได้โดยผ่านกระบวนการที่หลากหลาย เช่น จากการทดลอง การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทั้งที่ได้ผล และไม่ได้ผล การบวนการสร้างสรรค์ที่มีการใช้แนวคิดและรูปแบบที่เกิดจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่เห็นได้ชัดเจน เช่น ในศิลปะหลังสมัยใหม่ มีการใช้วัตถุทางเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วัตถุเหล่านี้มีความหมาย และหน้าที่เฉพาะในตัวเอง ถูกนำมาจัดบริบทขึ้นใหม่ให้เกิดเป็นความหมาย สถานการณ์ต่างๆถูกจำลองขึ้นโดยใช้พื้นที่โดยรวมเข้าร่วมในการสร้างสรรค์ มีการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยี มีการใช้แสงเพื่อให้เกิดเงากระทบในพื้นที่ว่างบนพื้น ผนัง และเพดาน พื้นที่ว่างเปลี่ยนสถานะเป็นหนึ่งเดียวกับตัววัตถุเงาตกทอด จนมาถึงยุคปัจจุบัน (พ.ศ.2564) ที่เทคโนโลยีไม่มีที่ท่าจะหยุดนิ่ง แต่ยังมีพัฒนาที่ไม่สามารถคาดเดาได้อีกด้วย ศิลปินมีการใช้รูปแบบที่ไม่ตายตัว เส้นกั้นทางรูปแบบศิลปะเริ่มไม่มีความสำคัญเนื่องจากการเชื่อมโยง ติดต่อสื่อสารที่สะดวก รวดเร็ว กับการรับ-ส่งข้อมูลจากทั่วทุกมุมโลกสามารถเข้าถึงกันได้แค่ปลายนิ้วที่กดลงไปบนคอมพิวเตอร์ ดังนั้นศิลปินจึงให้ความสำคัญกับแนวคิด และเทคนิคที่สามารถผลักดันให้แนวคิดนั้นสามารถถ่ายทอดออกมาได้ชัดเจนที่สุด จึงสามารถสรุปได้ดังนี้

1. รูปแบบทางศิลปะในปัจจุบัน เป็นเพียงส่วนผลักดันให้แนวคิด และทัศนคติการสร้างสร้างสรรค์ผลงานร่วมสมัยของศิลปิน มีความชัดเจน และสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้
2. รูปแบบทางศิลปะสามารถปรับเปลี่ยนไปตามสภาพของสังคม และสามารถเข้าถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนในสังคมมากยิ่งขึ้น มีการใช้มิติทางเทคโนโลยี เช่น รูปแบบออนไลน์ รูปแบบแอปพลิเคชันต่างๆ เป็นต้น

3.1.3 ด้านเทคนิค

การใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ มีความสำคัญมาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำให้ผลงานศิลปะนั้นแสดงแนวคิดที่ศิลปินต้องการสื่อและถ่ายทอดออกมา ดังนั้น เทคนิคการสร้างสรรค์ จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือของผลงานศิลปะชิ้นนั้นๆ ที่ส่งต่อความต้องการจากศิลปินสู่ผู้ชม

การที่ศิลปินคิดค้นเทคนิคเพื่อมาใช้ในการสร้างสรรค์จึงมีกระบวนการที่ซับซ้อน เนื่องจากเทคนิคนั้นต้องสามารถสนับสนุนแนวคิดให้ได้ด้วย และเมื่อการพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆ ก็ทำให้เทคนิคการพัฒนามากยิ่งขึ้นตามมา เช่น ผู้สร้างสรรค์ได้สร้างสรรค์ผลงานชุด วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยใช้เทคนิค หลายเทคนิคเพื่อสร้างการรับรู้ใหม่ในงานศิลปะ และเชื่อมโยงคำว่าศิลปะ และวิถีชีวิตเข้าด้วยกันตามสภาวะของสังคม จึงมีเทคนิคทางดิจิทัล ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น จึงสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เทคนิคทางศิลปะปะขึ้นอยู่กับความต้องการของศิลปินที่เลือกใช้เพื่อสนับสนุนแนวคิดของงานสร้างสรรค์

2. รูปแบบทางสังคม วัฒนธรรม และการพัฒนาทางเทคโนโลยี มีส่วนทำให้เกิดการพัฒนาเทคนิคทางศิลปะที่แปลกใหม่ขึ้น

3.2 บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมร่วมสมัย ชุดวิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ต้องการสะท้อนสภาวะสังคมปัจจุบันที่ทุกชีวิตอยู่ ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์ และต้องการให้ผู้ชมสามารถแปลค่าความหมายต่างๆ ตามจินตนาการของแต่ละคน เพื่อให้เกิดคุณค่าแก่ชีวิต โดยมีการใช้สื่อต่างๆ เช่น แสง สี เสียง สื่อดิจิทัล และศิลปะการจัดวาง เพื่อสนับสนุนแนวคิดถึงระบบโครงการทางสังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ที่มีการพัฒนาไปจากอดีต และช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึง เข้าใจเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการสื่อสารกับผู้ชม ให้เห็นถึงความจริงแท้ของสังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัล เช่น ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับ ระยะเวลา อีกทางหนึ่งคือความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์ และการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ยังนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างเป็นระบบ ที่เผยแพร่ให้ผู้สนใจได้ศึกษาเป็นแนวทาง โดยผ่านการจัดแสดงนิทรรศการ และเอกสารเผยแพร่อีกด้วย

บรรณานุกรม

- กระปุกดอทคอม. **มาดูกัน... คน 8 เจเนอเรชั่น คุณอยู่ในกลุ่มไหนนะ?**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://highlight.kapook.com/view/83492>
- นพ.สุริยเดว ทรีปาตี. (2020). **7 คาแรคเตอร์ของเด็กเจนฯ อัลฟ่า**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thepotential.org/knowledge/gen-alpha-info/>
- มนต์นา กาตพาลี. **อินเทอร์เน็ตในงานธุรกิจ**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://monnapablog.wordpress.com/>
- รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. **มโนทัศน์ฮาปิตุสกับการแก้ปัญหาทวินิยมโครงสร้างและตัวแสดง**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <http://www.polsci-law.buu.ac.th/journal/document/4-3/14.pdf>
- สาคร สมเสริฐ. **การกระทำทางสังคมในฐานะวิถีแห่งการสร้างการยอมรับ: บทสำรวจแนวคิดทางสังคมวิทยา**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/11968>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. **ETDA เผยผลสำรวจ IUB 63 คนไทยใช้เน็ตปังไม่ไหวเกือบครึ่งวัน โควิด-19 มีส่วน**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>
- AliExpress. **3Dเข็มแกะสลักแปลกของเล่นGag 3D Antistress**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://th.aliexpress.com/item/32802420045.html>
- BokehStudio468. **ดอกหญ้าสีเหลือง**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/Bokeh468/photos/pcb.350159546511397/350152819845403>
- . **Listening Booth**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/Bokeh468/photos/pcb.350159546511397/350152819845403>
- by Indonesia Expat. (2019). **Come and Experience Jakarta's Biggest Interactive Art Exhibition**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 1 มีนาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://indonesiaexpat.id/featured/come-and-experience-jakartas-biggest-interactive-art-exhibition/>
- Eyedropper Fill. **aramarom**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.Facebook.com/eyedropperfill/posts/4003225376379544>
- HISOUR. **ELECTRONIC ART**. เข้าถึงเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.hisour.com/electronic-art-21074/>

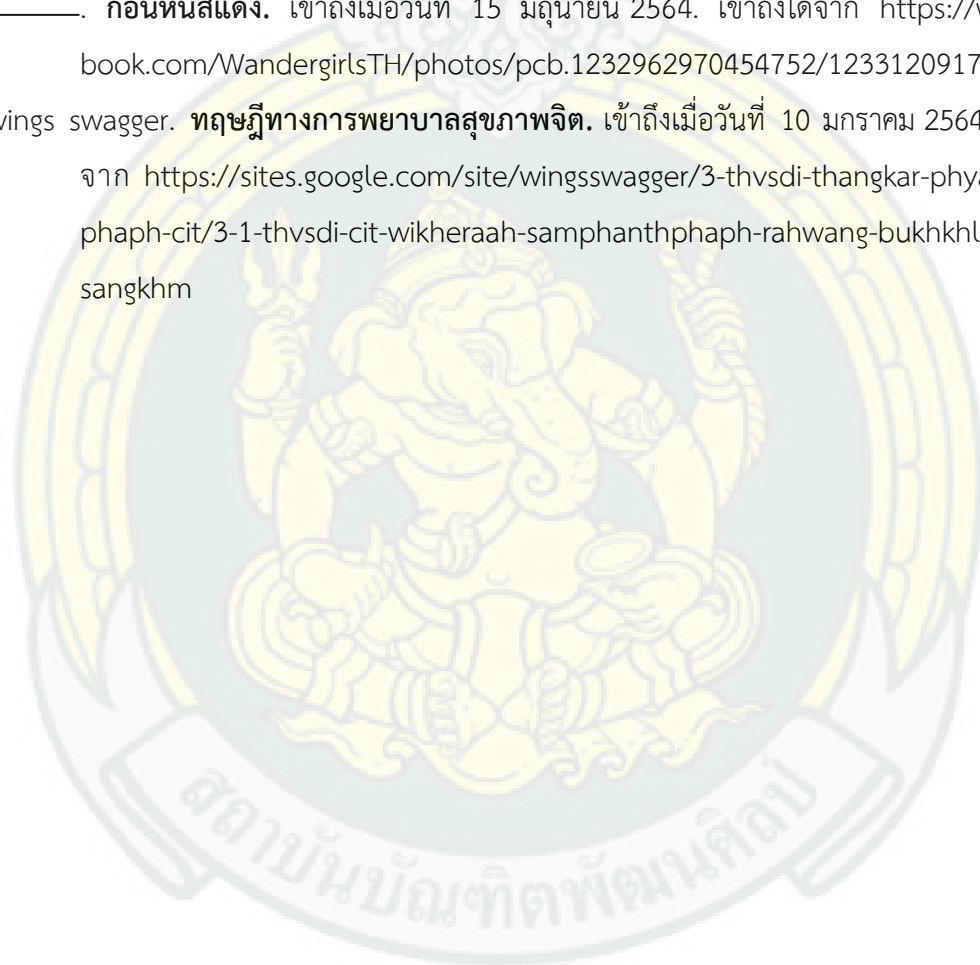
Lorenzo Pereira. (2015). *Why Is It so Difficult to Define New Media Art ?*. เข้าถึงเมื่อวันที่ 18 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.widewalls.ch/magazine/new-media-art-definition>

POSTTODAY. *เข้าใจความต่างคน 4 เจเนอเรชั่น ทลายช่องว่างเพื่อการทำงานที่แฮปปี้*. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/587633>

Wander Girls. *กลุ่มเมฆสีน้ำเงิน*. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/WandergirlsTH/photos/pcb.1232962970454752/1233120917105624>

_____. *ก้อนหินสีแดง*. เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/WandergirlsTH/photos/pcb.1232962970454752/1233120917105624>

wings swagger. *ทฤษฎีทางการแพทย์บาลสุภาพจิต*. เข้าถึงเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/wingsswagger/3-thvsdi-thangkar-phyabal-sukh-phaph-cit/3-1-thvsdi-cit-wikheraah-samphanthphaph-rahwang-bukhkh-l-laea-cit-sangkhm>



ภาคผนวก



หลักฐานผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพผลงาน

แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

ฝ่ายวิจัยและนวัตกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ชื่อผู้วิจัยงานสร้างสรรค์.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์.....

สังกัด.....คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.....

ชื่อเรื่อง.....วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับคุณภาพ โดยพิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

- | | | | | |
|---|---------|---------------|-------------|---------------------|
| 5 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพ | ดีเด่น | (ร้อยละ 80 ขึ้นไป) |
| 4 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพ | ดีมาก | (ร้อยละ 60-79) |
| 3 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพ | ดี | (ร้อยละ 40-59) |
| 2 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพ | พอใช้ | (ร้อยละ 20-39) |
| 1 | หมายถึง | มีระดับคุณภาพ | ควรปรับปรุง | (ต่ำกว่า ร้อยละ 20) |

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
1. การเขียนบทนำ					
1) นำเสนอให้เห็นถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	✓				
2) แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ของการสร้างสรรค์ผลงาน		✓			
2. วรรณกรรม แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง					
1) ความเกี่ยวข้องกับงานสร้างสรรค์		✓			
2) ความสามารถในการสังเคราะห์วรรณกรรม แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง		✓			
3) ความสามารถในการใช้ประโยชน์จากวรรณกรรมแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	✓				
3. วิธีการดำเนินการงานสร้างสรรค์					
1) ความเหมาะสมของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	✓				
2) ความเหมาะสมของเครื่องมือ เทคนิค และวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน	✓				
4. การวิเคราะห์งานสร้างสรรค์					
1) เป็นไปตามวัตถุประสงค์การสร้างสรรค์	✓				
2) ความเหมาะสมของการนำเสนอผลการวิเคราะห์	✓				

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
3) ความชัดเจนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์	✓				
5. การสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ					
1) ความเหมาะสมของประเด็นที่อภิปราย	✓				
2) การใช้หลักฐานและเหตุผลประกอบการอธิบาย		✓			
3) ความกระชับในการอภิปราย	✓				
4) ความเหมาะสมในการเสนอแนะที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้	✓				
6. ความถูกต้องในการเขียนและการพิมพ์					
1) การใช้ภาษา วรรคตอน ย่อหน้า และการสะกดในเนื้อหา		✓			
2) ความถูกต้องของการพิมพ์บรรณานุกรม		✓			

ผลสรุปคุณภาพโดยรวมของผลการวิจัย

- ☐ ต่ำ
☒ ต่ำมาก
☐ ดี
☐ พอใช้
☐ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

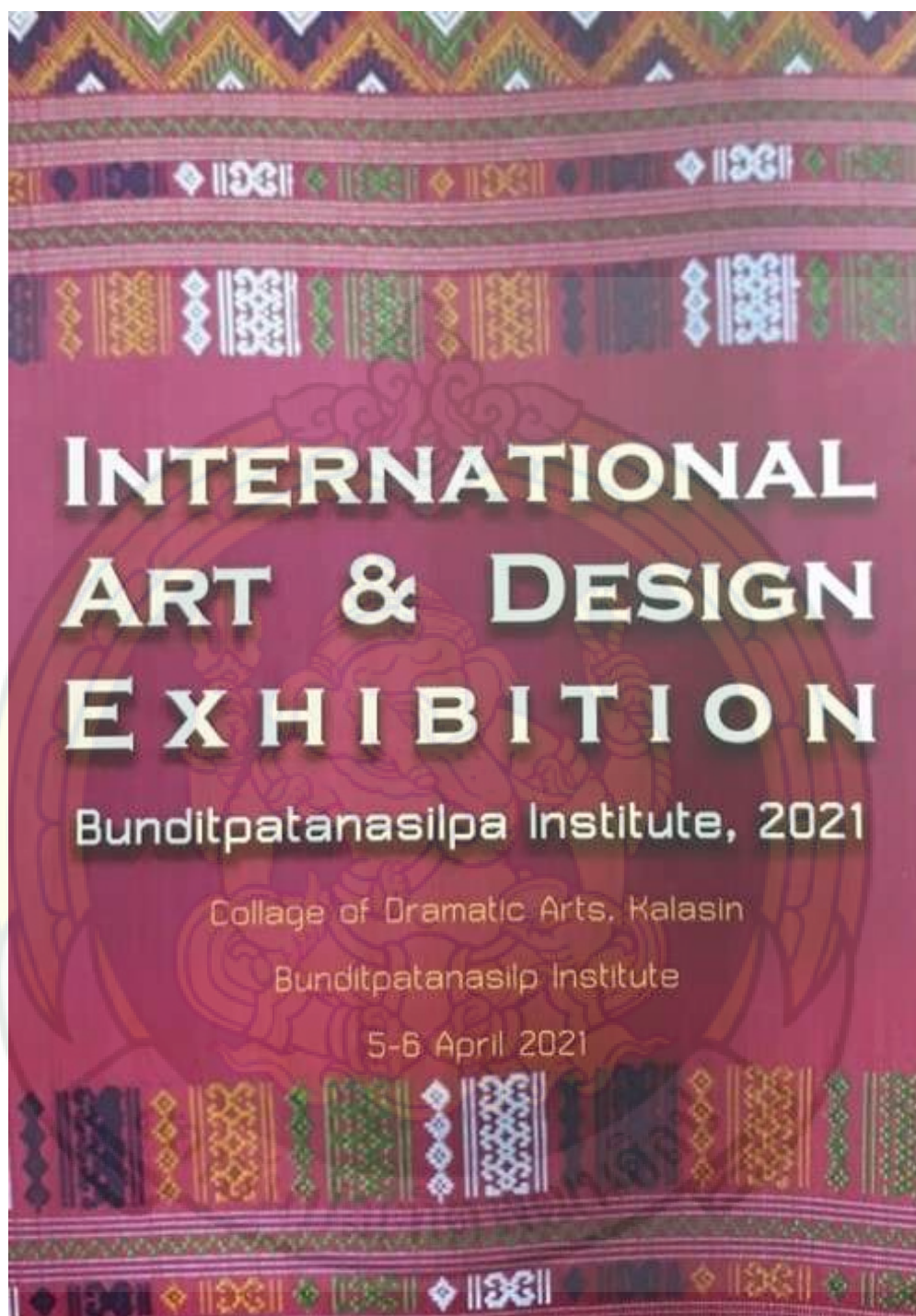
เป็นผลงานวิจัยที่ดี ที่ร่วมสมัยกับยุคนี้

ลงชื่อ..... วราพร ศรีสุข

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วราพร ศรีสุข)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

วันที่.....15 กันยายน 2564.....



ปกสูจิบัตร นิทรรศการ International Art & Design Exhibition
Bunditpatanasilpa Institute 2021



56



Dounghatai Pongprasit

Nationality Thai

Institute Faculty of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

Artist Info Way of life of contemporary society under the influence of social networks, Mixed Media, 50 x 50 cm., 2020

Concept This series of creations is based on the concept of art, which is another dimension that creates a connection in the psychological dimension. It will present works of art, that will reflect views through the atmosphere of the whole society. A way of life outside and in the world of

ภาพการตีพิมพ์ในสูจิบัตร นิทรรศการ International Art & Design Exhibition

Bunditpatanasilpa Institute 2021



ภาพบรรยากาศในนิทรรศการ International Art & Design Exhibition
Bunditpatanasilpa Institute 2021



ภาพบรรยากาศในนิทรรศการ International Art & Design Exhibition
Bunditpatanasilpa Institute 2021

บทความวิชาการประกอบงานสร้างสรรค์
 ของการแสดงผลนิทรรศการ International Art & Design Exhibition
 Bunditpatanasilpa Institute 2021



ปกบทความวิชาการประกอบงานสร้างสรรค์

รายละเอียดบทความ

110

วิถีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์

Way of life of contemporary society under the influence of social networks

ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์, DOUNGHATAI PONGPRASIT

คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จังหวัดนครปฐม ประเทศไทย

Faculty of Fine Arts Bunditpatanasilpa Institute Nakhon Pathom Province, Thailand

E-mail: popopick_1313@hotmail.co.th

บทคัดย่อ

สังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สมมติ ที่เข้ามาทดแทนพื้นที่ของความเป็นจริง ปัจจุบันคนในสังคมให้พื้นที่นี้ดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการทํามาหาเลี้ยงชีพ การศึกษา การหาความบันเทิงต่างๆ เป็นโลกในอากาศที่มองไม่เห็น สัมผัสไม่ได้ แต่สามารถยึดพื้นที่ในจิตใจของคนเราได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ มีผลกระทบทั้งบวกและลบต่อสังคม ความพยายามที่จะควบคุม และอยู่เหนือการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีเพื่อที่จะจัดการและรับมือคงเป็นไปได้ ดังนั้น ความจริงจึงถูกบิดเบือนได้ง่าย ตัวตนก็เปลี่ยนแปลงได้ง่าย จนอาจไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรจริง อะไรลวง และบางครั้งยังเป็นสาเหตุของภัยอันตรายต่างๆ ที่เกิดขึ้น งานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแนวคิดในมิติทางศิลปะซึ่งเป็นอีกมิติหนึ่งที่จะสร้างความเชื่อมน้อมในมิติด้านจิตใจได้ โดยผู้สร้างสรรค์ จะนำเสนอผลงาน สื่อผสม และศิลปะจัดวาง ที่จะสะท้อนมุมมองผ่านบรรยากาศของสังคมทั้ง วิถีชีวิตที่อยู่นอก และในโลกของสังคมออนไลน์ โลกที่ผสมผสานความจริง ความไม่จริงโดยการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้แสง สี เสียง และวีดิทัศน์ รวมถึง สื่อใหม่อย่างดิจิทัลคอลเลจมาประกอบ เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้ถึงความจริงแท้ของสังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมที่จิตตอลึกเช่น ความสับสนวุ่นวาย การสื่อสารฉาบฉวย กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์โดยใช้สุนทรียภาพในการการแสดงออกของศิลปะสื่อใหม่ ให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์สุนทรีย์ที่กระตุกให้ตั้งคำถามหรือถูกคิดต่อการตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสังคมออนไลน์ ย้อนทวนถึงการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่า และเห็นถึงความสุขที่แท้จริง

คำสำคัญ: ศิลปะจัดวาง, ศิลปะสื่อผสม, เครือข่ายสังคมออนไลน์

Abstract

Social networks are a fictional area. To replace the area of reality Today, people in society give this area to live. Whether it is making a living, education, and entertainment. It is a world in the air that cannot be seen, cannot be touched, but can occupy space in a person's mind. Which of these things It has both positive and negative impacts on society. An attempt to control And it is beyond technological developments so that it is possible to manipulate and cope, so the truth is easily distorted. The identity is easily concealed. Until it

may not be able to distinguish what is true and what is false and sometimes it is also the cause of various dangers that occur. This work is created with a concept in an artistic dimension, which is another dimension that will create a connection in dimensions. Psychological By creator will present mixed media works and installation arts. To reflect views through the atmosphere of the whole society A way of life outside and in the world of social media A world that combines reality by creating works using light, sound and video, including new media like Digital into the assembly. In order for the audience to get to know the true truth of Modern society, social media, digital society Comfort Sudden communication Tighten distance. Another way is Distorted relationship Distorted online by the aesthetics of the expression of new media arts. Let people experience the aesthetic that jolts, ask questions, or think about being under the influence of social media. Reverting to a life with value And see true happiness

Keywords: *Installation Arts, Mixed Media Arts, Social Network*

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ศตวรรษที่ 21 โลกก้าวหน้า ก้าวล้ำทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว นำทั้ง จนอาจนับว่า ได้พามนุษย์เข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ สังคมไทยก็เช่นกัน ลองพิจารณาชีวิตประจำวันทั้งตัวเราและคนรอบข้างหรือมองไปรอบๆ บนท้องถนน พื้นที่สาธารณะ จะเห็นการพึ่งพาอุปกรณ์ไอเทค จนถึงขั้นหมกมุ่นขาดไม่ได้ที่จะต้องเข้าสู่โลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อความสะดวกในการติดต่อสื่อสารทั้งส่วนตัวและธุรกิจ หรือเพื่อเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมเสมือนที่ไร้ข้อจำกัด ไร้ขอบเขต ไร้พรมแดนอย่างแท้จริง ทั้งหมดกำลังเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ทั้งโลก อยู่ใกล้ก็เหมือนอยู่ไกล เพราะต่างไม่สนใจสื่อสารกับคนตรงหน้าแต่มุ่งเพ่งกับการจ้องกดตัวอักษร มองหน้า ฟังเสียงกันผ่านจอ ผ่านหูฟัง ขณะที่อยู่ใกล้ก็เหมือนอยู่ไกล รวมถึงความท่วมท้นของข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง พฤติกรรมการเลือกเสพเพื่อความสุนทรีย์เปลี่ยนแปลงไปอย่างน่าศึกษา เช่น งานวิจัยพฤติกรรมกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวอร์นวิเคราะหว่า การรับรู้ถึงความเพลิดเพลิน (Perceived enjoyment) และอิทธิพลทางสังคม (Social Influence) ทำให้เกิดอัตราการใช้มาก จนถึงขั้นกลายเป็นพฤติกรรมความหลงใหลจนติดปกติ (System Addiction) และการติดการใช้งาน (System stickiness)

ความจริงแท้คือ ทุกสิ่งมีสองด้านเสมอ ทั้งบวกและลบ สังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัลก็เช่นกัน ทางหนึ่งคือ ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉับพลัน กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์

2. แนวคิด

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจัดวางและสื่อผสมจำนวน 3 ชุด เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์บางประการที่ความเชื่อมโยง วิถีชีวิตของคนในสังคม ปัจจุบันกับความรู้สึกของผู้วิจัย

ด้วยเทคนิคสื่อผสม เช่น แสง สี เสียง และวีดิทัศน์ รวมถึงสื่อดิจิทัล และใช้แนวคิดการสร้างสรรค์ศิลปะการจัดวาง (Installation Art) จัดวางผลงานและปรับเปลี่ยนบริบทของพื้นที่จัดแสดงให้มีความหมายเฉพาะ โดยแสวงหาความรู้ ความคิด ที่มาของการสร้างสรรค์ตามกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ได้แก่ ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจและความสามารถของบุคคล ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความไว้วางใจความปลอดภัยของระบบและความเป็นส่วนตัว คุณค่าทางด้านความบันเทิง การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนั้นยังได้นำเสนอผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ด้านทัศนคติด้านความเป็นส่วนตัว และด้านความปลอดภัยของข้อมูล (นภัสกร กรวยสวัสดิ์, 2553)

ไซเบอร์สเปซ (อังกฤษ: Cyberspace) หรือ ปริภูมิไซเบอร์ เป็นภวະนามธรรมเชิงอุปลักษณ์ ใช้ในด้านปรัชญา หรือคอมพิวเตอร์ เป็นความจริงเสมือนซึ่งแทนโลกในทฤษฎีทางปรัชญาของ คาร์ล ปอปเปอร์ (Karl Popper) ซึ่งรวมทั้งสิ่งต่างๆ ในคอมพิวเตอร์จนถึงระบบเครือข่าย (<https://th.wikipedia.org/wiki>)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

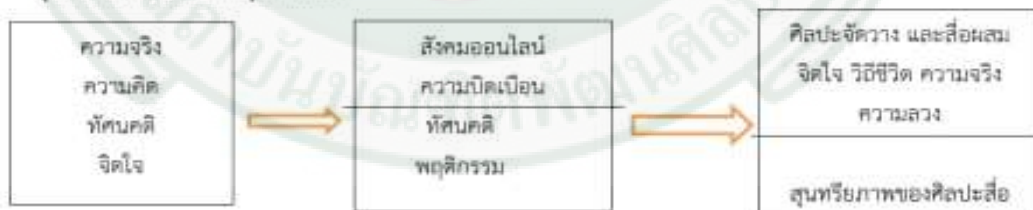
- ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ ตำรา ทางอินเทอร์เน็ตและการสัมภาษณ์ พูดคุย
- รวบรวมทางทัศนคติ ประสบการณ์ การดำเนินชีวิต เพื่อเป็นข้อมูลการสร้างสรรค์
- ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางผลงานศิลปะกรรมร่วมสมัยของศิลปินกลุ่มตัวอย่าง
- ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัย"
- สังเคราะห์ วิเคราะห์ คุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ผ่านวิถีชีวิต, ปรากฏการณ์ส่วนตัว และบริบททางสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมของผู้วิจัยเอง
- สร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน ในลักษณะศิลปะร่วมสมัยที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตร่วมสมัย
- วิเคราะห์ข้อมูลและความรู้ที่ได้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย



ภาพที่ 1 วิธีชีวิตของสังคมร่วมสมัย ภายใต้อิทธิพลของเครือข่ายสังคมออนไลน์
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์

4. การวิเคราะห์ผลงาน

งานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแนวคิดในมิติทางศิลปะซึ่งเป็นอีกมิติหนึ่งที่จะสร้างความเชื่อมต่อในมิติด้านจิตใจได้ โดยผู้สร้างสรรค์จะนำเสนอผลงานศิลปะการจัดวางและสื่อผสมที่จะสะท้อนมุมมองผ่านบรรยากาศของสังคมทั้งวิถีชีวิตที่อยู่รอบนอกและในโลกของสังคมออนไลน์ โลกที่ผสมผสานความจริง ความไม่จริงโดยการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้แสง สี เสียง และวัตถุชิ้น รวมถึง สื่อใหม่อย่าง ดิจิตอลเข้ามาประกอบเพื่อให้ผู้ชมผลงานได้รับรู้ถึงความจริงแท้ของสังคมสมัยใหม่ สังคมออนไลน์ สังคมดิจิทัลก็เช่น ความสะดวกสบาย การสื่อสารฉบับสั้น กระชับระยะทาง อีกทางหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ที่ผิดเพี้ยน บิดเบี้ยวแปลกแยกในโลกออนไลน์โดยใช้สุนทรียภาพในการการแสดงออกของศิลปะสื่อใหม่ ให้ผู้คนเกิดประสบการณ์สุนทรีที่กระตุ้นให้ตั้งคำถามหรือคิดต่อการตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสังคมออนไลน์ ย้อนทวนถึงการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่า และเห็นถึงความสุขที่แท้จริง



5. สรุป

ผลงานสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นเตือนความรู้สึกให้นักเรียน นักศึกษา ประชาชนในสังคมได้เห็นถึงคุณค่าในความเป็นตัวคนที่แท้จริง สร้างความสมดุลในจิตใจ ที่ปัจจุบันมีสภาวะไร้ขีดจำกัดในเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งผู้ชมที่มีประสบการณ์การใช้เครือข่ายชุมชนออนไลน์ ได้ถูกคิดและตระหนักถึงผลลัพธ์ เกิดความรู้เท่าทันการใช้ชีวิตในโลกเสมือน ภายใต้สังคมออนไลน์ และย้อนกลับมาทบทวนตนเองจนประจักษ์ถึงคุณค่าของชีวิตจริงในโลกแห่งความจริง เพื่อย้ายคุณค่าสู่สังคม และประเทศชาติต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ชญาณ์ทัต คุภขลาชัย. (2555). "ไซเบอร์สเปซ โลกเสมือนจริง และเศษเสี้ยวแห่งความจริง". นิตยสารวิ
ภาษา 4 (8). กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.,
นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). "ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายออนไลน์". วารสารสารสนเทศ
ศาสตร์ ปีที่ 28 ฉบับที่ 3, ม.ป.ท.



การแสดงนิทรรศการคณาจารย์ คณะศิลปะวิจิตร ประจำปี 2564



ปกสูจิบัตรนิทรรศการ



รายละเอียดในเล่มสูจิบัตรการแสดงผลนิทรรศการคณาจารย์

การแสดงนิทรรศการศิลปกรรม โดยคณาจารย์และนักศึกษาปริญญาโท (ทัศนศิลป์)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2564



ปกสุจิบัตร นิทรรศการศิลปกรรม โดยคณาจารย์และนักศึกษาปริญญาโท (ทัศนศิลป์)
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2564



ME & WE

ขนาด - 200 x 200 x 150 cm

เทคนิค - ดิจิทัล



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงทัตย์ พงศ์ประทีพ

Assistant Prof. Dounghatal Pongpraut

เกิด 13 พฤศจิกายน 2514 จังหวัดชลบุรี

การศึกษา ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศิลปกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ที่อยู่ปัจจุบัน 70 หมู่ 4 ตำบลนาคี อำเภอศรีนครินทร์ จังหวัดนครปฐม 73120

โทรศัพท์ 0906423368

อีเมล dounghatal335@gmail.com

เกียรติประวัติ ประวัติการแสดงผลงาน

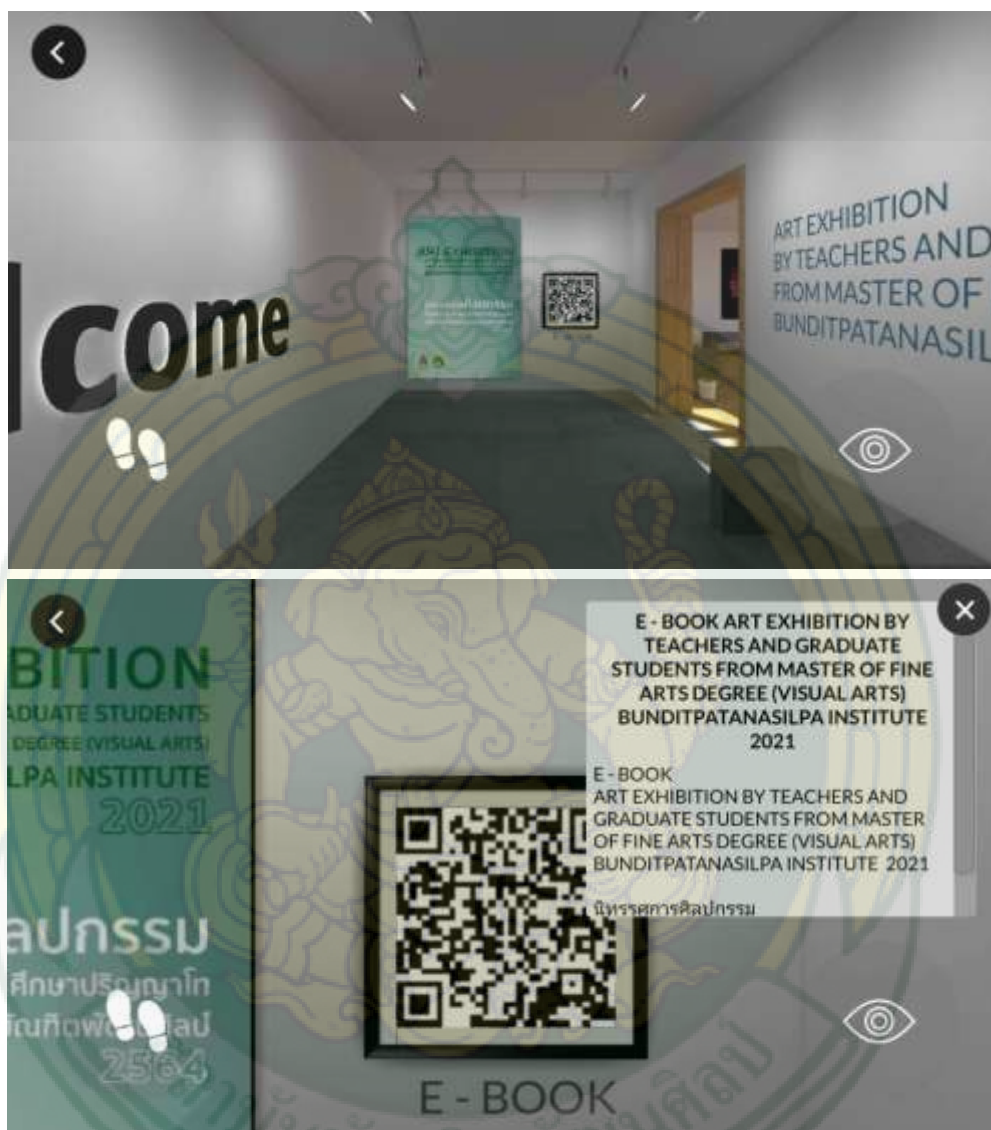
- 2563
- นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัยไทย-มาเลเซีย 16 ม.ค. 2563 โดยความร่วมมือระหว่าง สถาบันฯ ณ หอศิลป์แห่งชาติ จังหวัดขอนแก่น
 - นิทรรศการพัฒนศิลป์ในเขตการออกงานนานาชาติ งานเทศกาลศิลปวัฒนธรรมไทยในสวนเฉลิมฉลอง สมเด็จพระนางเจ้าฯ โดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์แห่งชาติ (International Art & Design Exhibition Burdittaprasatipai 2020) 14 - 23 เม.ย. 2563
 - บทความวันที่ 14 ม.ค. 2563 การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ครั้งที่ 4 ณ โรงแรมบุรีศยมเรศ
 - โครงการวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมร่วมสมัย 16 - 30 พ.ย. 2563 นิทรรศการแสดงผลงานวิจัย สำนักรวบรวมศิลปวัฒนธรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์แห่งชาติ
- 2564
- ประเด็นผลงานวิชาการ/นิทรรศการผลงานทางศิลปวัฒนธรรมนานาชาติ งานเทศกาลศิลปวัฒนธรรมไทย จัดโดยสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ จังหวัดพิจิตร 5 - 8 เม.ย. 2564 (International Art & Design Exhibition Burdittaprasatipai 2021)
 - นิทรรศการ "Dialogue" งานศิลปกรรมร่วมสมัย นิทรรศการร่วมสมัยนานาชาติ ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม 6 - 16 พ.ค. 2564 ณ Gallery of The University of Arts, Hue University 10 To Ngoc Van street, Hue

รายละเอียดในเล่มสุจิบัตรศิลปกรรม โดยคณาจารย์และนักศึกษาปริญญาโท (ทัศนศิลป์)

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2564

การแสดงผลนิทรรศการออนไลน์

โดย คณาจารย์และนักศึกษาปริญญาโท (ทัศนศิลป์) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2564



การแสดงผลนิทรรศการออนไลน์

นิทรรศการคณาจารย์และนักศึกษาปริญญาโท (ทัศนศิลป์) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2564



การแสดงนิทรรศการออนไลน์

นิทรรศการคณาจารย์และนักศึกษาปริญญาโท (ทัศนศิลป์) สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2564

ประวัติผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ประวัติ

ชื่อ - นามสกุล : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์

วัน/เดือน/ปีเกิด : 13 พฤศจิกายน 2514

ตำแหน่ง : อาจารย์ วิชาเอกจิตรกรรม สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

สาขาที่เชี่ยวชาญ : วิชาเอกจิตรกรรม สาขาวิชาทัศนศิลป์

ที่อยู่ทำงาน : คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 119/10 หมู่ 3 ตำบลศาลายา
อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170
โทร 02-4822186 โทรศัพท์มือถือ 090-6423368

E- mail : popopick_1313@hotmail.co.th

วุฒิการศึกษา : 2537 ปริญญาตรี ศิลปบัณฑิต (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร
2539 ปริญญาโท ศิลปมหาบัณฑิต (จิตรกรรม) มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้อมูลผลงานวิชาการ/งานสร้างสรรค์ ปี พ.ศ. 2563 (1 มกราคม 2563 – 31 ธันวาคม 2563)			
ลำดับ ที่	ประเภทผลงานวิชาการ/ นิตยสาร	ปีที่เผยแพร่	แหล่งตีพิมพ์/เผยแพร่
1	ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อ “Symbolic of Emotion and Melancholy” นิตยสารศิลปกรรมร่วมสมัย ไทย-มาเลเซีย	16 มกราคม 2563	ตีพิมพ์สู่จิตนิตยสารโดยความร่วมมือ ระหว่าง สถาบันฯ / เผยแพร่โดยจัดแสดง ผลงาน ณ หอศิลป์แห่งชาติ จังหวัด พระนครศรีอยุธยา (ชั้น 2 อาคารศาลา กลางจังหวัดหลังเก่า
2	ผลงานสร้างสรรค์ จัดแสดงใน นิตยสารทัศนศิลป์และการ ออกแบบฯ นานาชาติ งาน มหกรรมศิลปวัฒนธรรมไทย ใน งานแผ่นดินสมเด็จพระนารายณ์ มหาราช โดยสถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม	14 - 23 กุมภาพันธ์ 2563	ตีพิมพ์สู่จิตนิตยสารโดยสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์/เผยแพร่โดยจัดแสดง ผลงานนิตยสารทัศนศิลป์และการออกแบบ นานาชาติ ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี (International Art & Design Exhibition Bunditpatanasilpa Institute 2020)

ข้อมูลผลงานวิชาการ/งานสร้างสรรค์ ปี พ.ศ. 2563 (1 มกราคม 2563 – 31 ธันวาคม 2563)			
ลำดับ ที่	ประเภทผลงานวิชาการ/ นิตยสารการ	ปีที่เผยแพร่	แหล่งตีพิมพ์/เผยแพร่
	ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ลพบุรี (International Art & Design Exhibition Bunditpatanasilpa 2020)		
3	บทความสัญลักษณ์ที่ทดแทน อารมณ์ ความรู้สึกโศกเศร้า จากการสูญเสียสิ่งอันเป็นที่รัก ในงานศิลปะร่วมสมัย	เผยแพร่ วันที่ 14 สิงหาคม 2563	การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัย ระดับชาติ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ครั้งที่ 4 “สัมพันธภาพไร้พรมแดนผ่านศาสตร์ศิลป์ ของมนุษยชาติ”ณ วิทยาลัยนาฏศิลปกาฬสินธุ์
4	ผลงานสร้างสรรค์ จากโครงการ วิจัยสัญลักษณ์ที่ทดแทนอารมณ์ ความรู้สึกโศกเศร้าจากการสูญเสีย สิ่งอันเป็นที่รัก ในงาน ศิลปะร่วมสมัย เทคนิคผสม/ ผลงานจากโครงการวิจัย	16 - 30 พฤศจิกายน 2563	จัดแสดงในนิทรรศการเผยแพร่ผลงานวิจัย สร้างสรรค์ คณะศิลปวิจิตรสถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์วังหน้า
5	ผลงานวิจัย เรื่อง สัญลักษณ์ที่ ทดแทนอารมณ์ ความรู้สึก โศกเศร้า จากการสูญเสียสิ่งอัน เป็นที่รัก ในงานศิลปะร่วมสมัย	2563	ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณ แผ่นดิน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ข้อมูลผลงานวิชาการ/งานสร้างสรรค์ ปี พ.ศ. 2564 (1 มกราคม 2564 – 12 มิถุนายน 2564)			
ลำดับ ที่	ประเภทผลงานวิชาการ/ นิตรรศการ	ปีที่เผยแพร่	แหล่งตีพิมพ์/เผยแพร่
1.	ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อ “Way of life of contemporary society under the influence of social network” ขนาด 50 x 50 cm. เทคนิค Mixed Media นิตรรศการผลงานทางทัศนศิลป์ ระดับนานาชาติ งานมหกรรม ศิลปวัฒนธรรมไทย “เบิกฟ้า บัณฑิตพัฒนศิลป์ สู่แผ่นดินถิ่น อีสาน” จัดโดยสถาบันบัณฑิต พัฒนศิลป์ ณ จังหวัดกาฬสินธุ์	5 - 6 เมษายน 2564	ตีพิมพ์สู่จิบัตรนิตรรศการโดยสถาบัน บัณฑิตพัฒนศิลป์/เผยแพร่โดยจัดแสดง ผลงานนิตรรศการทัศนศิลป์และการ ออกแบบฯ นานาชาติ ณ วิทยาลัยนาฏศิลป์ กาฬสินธุ์ (International Art & Design Exhibition Bunditpatanasilpa Intitute 2021)
2	ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อ “My Secret Garden” ขนาด 40 x 40 x 40 cm. เทคนิค Mixed Media นิตรรศการ “Dialogue” งาน ศิลปกรรมร่วมสมัย นิตรรศการกับมหาวิทยาลัยเว้ ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยม เวียดนาม	6 - 16 พฤษภาคม 2564	ตีพิมพ์สู่จิบัตรนิตรรศการโดยความร่วมมือ ระหว่างสถาบันฯ / เผยแพร่โดยจัดแสดง ผลงานนิตรรศการ ณ Gallery of The University of Arts, Hue University 10 To Ngoc Van street, Hue