

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งหวังผลประโยชน์จาก
แมวในกระแสสังคมออนไลน์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะจินตทัศน์
พฤษภาคม 2559

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งหวังผลประโยชน์จาก
แมวในกระแสสังคมออนไลน์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะจินตทัศน์

พฤษภาคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งหวังผลประโยชน์จาก
แมวในกระแสสังคมออนไลน์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะจินตทัศน์
พฤษภาคม 2559

สุภาภรณ์ ศิลาวงศ์. (2559). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึง การมุ่งหวังผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์. ปริญญาานิพนธ์ ศป.ม.(ทัศนศิลป์: ศิลปะจินตทัศน์).กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการ ที่ปรึกษา :รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ขวาลาวัณย์.

จากการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งหวัง ผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ เป็นงานวิจัยที่มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาถึงความสำคัญ ของปัญหาและแนวทางในการใช้ผลงานศิลปะเพื่อเป็นเครื่องมือสร้างความตระหนักและเพื่อสะท้อนให้ เห็นถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์รวมถึงธุรกิจสัตว์เลี้ยงที่เรียกว่า คา เฟแมว ซึ่งเป็นการแสวงหาผลประโยชน์โดยการใช้รูปลักษณ์และอากัปกริยาที่น่าเอ็นดูของแมวเป็น เครื่องมือ ส่งผลให้พฤติกรรมและความเป็นอยู่ของแมวได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปจากวิถีเดิม และมีอิสระแค่ เพียงภายใต้พื้นที่ที่ถูกจำกัดไว้เท่านั้น ซึ่งกระแสสังคมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นสื่อชั้นดีของการนำพาให้ เกิดช่องทางในการแสวงหาผลประโยชน์

ผู้วิจัยนำเสนอเรื่องราวของการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ผ่าน การศึกษาทฤษฎีทางศิลปะที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทการจัดวาง (Installation) เพื่อใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อกลางในการบอกเล่าเรื่องราวของการแสวงหาผลประโยชน์ จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์และใช้ผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการสะท้อนให้ผู้ชมผลงานได้ ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวที่เป็นสัตว์เลี้ยงในประเทศไทย พบว่า ผลงานศิลปะสามารถสร้างความตระหนักและสามารถรับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมโดยมี ค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.48 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.507

A STUDY FOR CREATING VISUAL ART A CASE STUDY TO REFLECT EXPLOITATION
FROM FELINES AMONG SOCIAL MEDIA



Presented in Partial Fulfillment of Requirments for the
Master of Fine Art and Applied Art Degree in Visual Art

At Srinakharinwirot University

November 2016

Supaporn Silawong. (2016). *A Study for Creating Visual Art Works, A Case Study to Reflect Exploitation from Felines among Social Media*. Master thesis, M.F.A. (Visual Arts). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof.Somsak Chawalawan.

A Study for Creating Visual Art Works, A Case Study to Reflect Exploitation from Felines among Social Media aims to study significance of problems and guidelines for applying art works as a tool for raising awareness and reflecting exploitation from cats among social media including pets business named “cat café”, which is a form of exploitation by using cute appearances and characteristics of cats as a tool affecting behaviors and living of cats changed from their usual ways and they have freedom only in limited spaces. The current social media is a media leading to exploitation opportunities.

Researcher, therefore, presents exploitation of cats in social media through the art theories related in creative process of installation to apply art works as a medium to tell stories of exploitation of cats among social media and then use art works as a tool reflecting it so that the visitors will aware the significance of problem of exploitation from cats – pets in Thailand.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุนและความกรุณาอย่างยิ่งจากคณะกรรมการ รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์และประธานหลักสูตร ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัย ดร.พิศรวิธ ภูทอง ดร.เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ ดร.ถนอม ชากักดี และ ดร.อัยนา ภูยุทธานนท์ ที่คอยชี้แนะ ให้แนวคิดและแนวทางใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตลอดจนตรวจสอบแก้ไขปริญญานิพนธ์เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ดร.อัยนา ภูยุทธานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาทางด้านผลงานและการทำวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่านที่ได้ให้ความรู้และประสบการณ์ทางด้านวิชาการและการสร้างสรรค์ตลอดมา

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อสมพน คุณแม่ศรีคำ ศิลาวงศ์ ที่ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาทางด้านต่างๆ ตลอดระยะเวลาของการศึกษานี้

สุภาภรณ์ ศิลาวงศ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายการวิจัย	3
ความสำคัญของการทำวิจัย	4
ขอบเขตงานวิจัย	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยง	9
ความหมายของสัตว์เลี้ยงประเภทแมว	9
ลักษณะการจำแนกแมวตามสายพันธุ์	10
พฤติกรรมการแสดงออกของแมว	19
ประเภทของอาหารแมว	24
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกระแสสังคมออนไลน์และบริโภคนิยม	26
ความหมายของอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์	26
อิทธิพลทางสังคมในเครือข่ายสังคมออนไลน์	35
ทฤษฎีแนวคิดลัทธิสังคมบริโภคนิยม	38
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ	43
ทฤษฎีการรับรู้ความงามและสุนทรียะทางศิลปะ	43
ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับศิลปะการจัดวาง	47
ศิลปินและผลงานที่สำคัญในแนวทางศิลปะและศิลปะประเภทการจัดวาง	53
ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)	54
แซนดี้ สค็อกคลันด์ (Sandy Skoglund)	56
เนียม มวอร์คนอง (Niam Mawornkanong)	60
การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย	64
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	68

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีการดำเนินวิจัย	71
ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	72
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	72
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	72
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	76
การวิเคราะห์ข้อมูล	77
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	79
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	95
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	98
อภิปรายผล	103
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	108
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	109
บรรณานุกรม	110
ภาคผนวก	114
ภาคผนวก ก	115
ภาคผนวก ข	117
ภาคผนวก ค	123
ภาคผนวก ง	129
ภาคผนวก จ	132
ประวัติย่อผู้วิจัย	136

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลที่เข้าชมนิทรรศการศิลปะ ประกอบด้วย เพศ อายุ และระดับการศึกษา และผลการประเมินด้าน สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ โดยใช้สถิติพรรณนาแสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	80
2 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็น ที่มีต่อ สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ กลุ่มตัวอย่าง 88 คน ($n = 88$)	81
3 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1 กลุ่มตัวอย่าง 88 คน ($n = 88$)	84
4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 กลุ่มตัวอย่าง 88 คน ($n = 88$)	88
5 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 กลุ่มตัวอย่าง 88 คน ($n = 88$)	92

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย	6
2 ThePack	50
3 Pumpkin	51
4 Temple of the mind: Sala for the mind	52
5 ห้องกระจกไม่มีที่สิ้นสุด	54
6 ฟักทอง	55
7 การสะสม	56
8 การแก้แค้นของปลาทอง	57
9 แมวกัมมันตรังสี	58
10 ฟ็อกซ์เกม	59
11 หยุ่น	61
12 แมวดำ	62
13 สองแต้ม	63
14 ภาพร่าง “Cats and true cat stories หมายเลข 1”	73
15 ภาพร่าง “Cats and true cat stories หมายเลข 2”	74
16 ภาพร่าง “Cats and true cat stories หมายเลข 3”	74
17 ภาพที่ 1 “Cats and true cat stories หมายเลข 1”	82
18 ภาพที่ 2 “Cats and true cat stories หมายเลข 2”	87
19 ภาพที่ 3 “Cats and true cat stories หมายเลข 3”	91

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความสัมพันธ์ระหว่างแมวกับมนุษย์นั้นมีระยะเวลายาวนานหลายพันปี จากหลักฐานภาพเขียนผนังเกี่ยวกับแมว รูปปั้นแมว มัมมี่แมว เชื่อได้ว่าการเลี้ยงแมวมาตั้งแต่สมัยโบราณกาล เพื่อช่วยจับหนูที่คอยมารบกวนพืชพรรณธัญญาหารของมนุษย์ โดยอียิปต์เป็นชาติแรกที่เลี้ยงและฝึกแมวให้เชื่อง

แมว ในฐานะสัตว์เลี้ยงของชาวอียิปต์ยุคโบราณ จากหลักฐานภาพนั้นแมวจะอยู่ใกล้ชิดกับผู้เลี้ยงหรือเจ้านาย ในลักษณะคอยรับใช้ และพบว่าบางภาพเป็นแมวที่กำลังคาบนกที่ถูยุงด้วยธนู ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าช่วงเวลาในยุคสมัยนั้นอาจมีการฝึกแมวเพื่อใช้งาน และยังเชื่อกันว่า มีแมวบางชนิดสามารถจับงู หรือฆ่างูพิษอย่างงูเห่าได้อีกด้วย เพราะเหตุนี้ชาวอียิปต์โบราณซึ่งเห็นงูเป็นสัญลักษณ์ของปีศาจ จึงถือว่าแมวเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้า

ความเชื่อของชาวอียิปต์กล่าวไว้ว่า นอกจากแมวจะเป็นสัตว์ที่มีไว้จับหนูแล้ว แมวยังทำหน้าที่จับหนูบนเรือสินค้าได้อีกด้วย ด้วยเหตุนี้จึงเกิดเป็นความเชื่อขึ้นมาว่า เมื่อเรือเดินสินค้าเข้าเทียบท่า แมวจึงเดินลงไปจากเรือและไม่ได้กลับขึ้นเรืออีกซึ่งเป็นผลให้แมวถูกขยายพันธุ์ไปทั่วโลกได้นั่นเอง ชาวอียิปต์โบราณนับถือแมวเป็นอย่างมากและถือว่าแมวเป็นสัตว์เทพเจ้าของอียิปต์โบราณ หากบ้านใดมีแมวเสียชีวิตในบ้าน จะต้องนำเอาศพแมวเหล่านั้นไปทำมัมมี่ ในช่วงสมัยที่ใกล้เคียงกัน ชาวเอเชียอย่างชาวญี่ปุ่นและชาวจีน ก็เริ่มหันมาเลี้ยงแมวกันมากขึ้นกว่าแต่ก่อน นอกจากนี้ ในประเทศญี่ปุ่น ยังใช้แมวเป็นสัญลักษณ์แห่งการนำโชคอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากตุ๊กตาแมววักที่มักวางไว้ที่หน้าร้านค้าเพื่อใช้กวักเรียกลูกค้าหรือกวักเงินให้ไหลมาเทมานั่นเอง ส่วนชาวจีนก็เชื่อกันว่า แมวเป็นสัตว์นำโชคเช่นกัน เชื่อกันว่าแมวเข้ามาอยู่ในบ้านของมนุษย์คนใดก็ต่อเมื่อมันพอใจที่จะอยู่เท่านั้น และเมื่อมันเข้ามาอยู่ในบ้านกับเจ้าของบ้านแล้วก็จะนำโชคเข้ามาสู่เจ้าของบ้านได้เสมอ (เทพเจ้าแห่งความรักและความอุดมสมบูรณ์ของอียิปต์.2558:ออนไลน์)

ทองแถม นาถจำนง กล่าวถึงผลงานของ พลตรี ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช ที่ได้เขียนถึงความสัมพันธ์ระหว่างแมวกับมนุษย์นั้น ถ้าจะเปรียบกับความสัมพันธ์ระหว่างสุนัขกับมนุษย์แล้วก็เป็นของใหม่ เพราะสุนัขเริ่มรู้จักมักคุ้นกับมนุษย์เมื่อห้าหมื่นปีมาแล้ว และเข้ามาอยู่ร่วมกับมนุษย์ในบ้านเดียวกันได้สองหมื่นปี แต่แมวนั้นเพิ่งมีความสัมพันธ์หรือคลุกคลีกับมนุษย์เมื่อสี่พันปีมานี้เอง(ทองแถม นาถจำนง 2007:ออนไลน์)

ในอดีตมนุษย์เลี้ยงแมวเพื่อจับหนูที่มากินพืชผลทางการเกษตร แต่ปัจจุบันในสังคมไทยแมวเป็นสัตว์เลี้ยงยอดนิยมประจำบ้านอีกทั้งยังอยู่ในภาวะที่ค่อนข้างพิเศษอีกด้วย ทั้งๆที่แมวเป็นสัตว์ไม่ค่อยเชื่อฟังคำสั่งเมื่อเปรียบเทียบกับสุนัขแมวมีอุปนิสัยที่แตกต่างโดยสิ้นเชิง

สุทธิลักษณ์ อำพันวงศ์ ได้เขียนไว้ในหนังสือแมวไทยความว่า แมวไทยมีนิสัยรักความอิสระเสรี เช่นเดียวกับคนไทยมักจะไม่ฟังพาเจ้าของ เพราะแมวหาอาหารกินเองได้ที่นอกบ้าน หรือออกไปทำสิ่งที่อยากทำได้โดยเสรี แมวจะแสดงความรักต่อเจ้าของเพียงบางครั้งเท่านั้น ไม่สม่ำเสมออย่างสุนัข ถ้าในขณะอารมณ์ดีแมวจะมาประจบเองโดยที่ไม่ต้องเรียกหรือเชื้อเชิญ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าแมวจึงเป็นเจ้าของคนมากกว่าคนเป็นเจ้าของแมว (แมวไทย. 2526: 24)

ในโลกปัจจุบันมีสิ่งอำนวยความสะดวกจากเทคโนโลยีที่หลากหลาย ปัจจุบันแมวกลายเป็นกระแสสังคมและกระแสนิยมที่ได้รับความนิยมจนถึงขั้นมีแมวเกิดขึ้นมากมายโดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกสังคมออนไลน์ ในกลุ่มของคนรักแมวและคลั่งไคล้ในตัวแมวเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย สังเกตได้ว่าในความเจริญก้าวหน้าของสังคมออนไลน์ แมวได้กลายเป็นสัญลักษณ์และมีบทบาทในชีวิตของคนในยุคนี้มากยิ่งขึ้น

มนุษย์สร้างผลประโยชน์เข้าหาตนเองจากสัตว์เลี้ยง แมวกลายเป็นตัวทำงานและทำเงินให้กับมนุษย์ จากกระแสสังคมที่เห็นได้ชัดในปัจจุบันเริ่มมีกลุ่มคนที่เลี้ยงแมวมากขึ้น ด้วยลักษณะของแมวที่เด่นชัดคืออากัปกิริยาและลักษณะพฤติกรรมที่น่าเอ็นดูและชวนให้หัวเราะอีกทั้งในบางช่วงเวลาแมวยังมีลักษณะพฤติกรรมที่สันโดษไม่ชอบความวุ่นวายรวมไปถึงการไม่ฟังคำสั่งและเชื่อฟังเจ้าของ ดังเช่นสุนัข ด้วยอากัปกิริยาดังกล่าว หลายคนจึงมองว่าแมวเป็นสัตว์ที่เอาแต่ใจ จนเกิดการเปรียบเปรยว่าคนที่เลี้ยงแมวได้นั้นเปรียบเสมือนตนเองเป็นทาสและแมวเป็นบ่าว สรรพนามแทนตนสองคำนี้ทำให้ผู้วิจัยสนใจและศึกษาความเป็นจริงในยุคปัจจุบันมนุษย์กับแมว ใครคือทาสและใครคือบ่าว

เมื่อแมวส่งผลให้เกิดกระแสนิยมในสังคม จึงเกิดธุรกิจลักษณะหนึ่งที่ถูกกล่าวได้ว่าเป็นแหล่งรวมพลคนรักแมว หรือเป็นสถานที่รวมตัวของเหล่าบรรดาคนรักแมว ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนเลี้ยงแมวหรือผู้ที่ชื่นชอบแมว นั่นคือการนำเอาลักษณะและพฤติกรรมเด่นของแมวมาใช้เพื่อให้เกิดผลประโยชน์ ทั้งทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกรวมถึงชื่อเสียงเงินทอง ภายใต้สถานที่ที่ถูกจำกัดไว้ และในโลกสังคมออนไลน์แมวปรากฏตัวอยู่ในนั้นเกือบตลอดเวลา มีการแสดงออกในท่าทางต่างๆพร้อมกับคำอธิบายผ่านความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ซึ่งนั่นแสดงออกให้เห็นว่านอกจากมนุษย์จะคิดแทนแมวในเรื่องราวต่างๆแล้ว มนุษย์ยังสามารถทำให้แมวสร้างเงินหรือสร้างรายได้ให้อีกได้มากมาย การสร้างคำใหม่ขึ้นมาว่ามนุษย์คือทาสของแมว แต่ในทางกลับกันฐานะความเป็นจริงของแมวนั้นทำเงินให้มนุษย์โดยไม่รู้ตัว ด้วยกระแสสังคมของมนุษย์ที่แสดงออกถึงความรักสัตว์จึงส่งผลให้ธุรกิจด้านต่างๆเกี่ยวกับแมว

และสัตว์เลี้ยงเติบโตอย่างกว้างขวาง ไม่เว้นแม้แต่เสื้อผ้าเครื่องประดับที่สัตว์ไม่จำเป็นต้องใช้มาก่อน

โดยนายวัชร ติมตราจิตต์ กล่าวว่า นอกจากนี่ยังมีการรुकตลาดออนไลน์ในช่องทางต่างๆ อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ระบบการส่งสินค้าออนไลน์ทั่วประเทศ และปัจจุบันอยู่ระหว่างขั้นตอนการศึกษาการบริการในรูปแบบไฮเดลิเวอร์รี่ ที่ครบวงจรโดยจะสามารถเห็นความชัดเจนได้ในปีนี้ ทั้งนี้รายได้ที่มาจากออนไลน์คิดเป็น 10% จากสัดส่วนยอดขายทั้งหมด ซึ่งถือว่าเป็นช่องทางที่มีการเติบโตสูง (วัชร ติมตราจิตต์. ตลาดอาหารหมา-แมวโตแรง. 2558: ออนไลน์)

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างหน้าทำให้ผู้วิจัยประมวลปัญหาได้ว่า ในโลกสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์โดยการใช้แมวเป็นช่องทางการในการดำเนินการ การนำแมวออกสู่สาธารณะชน การคิดแทนแมวและการสร้างสถานะให้แมวเป็นนายคนโดยแฝงนัยยะบางอย่างเพื่อผลประโยชน์และรายได้ ซึ่งบางส่วนย้อนแย้งกับความเป็นจริง จึงส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตตามธรรมชาติและอิสรภาพบางส่วนของแมว ผู้วิจัยจึงต้องการนำเสนอเพื่อสะท้อนและแสดงทัศนคติด้านการดำรงชีวิตของแมว โดยการใช้สื่อสร้างสรรค์ทางศิลปะประเภทการจัดวาง (Installation) ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยสามารถใช้ถ่ายทอดทางความคิดและได้ใช้ผลงานทำหน้าที่เป็นภาพสะท้อนและแสดงเจตคติที่ไม่ควรจะแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยงซึ่งเป็นหนึ่งช่องทางของการปรับตัวในการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับสัตว์เลี้ยงในสังคมปัจจุบัน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงปัญหาการใช้สัตว์เลี้ยง(แมว)เป็นช่องทางการมุ่งหวังผลประโยชน์ผ่านสื่อออนไลน์
2. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะในแนวทางการจัดวางและศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง 3 คน คือ
 - 2.1 แซนดี้ สค็อกแลนด์ (Sandy Skoglund)
 - 2.2 ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi kusama)
 - 2.3 นีเยม มะวรคอง (Niam Mawornkanong)
3. เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเรื่องการให้แมวเป็นสื่อในกระแสสังคม ออนไลน์และนำเสนอต่อสาธารณะชนเพื่อให้ได้รับรู้ถึงความสำคัญของปัญหาและใช้ผลงานศิลปะเป็น เครื่องมือในการตระหนักถึงปัญหา

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อสะท้อนให้เห็นมุมมองในสภาวะดังกล่าวที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นให้กับแมว
2. เพื่อใช้งานศิลปะเป็นสื่อในการสะท้อนเพื่อให้ตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือเพื่อผลประโยชน์ของมนุษย์
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมและบุคคลทั่วไปให้เข้าใจถึงปัญหาที่ผู้วิจัยต้องการสะท้อนให้เห็นถึงการใช้ แมวเพื่อผลประโยชน์ในสังคมออนไลน์

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสาร หนังสือ เรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์กับแมว การเติบโตทางธุรกิจจากสัตว์เลี้ยงและสืบค้นข้อมูลจากสื่อออนไลน์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ อาจารย์ นิสิต นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สามารถเข้าชมนิทรรศการศิลปะได้
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ อาจารย์ นิสิต นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สามารถเข้าชมนิทรรศการศิลปะได้ เพื่อเป็นผู้เลือกประเมินผลงานแบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or Accidental Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

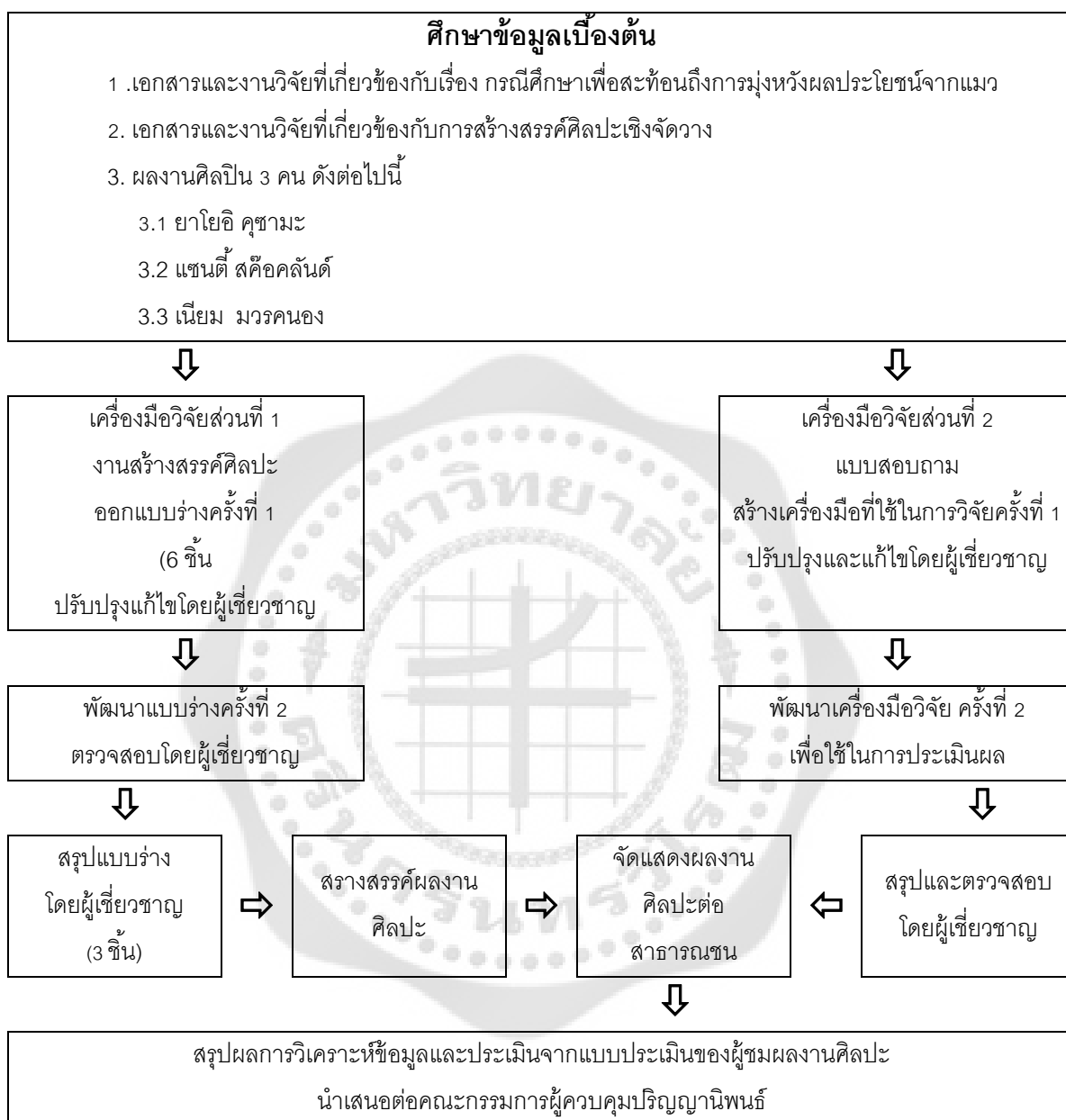
1. ตัวแปรต้น คือผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นภาพสะท้อนสภาวะของสัตว์เลี้ยงที่มนุษย์สร้างขึ้นในสังคมออนไลน์
 - 1.1 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน กล้องถ่ายภาพ คอมพิวเตอร์ โปรแกรมโฟโต้ ช้อป
 - 1.2 ออกแบบภาพร่างผลงานด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Photoshop และสร้างแบบจำลอง
 - 1.3 ขั้นตอนการสร้างผลงานและติดตั้ง นำผลงานที่เตรียมไว้มาจัดวางในพื้นที่เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะการจัดวาง ตามแบบร่าง เพื่อแสดงนิทรรศการต่อไป
2. ตัวแปรตาม คือคุณค่าทางศิลปะ คุณค่าทางความงามของศิลปะชิ้นนั้นๆที่ให้ความรู้สึกและสื่อความหมาย ทำให้ผู้ที่เข้าชมได้รับรู้ถึงปัญหาเรื่องการใช้สัตว์เลี้ยงเพื่อหาผลประโยชน์ในโลกออนไลน์ของสังคมไทย และเมื่อผู้เข้าชมนิทรรศการได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ว ปัญหาดังกล่าวอาจได้รับการบรรเทาให้ลดน้อยลงจากสังคม

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเรื่องการใช้แมวเป็นช่องทางในการมุ่งหวังผลประโยชน์ของมนุษย์ เป็นการศึกษากฎติกรรมของมนุษย์ที่ใช้สัตว์เลี้ยงเป็นสื่อกลางแก่ผู้บริโภคในสังคมออนไลน์ที่แฝงนัยยะบางอย่างและศึกษาความรู้ทางทฤษฎีศิลป์และผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง เพื่อนำรูปแบบของศิลปินเหล่านี้มาสร้างเป็นผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือสะท้อนให้ผู้ดูได้เห็นและตระหนักถึงปัญหาของการใช้สัตว์เลี้ยงเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากสังคมออนไลน์ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลจาก ตำรา งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแมว ภาควิชาที่ปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ตและนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นภาพร่างเหมือนจริงจำนวน 6 ชิ้น และนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากภาพร่างเหมือนจริงให้เหลือ 3 ชิ้น เพื่อนำมาสร้างเป็นผลงานจริงเป็นผลงานศิลปะการจัดวาง จำนวน 3 ชุด



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

ธุรกิจแมว หมายถึง การประกอบการทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับแมว ให้ผลประโยชน์และรายได้แก่ผู้ประกอบการ

สังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมได้หลายทิศทาง โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมาจากความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยง
 - 1.1 ความหมายของสัตว์เลี้ยงประเภทแมว
 - 1.2 ลักษณะการจำแนกแมวตามสายพันธุ์
 - 1.3 พฤติกรรมการแสดงออกของแมว
 - 1.4 ประเภทของอาหารแมว
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกระแสสังคมออนไลน์และบริโภคนิยม
 - 2.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์
 - 2.1.1 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต
 - 2.1.2 ความหมายของสังคมออนไลน์
 - 2.1.3 กระแสความนิยมสังคมออนไลน์ในประเทศไทย
 - 2.2 อิทธิพลทางสังคมในเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 2.3 ทฤษฎีแนวคิดลัทธิสังคมบริโภคนิยม
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ
 - 3.1 ทฤษฎีการรับรู้ความงามและสุนทรียะทางศิลปะ
 - 3.2 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับศิลปะการจัดวาง
 - 3.3 ศิลปินและผลงานที่สำคัญในแนวทางศิลปะและศิลปะประเภทการจัดวาง
 - 3.4 ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)
 - 3.4.1 ประวัติความเป็นมาศิลปิน
 - 3.4.2 ผลงานที่สำคัญของศิลปิน
 - 3.4.3 แนวคิดและวิธีการสร้างผลงาน
 - 3.5 แซนดี้ สก๊อคคลันด์ (Sandy Skoglund)
 - 3.5.1 ประวัติความเป็นมาศิลปิน
 - 3.5.2 ผลงานที่สำคัญของศิลปิน
 - 3.5.3 แนวคิดและวิธีการสร้างผลงาน

3.6 เนียม มวรคนอง (Niam Mawornkanong)

3.6.1 ประวัติความเป็นมาศิลปิน

3.6.2 ผลงานของศิลปิน

3.6.3 แนวคิดและวิธีการสร้างผลงาน

4. การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย

5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยง

1.1 ความหมายของสัตว์เลี้ยง

สัตว์เลี้ยง คือสัตว์ที่ถูกควบคุมโดยมนุษย์ เช่น ในเรื่องการให้อาหาร การคุ้มครองดูแล การรักษาอาการเจ็บป่วย รวมไปถึงการผสมพันธุ์ของสัตว์ตามต้องการได้และเป็นการสร้างความผูกพันต่อกันระหว่างคนกับสัตว์เลี้ยง

สารานุกรมออนไลน์ได้ให้ความหมายของสัตว์เลี้ยงไว้ดังนี้ สัตว์เลี้ยงประเภทสวยงามหรือสัตว์เลี้ยงที่เลี้ยงไว้เพื่อความสวยงามเพิลิตเพิลินจะต้องเป็นสัตว์เลี้ยงที่มีรูปร่างลักษณะสีขนสวยงามแปลกตา สามารถฝึกให้เชื่อใจได้ เช่น สุนัข แมว กระต่าย หนู นก ปลาสวยงาม ไก่พื้นเมือง เป็นต้น สัตว์เลี้ยงเป็นสัตว์ชนิดต่างๆ ที่มนุษย์นำมาดูแลเอาใจใส่ เพื่อใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น เลี้ยงไว้เพื่อใช้แรงงาน เลี้ยงไว้เพื่อความสวยงามเพิลิตเพิลิน (ความหมายของสัตว์เลี้ยง.2551.ออนไลน์)

ในขณะเดียวกันข้อมูลด้านความรู้เรื่องสัตว์เลี้ยง ได้อธิบายถึงความหมายของสัตว์เลี้ยงที่ใกล้เคียงกัน ความว่า

สัตว์เลี้ยง เป็นส่วนหนึ่งในการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันเนื่องจาก ในแต่ละยุคสมัยจะเห็นได้ว่าสัตว์เลี้ยงนั้นมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นนำไปใช้ประโยชน์ในการล่าสัตว์ ในการแบ่งเบาภาระการทำงาน หรือเป็นเพื่อนคลายเหงาได้ ส่วนนี้เป็นสิ่งที่บ่งบอกได้ว่าสัตว์เลี้ยงชนิดต่างๆนั้นต่างมีประโยชน์ในหลายๆด้าน บางคนเลี้ยงเพื่อจำหน่ายเป็นอาชีพที่สามารถสร้างรายได้ได้ หรือบางคนเลี้ยงไว้เพื่อคลายเหงา และเมื่อกล่าวถึงสัตว์เลี้ยงอย่างสุนัข มักมีคำกล่าวที่ได้ยินกันบ่อยๆว่าสุนัขช่วยชีวิตคนได้และเป็นเพื่อนกับคนได้ นั้นหมายถึงความซื่อสัตย์ที่สุนัขมีต่อเจ้าของ และแมว สัตว์เลี้ยงที่สามารถจะไล่จับหนู หรือปลาที่เอาไว้อุ้มเพื่อความสวยงาม หรือแม้กระทั่งกระต่ายก็มีคนเลี้ยงเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นสัตว์อะไรก็ตามที่มนุษย์เลือกเลี้ยงนั้นจะต้องมีความดูแลเอาใจใส่มันด้วย เพื่อเป็นเพื่อนที่ดี และสามารถที่จะอยู่ร่วมกันได้นานๆ สัตว์เลี้ยง ถือได้ว่าเป็นเพื่อนมนุษย์ที่ดี สร้างความสุขได้ รวมทั้งแหล่งที่มาที่ไปของสายพันธุ์ แหล่งที่ขายสัตว์เลี้ยงต่างๆ จะเป็นการช่วยในการเลือกซื้อที่ดีขึ้น

สำหรับสัตว์เลี้ยงที่มีความสำคัญมากที่สุดและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดเช่นกัน นั่นก็คือสุนัข สุนัขนั้นสามารถที่จะเลี้ยงได้ง่ายและมีประโยชน์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสมัยไหนก็ยังเป็นสัตว์เลี้ยงที่คนเรานิยมเลี้ยงมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงเพื่อเป็นเพื่อนในยามเหงา เลี้ยงไว้เล่นด้วยและเพื่อความเพลิดเพลินต่างๆ และมีการเลี้ยงไว้เฝ้าบ้านหรือเฝ้าสถานที่ซึ่งมาจากหลากหลายสายพันธุ์ที่มาจากต่างประเทศ ก็เป็นที่ยอมรับเลี้ยงมากขึ้น ด้วยความแสนรู้ น่าเอ็นดูในแต่ละสายพันธุ์ที่มีความแตกต่างและความสามารถที่โดดเด่นแตกต่างกันไป ต่อมาที่ยอมรับเลี้ยงแต่อาจจะน้อยกว่าสุนัขมากเพราะว่าเป็นสัตว์ที่มีลักษณะบ่งบอกความเป็นตนเองสูง คือแมว แมวเป็นสัตว์ที่มีอุปนิสัยและอารมณ์ขึ้นอยู่กับตนเอง ไม่ค่อยสูงส่งหรือคลอเคลียสักเท่าไร แต่ในขณะเดียวกันก็มีพฤติกรรมคลอเคลียเดินวนเวียนเคล้าแข้งเคล้าขาบ้าง แมวจึงเป็นสัตว์ที่มีความน่ารักในตัว ไม่ว่าจะเป็นอุปนิสัยหรือลักษณะรูปร่าง ทำให้แมวเป็นสัตว์ที่ยอมรับเลี้ยงไว้เป็นเพื่อนกับมนุษย์ แมวในบางสายพันธุ์ที่เชื่อกันว่าเลี้ยงแล้วจะมีโชคร่ำรวย มีบารมี และแมวยังเป็นสัตว์เลี้ยงพินบ้านในสมัยก่อน และที่สำคัญคือเรื่องการจับหนู ซึ่งเป็นความสามารถที่โดดเด่นของแมว ดังนั้นแล้วการเลี้ยงแมวไม่อาจจะด้วยเหตุผลใดก็ตามแมวเป็นสัตว์ที่ต้องเอาใจใส่เลี้ยงแมวพินบ้านของไทยด้วยแล้วสามารถทำการเลี้ยงขายเพื่อสร้างผลประโยชน์ได้ การเข้าใจพฤติกรรมของแมวจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ(ความรู้เรื่องสัตว์เลี้ยง.2558.ออนไลน์)

มีแมวหลากหลายสายพันธุ์ที่เป็นที่ยอมรับจากอดีตจนปัจจุบัน ลักษณะของแมวแต่ละสายพันธุ์ก็แตกต่างกันออกไป โดยถูกจำแนกสายพันธุ์ ดังนี้

1.2 ลักษณะการจำแนกแมวตามสายพันธุ์

ลักษณะและพฤติกรรมของแมว ต่างจากสุนัขอย่างเห็นได้ชัด ไม่ว่าจะเป็นด้านอากัปกริยา การแสดงออกต่อเจ้าของหรือผู้เลี้ยง โดย ประภาพร ตั้งธนธานี ได้อธิบายถึงลักษณะของแมวไว้ดังนี้

แมวพันธุ์ไทย

แมวไทยมีนิสัยรักอิสระ มักไม่ตามใจเจ้าของ เช่นหากินนอกบ้านได้ ไปไหนมาไหนตามใจตนเอง ชาวต่างประเทศกล่าวว่าแมวไทยเป็นแมวชนิดเดียวที่เลี้ยงอย่างทาสไม่ได้แมวไทยตัวไหนถูกเลี้ยงหรือกดขี่อย่างทาสแมวนั้นจะไม่อยู่ด้วย มักจะอยู่กับเจ้าของที่ให้ความรักให้ความเป็นเพื่อนแก่มันเท่านั้น ซึ่งคล้ายคลึงกับนิสัยคนไทย ที่มีความเป็นไทและรักอิสระเสรี

แมวไทยมีความผูกพันกับเจ้าของและมักจะแสดงอาการดีใจเมื่อเห็นเจ้าของโดยการแกว่งหางและเอียงคอมองอีกทั้งยังส่งเสียงร้องรวมไปถึงชอบให้เอามือมาลูบได้แต่แมวนั้นก็จะแสดงความรักหรืออาการดังกล่าวกับเจ้าของเป็นบางครั้งบางคราวเท่านั้น ไม่สม่ำเสมอเมื่อเปรียบเทียบกับสุนัข บางครั้งบางครั้งก็ทำเฉยเมยเวลาถูกเรียกหรือยกเท้าทางเล็บตบหรือข่วน หากอารมณ์ดีก็มักจะมาคลอเคลียหรือซุกตัวอยู่บนตักเจ้าของโดยไม่ต้องเรียกหา

แมวไทยมีลักษณะนิสัยขี้หวาดเมื่อจับหนูหรือจิ้งจกมาได้ มักจะคาบมาอวดเจ้าของเพื่ออวดว่าเก่ง จนกว่าเจ้าของนั้นจะชื่นชมด้วยเหตุนี้แมวจึงมักวางเหยื่อไว้กับพื้นและขย้ำเล่นโดยที่ไม่กินเหยื่อนั้น

แมวไทยเฉลียวฉลาดและรอบคอบ มักจะเตรียมพร้อมเสมอเมื่อรู้ตัวว่าตนเองกำลังตั้งท้อง มักจะเตรียมที่ทางสำหรับคลอดลูกไว้เพื่อให้ลูกปลอดภัยที่สุดมักจะไม่ชอบที่ที่เจ้าของเตรียมไว้ให้เสียเท่าไร แมวไทยชอบคลอเคลียบนที่สูง เช่นชั้นวางหนังสือ ตู้ลิ้นชัก ชอกตู้หรือแม้กระทั่งบนหลังคา แมวไทยจะแสดงอาการและความรู้สึกให้เห็นหากเกิดความไม่พอใจแสดงให้เห็นว่าแมวไทยนั้นรู้ภาษาจึงได้รับการยกย่องว่าฉลาดเฉลียวเป็นเลิศ หากนำแมวไทยผสมกับแมวต่างประเทศอาจจะได้ลูกแมวที่มีสีขนหรือแต้มสีตามลำตัว นัยน์ตาสีฟ้าแบบแมวไทยแต่รูปร่างไม่สง่างามและอุปนิสัยที่แตกต่าง (ประภาพร ตั้งธนาธิข. 2557: 6)

แมวไทยมีลักษณะที่โดดเด่นและอุปนิสัยที่อาจจะแตกต่างจากแมวประเทศอื่นๆ แมวไทยในอดีตจึงมีลักษณะที่หลากหลายและแตกต่างกัน ด้วยรูปลักษณ์ภายนอกที่เด่นชัด และจากความเชื่อดั้งเดิม แมวจึงถูกแบ่งเป็นประเภท ดังนี้

การแบ่งชนิดแมวพันธุ์ไทย

แมวไทยโบราณ

ประภาพร ตั้งธนาธิข ยังอธิบายถึงลักษณะของแมวไทยตามบันทึกของสมเด็จพระพุฒาจารย์ พุทธสรมหาเถระ ซึ่งได้เขียนไว้ในตำราคุณลักษณะแมวและจำแนกลักษณะของแมวไทยตามหลักฐานบันทึกในสมุดข่อยโบราณ ตั้งแต่สมัยอยุธยา กล่าวถึงแมวไทย 23 ชนิด แบ่งเป็นแมวลักษณะดีที่ให้คุณ 17 ชนิด และแมวลักษณะร้ายที่ให้โทษ 6 ชนิด ดังนี้

1. แมวรัตนกำพล มีสีขาวเหมือนหอยสังข์แต่รอบตัวตรงส่วนอกมีลักษณะคล้ายสายคาดสีดำ นัยน์ตาเป็นประกายสีเหลืองเชื่อกันว่าใครเลี้ยงจะมีศถาบรรดาศักดิ์ มีเดชาภาพและมีคนเกรงกลัว
2. แมววิเชียรมาศ มีสีขาว ส่วนปาก หาง เท้าทั้งสี่ หูทั้งสอง รวม 8 แห่งมีสีดำ นัยน์ตามีประกายสดใส เชื่อกันว่าใครเลี้ยงไว้จะนำโชคและสมบัติเพิ่มพูนมาให้
3. แมวศุภลักษณ์หรือทองแดง มีสีทองแดงล้วน นัยน์ตาเป็นประกาย เชื่อกันว่าใครเลี้ยงไว้จะมียศถาภามากมาย
4. แมวเก้าแต้มมีขนสีขาวและมีแต้มสีดำ 9 แต้ม คือที่คอ หัว ต้นขาหน้าทั้งสอง ไหล่ทั้งสอง ต้นขาหลังทั้งสองและที่ท้ายตัว เชื่อกันว่าใครเลี้ยงไว้จะค้าขายได้กำไร
5. แมวมาเลศหรือดอกเลา มีขนสีดอกเลาเหมือนเมฆสีเทา นัยน์ตาสีเขียวเหมือนน้ำค้างบนใบบัวเชื่อกันว่าใครเลี้ยงไว้จะนำความสุขสวัสดิ์มงคลมาให้

6. แมวแซมเศวต มีขนดำแซมขาวขนบางสันรูปร่างเพรียว นัยน์ตาดั่งแสงหึ่งห้อยเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะมีคุณหนักหนา

7. แมวนิลรัตน์ มีขนดำสนิทรวมทั้งพัน นัยน์ตาและเล็บก็มีสีดำ หางยาววัดได้ถึงหัว เชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะมีคุณอนเนก

8. แมววิลาส มีสีดำตลอดลำตัว ยกเว้นส่วนราวคอกลงมาถึงใต้ท้อง หูสองข้างหางและขาทั้งสี่มีสีขาวเหมือนดอกฝ้าย นัยน์ตาสีเขียวเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะเป็นนายผู้ใหญ่ได้เลื่อนฐานะ

9. แมวนิลจักร มีขนดำสนิทรอบคอมีขนสีขาวโดยรอบ คล้ายกับสวมปลอกคอสีขาวเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะมีทรัพย์สินสมบัติมากมาย

10. แมวมุลิกา มีขนสีดำหู 2 ข้างสีขาว นัยน์ตาสีเหลืองคล้ายดอกเบญจมาศเชือกกันว่าผู้เลี้ยงควรเป็นพระสงฆ์ จะทำให้เล่าเรียนประสบความสำเร็จดังปรารถนา

11. แมวกรอบแวนหรืออานมามีสีขาว แต่มีขนสีดำตรงกลางหลังคล้ายอานม้าและรอบดวงตาทั้งสองข้าง มีสีดำคล้ายกรอบแวนตาเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะนำชื่อเสียงเกียรติยศมาให้

12. แมวปักเขตหรือปัตตลอด มีสีดำตั้งแต่ปลายจมูกมาจดปลายหางมีสีขาว นัยน์ตาเป็นประกายพลอยสีเหลืองเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะได้ดีมีความเจริญยิ่งกว่าญาติพี่น้องในตระกูลเดียวกันจะมียศถาบรรดาศักดิ์สูงจะมั่งคั่งสมบูรณ์ตลอดกาล

13. แมวกระจอก มีสีดำตัวกลม มีลายขาวเหมือนเมฆที่รอบปาก นัยน์ตาสีเหลืองเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะได้ที่ดินไร่นาได้ทรัพย์สมบัติ

14. แมวโง่หงเฮเพหรือสิงห์เสพย์ มีสีดำริมฝีปากจมูกและรอบคอมีสีขาว นัยน์ตาเป็นประกายสีเหลืองเชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะเกิดผลทรัพย์สินสมบัติมากมี

15. แมวการเวก มีสีดำจมูกขาวราวกับเขียนไว้ นัยน์ตาเป็นประกายสีทองเชือกกันว่าใครเลี้ยงจะได้ยศถาบรรดาศักดิ์ภายใน 7 เดือน จะได้ลาภเป็นจำนวนมาก

16. แมวจุฑบท มีสีดำ เท้าทั้งสี่มีสีขาว นัยน์ตาสีเหลืองเหมือนดอกโสน เชือกกันว่าผู้ที่ถือกำเนิดในราชินิกุลเท่านั้นจึงสมควรเลี้ยงแมวลักษณะนี้ และจะให้คุณแก่ผู้เลี้ยง

17. แมวโกนจา มีสีดำขนละเอียด นัยน์ตาสีดอกบวบแรกแย้ม หางเรียว ท่าทางเดินสง่าเหมือนสิงห์โต เชือกกันว่าใครเลี้ยงไว้จะมีคุณหนักหนา

ปัจจุบันแมวโกนจาที่มีลักษณะดำล้วน ยังพบบเห็นได้บ้าง ไม่ได้สูญพันธุ์ไปเสียทีเดียวและยังคงพบแมวในลักษณะใกล้เคียงได้ทั่วไป ด้วยสีขนที่ดำล้วนแมวสีดำจึงมักไม่ค่อยเป็นที่สนใจหรือนิยมเลี้ยงกันมากนัก พบว่าบางบ้านยังคงมีความเชื่อเรื่องแมวดำว่าเป็นแมวที่น่าหวาดกลัวและเป็นแมวให้โทษ โดยสมเด็จพระพุทธอาจารย์ พุทธสรวะได้เขียนไว้ในตำราลักษณะแมวไทยเกี่ยวกับแมวให้โทษ ดังนี้

แมวไทยโบราณประเภทแมวให้โทษ ตามความเชื่อดั้งเดิมได้ถูกกำหนดไว้ 6 ชนิดดังนี้

1. แมวกอบเพลิง เป็นแมวที่มักหลบซ่อนกายอยู่ในยุงข้าว เมื่อมองเห็นคนเดินมาจะรีบวิ่งหนี ถ้าเลี้ยงไว้จะให้โทษ
2. แมวพรรณพยัคฆ์หรือลายเสือ มีลายเหมือนเสือขนสีเหมือนชุกเกลือกกับเกลบ นัยน์ตาและหูสีดำ
3. แมวปีศาจ เป็นแมวที่ออกลูกมาแล้วกินลูกหมด หางขดเหมือนงูดิน ขนสากไม่เรียบตัว ผอมผิวน้ำยาน
4. แมวหินโทษ เป็นแมวที่ถูกตายตั้งแต่อยู่ในท้อง มักนำภัยพิบัติมาสู่บ้าน
5. แมวทุพพลเพศ มีสีขาว นัยน์ตาสีแดงเหมือนทาด้วยโลหิต กลางคื่นชอบขโมยปลาไปกิน เป็นแมวให้โทษทำให้ทุกชีวิต
6. แมวเห็บเสนียด เหมือนค่าง หางขดงอซ่อนไว้ได้ก้น รูปร่างพิกลพิการ เป็นแมวให้โทษจะทำให้เสื่อมความเจริญ (ประภาพร ตั้งธนาธิข. 2557: 6-9)

จากข้อมูลข้างต้นพอจะพบเห็นได้ว่าปัจจุบันแมวไทยลักษณะตามตำราดังกล่าว ค่อนข้างหาพบได้ยาก บางสายพันธุ์เชื่อว่าได้สูญพันธุ์ไปแล้ว หากจะพบก็พบว่าเป็นลักษณะที่ใกล้เคียงหรือที่เรียกว่าลักษณะด้อยของสายพันธุ์ แมวไทยจึงมีลักษณะที่แตกต่างกันไปและหลากหลายแต่ยังคงไว้ซึ่งพฤติกรรมและนิสัยที่บ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของแมว แต่สายพันธุ์ที่ยังหลงเหลืออยู่ให้พบบเห็นได้บ้าง เช่นวิเชียรมาศ สีสวาด และศุภลักษณ์ ปัจจุบันจะพบว่าแมวไทยปรากฏอยู่ในสื่อต่างๆ อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นสื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์ หรือในภาพยนตร์ เช่นภาพยนตร์ของไทยปัจจุบันที่มีการนำแมวศุภลักษณ์มาเป็นตัวดำเนินเรื่องและภาพยนตร์ต่างประเทศเรื่อง The King and I ที่พบว่ามีแมวไทยปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์

นอกจากแมวพันธุ์ไทยที่มีลักษณะเด่นและสวยงามแล้ว แมวพันธุ์ต่างประเทศยังเป็นที่น่าสนใจเช่นกัน อาจจะได้รับ ความสนใจมากกว่าแมวพันธุ์ไทย เนื่องจากมีลักษณะรูปร่างและลวดลายที่แปลกตา ประภาพร ตั้งธนาธิข ยังได้อธิบายถึงลักษณะของแมวพันธุ์ต่างประเทศโดยจำแนกเป็นพันธุ์ขนสั้นและพันธุ์ขนยาวดังนี้

แมวพันธุ์ต่างประเทศ

แมวต่างประเทศพันธุ์ขนสั้น

แมวพันธุ์อเมริกันขนสั้น (American Shorthair) เป็นแมวขนาดปานกลางมีรูปร่างลำสัน ปีกบิน ขนสั้นหนาและหยาบ ใบหน้ากลมหัวโต ตามีหลายสีเช่น สีฟ้า สีน้ำตาล สีเขียวหรือสีเหลืองอำพัน เท้าใหญ่ขาและหางยาว แมวพันธุ์นี้มีความหลากหลายของสีขนและลายโดยมีสีหลัก เช่น สีเงิน

สีฟ้า สีน้ำตาล สีขาว สีฟ้า ครีมน เป็นแมวที่เหมาะสำหรับเลี้ยงในบ้านเพราะมีนิสัยเป็นมิตร ชอบเล่นฉลาด แม้จะสันแต่สามารถทนความหนาวเย็นได้ดี จัดเป็นแมวคู่บ้านคู่เมืองของชาวอเมริกัน ชาวอเมริกันที่ลงเรืออพยพจากยุโรปมาตั้งรกรากในทวีปอเมริกาแรกได้พาแมวพันธุ์นี้ลงเรือมาด้วย ช่วยล่าหนูในเรือซึ่งเป็นการกำจัดพาหะของโรค และกำจัดตัวขโมยอาหารในเรืออีกด้วย แมวพันธุ์นี้จึงได้ชื่อว่าเป็นเพื่อนของพวกอพยพชาวอเมริกัน

แมวพันธุ์สก๊อตติชโฟลด์ (Scottish Fold) หรือแมวสก๊อตติชหูหุบ เป็นแมวขนาดปานกลาง รูปร่างป้อม มน คอสั้นหัวกลม หน้าค่อนข้างสั้น ตากลมโต หูที่ปกคลุมมาทางด้านหน้ามีปลายมนกลม ขนของแมวพันธุ์นี้มีทั้งสั้นและยาวแต่ขนค่อนข้างหนา ขนมีทุกสี ยกเว้นสีช็อกโกแลตที่เป็นดวงหรือจุด แมวพันธุ์นี้ชอบอยู่กับคนคอยเคล้าคลอเคลียกับมนุษย์ สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมมนุษย์ได้ดี เพราะใบหูพับลงมาทางด้านหน้าทั้งสองข้างทำให้แมวพันธุ์นี้หน้าแปลกพิสดาร แมวพันธุ์นี้เพิ่งเกิดในประเทศสก๊อตแลนด์เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1961

แมวอบิสซีเนียน (Abyssinian) เป็นแมวขนสั้น รูปร่างเล็กสะโพกสอง ขันแอ่น หางยาวและเรียวเล็ก หัวยาวแหลมกว่าแมวไทย หูใหญ่ปลายแหลมตาใหญ่สีเขียวเหลือง หรือน้ำตาลแดง ขนสั้นละเอียดเป็นลายกระรอก ลำตัวสีน้ำตาลสดหรือน้ำตาลอมแดง ขूंท่าเล็กรูปไข่ นิสัยรักเจ้าของไม่ชอบถูกกักขังหรือกักบริเวณ ถ้ามีแถบหรือแต้มถือเป็นลักษณะด้อยแต่ถ้าเป็นเส้นสีเข้มตามแนวกระดูกสันหลังไม่ถือว่าเป็นลักษณะด้อย แมวอบิสซีเนียนมีถิ่นกำเนิดในประเทศอียิปต์ เชื่อกันว่าเป็นแมวเลี้ยงพันธุ์ที่เก่าแก่ที่สุด แมวพันธุ์นี้ถูกนำไปเลี้ยงที่ประเทศอังกฤษโดยนายทหารที่กลับมาจากสงครามอบิสซีเนียนในปี ค.ศ. 1868 ต่อมา ได้มีการพัฒนาพันธุ์โดยผสมข้ามพันธุ์กับแมวอังกฤษขนสั้น (British shorthair) จนได้เป็นแมวอบิสซีเนียนพันธุ์แท้และได้จดทะเบียนรับรองพันธุ์ในปี ค.ศ. 1882 แมวอบิสซีเนียนมี 2 ชนิด คือ ชนิดธรรมดา ขนสีน้ำตาลสด (ruddy brown) จะมีแถบ 2-3 แถบสีดำหรือน้ำตาลเข้ม อีกชนิดเป็นขนสีแดง (red) ขนส่วนใหญ่เป็นสีน้ำตาลอมแดง (copper red) สำหรับชนิดขนสีครีมไม่ได้รับการรับรองพันธุ์

แมวพันธุ์เจแปนนิสโบ๊ตเทล (Japanese Bobtail) มีรูปร่างขนาดกลาง ลำตัวยาวมีกล้ามเนื้อสวยงาม หัวยาว ได้รูปทรงเป็นรูปสามเหลี่ยมด้านเท่า โหนกแก้มสูง จมูกยาว ตารูปไข่ขนาดใหญ่ กว้างและตื้นตัวอยู่เสมอ ขาหลังยาวกว่าขาหน้า ขนสั้นขาหลังจะงอ ขาหน้าและไหล่ตรง หางยาวประมาณ 2-3 นิ้ว หางแข็งแกร่ง เมื่อแมวนอนจะม้วนหางติดกับลำตัวแต่เมื่อเดินทางจะตั้งตรง ขนนุ่มคล้ายไหม สีลำตัวมี 3 สี คือ ดำ แดง และขาว หรือ 2 สี คือ ดำและขาวหรือแดงและขาว ซึ่ง 24 สีที่นิยมคือแดงและขาว มีนิสัยน่ารัก ฉลาด เรียนรู้ได้เร็ว ชอบอยู่กับหมู่และพวกพ้อง ตัวเมียจะเป็นแม่แมวที่ดีมากแมวพันธุ์เจแปนนิส โบ๊ตเทล มีถิ่นกำเนิดในประเทศญี่ปุ่นมานานร่วมร้อยปีแล้ว มีหลักฐานเป็นภาพวาดหรือรูปแกะสลักทั้งที่เป็นวัตถุโบราณและภาพปัจจุบัน ภาพแมวนางกวกัมมิเกะ (Mike) ที่ยกย่องเข้าขั้น

เป็นสัญลักษณ์ของความโชคดีและความร่ำรวย แมวพันธุ์นี้มีลักษณะหางที่แปลก เกิดจากการกลายพันธุ์ของยีนส์จากแมวที่มาจากเมืองจีนเมื่อประมาณ 1000 ปีมาแล้ว เผยแพร่ไปในญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1968 แมวพันธุ์นี้ถูกนำไปสู่สหรัฐอเมริกาโดยนาง Judy Crawford ชาวอเมริกันที่เคยอยู่ในประเทศญี่ปุ่น

แมวรัสเซียขนบลู (Russian Blue) มีถิ่นกำเนิดในประเทศรัสเซียและแพร่หลายไปในประเทศฝั่งตะวันตก โดยพระเจ้าซาร์ได้พระราชทานแมวพันธุ์นี้ให้แก่การเมืองชาวอังกฤษ แมวรัสเซียขนบลู มีลักษณะรูปร่างสง่างาม ลำตัวยาว หัวสั้นรูปลิ้ม หูใหญ่กว้างชี้ตั้งตรง ตารูปผลอัลมอนต์สีเขียวสดใส จมูกและอุ้งเท้าสีเดียวกับลำตัว ขนสั้นหนาแน่นคล้ายกำมะหยี่ ลำตัวสีฟ้า-เงินตลอดลำตัว มีนิสัยอ่อนน้อม สอนง่าย สุภาพ และน่ารัก

แมวอียิปต์เทียนเมียว (Egyptian Mau) มีถิ่นกำเนิดในประเทศอียิปต์แต่ได้รับการพัฒนาพันธุ์ในทวีปอเมริกาเหนือ รูปร่างขนาดปานกลาง ลำตัวและคอมีมัดกล้ามเนื้อ หัวรูปลิ้มค่อนข้างกลม หน้าผากกว้าง มีแต้มรูปตัว M ตรงหน้าผาก หูใหญ่ ตาสีเขียว มีเส้นขอบตาขยายออกจากมุมหัวตามา เชื่อมต่อกับเส้นที่เริ่มจากจุดศูนย์กลางของแก้ม โคนหางหนาเรียวยาวไปตามยาว ความยาวของหางเท่ากับ ความยาวของลำตัว เล็บเทาด้านหลังยาว ขนหนาแน่นละเอียดคล้ายเส้นไหม มีแต้มสีดำทั่วร่างกาย มี 3 สี คือ เงิน บรอนซ์ และควีนบุทรี นิสัยร่าเริง กระฉับกระเฉง

แมวตองกินเนส (Tonkinese) มีถิ่นกำเนิดในประเทศพม่า มีบรรพบุรุษมาจากแมวพม่ากับแมวไทย ผสมขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นแมวขนาดกลาง หัวกลมมนตรงกลาง หน้าผากรูปสี่เหลี่ยม ปลายหางเรียวยาวเล็ก ตาเรียวยาวแหลมสีน้ำเงินแกมเขียว ขนคล้ายขนพังพอน สีลำตัวมีหลายสี เช่น ช็อกโกแลต น้ำตาล น้ำเงินแกมเทา นิสัยกระฉับกระเฉง น่ารัก แต่ไม่ชอบทำความสะอาด

แมวสฟิงซ์ (Sphinx) มีถิ่นกำเนิดในประเทศแคนาดา เป็นแมวที่ไม่ขนเหมือนแมวพันธุ์อื่นๆ เพราะเป็นแมวที่ไม่มีขน (สมาคมผู้เลี้ยงแมวยังไม่ยอมรับแมวพันธุ์นี้เพราะเชื่อว่าไม่เป็นลักษณะเฉพาะแต่เกิดจากการกลายพันธุ์) และการที่แมวไม่มีขนทำให้เปราะบางต่อความหนาวเย็นและอากาศร้อน อาจเกิดอันตรายต่อแมวได้) แมวพันธุ์นี้ลักษณะลำตัวยาว หางยาวเรียวยาว ปลายหางมีขนยาวปกคลุม ขายาวปานกลาง หัวลักษณะคล้ายลิ้ม หูเป็นรูปสามเหลี่ยม ปลายหูกลม ลำตัวสีน้ำตาลขาว หรือดำขาว พื้นท้องเป็นแถบขาวยาวตลอดลำตัวตั้งแต่ปาก ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะ ไม่เหมือนแมวพันธุ์อื่น ตาสีอำพัน นิสัยรักเจ้าของ

ปัจจุบันแมวสฟิงซ์เป็นที่นิยมเช่นกันในประเทศไทย มีการนำแมวสฟิงซ์เข้ามาจำหน่ายให้กับผู้ที่ต้องการโดยมีราคาค่อนข้างสูง เนื่องจากเลี้ยงดูยากพอสมควรเพราะลำตัวไม่มีขนปกคลุม ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีอากาศร้อน การเลี้ยงดูแมวสายพันธุ์นี้จึงต้องอาศัยความใส่ใจและการดูแลเป็น

พิเศษต่างกับแมวสายพันธุ์อื่นที่มีขนปกคลุมลำตัว การเลี้ยงดูแมวสายพันธุ์นี้จึงแตกต่างกับแมวสายพันธุ์อื่นๆ

แมวต่างประเทศพันธุ์ขนยาวที่เป็นที่นิยมพอสมควรในประเทศไทย คือแมวเปอร์เซีย นอกจากนิยมเลี้ยงกันแล้วยังเป็นที่นิยมสำหรับเพาะเลี้ยงเพื่อขายอีกด้วย เนื่องจากแมวเปอร์เซียมีลักษณะขนยาวพอง ทำให้ลำตัวดูพองใหญ่ ใบหน้าที่กลมกว้างและดวงตากลมโตทำให้น่าเอ็นดู จึงเป็นที่ต้องการมากกว่าแมวสายพันธุ์ไทย โดยแมวเปอร์เซียมีอีกหลากหลายลักษณะดังนี้

แมวต่างประเทศพันธุ์ขนยาว

แมวเปอร์เซีย (Persian Longhair) มีขนาดปานกลางไปจนถึงขนาดใหญ่ช่วงคอสั้น ลำตัวป้อมสั้นแต่ดูแน่น ขาสั้นๆแข็งแรง เท้าอวบใหญ่ หัวโต หน้ากลมและกว้าง ดวงตากลมโต ใบหูเล็กปลายกลม จมูกสั้น กว้างและแบนดูเป็นเหมือนรอยหักจากลงมา กรามกว้างแข็งแรง คางได้รูป หางสั้นเป็นพวง ระวัง ขนเส้นยาวละเอียดคล้ายเส้นไหมและอ่อนนุ่มสลายปกคลุมทั่วตัว มีหลายสี เช่น ขาว ดำ ฟา เทาอ่อน ครีม ควีนบุทรี แดง น้ำตาล เงินและสีผสม 2-3 สี เนื่องจากเป็นแมวขนยาวการดูแลขนจึงเป็นสิ่งจำเป็นมากการเลี้ยงในประเทศเขตร้อนชื้น เช่น ประเทศไทย มักมีปัญหาโรคผิวหนังอักเสบ หากไม่มีการแปรงขนสม่ำเสมอและการรักษาขนให้สะอาดรวมทั้งปัญหาจากหมัดแมวกอีกด้วย แมวเปอร์เซียมีนิสัยอ่อนโยน สุขุมเป็นมิตร ร่าเริงไม่ก้าวร้าว มีชีวิตเรียบง่ายและมีความสงบเงียบ จัดเป็นแมวที่เหมาะสมในการเลี้ยงในบ้านหรือในที่อาศัยที่มีพื้นที่จำกัด เช่น อพาร์ทเมนต์ ไม่มีการแยกพันธุ์ย่อยของแมวเปอร์เซียแต่สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่ม เพื่อประโยชน์ในการจัดแสดงหรือประกวดโดยใช้สีขนในการแบ่ง ดังนี้

1. แมวเปอร์เซียสีปอดหรือสีเดียว (Solid หรือ Self-colored Persian) เช่น ขาว ดำ เทา ช็อค โกแลต สีที่พบได้บ่อย คือ สีดำและน้ำตาลแดง
2. แมวเปอร์เซียหลายสี (Multicolored Persian) มีทั้ง 2 สี เช่น น้ำตาลแดงและดำ และ 3 สี คือ สีครีมเทาและขาว
3. แมวเปอร์เซียลาย (Tabby Persian) เป็นสายพันธุ์เก่า รูปแบบลายเกิดขึ้นได้ในหลายๆสีแตกต่างกัน เป็นลักษณะเฉพาะที่เรียกว่า Ticking คือขนแต่ละเส้นมีแถบสีเข้มและจาง 2-3 แถบ โดยที่ปลายขนจะเป็นสีเข้ม
4. แมวเปอร์เซียที่มีสีขนเฉพาะปลายเส้นขน (Tipped) ขึ้นอยู่กับการกระจายตัวของขนและระดับของสีที่ปลายขน รวมทั้งสีที่ปลายขนว่าเป็นสีที่โดดเด่นมากเพียงใด
5. แมวเปอร์เซียแต้มสี (Colorpoint) ก็คือแมวพันธุ์หิมาลายัน ซึ่งคล้ายแมวเปอร์เซียมากเนื่องจากเกิดจากการผสมระหว่างแมวไทยกับแมวเปอร์เซีย จึงได้เป็นแมวที่มีโครงสร้างและขนยาว

แบบแมวเปอร์เซียแต่มีสีและแต้มแบบแมวไทย Fife จัดแมวกุ๊มนี่เป็นแมวเปอร์เซียแต่ชมรมผู้นิยมแมวแห่งอเมริกา (CFA) จัดเป็นพันธุ์หิมาลายันแยกออกไปจากแมวเปอร์เซีย แมวพันธุ์นี้มีส่วนใหญ่เป็นสีทองแดงใสหรือสีเหลืองเขียว แต่หากเป็นแมวสีขาวล้วนหรือสีพื้นขาวมีแต้มสีอื่นๆ มักพบแมวพันธุ์นี้มีตาสีฟ้าหรือตาข้างละสีคือฟ้ากับ เหลืองเขียว อาจพบแมวพันธุ์เปอร์เซียมีปัญหาความผิดปกติของระบบต่างๆ เช่น ระบบหายใจติดขัด หอบ หรือท่อน้ำตาอุดตัน แมวพันธุ์เปอร์เซียมีถิ่นกำเนิดในประเทศอิหร่าน และถูกนำไปเลี้ยงในประเทศสหรัฐอเมริกาและ ยุโรปเป็นเวลาประมาณ 200-300 ปี ตั้งแต่สมัยวิคตอเรีย ได้รับการผสมจนมีสีต่างๆ เพิ่มขึ้นมากมาย แมวเปอร์เซียเป็นแมวต่างประเทศพันธุ์แรกที่ถูกนำเข้ามาเลี้ยงในประเทศไทย

แมวหิมาลายันหรือแมวหิมาลัย (Himalayan) เป็นแมวที่เกิดจากการผสมข้ามพันธุ์แบบ 3 สายเลือดในประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกา เมื่อปีค.ศ. 1930 โดยนำแมววิเชียรมาศมาผสมกับแมวเปอร์เซียและแมวเบอร์แมน (Birman cat) ได้เป็นแมวพันธุ์หิมาลายัน ซึ่งมีลักษณะผสมผสานคือขนยาวและรูปทรงแบบแมวเปอร์เซียแต้มและสีแบบแมววิเชียรมาศและแมวเบอร์แมน แมวหิมาลายันเป็นแมวพันธุ์ขนยาวขนาดปานกลางไปจนถึงขนาดใหญ่ ลำตัวสั้นกระชับ หัวใหญ่ คอสั้น จมูกแบน แก้มนูนเต็ม ส่วนหูค่อนข้างต่ำ นัยน์ตาสีฟ้ากลมโต ขนยาวอ่อนนุ่มรอบๆ คอและแก้มมีขนห้อยย้อย หูมีขนยาวเป็นกระจุกห้อยย้อย บริเวณหางขนหนาทึบ เมื่อยังเป็นลูกแมวสีแต้มอ่อน โตขึ้นสีแต้มจะชัดเจนและมีสีเข้มเมื่อโตเต็มที่ เนื่องจากลักษณะรูปทรงคล้ายแมวเปอร์เซียจึงมีปัญหาการหายใจลำบากและการอุดตันของท่อน้ำตาคล้ายกับแมวเปอร์เซีย แมวหิมาลายันเป็นแมวเลี้ยงง่าย เข้ากับมนุษย์ได้ดีชอบประจบประแจง มักชอบให้คนลูบไล้ขนและเกาคาง มีความฉลาดและชอบออกเที่ยวนอกบ้าน มีเสียงร้องดังกว่าแมวเปอร์เซีย

แมวแองโกรา (Angora) มีลักษณะลำตัวยาว หางยาว ขาวยาว อู้ง่ายค่อนข้างเล็กกลมมน สะโพกใหญ่ เมื่อเคลื่อนไหวตัวและหางจะกระเพื่อม หัวเล็กหูตั้ง ริมฝีปากและสันจมูกสีชมพู ตากลมวีสีเหลืองอำพันหรือฟ้า หรือข้างหนึ่งสีฟ้าข้างหนึ่งสีเหลืองอำพัน ขนยาวละเอียดเป็นมันวาวคล้ายเส้นไหม และหนาเหมือนขนแกะขนหน้าท้องตก ที่นิ้วเท้าและปลายหูมีขนเป็นกระจุก มีนิสัยชอบเล่นและซุกซน เป็นเพื่อนกับมนุษย์ได้ดี แมวแองโกรามีถิ่นกำเนิดในเมืองเอกราราประเทศตุรกี ในปีค.ศ. 1963 สวณสัตว์เมืองเอกราราได้มอบแมวแองโกราให้แก่ประเทศสหรัฐอเมริกา 1 คู่ ต่อมาสหรัฐอเมริกาได้ทำการผสมพันธุ์แล้วส่งไปประเทศอังกฤษ ต่อมาได้มีการปรับปรุงพันธุ์จนเป็นที่ยอมรับว่าเป็นพันธุ์แท้ในปีค.ศ. 1970 โดย The Cat Fanciers Association ในสหรัฐอเมริกา

แมวเตอร์กิช (Turkish) เป็นแมวขนยาวลักษณะลำตัวยาวสูงปานกลาง ขาวปานกลาง หางยาวปานกลางมีขนปกคลุมเต็ม หัวสั้นมีสันนูนกลางหัว หูใหญ่ตั้งมีขนขึ้นเป็นพู่ ตากลมสีอำพัน จมูกค่อนข้างยาว ขนยาวอ่อนนุ่มเหมือนเส้นไหม ขนรอบคอกยาว สีลำตัวสีขาว บางตัวมีแต้มสีน้ำตาล

อมแดงที่หน้าและหางเป็นวงแหวน มีนิสัยชอบว่ายน้ำ โดยเฉพาะบริเวณที่มีน้ำอุ่นและในแม่น้ำตื้นๆ สามารถทนต่อสภาพอากาศหนาวเย็น แม้ในสภาพหิมะตก แมวเทอร์กีสมีถิ่นกำเนิดในประเทศตุรกี ตัวยาวและหางยาว มีลายเส้นสีน้ำตาลและดำที่ปลายหาง และได้นำไปเผยแพร่ในยุโรปโดยทหารที่ไปรบที่ประเทศตุรกี

แมวเมียวคูน (Maine Coon) เป็นแมวขนาดใหญ่ ตัวผู้มีน้ำหนักประมาณ 8 กิโลกรัม ตัวเมีย น้ำหนักเบากว่าเล็กน้อย แมวเมียวคูนมีลักษณะลำตัวยาว คอและหลังยาว หัวรูปสี่เหลี่ยมใหญ่ หูใหญ่ เต้นสะบัดตา บริเวณรอบลำคอและโคนของหูมีขนเป็นกระจุก ใบหน้าราบแบน แก้มอยู่ในตำแหน่งที่สูง โครงกระดูกแข็งแรง ปลายหางยาว หางมีขนขึ้นหนาแต่ไม่ยาวมาก หูตั้งชันเป็นกระจุก หน้าอกกว้างเต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ ขาแข็งแรง ลำตัวมีหลายสี เช่นขาว ดำ น้ำเงินขาว ลายทางเงิน น้ำตาลลาย นิสัยรักอิสระรักเจ้าของ ชอบอยู่นอกบ้าน เหมาะที่จะเลี้ยงในแถบชนบท เพราะมีนิสัยชอบไล่ล่า มักจะนอนในซอกมุมเล็กๆ แมวเมียวคูนมีถิ่นกำเนิดในอเมริกาเหนือ บรรพบุรุษเป็นแมวขนยาวมาจากแถบยุโรปและเอเชีย ในระหว่างศตวรรษที่ 18

แมวเบอร์แมน (Birman) มีลำตัวยาวกว่าแมวขนยาวทั่วไป และมีแต้มคล้ายแมวไทย ด้วยอาจจะเป็นลูกผสมระหว่างแมวไทยกับแมวเปอร์เซีย มีอุ้งเท้าสีขาว ตาสีฟ้า หางและขาสีน้ำตาล ขนตลอดลำตัวสีทอง นิสัยฉลาดมีไหวพริบดี สุภาพอ่อนโยน แมวเบอร์แมนมีถิ่นกำเนิดในประเทศพม่า มีตำนานว่าบรรพบุรุษของแมวเบอร์แมนเป็นแมววัดสีขาว ชื่อว่า Sinh เมื่อวัดพม่าถูกโจมตีและพระถูกฆ่า แมววัดตัวนี้กระโดดลงบนศีรษะของพระและเปลี่ยนแปลงไปเป็นแมวพันธุ์เบอร์แมน หูตั้งที่แต่ละถูกพระกลายเป็นสีขาวและเกิดปาฏิหาริย์พระฟื้นขึ้นมาและขับไล่ผู้บุกรุกได้สำเร็จ

แมวโซมาลี (Somali) มีรูปร่างขนาดกลาง ลำตัวยาวเต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ หัวรูปสี่เหลี่ยมลาดกลม จมูกเรียวแหลม หูตั้งชันกว้าง ส่วนปลายมีขนปุย ตากลมรี หางยาว ขนหนาที่อ่อนนุ่มคล้ายเส้นไหมหางยาวเป็นพู่คล้ายแปรง ลำตัวมีหลายสี เช่นแดงอมน้ำตาล ฟ้า เงิน มีนิสัยน่ารักชอบแสดงออก ชอบอยู่กับคน แมวโซมาลีมีถิ่นกำเนิดอยู่ในสหรัฐอเมริกา มีบรรพบุรุษคือแมวอียิปต์ โดยได้รับการปรับปรุงพันธุ์เป็นพันธุ์ใหม่เมื่อปีค.ศ. 1967

แมวบาห์ลีเนส (Balinese) เป็นแมวขนยาวมีถิ่นกำเนิดในอเมริกาเหนือ มีบรรพบุรุษเป็นแมวไทยกับแมวแองโกลามีลักษณะลำตัวยาว รูปร่างสง่างาม หัวรูปสี่เหลี่ยม ตาสีน้ำเงินเข้ม ลักษณะลำตัวช่วงขาและหางมีลักษณะคล้ายแมวไทย ส่วนขนคล้ายแมวแองโกลา หางยาว ผอม มีเส้นขนยาวคล้ายขนนกขนอาจยาวถึง 5 เซนติเมตร ขาหน้าสั้นกว่าขาหลัง ขนลำตัวยาวถึง 5 เซนติเมตร (2 นิ้ว) ละเอียดและคล้ายเส้นไหม หูตั้งชันมีวงอ่อน-ชมพู นิสัยฉลาดมีไหวพริบ และเป็นแมวที่มีความเชื่อมั่น (ประภาพร ตั้งธรรณานิช.2557: 18-33)

แมวแต่ละสายพันธุ์มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างกันไป แต่ในทางพฤติกรรม แมวมักจะมีอุปนิสัย อากัปกริยา การรับรู้ที่คล้ายๆกันโดยสัญชาตญาณ ซึ่งลักษณะพฤติกรรมการแสดงออกของแมว โดยรวม จะมีลักษณะดังนี้

1.3 พฤติกรรมการแสดงออกของแมว

การแสดงออกของใบหน้า

หู เป็นจุดที่ไวมากสำหรับแมว หูจะถูกยกขึ้นไปข้างหลัง เป็นการเตือนที่จะจู่โจมศัตรู ส่วนในกรณีที่หู โค้งกลับและถูกดึงให้ต่ำลงข้างๆ เป็นสัญญาณของการป้องกันตัวและพร้อมที่จะต่อสู้

หนวด สังเกตจากตำแหน่งการกระจายตัวของหนวด ถ้าหนวดแผ่ออกหมายถึงแมวกำลัง เครียด หรือสนใจอะไรบางอย่าง แต่หากหนวดดูลาดและรวบไปไว้ข้างแก้มแมวจะอยู่ด้านหลังเป็นพุ่ม แสดงถึงความสงบสบายใจ

ลูกตาดำ ม่านตาที่หดเล็กลงจะแสดงถึงความตื่นเครียดหรือสนใจอะไรอย่างหนึ่งอย่างใดเป็น อย่างมาก ในกรณีที่ม่านตาเปิดกว้าง แสดงถึงความประหลาดใจ กลัวหรือเตรียมพร้อมเพื่อป้องกันตัว การหาว ไม่ใช่การติดต่อของเชื้อโรคหรือแสดงอาการง่วงนอนที่เกิดกับมนุษย์ แต่มันเป็นสัญญาณที่ แสดงถึงความแน่ใจ ปกติและสบายใจ

กิริยาท่าทางที่แมวแสดงออก

หัว เมื่อแมวสองตัวที่ไม่ได้เคยรู้จักกันมาก่อนและมาเผชิญหน้าเพื่อติดต่อทำความรู้จักกัน โดยการยัดหัวที่ตุงตรงไปข้างหน้า และเมื่อตัวใดตัวหนึ่งรู้สึกว่าจะเด่นกว่าจะเชิดหัวสูงขึ้นไปอีก ส่วนตัวที่ รู้สึกว่าด้อยกว่าจะก้มหัวต่ำลง

ลำตัว ถ้าลำตัวยัดตรง แสดงถึงความมั่นใจและพร้อมที่จะจู่โจมศัตรู ในกรณีที่ลำตัวโค้งงอ หรือหลังโก่ง แสดงถึงความกลัว และพร้อมที่จะจู่โจมได้ทันที

ขน เมื่อแมวอยู่ในภาวะกำลังกลัว ขนจะตั้งชันทั้งตัว ในกรณีที่ขู่หรือเตรียมจะตะปบเหยื่อ ขน จะตั้งชันเพียงเล็กน้อยตามส่วนที่ยื่นออกมาจากลำตัวและหาง

การส่งเสียง

เสียงร้องเหมียวเหมียว เป็นเสียงที่รู้จักกันดี อาจเกิดขึ้นจากที่ลูกแมวถูกปล่อยทิ้งตามลพราง หรือไม่มีความสุข ลูกแมวจะเปล่งเสียงนี้เมื่อมันหลุดออกจากลังหรือกำลังหนาว หรือถ้าแม่แมวมา รบกวนในขณะที่กำลังหลับ นั่นเป็นสัญญาณความไม่พอใจ ขาดการเอาใจใส่ดูแล และรวมไปถึงการ เรียกร้องทั้งสองเพศ

การทำเสียงแหลม เมื่อแมวตกอยู่ในสภาพเครียดมากๆ มันจะแสดงความโกรธโดยการส่งเสียงแหลม ซึ่งเสียงนี้ เรียกว่า เสียงเพื่อป้องกันตัว จะแสดงออกมาในลักษณะอื่นๆ นอกจากนี้เสียงร้องที่สูงและต่ำ เป็นการแสดงออกถึงการจับคู่กันด้วย

การคำราม จะเกิดขึ้นโดยการยกมูมปาก การคำรามอย่างเต็มกำลังซ้ำๆ กัน แสดงถึงความจริงจัง ซึ่งลักษณะดังกล่าวแมวตัวใหญ่หรือแมวโตมักจะทำเสียงเช่นนี้เป็นประจำ

การทำเสียงคลิก เป็นการทำเสียงในระดับสูง แสดงถึงมิตรภาพยินดีจะเป็นเพื่อนด้วยและอาจจะมีการร้องเหมียวเบาๆ ที่อาจหมายถึงการสนทนาอย่างเป็นกันเอง

การส่งสัญญาณโดยใช้กลิ่น

การส่งสัญญาณประเภทนี้จะเกิดผลดีเมื่อแมวสองตัวได้สัมผัสกันทั้งโดยตรงและโดยทางอ้อม ต่อมากลิ่นที่อยู่ใต้ผิวหนังบริเวณแก้ม คาง เท้าและโคนหาง จะทำหน้าที่ผลิตฮอร์โมนออกมา โดยเฉพาะในแมวตัวเมียจะผลิตฮอร์โมนติดต่อกันเป็นวัฏจักร การถูกสัมผัสกับแมวตัวอื่น โดยการใช้หัว คาง สีข้างแก้มตลอดจนการใช้ลำตัวไปถูไปมาใต้คางของอีกตัวหนึ่ง เพื่อเป็นการสื่อสารแบบหนึ่งในแมวตัวผู้มีการปล่อยกลิ่นเพื่อแสดงอาณาเขตของตนเองโดยมักจะชูหางขึ้นและแกว่งไปมา พร้อมทั้งปล่อยของเหลวที่มีกลิ่นออกจากต่อมใต้โคนหาง ซึ่งแมวอาจปล่อยกลิ่นไว้ตามกำแพง กิ่งและพุ่มไม้หรืออาณาเขตของมันโดยทั่วไป กลิ่นจะคงอยู่ประมาณสองสัปดาห์ หรือมากกว่า และจางหายไปแต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพภูมิอากาศด้วย หลังจากการต่อสู้ผู้ชนะจะปล่อยกลิ่นหลายครั้งในบริเวณนั้น นอกจากจะแสดงว่าเป็นอาณาเขตของตนแล้ว ยังแสดงถึงความมั่นใจและความแข็งแรงอีกด้วย ส่วนฝ่ายที่แพ้ไปนั้นก็จะปล่อยกลิ่นเหล่านี้ในภายหลังโดยจะระมัดระวังไม่ให้ฝ่ายชนะเห็น

การแสดงออกทางหาง

ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารทั้งมนุษย์และสัตว์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ภาษาพูด (ใช้เสียง) และภาษาท่าทาง (เป็นการใช้อวัยวะประกอบในการสื่อสาร) แมวสามารถใช้ หางในการสื่อสารเพื่อบ่งบอกถึงอารมณ์(เช่นเดียวกับกับสัตว์ชนิดอื่นๆ) ดังต่อไปนี้

หางม้วนห้อยลง แต่ส่วนปลายหางม้วนชี้ขึ้น แสดงออกว่าแมวกำลังรู้สึกสบายและผ่อนคลาย หากถ้าหางยกขึ้นเล็กน้อยและหางเล็กน้อยอย่างนุ่มนวล แสดงถึงลักษณะอาการที่กำลังรู้สึกเริ่มที่จะสนใจสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

หางตั้งขึ้นแต่ปลายหางเอียง ไม่ว่าจะเป็นการเอียงไปข้างหน้าหรือข้างหลัง แสดงออกถึงว่ากำลังสนใจและมีความรู้สึกเป็นมิตรต่อสิ่งที่สนใจ

หางตั้งตรงและปลายหางตั้งตรงในแนวดิ่ง แสดงว่ากำลังมีอารมณ์ที่ดีและรู้สึกเป็นมิตรเมื่อได้พบกัน

หางของแมวตั้งตรงโดยที่หางหรือปลายหางกระดิกหรือสั่นอย่างนุ่มนวล แสดงว่าแมวกำลังแสดงออกถึงความชอบ ความรัก (showing affection)

หางของแมวอยู่นิ่งๆแต่จะมีการกระตุกเป็นครั้งคราว แสดงออกถึงการรู้สึกว่าคุณรอบคอบ หรือมีความกังวล ทุกข์

หางของแมวสะบัดอย่างรุนแรงจากข้างหนึ่งไปอีกข้างหนึ่ง แสดงออกถึงอาการกำลังโกรธ

หางของแมวนิ่งแต่ปลายหางมีการกระตุกอย่างหนัก แสดงออกถึงอารมณ์รู้สึกโกรธมาก

หางแมวเหยียดตรงชี้ขึ้นแต่ขนที่หางลุกชัน แสดงออกถึงลักษณะที่กำลังดุร้ายก้าวร้าว และหากหางของแมวโค้งและขนตั้งชันแสดงว่าแมวอาจจะตรงเข้าทำร้ายได้ ถ้ามีการกระตุ่นเร้าเพิ่มอีก

หางของแมวทอดตัวต่ำลงและลุกพองออก แสดงถึงอาการหวาดกลัว

หางของแมวยกขึ้นและขนลุกพองออกทำให้ดูเหมือนหางขนาดใหญ่ แสดงออกถึงอาการมีความสุขไปกับการวิ่งไล่จับกันไปรอบๆพื้นที่

หางของแมวลดตัวลงต่ำลงมาก บางครั้งอาจจะพบว่าชูกอยู่ระหว่างขาหลัง อาจจะแสดงถึงลักษณะของแมวที่กำลังยอมแพ้

ในแมวตัวเมียหากลักษณะของหางทอดตัวอยู่ด้านใดด้านหนึ่งและแมวหมอบ หรือย่อตัวอยู่หรือยกส่วนตะโพกสูงขึ้น แสดงถึงลักษณะอาการที่พร้อมจะรับการผสมพันธุ์ (พฤติกรรมของแมว. 2557: ออนไลน์)

พฤติกรรมต่างๆของแมวที่แสดงออกให้เราพบเห็น จะพบว่าหลากหลายพฤติกรรมก็เป็นประโยชน์แก่ผู้เลี้ยงคล้ายกับสุนัข โดยปกติสัตว์เลี้ยงที่ใกล้ชิดกับมนุษย์มากที่สุดจนสามารถอยู่ร่วมกันบ้านร่วมเตียงกับมนุษย์ได้คือสุนัขและแมว ทั้งที่สัตว์ทั้งสองชนิดมีนิสัยและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้เลี้ยงสามารถคาดหวังประโยชน์ตอบแทนจากการเลี้ยงสัตว์ทั้งสองชนิดได้ แต่ผลตอบแทนในลักษณะที่ต่างกัน สรุปความแตกต่างระหว่างสุนัขและแมวได้ดังนี้

การเลือกแมวเป็นสัตว์เลี้ยง

1. ในเรื่องของประโยชน์ แมวสามารถกำจัดหนู นก แมลงหรือสัตว์เล็กๆที่ล่องล่ำเข้ามาอยู่ในบ้าน ในขณะที่สุนัขสามารถทำหน้าที่ได้มากมายขึ้นกับสายพันธุ์ที่เลี้ยง เช่น เฝ้าบ้าน ล่าสัตว์ ป้องกันอันตรายจากการถูกทำร้ายโดยมนุษย์หรือสัตว์ร้าย เช่น งู ตะขาบ หรือสามารถฝึกเพื่อเป็นสุนัขตำรวจในการค้นหาผู้ร้ายหรือยาเสพติด

2. ความเป็นอิสระ แมวเป็นสัตว์รักอิสระแม้จะเป็นสัตว์เลี้ยงแต่แมวยังคงมีนิสัยของสัตว์ป่าคือชอบเที่ยวไปตามลำพังและทำทุกอย่างที่มันพอใจการออกไปเดินเล่นกับเจ้าของจึงไม่พบในแมว

รวมทั้งการฝึกให้ทำตามคำสั่งจึงเป็นไปได้ยากเชื่อว่ามันทำได้แต่ไม่ชอบทำก็ไม่ทำ ในขณะที่สุนัขจะเชื่อฟังและจงรักภักดีต่อเจ้าของ สามารถฝึกและสั่งให้ทำตามคำสั่งได้

3. แมวเป็นสัตว์เลี้ยงชนิดเดียวที่ไม่ชอบอยู่รวมเป็นฝูง มักชอบอยู่ตามลำพัง ไม่ชอบให้คนไปรบกวนกับมัน ในขณะที่สุนัขจะชอบอยู่รวมกันเป็นฝูง มีการจัดลำดับภายในฝูงว่าตัวใดเป็นจ่าฝูงตัวใดเป็นลูกน้อง เมื่อคนนำสุนัขมาเลี้ยงสุนัขจะนับคนเป็นสมาชิกในฝูงมันจะคอยดูแลปกป้องคุ้มครองและเห่าเตือนเมื่อมีคนแปลกหน้าที่เข้าใจว่าเป็นศัตรูเข้ามาในบ้าน

4. แมวจะแสดงความรักต่อเจ้าของเป็นครั้งคราวเมื่อรู้สึกพอใจ จะก้าวมานั่งบนตักแต่อาจลุกพรวดพราดหนีออกไปทันทีเมื่อต้องการ บางครั้งเจ้าของเรียกก็อาจทำเฉยเหมือนไม่รู้จำและไม่แยแส หรืออาจเดินหนีไปเฉยๆ ในขณะที่สุนัขจะผูกพันใกล้ชิดกับเจ้าของมากเมื่อเจ้าของเรียกสุนัขจะกระดิกหางเข้ามาหาทันทีทันใดและอยู่กับเจ้าของจนกว่าเจ้าของจะเบื่อและไล่ออกไป

5. แมวมีพฤติกรรมชอบลับเล็บ ทำให้เฟอร์นิเจอร์และเครื่องเรือนเสียหายในขณะที่สุนัขจะทำข้าวของเสียหายเมื่อเป็นลูกสุนัขหรือสุนัขรุ่น เช่น กัดรองเท้าหรือของเล่นหรือหนังสือพิมพ์เพราะอาการที่เรียกว่าคันฟัน ผู้ที่คิดจะเลี้ยงแมวควรพิจารณาความแตกต่างเหล่านี้ก่อนตัดสินใจเลือกเลี้ยงแมวเพราะแมวไม่เหมือนสุนัข อย่างไรก็ตามการที่มนุษย์เลือกเลี้ยงแมวนั้นย่อมมีเหตุผลหลายประการที่คนเลือกแมวเป็นสัตว์เลี้ยง แต่โดยทั่วไปแล้วเหตุผลที่มนุษย์ชอบเลี้ยงแมว ได้แก่ ความสวยงามน่ารัก ความสง่างามและท่าทางหรือพฤติกรรมที่คล้ายเสือ(แต่เนื่องจากมนุษย์เลี้ยงเสือไม่ได้ แมวจึงเป็นสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายคลึง) หรือเพราะความเป็นตัวของตัวเอง แมวส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเป็นอิสระไม่ติดเจ้าของและไม่หวงเจ้าของ เลี้ยงง่ายไม่ต้องดูแลมาก ไม่ติดบ้าน พบว่าบางครั้งสามารถออกไปนอกบ้านได้เองโดยการปีนต้นไม้ รั้วหรือหลังคาบ้านและสามารถหาอาหารได้เอง แมวใช้พื้นที่ในการเลี้ยงน้อยกว่าสุนัข กินอาหารน้อยกว่าและเสียค่าใช้จ่ายในการดูแลน้อยกว่า รักษาความสะอาดได้ง่าย แมวมักทำความสะอาดตัวเองอยู่เสมอ เวลาขับถ่ายก็จะกลบ อีกทั้งแมวช่วยกำจัดหนูและแมลงสาบได้อีกด้วย (การเลือกแมวเป็นสัตว์เลี้ยง. 2557: ออนไลน์)

เช่นเดียวกันกับที่ ทองแถม นาถจำนง ได้หยิบยกใจความของ ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมช ซึ่งได้เขียนไว้ในหนังสือห้วงมหรณพไว้ ความว่า หลักฐานทั้งหมดเกี่ยวกับแมวนั้นแสดงให้เห็นความจริงว่า แมว เป็นสัตว์ที่มนุษย์บังคับได้ยากเพราะแมวมีอิสรภาพและเสรีภาพ ไม่ยอมอยู่ใต้อาณัติของใคร (ทองแถม นาถจำนง. 2554: ออนไลน์)

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น พอจะเป็นที่เข้าใจได้ว่าลักษณะภายนอกและพฤติกรรมของแมวที่แตกต่างจากสุนัข เช่น ในเรื่องของการเลี้ยงดูที่ไม่ยุ่งยาก เรื่องของอาหารการกิน การขับถ่าย รวมไปถึงช่วยกำจัดหนูหรือแมลงสาบ เหตุผลต่างๆเหล่านี้จึงเป็นปัจจัยหลักที่มนุษย์เลือกแมวเป็นสัตว์เลี้ยง

หากย้อนกลับไปในอดีตแมวมักจะอยู่ตามพื้นที่ต่างๆ ในบริเวณกว้างขวาง เราจะพบแมวได้ทั่วไปตามจุดหรือสถานที่ต่างๆ แมวสามารถหาอาหารกินเองได้ตามสัญชาตญาณของสัตว์ เจ้าของหรือผู้ที่เลี้ยงแมวไว้ตามบ้านมักจะให้อาหารหลักๆ กับแมวคือข้าวคั่วคลุกเคล้ากับเนื้อปลาหรือเนื้อปลาอย่างอื่น บางบ้านก็ให้เป็นเศษอาหารที่เหลือจากคน สามารถอยู่ได้โดยที่ไม่ได้มีการดูแลอะไรมากเกินไป แต่ในปัจจุบันสังคมไทยได้เปลี่ยนแปลงไปมาก ลักษณะที่อยู่อาศัยจึงถูกเปลี่ยนแปลงตามระบบการจัดวางผังเมือง บ้านเรือนที่ถูกเปลี่ยนแปลงจากพื้นที่โล่งกลายเป็นสิ่งก่อสร้างไปเกือบทั่วทุกพื้นที่ไม่ว่าจะชุมชนเล็กหรือใหญ่ เริ่มมีอาคารพาณิชย์ อพาร์ทเมนต์ หรือคอนโด ผุดขึ้นภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว เมื่อมีการปรับเปลี่ยนทางสังคมของมนุษย์ สัตว์เลี้ยงจึงจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอดในสังคมเช่นกัน โดย รสมา ภูสุนทรธรรมได้กล่าวว่า

นอกจากแมวไทยจะยังคงเป็นพันธุ์แมวที่นิยมเลี้ยงกันทั่วโลกแล้ว แมวไทยที่เป็นพันธุ์ไทยแท้ๆ ก็นับวันจะยิ่งเป็นพันธุ์ที่หายากขึ้น ตามลำดับ แมวพันธุ์ไทยแท้ที่สวญหลายๆ ตัวที่ได้รับการทำหมันจนทำให้จำนวนแมวไทยพันธุ์แท้ เช่น วิเชียรมาศ ขาวมณี ศุภลักษณ์ มีจำนวนลดน้อยลงจนแทบหาไม่ได้ในประเทศไทย แต่โรคและความผิดปกติในแมวไทยนับวันก็ยังมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเป็นทวีคูณ ในอดีตที่ผ่านมามีการเลี้ยงแมวในบ้านเรานิยมเลี้ยงแบบปล่อย (การเลี้ยงแบบปล่อยหรือเลี้ยงแบบธรรมชาติ คือ แมวสามารถออกไปนอกบ้านได้ แมวจะกลับบ้านเฉพาะเวลาที่เจ้าของให้อาหารเท่านั้น) ความผูกพันระหว่างเจ้าของแมวกับแมวมีน้อยมาก จนบางครั้งมีความรู้สึกที่ แมวไปทาง คนไปทาง แต่แมวไทยก็สามารถมีชีวิตรอดได้เป็นอย่างดี มีวิถีชีวิตตามแบบไทยๆ โดยที่เจ้าของแมวแทบไม่ต้องดูแลเอาใจใส่ ส่วนแมวก็นำหน้าที่แมวจับหนูให้เจ้าของอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไปจากการเลี้ยงแมวแบบปล่อย ซึ่งแมวไม่ค่อยได้รับความสนใจจากเจ้าของ วิถีชีวิตของคนไทยในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ผู้คนมากมายอาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ ที่ดินและบ้านมีราคาแพง ทำให้ผู้เลี้ยงสัตว์ที่เคยมีสัตว์เลี้ยงที่มีขนาดใหญ่ โดยเฉพาะผู้ที่นิยมเลี้ยงสุนัขพันธุ์ใหญ่ เช่น สุนัขพันธุ์ อัลเซเชียน พันธุ์ลาบราดอร์ เป็นต้น หันมาเลี้ยงสุนัขที่มีขนาดเล็กและแมว ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีความต้องการขนาดพื้นที่เลี้ยงดูน้อยกว่า รูปแบบการเลี้ยงดูสัตว์เลี้ยงในเมืองไทยที่เปลี่ยนแปลงไป จากเดิมเจ้าของมีเวลาว่างที่จะดูแลและปรุงอาหารให้สัตว์เลี้ยงได้ทุกวัน ปัจจุบันความเร่งรีบและการจราจรที่ติดขัด ทำให้มีเวลาอยู่ที่บ้านน้อยลง เจ้าของสัตว์เลี้ยงส่วนใหญ่จึงต้องหันมาพึ่งอาหารสำเร็จรูปและอุปกรณ์การเลี้ยงสัตว์ที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ ความสะดวกสบายในการเลี้ยงสัตว์มีมากขึ้นทำให้การเลี้ยงสัตว์ได้รับความนิยมในหมู่คนไทยมากขึ้นเป็นลำดับ ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมาการเลี้ยงแมวในประเทศไทยได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก แมวพันธุ์ไทย และแมวพันธุ์ต่างประเทศได้รับความนิยมเป็นสัตว์เลี้ยงในบ้าน สัตว์เลี้ยงกลายเป็นเพื่อนคู่ชีวิตสำหรับครอบครัวไทย สัตว์เลี้ยงเปรียบเสมือนสมาชิกคนหนึ่งของบ้านซึ่ง ทุกคน

ในบ้านรักและเอาใจใส่ แมวไทยส่วนใหญ่จะมีการเลี้ยงดูแต่เฉพาะภายในบ้าน และไม่ปล่อยเป็นอิสระเหมือนในอดีตอีกต่อไป (รสมา ภูสุนทรธรรม. 2558: 222)

ในยุคปัจจุบันอาหารสำเร็จรูปจึงเป็นปัจจัยสำคัญของการเลี้ยงดูแมว เพราะง่ายต่อการให้อาหาร และประหยัดเวลา ความหลากหลายของวัตถุดิบในการผลิตและกระบวนการมีหลากหลายประเภท เพื่อให้ผู้เลี้ยงที่แมวสามารถเลือกซื้อได้ตามความสะดวกหรือตามระดับความพอใจ อาหารของแมวจึงถูกแบ่งเป็นลักษณะดังนี้

1.4 ประเภทของอาหารแมว

อาหารแมวที่มีการผลิตในอุตสาหกรรมอาหารแมวของไทยนั้นแบ่งเป็นลักษณะใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภทคือ

1. แบ่งตามลักษณะของตลาด แบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้

1.1 อาหารแมวแบบแห้ง (Dry food for cat) เป็นอาหารแมวที่มีระดับความชื้นร้อยละ 10 ซึ่งโดยทั่วไปแล้วอาหารประเภทนี้จะผลิตออกมาในรูปของอาหารเม็ดอบแห้ง โดยมีวัตถุดิบหลักๆ คือ ข้าวโพด ปลาป่น และกากหัวเหลืองซึ่งเหลือจากการผลิตในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับธัญพืชและเนื้อสัตว์

2.2 อาหารแมวแบบเปียก (wet food for cat) เป็นอาหารแมวที่มีส่วนผสมเป็นน้ำหรือน้ำมันเล็กน้อย มีระดับความชื้นสูงถึงประมาณร้อยละ 75 ซึ่งโดยส่วนมาก การผลิตอาหารแมวประเภทนี้จะอยู่ในรูปอาหารแมวบรรจุกระป๋องหรือซองอูมิเนียม โดยมีวัตถุดิบหลักที่ใช้ได้แก่ เศษปลา เศษเนื้อ ที่เหลือจากการผลิตในอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากอุตสาหกรรมปลาทูน่ากระป๋องซึ่งประเทศไทยเป็นผู้ผลิตส่งออกรายใหญ่รายหนึ่งของโลก

2. แบ่งตามลักษณะของวัตถุดิบ แบ่งได้ 2 แบบ คือแบ่งตามลักษณะของวัตถุดิบหลัก ซึ่งโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 อาหารแมวที่ใช้ปลาเป็นวัตถุดิบหลัก ซึ่งปลาที่ใช้ในการผลิตอาหารแมวนั้นส่วนใหญ่เป็นปลาทูน่าประเภทปลาสดkipแจก และนอกจากนี้ยังมีการใช้ปลาประเภทอื่นๆ อีก เช่น ปลาซาร์ดีน และปลาแมคเคอเรล

2.2 อาหารแมวที่ใช้เนื้อสัตว์อื่นๆ ที่ไม่ใช่เนื้อปลาเป็นวัตถุดิบประกอบได้แก่ ผลพลอยได้จากไก่ เศษผักและสัตว์น้ำต่างๆ เป็นต้น

3. แบ่งตามวัตถุดิบที่ใช้ผสมกับวัตถุดิบหลัก ซึ่งวัตถุดิบผสมส่วนใหญ่ได้แก่ ธัญพืชต่างๆ ไขมัน น้ำมัน แร่ธาตุและวิตามินเสริม ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ

3.1 อาหารแมวที่มีส่วนผสมของโปรตีนอย่างหยาบ ประมาณร้อยละ 26 -30 และไขมันอย่างหยาบประมาณร้อยละ 9 - 10 ของน้ำหนักแห้งและมักจะมีระดับความชื้นต่ำ ประมาณร้อยละ 10-12 เท่านั้น อาหารลักษณะประเภทนี้จึงมีความน่ากินน้อย จึงจำเป็นต้องมีการพ่นไขมันลงบนอาหารก่อนวางจำหน่ายเพื่อเพิ่มความน่ากินยิ่งขึ้น

3.2 อาหารแมวที่สารอาหารครบถ้วน โดยการเพิ่มปริมาณสารอาหารหลักแต่ละชนิด ร้อยละ 5-10 และส่วนประกอบอื่นอีก เช่น วิตามินอีหรือกรดเซตริก เบต้า-แคโรทีน เพอร์ซันเพต แคลเซียมไอโอเดด ชนิดร้อยละ 2 -5

ระดับหรือเกรดของอาหารแมว

อังคณา ตรรกการพาณิชย์ อ้างอิงข้อมูลจากชมรมผู้ค้าผลิตภัณฑ์สัตว์เลี้ยงแห่งประเทศไทย ได้แบ่งระดับหรือเกรดของอาหารแมว ตามคุณภาพของวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตและราคา ดังนี้

ระดับดีเยี่ยม (Premium grade) ราคาสูง เป็นอาหารแมวที่มีแหล่งโปรตีนจากเนื้อสัตว์ล้วน มีความสดของเนื้อสัตว์สูง ไม่มีการใช้ส่วนผสมของเครื่องในสัตว์หรือกระดูกสัตว์เป็นวัตถุดิบหลัก ซึ่งวัตถุดิบที่ใช้เป็นวัตถุดิบคุณภาพเดียวกับที่ใช้ผลิตอาหารมนุษย์ มีคุณค่าทางอาหารสูง มีความน่ากิน และมีเทคโนโลยีในการผลิตขั้นสูง ที่สามารถทำให้อาหารปลอดภัยจุลินทรีย์หรือเชื้อโรคต่างๆ โดยทั่วไปแล้วผู้ที่เลือกซื้ออาหารแมวในระดับนี้จะเป็นผู้ที่เลี้ยงแมวด้วยความรัก และมีความรู้จริงในเรื่องของอาหารแมว ที่สำคัญจำนวนแมวที่เลี้ยงไม่มากนักเนื่องจากอาหารประเภทนี้ราคาสูง ผู้ที่เลือกซื้ออาหารระดับเดียวกันนี้อีกกลุ่มหนึ่งได้แก่ ฟาร์มแมวหรือผู้ที่เพาะเลี้ยงขยายพันธุ์ขาย เพื่อให้ได้พ่อพันธุ์แม่พันธุ์และลูกแมวที่แข็งแรง

ระดับมาตรฐาน ราคาปานกลาง เป็นอาหารแมวที่ผลิตจากผลพลอยได้ ที่มีระดับโปรตีนและคุณค่าทางอาหารไม่สูงมากนักโดยอาจมีส่วนผสมของเครื่องในสัตว์เป็นส่วนผสมหลัก ซึ่งผู้ซื้ออาหารแมวระดับมาตรฐานนี้มักเป็นผู้เลี้ยงแมวตามบ้าน (อังคณา ตรรกการพาณิชย์. 2556)

จากข้อมูลดังกล่าวจะเห็นได้ว่าตลาดอาหารแมวมีการเจริญเติบโตขึ้นตามลำดับ เนื่องด้วยปัจจุบันมีผู้นิยมเลี้ยงแมวมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแมวพันธุ์ไทยหรือสายพันธุ์ต่างประเทศ และการเลี้ยงดูที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล แต่ละครอบครัว ตัวเลือกของอาหารและราคาอาหารจึงมีให้เลือกหลากหลายตามท้องตลาด บนพื้นฐานความพึงพอใจและระดับฐานะของผู้เลี้ยง การเลือกซื้ออาหารสัตว์ในสังคมปัจจุบันสามารถเลือกได้จากหลายช่องทาง เนื่องด้วยปัจจุบันมีการประชาสัมพันธ์หรือการโฆษณาสินค้าผ่านแหล่งข้อมูลต่างๆเช่น ผ่านช่องทางกระแสวิงคมออนไลน์ ที่มีความสะดวกและรวดเร็วต่อการรับหรือกระจายข่าวสาร ผู้ประกอบกิจการอาหารสัตว์เลี้ยงจึงได้ผลประโยชน์จากการโฆษณาสินค้าผ่านทางช่องทางเหล่านี้

ปัจจุบัน แมวเป็นที่นิยมมากขึ้นในกลุ่มคนเลี้ยงสัตว์หรือกลุ่มคนรักสัตว์ ผู้วิจัยพบว่าความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในสังคมปัจจุบันหรือที่เรียกกันทั่วไปว่ายุคสังคมออนไลน์ มีหลากหลายช่องทางที่เอื้ออำนวยต่อการแสวงหาผลประโยชน์หรือรายได้จากสัตว์เลี้ยง ไม่ว่าจะเป็นด้านอาหารสัตว์เลี้ยง ข้าวของเครื่องใช้ของสัตว์เลี้ยง หรือแม้แต่การแสวงหาความน่าเอ็นดูของสัตว์เลี้ยงเหล่านี้เพื่อคลายความเหงา ด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น โฆษณา ภาพยนตร์โฆษณา ไปจนถึงภาพยนตร์ที่มีการนำแมวมาเป็นตัวแสดงหลัก อีกทั้งยังมีธุรกิจหรือกิจการประเภทฟาร์มแมว และอีกหนึ่งธุรกิจที่กำลังเป็นที่นิยมทั้งผู้ประกอบการและผู้บริโภค ที่เรียกกันว่าคาเฟ่แมว (Cat Cafe) ซึ่งธุรกิจเหล่านี้ต้องอาศัยการประชาสัมพันธ์ผ่านทางช่องทางต่างๆ โดยเฉพาะทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก เป็นต้น

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกระแสสังคมออนไลน์และบริบทนิยม

2.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ส่งผลให้สภาวะทางสังคมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ความรวดเร็วและหลายช่องทางในการติดต่อสื่อสารหรือการแบ่งปันข้อมูลที่ทั่วถึงกันมากขึ้นกว่าแต่ก่อนด้วยระบบอินเทอร์เน็ต จนเกิดคำนิยามและที่มาของคำว่าสังคมออนไลน์ ศิริพร ปัญญาเมธิกุล กล่าวถึงความเป็นมาของระบบอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้

2.1.1 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

เริ่มแรกอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่พัฒนามาจากอาร์พาเน็ต (ARPANET) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ภายใต้ความรับผิดชอบของหน่วยงานโครงการวิจัยขั้นสูง ในสังกัดกระทรวงกลาโหม ประเทศสหรัฐอเมริกา อาร์พาเน็ตเป็นเครือข่ายทดลองที่สร้างขึ้นเพื่อสนับสนุนงานวิจัยด้านทหารที่มีผลมาจากสงครามเย็นระหว่างกลุ่มประเทศคอมมิวนิสต์กับค่ายเสรีประชาธิปไตย ต่อมาเมื่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในการติดต่อระหว่างบุคคล เริ่มแรกเกิดขึ้นในหมู่ของนักวิทยาศาสตร์ในต้นทศวรรษ 1970 หลังจากนั้นจึงเริ่มใช้ในการศึกษาและทางธุรกิจในช่วงศตวรรษที่ 1980 จากนั้นมีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย ประเทศไทยเริ่มสัมผัสกับอินเทอร์เน็ตครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2530 (ค.ศ. 1987) โดยเริ่มจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์สถาบันการศึกษา โดยมีมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (เอไอที) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นสถาบันแรกๆที่มีการนำมาใช้ ในช่วงเริ่มแรกของการใช้อินเทอร์เน็ตจำกัดอยู่ในวงวิจัยและการศึกษา ต่อมาในปี พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994) เริ่มมีบริษัทเอกชนเปิดให้บริการทางอินเทอร์เน็ต โดยบริษัทแรกที่เปิดดำเนินการเป็นผู้บริการให้อินเทอร์เน็ต คือ บริษัท เค เอส ซี คอม

เมอร์เซิล อินเทอร์เน็ต ในระยะเวลาไม่ถึงปีมีผู้บริการอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นมากมาย จากปี พ.ศ 2542 มีผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยประมาณ 800,000 คน หลังจากนั้น 15 ปี ในปี พ.ศ 2557 ข้อมูลจาก Nectec รายงานว่าประเทศไทยมีผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตสูงถึง 26 ล้านคน ซึ่งนับว่ามีอัตราการเติบโตที่สูงมาก โดยจากการศึกษาพบว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตกับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคืออ่านข่าวสาร ค้นหาข้อมูล เล่นเกม รับ-ส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ดูภาพยนตร์ตามลำดับ ดังนั้นแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในอนาคตข้างหน้าย่อมมีความเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดดเป็นอย่างมากสำหรับประเทศไทย

ศิริพร ปัญญาเมธิกุล กล่าวว่า เมื่ออินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในการสื่อสาร ฉะนั้นการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จึงประกอบไปด้วยประเภทของการสื่อสารดังนี้

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ 1972 โดยเป็นการส่งข้อความระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงสองเครื่อง ซึ่งเป็นการทดสอบการส่งข้อความของ เรย์ ทอมลินสัน (Ray Tomlinson) และต่อมา ในปี ค.ศ 1973 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นที่สนใจในประเทศสหรัฐอเมริกาในโครงการอาร์พาเน็ต และเป็นที่นิยมในปัจจุบัน ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาพร้อมกัน กล่าวคือ ผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเข้าใช้อินเทอร์เน็ตพร้อมกัน ข้อมูลจะถูกเก็บไว้จนกว่าผู้รับสารจะเปิดอ่าน รูปแบบที่ปรากฏทั่วไปประกอบด้วยจากใคร(From)ถึงใคร(To)และหัวข้อ(Subject)จากการศึกษาเปรียบเทียบของโค(Cho) พบว่าไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะที่ร่วมกับการเขียนจดหมายทั่วไป กล่าวคือ มีการใช้คำทักทาย การใช้คำลงท้าย และการลงชื่อ เนื่องจากเวลาที่ใช้งานไม่ได้เกิดขึ้นพร้อมกันผู้เขียนจึงมีเวลาในการตกแต่งประโยคและแก้ไขได้มากกว่าการสื่อสารที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน เช่น การสนทนาในห้องสนทนา การสนทนาในไอซีคิว เป็นต้น

กลุ่มอภิปราย

แฮริง กล่าวว่ากลุ่มอภิปรายที่เกิดขึ้นในช่วงแรกๆ ได้แก่ กลุ่มข้อความ เกิดขึ้นในปี ค.ศ 1975 โดยอาร์พาสร่างขึ้น เพื่อเป็นการแจกจ่ายข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการถ่ายโอนข้อมูล เป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันเช่นเดียวกับไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ แตกต่างกันที่ข้อความของสมาชิกที่ต้องการอภิปรายจะถูกส่งผ่านไปทีละระบบที่ทำหน้าที่ให้บริการตอบจดหมายข่าวหรือระบบบนอินเทอร์เน็ตแทนที่สมาชิกจะต้องส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ในหัวข้อที่ต้องการไปยังบุคคลต่างๆที่มีรายชื่อมากมาย สมาชิกสามารถส่งไปยังรายชื่อผู้รับพิเศษก่อน จากนั้นโปรแกรมจะส่งต่อไปยังสมาชิกอื่นที่มีรายชื่ออยู่ในนั้น ส่วนใหญ่ข้อความที่สมาชิกแลกเปลี่ยนกันจะเป็นการถามและตอบ

กลุ่มยูสเน็ต

ข่าวยูสเน็ต ถูกพัฒนาขึ้นในปี ค.ศ 1979 โดยนักศึกษาสามคนจากมหาวิทยาลัยดุก (Duke University) และมหาวิทยาลัยนอร์ทแคโรไลนา (University of North Carolina) ยูเน็ต (Usenet) ย่อมาจากคำว่า Unix Users Network เป็นการสื่อสารที่มีไ้เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน ยูสเน็ตจะแบ่งข่าวออกเป็นกลุ่มหัวข้อต่างๆ เรียกว่า กลุ่มข่าว (newsgroups) แต่ละกลุ่มข่าวจะมีข่าวหรือบทความที่สมาชิกอินเทอร์เน็ตส่งมาร่วมสนทนา และหากต้องการร่วมสนทนาจึงเพียงส่งบทความเข้าไปในกลุ่มนั้น ซึ่งเรียกว่าการส่งโพสต์ (Post) ข่าวในกลุ่มจะมีข่าวหลัก ได้แก่ ข่าวเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ข่าวเกี่ยวกับยูสเน็ตเอง ข่าวศิลปะ ข่าววิทยาศาสตร์ ข่าวด้านสังคมและวัฒนธรรม กลุ่มข่าวที่ไม่สามารถอภิปรายได้จะมีกลุ่มข่าวรอง ซึ่งเป็นข่าวอื่นๆ

การสนทนาที่มีการแบ่งหน้าจอ

การสนทนาที่มีการแบ่งหน้าจอเป็นการสนทนาที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน กล่าวคือผู้ส่งสารและผู้รับสารจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเดียวกัน เพื่อโต้ตอบกันได้อย่างทันท่วงที การสนทนาที่มีการแบ่งหน้าจอมีการส่งข้อมูลแบบสองทางได้แก่ ระบบทอล์ค (Talk) เป็นคำสั่งการปฏิบัติการยูนิกซ์ (Unix) เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ 1970 ใกล้เคียงกับการเกิดโปรเซสซอร์อิเล็กทรอนิกส์ ผู้สร้างคืออาร์พาเน็ต แต่ประโยชน์ได้ไม่เท่าโปรเซสซอร์อิเล็กทรอนิกส์ จึงไม่ได้รับการพัฒนา ต่อมาได้มีการสร้างทอล์คและโฟนขึ้น โดยผู้ใช้งานจะต้องลงทะเบียนของยูนิกซ์ในเวลาเดียวกันจึงจะสามารถโต้ตอบกันได้ ในการสนทนาจะมีการแบ่งหน้าเป็นสองส่วนในแนวราบ และข้อความก็จะปรากฏขึ้นให้เห็น โดยทั้งสองฝ่ายจะเห็นการเขียนและการแก้ไขของแต่ละฝ่าย ต่อมาถูกพัฒนาและเป็นที่นิยมมากขึ้น

การสนทนา (Chat)

โปรแกรมการสนทนาที่เกิดขึ้นโปรแกรมแรก ในปี ค.ศ 1988 คือ ไออาร์ซี (Internet Relay chat: IRC) ซึ่งเขียนขึ้น ณ ประเทศฟินแลนด์โปรแกรมนี้เป็นการสื่อสารที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันและผู้ร่วมสนทนาสามารถมีได้หลายคน หลังจากนั้น โปรแกรมนี้ถูกดัดแปลงโดยผู้ให้บริการทางอินเทอร์เน็ตต่างๆ เช่น อเมริกาออนไลน์ และเว็บไซต์ต่างๆสร้างเป็นห้องสนทนา ซึ่งเป็นที่รู้จักในชื่อของเว็บสนทนา (Web chat) ผู้สนทนาต้องลงทะเบียนก่อนที่จะสนทนา ลักษณะของข้อความจะเคลื่อนที่ขึ้นอย่างรวดเร็วบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ผู้สนทนาไม่สามารถย้อนกลับไปดูข้อความก่อนหน้านี้ได้ และข้อความจะถูกแทรกจากข้อความของผู้อื่นเสมอ นอกจากนี้ การสนทนายังรวมถึงการแสดงความคิดเห็นบนกระดานสนทนาหรือที่เรียกว่าเว็บบอร์ด ซึ่งคริสตัล (Crystal) จัดให้เป็นการสื่อสารอีกประเภทหนึ่งที่เรียกรวมอยู่ในกลุ่มสนทนา (Chat groups) ในกระดานสนทนาผู้สนทนาสามารถตั้งกระทู้หรือคำถามที่สงสัยหรือความรู้ที่ต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อให้ผู้สนทนาคนอื่นแสดงความคิดเห็น ซึ่งในแต่ละเว็บไซต์มีบริการกระดานสนทนาสำหรับผู้สนใจเพื่อแลกเปลี่ยนความเห็นหรือข้อเสนอแนะ เช่น

เว็บไซต์สนุก เว็บไซต์พันทิป เว็บไซต์เด็กดี โดยเรียกเป็นห้องต่างๆ เช่น ห้องกล้องถ่ายรูป ดารา ภาพยนตร์ ห้องการ์ตูน เป็นต้น

การสนทนาส่วนบุคคล

การสนทนาส่วนบุคคลหรือการสนทนาส่วนตัวเป็นโปรแกรมที่มีลักษณะพิเศษเพิ่มเข้ามาในโปรแกรมสนทนา เพื่อให้ผู้สนทนาสามารถกำหนดการสนทนาเป็นสองคนเท่านั้น กล่าวคือผู้สนทนาสามารถสนทนากันเพียงสองคนได้ เป็นบริการการส่งข้อความทันทีให้กับผู้สนทนา นอกจากนี้มีการพัฒนาโปรแกรมการสนทนาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

เว็บ

ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ 1991 โดย ทิม เบอร์ ลี นักวิทยาศาสตร์ชาวอังกฤษ ซึ่งได้อิทธิพลจากการเสนอความคิดในเรื่อง Mermex machine ของบูซ และความคิดเรื่อง hypertext ของเนลสัน ที่ต้องการให้มีการกระจายข้อมูลกันในกลุ่มคนจำนวนมากและเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถติดต่อเชื่อมโยงกันได้ อย่างไรก็ตาม เว็บไม่ได้รับการนำเสนอจนกระทั่งปี ค.ศ 1995 มูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติ (Nation Science Foundation) ได้ให้การสนับสนุนและพัฒนาเว็บ ปัจจุบันมีเว็บหลายประเภท เช่น .com .edu .infor .org .biz เป็นต้น

ระบบภาพและเสียง (Audio and video)

ในปี ค.ศ 1993 ระบบภาพและเสียงเข้ามาในเว็บโดย มหาวิทยาลัยคอร์เนล (Cornell University) ได้สร้างซียูซีมี (CuseeMee) ขึ้น ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์แรกที่ทำให้ผู้ใช้สามารถเห็นภาพและเสียงในการสนทนา ใช้กับสมาร์ทโฟนในระบบแอนดรอยด์ (Android) และไอโอเอส IOS ทำให้ผู้สนทนาสามารถเห็นหน้าขณะพูดคุยได้ในเวลาเดียวกัน เช่น ไลน์ (Line) เป็นต้น

เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีการสร้างเป็นเครือข่าย ผู้ใช้สามารถส่งข้อความสนทนา การแสดงความคิดเห็น แบ่งปันข้อมูล อัปโหลดวีดีโอ ภาพ เพลง บล็อก อัลบั้มของตนเองได้ โดยข้อมูลนั้นๆ จะเชื่อมโยงกับบุคคลต่างๆทั่วโลกที่ผู้ใช้อนุญาตเป็นเพื่อน การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นชุมชนออนไลน์เกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ 1985 คือเดอะเวลล์ (The Well) ต่อมาปี ค.ศ 1994 มีการสร้างเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์อีกมากมายที่ได้รับความนิยม เช่น เฟรนด์สเตอร์ (Freandster.com) มายสเปซ (MySpace) ยะฮู (Yahoo) จนกระทั่งในปี ค.ศ 2004 เฟซบุ๊ก (Facebook) ถูกสร้างขึ้นและเป็นที่นิยมมากและมีคู่แข่งคือ ทวิตเตอร์ (Twitter) ที่สร้างขึ้นในปี 2009 (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. 2558)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่าอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญเป็นอย่างมากและมีการพัฒนาเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน สามารถอำนวยความสะดวกสบายในด้านการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วและยังแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็นแก่กันอีกทั้งสร้างประโยชน์ทางการค้าหรือการทำธุรกิจได้อีกด้วย ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตถูกนำไปใช้อย่างหลากหลายประเภทและเป็นแพร่หลายในวงกว้าง การกระทำการต่างๆในชีวิตประจำวันต้องมีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยงในการติดต่อสื่อสารด้วยอุปกรณ์เทคโนโลยีต่างๆ โดยผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.1.2 ความหมายของสังคมออนไลน์

สังคมออนไลน์หมายถึงกลุ่มคนที่ทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีการเผยแพร่ออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา ผู้วิจัยจึงพอสรุปได้ว่า สังคมออนไลน์ หมายถึงสังคมหรือการรวมตัวกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่มคนในลักษณะรูปแบบหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีลักษณะเป็นสังคมเสมือนสังคมในชีวิตจริง การสื่อสารประเภทนี้เป็นการทำให้ผู้คนสามารถทำความรู้จักกัน แลกเปลี่ยนความคิด แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อมโยงกันได้ โดยผ่านการติดต่อสื่อสารเป็นเครือข่าย(Network)เช่น เว็บไซต์ เฟสบุ๊ก ยูทูบ ทวิตเตอร์ เป็นต้น

จากการค้นคว้าข้อมูลออนไลน์ของผู้วิจัย พบว่ามีการแบ่งประเภทลักษณะการสื่อสารทางสังคมออนไลน์ ดังนี้

ประเภทของ Social Network

1. ประเภทการเขียนบทความหรือเว็บบล็อก เป็นระบบการจัดเนื้อหา รูปแบบหนึ่งซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความที่เรียกว่าโพสต์(Post) และทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย เป็นการเปิดโอกาสให้คนที่มีความสามารถในด้านต่างๆสามารถเผยแพร่ความรู้ดังกล่าวด้วยการเขียนได้อย่างเสรี ซึ่งอาจถูกนำมาใช้ได้ 3 รูปแบบคือ

บล็อก ที่จัดทำโดยบริษัท โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพุดจาสื่อสารกับลูกค้า

ไมโครบล็อก มีลักษณะเป็นการโพสต์ข้อความสั้นๆ ไม่เกิน 140 ตัวอักษรและสามารถที่จะส่งข้อความสั้นๆไปยังโทรศัพท์มือถือได้โดยไม่ต้องเปิดอินเทอร์เน็ตเข้าอ่านเหมือน Blog ทั่วไป บล็อก ที่เขียนจากบล็อกเกอร์อิสระ ที่สามารถเขียนเรื่องที่ตนถนัดและมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมาก ในส่วนของรูปแบบนี้ปัจจุบันการตลาดนิยมให้เข้ามาทดลองใช้สินค้าแล้วให้บล็อกเกอร์เขียนข้อความในเชิงลักษณะสนับสนุนหรือแนะนำสินค้า จนกลายเป็นกลยุทธ์

2. ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้เป็นเว็บที่รวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆในลักษณะเนื้อหาอิสระ ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้า หรือบริการ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้ใน

เรื่องต่างๆ เหล่านั้น เป็นผู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำ โดยส่วนมากมักเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพ หรือผู้เชี่ยวชาญ ที่เห็นได้ชัดเจน เช่น วิกิพีเดีย ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลายภาษา , กูเกิล เว็บดูแผนที่ได้ ทุกลมุมโลกให้ความรู้ด้านภูมิศาสตร์ การท่องเที่ยว เดินทาง หรือที่พัก

3. ประเภทเกมออนไลน์ เป็นที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย ลักษณะจะเป็นวิดีโอเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งในเกมออนไลน์เหล่านี้ผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนหรือสนทนากันได้ในเกมกับบุคคลอื่นๆ และสาเหตุที่มีผู้นิยมกันมากเนื่องจาก ผู้เล่นได้เข้าสังคมจึงรู้สึกสนุกสนานที่มีเพื่อนมากมายในนั้นมากกว่าการได้เล่นเกมเพียงคนเดียวอีกทั้งยังมีภาพสวยๆ และมีกิจกรรมให้ร่วมสนุก

4. ประเภทชุมชนออนไลน์ เป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้พบเจอกันมาเป็นเวลานาน การสร้างโปรไฟล์ (Profile) ของตนเองโดยการใส่รูปภาพที่แสดงถึงความเป็นตัวตนของตนเอง และให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักเรามากยิ่งขึ้นและยังสามารถแลกเปลี่ยนเรื่องราวถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆ ร่วมกัน เช่น Facebook

5. ประเภทฝากรูปภาพ (Photo management) เว็บที่เน้นฝากเฉพาะรูปภาพโดยการอัปโหลด (Upload) รูปภาพจากกล้องถ่ายรูปหรือกล้องจากโทรศัพท์มือถือไปเก็บไว้ในเว็บซึ่งสามารถแบ่งปันภาพหรือซื้อขายกันได้ เช่น Photoshop express , Photobucket

6. ประเภทสื่อ (Media) เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน (Sharing) เช่น คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ

7. ประเภทซื้อขาย (Business-Commere) เป็นเว็บที่ทำธุรกิจออนไลน์ที่เน้นการซื้อขายสินค้าหรือบริการต่างๆ ผ่านเว็บไซต์ (E-commerce) เช่น การซื้อขายรถยนต์ หนังสือ หรือที่พักอาศัย เป็นเว็บที่ได้รับความนิยมมากเช่น Amazon , eBay แต่ประเภทนี้ยังไม่ถือได้ว่าเป็น Social network ที่แท้จริง เนื่องจากไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการหรือข้อมูลกันได้อย่างหลากหลาย เน้นการซื้อขายสินค้าเป็นส่วนใหญ่ (archive.lib.cmu.ac.th.2558.ออนไลน์)

จากการค้นคว้าข้อมูลกรณีศึกษาเครือข่ายสังคมออนไลน์ ชัยรัตน์ จุลปาโล ได้อธิบายถึงความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ซึ่งใกล้เคียงกัน ความว่า

ในปัจจุบัน เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ โดยเป็นแหล่งรวมกลุ่มของผู้คนในลักษณะเครือข่าย หรือชุมชนเสมือนซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่เป็นเพื่อนหรือกลุ่มคนที่มีความสนใจในสิ่งต่างๆ ร่วมกัน ทั้งนี้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้รับการพัฒนา บนพื้นฐานโดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura Yu, Tian, Vogel, and Chi-Wai ซึ่ง ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. ผู้เรียน
2. คนรอบข้าง
3. สถานการณ์ สิ่งแวดล้อม ที่อาจเกิดและส่งผลกระทบต่อผลการเรียนรู้

ซึ่ง เฟสบุ๊ค เป็นตัวอย่างหนึ่งของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura ที่การเรียนรู้ของบุคคล มักจะอาศัยบริบททางสังคมที่ผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์หรือ ในภาษาไทยมีชื่อใช้เรียกหลายอย่างด้วยกัน เช่น เครือข่ายสังคม เครือข่าย สังคมออนไลน์ เครือข่ายมิตรภาพ กลุ่มสังคมออนไลน์ เป็นต้น เป็นผลที่เกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยีเว็บในระยะที่ 2 ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มคนที่รวมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีโครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ตามทฤษฎีเครือข่าย คือประกอบด้วยส่วนของความสัมพันธ์ ทั้งนี้เปรียบเสมือนคนๆ หนึ่ง ในระบบเครือข่ายที่อาจจะมีลักษณะความสัมพันธ์หลายรูปแบบกับคนอื่นๆ ลักษณะความสัมพันธ์ในเครือข่ายออนไลน์ จะเรียกว่า Social contacts ซึ่งการอธิบายลักษณะเครือข่ายสังคมที่จะสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เช่น เพื่อน เพื่อนร่วมงาน ผู้ใช้แต่ละคน เชื่อมต่อกับรายชื่อของผู้อื่นโดยการแชร์ต่อๆ กันไป และเป็นที่ยอมรับของเครื่องมือหลากหลาย ที่สร้างความรู้สึกของความเป็นชุมชนอย่างไม่เป็นทางการและด้วยความสมัครใจ (ชัยรัตน์ จุลปาโล. 2556.ออนไลน์)

2.1.3 กระแสความนิยมสังคมออนไลน์ในประเทศไทย

การที่สังคมจะยอมรับเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมใหม่มาใช้ในชีวิตประจำวันนั้น จำเป็นต้องอาศัยการแพร่กระจายและถ่ายทอดนวัตกรรมที่มีการยอมรับมาก่อนไปยังกลุ่มสังคมอื่นๆให้ยอมรับตามไปด้วย แต่การยอมรับนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการเช่น

ตัวเทคโนโลยีหรือนวัตกรรม ศักยภาพหรือความสามารถในการใช้งานได้ดีกว่าเทคโนโลยีเดิมมากน้อยเพียงใด สอดคล้องกับค่านิยมและประสบการณ์ความต้องการของผู้ใช้หรือไม่ ง่ายต่อการนำไปใช้และสามารถสังเกตผลได้ชัดเจนเพียงใด

ผู้ใช้นวัตกรรม (Users) ความแตกต่างทางเพศ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ย่อมมีผลต่อระดับการยอมรับนวัตกรรมต่างกัน

ผู้ทรงอิทธิพล (Influencers) บุคคลที่ถ่ายทอดนวัตกรรมต้องเป็นผู้มีทักษะในการสื่อสาร มีความรู้ความสามารถ ความน่าเชื่อถือและมีประสบการณ์จึงสามารถโน้มน้าวและเผยแพร่วัตกรรมให้เกิดการยอมรับได้

สภาพแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ปัจจัยแวดล้อมของแต่ละสังคมจะมีอิทธิพลต่อการยอมรับนวัตกรรมใหม่ เช่น หากมีการพบเห็นว่ามีกลุ่มใดใช้งานทางสังคมออนไลน์กันมาก จึงมักจะใช้ตามหลัง เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม (พฤติกกรมการใช้เฟสบุ๊ค.2557.ออนไลน์)

ในขณะเดียวกัน ศิริพร ปัญญาเมธิกุล ได้เขียนอธิบายถึงการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์และความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต ความว่า

ในโลกปัจจุบันการติดต่อสื่อสารเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมากมนุษย์สามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบายมากขึ้น ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนของโลกหรือทวีปใดก็สามารถสื่อสารกันได้ เพียงแค่มีคอมพิวเตอร์และสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านโปรเซสซีอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมล (electronic mail: e-mail) กลุ่มสนทนาเป็นการสนทนาที่สามารถเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมสนทนาสามารถพูดคุย แสดงความคิดเห็นต่างๆได้ ซึ่งเป็นการสนทนาที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้นเป็นการติดต่อสื่อสารรูปแบบใหม่ของอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ โดยผ่านเครือข่ายทางอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ เพียงปลายนิ้วสัมผัสข้อความต่างๆก็ถูกส่งไปยังผู้รับมากมาย อีกทั้งยังสะดวกและรวดเร็ว และผู้รับสามารถโต้ตอบทันทีเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้นปัจจุบันยังมีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ ช่วยให้สามารถตอบโต้ได้อย่างทันท่วงทีและมีกลไกในการพูดคุยเสมือนได้พบปะตัวตนกันจริงๆ การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์จึงเป็นที่นิยมมากทั่วโลก เพราะสามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้การสื่อสารประเภทนี้ยังสามารถทำให้คนทำงานหาความรู้หรือข้อมูลเพิ่มเติม เจาะธุรกิจ ติดตามข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและแพร่กระจายข่าวสารแก่คนหมู่มากในระยะเวลาอันสั้น อีกทั้งยังมีค่าใช้จ่ายที่ประหยัดกว่าการโทรศัพท์เป็นอย่างมาก จึงเป็นการสื่อสารที่เป็นที่นิยมในคนทุกระดับชั้น ไม่ว่าจะเป็นนักเรียนนักศึกษา นักวิชาการ นักธุรกิจ คนทำงานทั่วไป เป็นต้น (ศิริพร ปัญญาเมธิกุล.2558: 1-3)

ปัจจุบัน มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกเป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยคิดว่าอินเทอร์เน็ต กลายเป็นแหล่งของการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่กว้างใหญ่ของโลกและมีความสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โดย ปณิชา นิตพรมงคล กล่าวว่

อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการสื่อสาร จากยุคการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การพบปะพูดคุยสนทนาแบบเห็นหน้า การพบเจอตัวตนของกลุ่มสนทนา หรือการเขียนหรือส่งจดหมายทางไปรษณีย์ เป็นต้น มาสู่การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในยุคดิจิทัลแห่งโลกเสมือนจริง (Virtual World) ก่อให้เกิดยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ทำให้คนจำนวนมากทั่วโลกมีการดำเนินชีวิตทั้งในสังคมของโลกแห่งความเป็นจริงและสังคมแห่งโลกเสมือนจริง เครือข่ายสังคมออนไลน์จึงได้กลายเป็นปรากฏการณ์ของการเชื่อมต่อ การสื่อสารระหว่างบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ต โดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างชุมชนออนไลน์ซึ่งทำให้ผู้คนสามารถที่จะแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลตามประโยชน์ กิจกรรม หรือความสนใจเฉพาะเรื่องซึ่งกันและกัน จนใน ปัจจุบันนักการตลาดได้มองเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อใหม่ประเภทหนึ่ง โดยเปลี่ยนจากการเรียกเครือข่ายสังคมออนไลน์มาเป็นสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อ ใหม่ที่เป็นที่นิยมมากจนกลายเป็นวัฒนธรรมส่วนหนึ่งของ

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนเป็นบริการพื้นฐานของเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถแสดงตนให้เป็นที่รู้จักแก่คนทั่วไป โดยการสร้างหน้าต่างหรือเว็บไซต์ของตัวเอง และอนุญาตให้ผู้อื่นที่ใช้บริการเครือข่ายเดียวกัน เข้ามาร่วมแบ่งปันประสบการณ์กับผู้อื่นได้ จากการสำรวจซึ่งศึกษาผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะในเว็บไซต์ยอด นิยม เช่น Facebook, Twitter และอื่นๆ พบว่าในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของคนมากขึ้น จากกลุ่มตัวอย่าง 1,000 คน พบว่าผู้ใช้งานเกือบครึ่งหนึ่งที่มีการติดตามความเคลื่อนไหวเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งก่อนเข้าและตอนต้นในตอนเช้า และ 16% ของจำนวน ผู้ใช้งานได้รับข้อมูลข่าวสารประจำวันจากเว็บไซต์เหล่านี้ นอกจากนี้ผลสำรวจยังพบว่ามีผู้ใช้มากกว่า ครึ่งหนึ่งที่ติดตามความเคลื่อนไหวเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนอย่างน้อยวันละหนึ่งครั้ง และมากกว่า 10% ที่เข้าไปดูความเคลื่อนไหวล่าสุดทุกๆ 2-3 ชั่วโมงข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมและมีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตประจำวันในกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งจะทำให้เครือข่ายขยายวงกว้างออกไปเรื่อยๆ และเติบโตต่อไปอีกในอนาคต (ปณิชา นิติพรมงคล. 2556: 2)

ปิยวัฒน์ เกตุวงศา และ ศุทธิดา ชนวนัน กล่าวหาว่า จากการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2554 – 2557 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า มีการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะ ในกลุ่มเด็กและผู้สูงอายุ เมื่อพิจารณาถึงเขตที่อยู่อาศัย พบว่า กลุ่มประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง และเขต ภาคกลาง เป็นกลุ่มที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าพื้นที่อื่นๆ สำหรับพฤติกรรมการใช้งานเครือข่ายสังคม ออนไลน์ในปัจจุบัน พบว่า ความถี่และระยะเวลาการใช้งานในแต่ละวันเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ขณะที่วัตถุประสงค์การใช้งานหลัก พบว่า ส่วนใหญ่เป็นการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง การติดตามข้อมูลข่าวสาร และการสนทนา ข้อค้นพบจากการศึกษานี้ สะท้อนให้เห็นว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” กำลังกลายเป็นสังคมที่มี ขนาดใหญ่มากขึ้นทุกขณะ มีความหลากหลายทั้งในแง่คุณลักษณะทางเพศและอายุตลอดจนวัตถุประสงค์การใช้งาน

ปัจจุบัน สังคมขนาดใหญ่ซึ่งเป็นสังคมที่ประชากรสามารถติดต่อกันอย่างไร้พรมแดนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้อย่างฉับไวในทุกเสี้ยววินาที โดยอาศัยเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมโยงประชากรเหล่านี้เข้าไว้ด้วยกันภายใต้ชื่อเรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งประมาณการว่ามีจำนวน ประชากรมากถึง 1,960 ล้านคนใน พ.ศ. 2558 ซึ่งนับได้ว่ามากกว่าประชากรของจีนประเทศที่มี ประชากรมากที่สุดในโลกอยู่ถึงราวๆ 400 – 500 ล้านคน ลักษณะดังกล่าวนี้ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากการเป็น “โลกาภิวัตน์” ที่ไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนในระดับมหภาคเท่านั้น แต่ยังแทรกซึมเข้าถึง พฤติกรรมการบริโภคข้อมูลข่าวสารในระดับปัจเจกบุคคลอย่างแพร่หลายในทุก

กลุ่มประชากรในปัจจุบัน หากมองย้อนสังคมไทยในช่วงเพียงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เมื่อพูดถึงคำว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” นั้น เชื่อว่า หลายคนคงนึกถึงสังคมหรือเครือข่ายที่เต็มไปด้วยกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน ที่ทำกิจกรรมเกี่ยวกับการติดต่อสื่อสาร พูดคุย ความบันเทิง หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เน้นไปที่การผ่อนคลายเป็นหลัก แต่ในปัจจุบันเมื่อการกระจายตัวของ ความเป็นเมือง (Urbanization) แผ่ขยายสู่พื้นที่ต่างๆ อย่างทั่วถึง การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทั้งด้านการคมนาคมขนส่ง การค้าและบริการ เทคโนโลยีและนวัตกรรมด้านการติดต่อสื่อสารที่ก้าวไปอย่างรวดเร็ว ประกอบกับเทคโนโลยีต่างๆ มีราคาถูกลงมากเมื่อเทียบกับอดีต ส่งผลให้คนไทยสามารถเข้าถึงบริการด้านข้อมูลข่าวสาร และการติดต่อสื่อสารในยุคการเชื่อมต่อไร้สายผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้มากยิ่งขึ้น นำมาซึ่งการขยายกลุ่มผู้เข้าถึงการใช้บริการอินเทอร์เน็ตอย่างรวดเร็ว รูปแบบและวิธีการติดต่อสื่อสารแบบใหม่บนสังคมจำลองที่ไร้ขอบเขต เชิงพื้นที่ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองพฤติกรรมการใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ ความสามารถในการใช้งาน ความสะดวก ตลอดจนสนุกสนานต่างๆ ที่ดึงดูดใจ ตอบโจทย์และวัตถุประสงค์การใช้งาน ของผู้ให้บริการ ส่งผลให้เครือข่ายสังคมออนไลน์ขยายฐานประชากรในสังคมของตนขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยจากข้อมูล ผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั่วโลก ในปี 2557 พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประมาณ 34 ล้านบัญชี ผู้ใช้งาน (User account) ซึ่งสูงเป็นอันดับ 9 ของโลก ที่น่าสนใจคือ อัตราการเพิ่มขึ้นของการใช้งานเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณร้อยละ 38 เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงปีที่ผ่านมา (ปิยวัฒน์ เกตุวงศา; และศุทธิดา ชนวนวัน . 2557: 15)

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า ด้วยความสะดวกสบายและรวดเร็วของการให้บริการทางอินเทอร์เน็ตของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่มีหลากหลายช่องทางให้แบ่งปันข้อมูลหรือสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนซื้อขายสินค้า หรือเลือกชมสินค้าผ่านทางสังคมออนไลน์นี้ได้ ซึ่งเอื้ออำนวยต่อการทำธุรกิจเป็นอย่างมาก ซึ่งวิธีการเข้าใช้บริการสังคมออนไลน์เหล่านี้ มีวิธีการที่ไม่ยุ่งยาก และตอบสนองความต้องการได้ทันทันที สิ่งเหล่านี้ นำพาให้กลายเป็นอิทธิพลทางสังคมและในการใช้สื่อบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2 อิทธิพลทางสังคมในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

โดย ภาณุวัฒน์ กองราช กล่าวว่า การที่สังคมมนุษย์จะมีการใช้เทคโนโลยีใดในสังคมต้องผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ประดิษฐ์และผู้ใช้สังคม กลับไปกลับมาหลายๆ ครั้งจนเกิด การยอมรับ หรือที่เรียกว่า Technology Adoption ดังนั้นกระแสของการใช้ สังคมออนไลน์ ที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่นั้น เกิดมาจากพฤติกรรมการถ่ายโอนพฤติกรรมและความคิดของคนกลุ่มแรกในสังคมที่ชอบความทันสมัยของเทคโนโลยี มีการทดลองใช้งานจนเกิดการยอมรับ แล้วจึงสื่อสารหรือถ่ายทอดต่อไป

ยังกลุ่มคนต่างๆในสังคม ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นสิ่งที่นักการตลาดให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการอธิบายถึงการเผยแพร่นวัตกรรมให้ได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้โดยสมาชิกของชุมชนเป้าหมาย โดยเริ่มจากผู้ที่มีศักยภาพที่จะรับนวัตกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมนั้น จนมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดี และถูกชักนำโน้มน้าวให้เชื่อถือในตัวนวัตกรรม หลังจากนั้นจะมีการตัดสินใจว่าจะนำนวัตกรรมนั้นมาใช้ เมื่อตัดสินใจแล้วก็ลงมือปฏิบัติเอานวัตกรรมสู่การปฏิบัติ และขั้นตอนสุดท้ายคือการยืนยัน (หรืออาจปฏิเสธ) การตัดสินใจยอมรับใช้นวัตกรรมนั้นต่อไป ฉะนั้น การเผยแพร่จึงเป็นกระบวนการที่นวัตกรรมจะถูกนำไปถ่ายทอดผ่านทางช่องทางของการสื่อสาร (Communication Channels) ในช่วงเวลาหนึ่ง (Time) กับสมาชิกที่อยู่ในระบบสังคมหนึ่ง (Social System) ให้เกิดการยอมรับ ซึ่งลักษณะของนวัตกรรม มีดังนี้

1. เป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน
2. เป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วแต่ไม่เคยนำมาใช้ประโยชน์ และต่อมาได้นำมาทำประโยชน์
3. เป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วและเคยนำมาใช้ในช่วงเวลาหนึ่งแต่ไม่ได้รับความนิยม ต่อมานำมาใช้ใหม่ภายใต้สถานการณ์และเงื่อนไขใหม่ที่เปลี่ยนไป
4. เป็นสิ่งที่มีอยู่แล้วและใช้ได้ดีในสังคมอื่นหรือประเทศอื่น แล้วจึงนำมาใช้ไปอีกสังคมหนึ่งหรืออีกประเทศหนึ่ง
5. เป็นการพัฒนาปรับปรุงจากของเดิมที่มีอยู่ให้มีลักษณะต่างจากต้นแบบเพื่อให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

การที่สังคมไทยยอมรับระบบเทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าสังคมออนไลน์มีบทบาทอย่างหนึ่งในสังคมที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังเป็นการแสดงให้เห็นว่าอิทธิพลทางสังคมมีบทบาทต่อเรื่องดังกล่าว สังคมจึงเป็นตัวแปรสำคัญและเป็นตัวชี้วัดแนวโน้มความนิยมในเรื่องของเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะการที่สังคมจะยอมรับสิ่งใหม่ๆเข้ามาเพื่อให้มีบทบาทต่อการดำรงชีวิต มักจะมีสิ่งที่เป็นอิทธิพลที่ทำให้เกิดการนำมาใช้ โดย ภาณุวัฒน์ กองราช ได้ยกตัวอย่างของอิทธิพลดังกล่าวไว้ดังนี้

1. วัฒนธรรมกระแสนิยม

ด้วยเพราะสังคมไทยเป็นสังคมที่เปิดและยอมรับอะไรที่ง่ายและเร็ว โดยเฉพาะกลุ่มของวัยรุ่นที่ใช้ประโยชน์กันเพียงเพื่อความบันเทิงที่เป็นไปตามกระแสนิยม มากกว่ามุ่งใช้เพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสาร เรื่องของการบอกเล่าปากต่อปากซึ่งเป็นการพูดต่อกันไปทำให้เกิดการขยายเป็นวงกว้างในการที่จะยอมรับหรือทดลองเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยตนเองซึ่งเห็นว่าเป็นสิ่งแปลกใหม่หรือมาจากการที่เห็นเพื่อน ครอบครัว ผู้คนทั่วไปมีการใช้บริการกัน ซึ่งถือว่าการทำตามกระแสนิยม การใช้

สื่อเหล่านี้อาจเป็นลักษณะคลั่งไคล้ในช่วงระยะหนึ่ง หรือกระทำตามผู้อื่น เช่น ดารานักแสดงหรือนักการเมืองที่เป็นกลุ่มคนแรกๆ ที่นำสิ่งนี้เข้าสู่สังคม วัยรุ่นจึงต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

2. สื่อมวลชน

สังคมไทยเป็นสังคมที่ยังต้องการข่าวสารความรู้เพื่อตอบสนองความต้องการของคน สื่อมวลชน อย่างเช่นโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ ใบปลิวต่างๆ ยังคงถูกนำมาใช้นำมาใช้ในการสื่อสารเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอข่าวสาร การให้ความรู้ การรับชมรายการโทรทัศน์ การโฆษณา ประชาสัมพันธ์สินค้าหรือบริการต่างๆ การนำข้อมูลข่าวสารเหล่านี้ยังคงทุ่มค่าใช้จ่ายไปที่สื่อมวลชนเป็นหลัก

ภาณุวัฒน์ กองราช ยังได้อธิบายถึงอิทธิพลในการให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ ที่มาจากทางสังคมไว้ดังนี้

อิทธิพลทางสังคม เป็นระดับที่แต่ละบุคคลให้ความสำคัญในเรื่องนั้นๆ ว่ามีบทบาทมากน้อยเพียงใด อิทธิพลทางสังคม เป็นเรื่องของแต่ละบุคคลที่ยอมรับและมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีแม้ว่าเรื่องนั้นจะเป็นเรื่องใหม่ กล่าวคือ การที่มีเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาในสังคมนั้น มีผลต่อการยอมรับและใช้เทคโนโลยีใหม่นั้น อิทธิพลทางสังคมคือการที่ความคิดเห็นหรือการกระทำต่างๆ ที่ได้รับผลจากบุคคลอื่นๆ ส่งผลให้เกิดการกระทำตาม คล้อยตาม หรือมีผลต่อการตัดสินใจ อิทธิพลทางสังคมคือกระทำโดยคนหนึ่งหรือหลายคนเพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือความคิดเห็นรวมไปถึงความรู้สึกของบุคคลอื่น อิทธิพลทางสังคม สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. การชักจูงใจ

คือการใช้การสื่อสารเพื่อประโยชน์เฉพาะในการเปลี่ยนใจหรือความคิดความเชื่อของบุคคล รวมไปถึงการเปลี่ยนพฤติกรรมของคนด้วย ผู้ที่กระทำการชักจูงใจคนอื่นต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้ข้อคิดหรือข้อโต้แย้งที่เสนอไปมีเหตุผลหรือตรรกะที่น่าเชื่อถือ แต่มักจะซ่อนความไม่ถูกต้องบางอย่างเอาไว้ ด้วยการชักจูงใจเป็นวิธีที่ใช้อิทธิพลต่อบุคคลอื่นแบบง่ายที่สุด โดยนักจิตวิทยาได้ศึกษาวิธีการชักจูงใจแล้วสำเร็จ ว่ามีองค์ประกอบหลักที่สำคัญคือ

1.1 คุณลักษณะของผู้ชักจูงใจ ในการรวบรวมผลงานวิจัยต่างๆ ของนักจิตวิทยาสังคมพบว่า ผู้สื่อสารที่มีลักษณะมีเสน่ห์ หมายถึงรูปร่างหน้าตาดี กิริยาอาการน่าชมและแต่งตัวดี ทำให้ผู้รับรู้สึกชอบมีผลทำให้ผู้รับไม่ตั้งแง่ มีแบบการนำเสนอที่ดี หมายถึงวิธีการพูด เขียน มักทำให้ผู้รับสารเชื่อถือในสิ่งที่นำเสนอไปและเกิดความน่าเชื่อถือ

1.2 เนื้อหาของข้อเสนอ ควรเสนอเนื้อหาแบบมีเนื้อหาสองด้าน ทั้งด้านที่น่าเสนอและต้องให้เหตุผลสนับสนุน และอีกด้านที่ไม่ต้องการให้เหตุผลสนับสนุนแต่เลือกเสนอข้อขัดแย้งหรือให้เหตุผลที่ขัดแย้งดังกล่าวไปด้วย

2. การคล้อยตาม

เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่บุคคลเปลี่ยนพฤติกรรมของตนให้เข้ากับมาตรฐานหรือยอมรับกันทั่วไป หรือเรียกอีกอย่างว่า บรรทัดฐานของกลุ่ม ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการคล้อยตามนั้นคือแรงดันจากกลุ่ม

3. การยอมกระทำตาม

เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องจากการได้รับคำขอร้องจากผู้อื่นให้กระทำ จะด้วยความรู้สึกเกรงใจหรือปฏิเสธไม่ได้ หรือการหลวมตัวรับทำไปโดยไม่รู้ตัว

4. การเชื่อฟัง

5. เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการที่บุคคลยอมทำตามคำสั่งของผู้มีอำนาจเหนือกว่า โดยทั่วไปผู้ที่ออกคำสั่งต้องเป็นผู้ที่อยู่ในตำแหน่งซึ่งควบคุมการกระทำได้ (ภาณุวัฒน์ กองราช. 2554.55)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าในอิทธิพลทางสังคมและอิทธิพลของการให้บริการเครือข่ายออนไลน์มีบทบาทเป็นอย่างมาก ซึ่งกระแสนิยมหรือสังคมนิยมส่งผลให้เกิดจุดเริ่มต้นของการเกิดการบริโภคนิยม ดังข้อมูลต่อไปนี้

2.3 ลัทธิสังคมบริโภคนิยม

ความหมายของสังคมบริโภค

การบริโภคในสังคมปัจจุบัน มีแนวโน้มความต้องการมากขึ้นในทุกๆ ด้านของการดำรงชีวิตประจำวัน และความต้องการบริโภคที่มากขึ้นก่อให้เกิดวัฒนธรรมการบริโภคนิยมที่รับต่อกันมาในสังคม ยุวดี ช่วยกิจ กล่าวไว้ว่า

วัฒนธรรมบริโภคนิยมเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้ระบบทุนนิยมโดยมีเป้าหมายของการเพิ่มผลผลิตต่อผู้คนในสังคมและเพื่อให้ได้ผลประโยชน์หรือรายได้ให้มากที่สุด โดยมีจุดประสงค์ทำให้มนุษย์มีความต้องการด้านการบริโภคมากขึ้นและมนุษย์ที่อยู่ในฐานะผู้บริโภคมีย่อมมีความต้องการมากขึ้น ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นการรักษาการขยายตัวและการดำรงอยู่ของวิธีการผลิต และทำให้ได้ต่อการตอบสนองความต้องการในทุกปริมาณของชีวิตมนุษย์ ให้กลายเป็นการบริโภคเพื่อแสวงหาความพึงพอใจผ่านวัตถุประสงค์ในรูปแบบของสินค้าและบริการ สังคมบริโภคนิยมภายใต้ระบบทุนต้องอาศัยกลไกการผลิตแบบอุตสาหกรรมและมีความรวดเร็ว ด้วยยุทธศาสตร์การตลาดและการโฆษณาของบริษัทข้ามชาติ ส่งผลให้เกิดสังคมบริโภคนิยมมากขึ้นและเป็นการกระตุ้นให้เกิดความต้องการการบริโภค (ยุวดี ช่วยกิจ. 2551: 21)

ขณะเดียวกัน นรินทรพร สุบรรณพงษ์ กล่าวถึงการบริโภคนิยมในสังคม โดยมีใจความใกล้เคียงและไปในทิศทางเดียวกัน ความเป็น

เศรษฐกิจแบบทุนนิยมได้เข้ามาแทรกแซงสื่อ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์หรือกำไร โดยปราศจากคุณธรรม ด้วยกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย เมื่อกล่าวถึงยุคบริโภคนิยมซึ่งเป็นประเด็นที่ถูกกล่าวถึงอย่างเข้มข้นตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1960 เป็นต้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีสื่อมวลชนเข้ามามีบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดความต้องการด้านการบริโภคที่นอกเหนือจากปัจจัยครองชีพที่จำเป็นต่อชีวิตกลายเป็นสังคมบริโภค จึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมที่สำคัญ ภายใต้กระแสทุนนิยมเสรีที่เน้นการแข่งขันทางการตลาด และด้วยพลังของการสื่อสารสมัยใหม่ บริโภคนิยมได้ถูกถ่ายทอด สังคม บ่มเพาะจนกลายเป็นวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดรูปแบบของความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและสังคมแบบใหม่ โดยกำหนดให้ความสัมพันธ์ของคนในสังคมมีสภาพเชิงผลประโยชน์และการบริโภคมมากขึ้น

แนวคิดบริโภคนิยม

อุดมการณ์บริโภคนิยมในประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจทุนนิยมเสรีอย่างประเทศไทย ระบบทุนนิยมเสรีทำให้มีความหลากหลายมากขึ้น เพราะนายทุนต้องแข่งขันนำเสนอสินค้าออกสู่ตลาด ซึ่งสินค้านั้นจะไม่ใช่เพียงแค่ข้าวของที่จับต้องได้อย่าง เครื่องสำอาง เสื้อผ้า กระเป๋า สร้อยคอแหวน นาฬิกา ฯลฯ แต่รวมถึงการให้บริการต่างๆ ด้วยเช่นกัน ผู้ที่หลงอยู่ในวังวนของลัทธิบริโภคนิยมนั้นไม่ได้มองว่าวัตถุสิ่งของหรือบริการนั้น มีคุณค่าแค่การแลกเปลี่ยน ไม่ใช่แค่ความต้องการพื้นฐานที่เกิดจากธรรมชาติ แต่มีการกระตุ้น ให้เกิดการสร้างความอยากเพื่อให้มนุษย์บริโภคสินค้า ให้มากที่สุด โดยให้คุณค่ากับสินค้าและบริการเหล่านั้นซึ่งหากมองลึกลงไป ก็จะเห็นถึงความฟุ่มเฟือย การบริโภคที่ไม่จำเป็น ซึ่งถูกกดบังคับให้มนุษย์ตกเป็นทาสของวัตถุและความอยากต่างๆ เช่นรถ บ้าน มือถือ ฯลฯ ซึ่งอาจก่อให้เกิดการสร้างหนี้สินเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ

การบริโภคจึงหมายถึง ความพึงพอใจที่ได้มาจากการบริโภค ความสุขของมนุษย์เกิดจากความรื่นรมย์ในการเสพวัตถุและช่วยให้เราเกิดการบริโภคอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด กระตุ้นให้เราบริโภคสินค้า ให้มากที่สุด บริโภคให้หมดเร็วที่สุด และเริ่มบริโภคใหม่อีกอย่างไม่มีวันสิ้นสุด เป็นการฝังรากค่านิยมการบริโภควัตถุผ่านระบบการรับรู้โดยทางสื่อมวลชนและการโฆษณา ทำให้เกิดการติดตามการบริโภคอย่างไม่หยุดหย่อน ผลที่ตามมาคือ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลถูกตัดขาดอย่างสิ้นเชิง เหลือเพียงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของกับความต้องการที่จะบริโภคเท่านั้น ปรากฏการณ์ดังกล่าวมา ถือว่าเป็นจิตสำนักแห่งการบริโภคอย่างแท้จริง ความพึงพอใจของผู้คนในสังคมล้วนได้มาจากการบริโภคสินค้าและบริการต่างๆ ความพึงพอใจของผู้บริโภคจึงมากตามไปด้วย โดยได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชน

และการโฆษณา ช่วยกันผลักดัน ให้เกิดความต้องการเป็นกระบวนการในการกระตุ้น ให้มีการบริโภคอย่างไม่สิ้นสุด เมื่อนานวันเข้าจึงสังคมนกลายเป็นระบบของวัฒนธรรม ซึ่งจะค่อยๆซึมซับจนปัจจุบันแทบจะกลายเป็นวัฒนธรรมกระแสหลักของสังคมสมัยใหม่เนื่องจากการตลาดที่เน้นการบริโภค สินค้าและบริการมากกว่าอดีต

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้พบว่าการบริโภคนิยมของคนในสังคมปัจจุบัน เป็นการบริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการ โดย นรินทรพร สุบรรณพงษ์ ยังกล่าวอีกว่า

ลัทธิบริโภคนิยม คือ ความสามารถในการสร้างภาพลักษณ์โดยการโฆษณาชวนเชื่อให้ใครๆ ได้เห็นว่าต้องมีสิ่งของต่างๆ (Created need) ยิ่งสื่อมวลชนได้รับการพัฒนาเพื่อมารับใช้ความสามารถในการสร้างภาพลักษณ์ โดยการโฆษณามากเท่าไร บริษัทต่างๆก็ต้องทุ่ม เงินงบประมาณในการสร้างโฆษณามากขึ้นเท่านั้น เพื่อสร้างให้ ผู้บริโภคเห็นว่าสินค้าและบริการของตนเมื่อใช้แล้วจะได้ประโยชน์อย่างสูงสุด ทฤษฎีเกี่ยวกับบริโภคนิยมในสังคมยุคปัจจุบันไม่ได้ตั้งอยู่ในพื้นฐานของทฤษฎี อรรถประโยชน์(Utility)หรือทฤษฎีแห่งความพึงพอใจ(Pleasure) แต่จะถูกวางอยู่บนรากฐานของการสร้างคุณค่าและความหมายของวัตถุที่ถูกสร้างขึ้นในสังคมซึ่งอยู่บนความแตกต่าง (Difference) และเป็นเงื่อนไขที่ทำให้ผู้คนก้าวเข้าสู่การบริโภคเชิงสัญลักษณ์ (Consumerism of sign) สินค้าถูกกำหนดในฐานะที่เป็นส่วนประกอบในการสร้างบรรยากาศของระบบคุณค่าหนึ่งที่มีอยู่ ในสังคมสมัยใหม่ ไม่ใช่เพียงเพื่อประโยชน์ แต่เพื่อเป็นตราสินค้าที่สามารถสร้างศักยภาพในการแสดงความแตกต่างให้ผู้อื่นเห็นว่าผู้บริโภคนั้น มีสถานภาพทางสังคมหรือเศรษฐกิจ ที่เหนือกว่า นอกจากนั้นยัง มีการบริโภคนิยมที่มากับสื่อ เพื่อเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมของผู้บริโภคอีกด้วย (นรินทรพร สุบรรณพงษ์. 2555: 28, 30)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยพอจะสรุปได้ว่าการโฆษณาเป็นปัจจัยสำคัญต่อการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในสังคมปัจจุบัน เพื่อให้ได้ผลประโยชน์และการตอบรับที่เป็นผลดีที่สุด สื่อโฆษณาจึงมีบทบาทมากต่อวัฒนธรรมบริโภคนิยมหรือสังคมบริโภคนิยม โดย นุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม อธิบายถึงลักษณะของการโฆษณาและสื่อโฆษณาไว้ดังนี้

การโฆษณา (Advertising) ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือส่วนหนึ่งที่ใช้ในการสื่อสารการตลาดโดยใช้สื่อกลางที่ไม่ใช่ตัวบุคคล เป็นการสื่อสารมวลชนที่เข้าถึงผู้บริโภคด้วยระยะเวลาอันรวดเร็วทำให้บุคคลจำนวนมากได้รับรู้ และเป็นการจูงใจกลุ่มผู้บริโภคให้เกิดความต้องการในสินค้าและบริการได้ ขณะเดียวกันก็ต้องมีการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสมสำหรับสินค้าด้วยและในการศึกษาการโฆษณาจะต้องให้ความสนใจปัจจัยเหล่านี้ ได้แก่

1. การโฆษณาที่ตัวผลิตภัณฑ์ (Product Advertising) เป็นการโฆษณาที่มุ่ง ไปสู่ตัวผลิตภัณฑ์โดยตรง เป็นการให้ข้อมูลหรือข่าวสารต่างๆ เกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์ เช่น ประโยชน์ และคุณสมบัติพิเศษเพื่อชักจูงใจลูกค้าเกิดความสนใจในตัวสินค้า

2. การโฆษณาเน้นที่ตัวสถาบัน(Institution Advertising) เป็นการโฆษณา เกี่ยวกับตัวสถาบันหรือองค์การธุรกิจที่ทำหน้าที่ในการผลิตสินค้า เพื่อสร้างภาพพจน์ที่ดีของธุรกิจ ต่อประชาชนทั่วไป ลักษณะของการโฆษณาจะเน้นหนักทางด้านการขยายกิจการขององค์การธุรกิจ ระยะเวลาในการดำเนินการของธุรกิจ ตลอดจนการวิจัย และพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จ เพื่อทำให้ลูกค้าเกิดความเชื่อมั่นในผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมาเป็นการวางแผนการโฆษณาเพื่อจูงใจ ลูกค้าในระยะยาว

3. การโฆษณาเน้นที่กลุ่มผู้บริโภค อุตสาหกรรม และคนกลาง (Consumer Industrial and Trade Advertising) เป็นการโฆษณาที่เน้นไปยังกลุ่มผู้บริโภคหรือผู้ซื้อโดยตรง อาจ เป็นกลุ่มผู้บริโภคสุดท้าย หรือผู้บริโภคทางอุตสาหกรรมที่ซื้อสินค้านั้นไปใช้ในการผลิต เป็นการ โฆษณาที่มุ่งกระตุ้น จูงใจผู้ค้าส่ง ผู้ค้าปลีก ให้สนใจที่จะซื้อสินค้าของบริษัทไปเพื่อขายต่อ

4. การโฆษณาที่มุ่งกระตุ้นความต้องการพื้นฐาน และความต้องการชั้นเลือก เฟ้น (Primary and Selective Demand Advertising) ถ้าเป็นการโฆษณาที่มุ่งกระตุ้นความต้องการ พื้นฐานจะเป็นการโฆษณาที่ให้รายละเอียดเพื่อให้ผู้บริโภครู้จักสินค้าว่าใช้ประโยชน์อะไร อย่างไรบ้าง แต่ถ้าหากเป็นการโฆษณาที่มุ่งกระตุ้นความต้องการชั้นเลือกเฟ้น จะเป็นการโฆษณาที่เน้น ความแตกต่างของตรา ยี่ห้อ เพื่อให้ลูกค้ายอมรับ และเลือกผลิตภัณฑ์ของบริษัทแทนของคู่แข่ง

สื่อโฆษณา (Advertising Media)

เมื่อกำหนดประเภทของสื่อโฆษณาแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งต้องคำนึงว่า ควรเลือกโฆษณา ผ่านสื่อโฆษณาประเภทใดที่ทำให้ข้อมูลต่างๆ ส่งถึงกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายที่ต้องการมากที่สุดโดยคำนึงถึงระยะเวลาและต้นทุน ซึ่งสื่อสำหรับโฆษณาหลักๆ มีดังต่อไปนี้

โทรทัศน์ (Television)

เป็นสื่อโฆษณาที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคได้ดี ที่สุด เพราะจะต้องใช้ทั้งประสาทตา และ ประสาทหูไปพร้อมๆ กัน สื่อโฆษณาสามารถเข้าถึงผู้ชม จำนวนมากทั่วประเทศ เกิดการรับรู้ได้ง่าย เพราะมีทั้งเสียงและภาพที่เคลื่อนไหวได้ รวมทั้งลักษณะ ของการแบ่งเวลาของสถานีโทรทัศน์ ก็จัดแบ่ง เวลาตามกลุ่มของผู้บริโภค เช่น รายการเด็ก รายการ แม่บ้าน รายการพ่อบ้าน และอื่นๆ ทำให้ผู้ผลิต หรือองค์การธุรกิจสามารถเลือกช่วงเวลาที่จะส่งเสริม การขายได้อย่างเหมาะสม และมีข้อสำคัญคือ สามารถกระตุ้นความสนใจจากเนื้อหา เรื่องราวของ โฆษณาผลิตภัณฑ์ที่น่าเสนอ และชักจูงใจให้ซื้อ

สินค้า ทั้งให้อารมณ์ ความรู้สึกกับรู้ต่อชื่อเสียงของ สินค้ามากกว่าที่พบได้จากสื่ออื่นและโทรทัศน์ยังเป็นสื่อความบันเทิง ผู้ชมจะสามารถพบเห็น โฆษณาเพื่อการค้าได้ทุกครั้งที่เปิดรับชมรายการที่สนใจ

หนังสือพิมพ์ (Newspaper)

เป็นสื่อโฆษณาที่มีผู้นิยมใช้กันมากเพราะ สามารถครอบคลุมพื้นที่ และจำนวนผู้รับได้กว้างขวาง โดยเฉพาะถ้าหนังสือพิมพ์นั้นมีปริมาณการ พิมพ์จำหน่ายสูงและถ้าต้องการส่งสื่อข้อความในเขตท้องถิ่นก็อาจเลือกหนังสือพิมพ์ระดับท้องถิ่นเป็นสื่อการสนับสนุนการโฆษณาได้ นอกจากนั้นสื่อโฆษณาทางหนังสือพิมพ์ยังแบ่งออกเป็นกลุ่ม ตามระดับอายุ การศึกษา เพศ ทำให้ผลิตภัณฑ์ของบริษัทสามารถเข้าสู่กลุ่มผู้บริโภคได้ และการ ตีพิมพ์โฆษณาสินค้า คำขวัญ การพาดหัวที่สะดุดตาน่าสนใจก็จะสามารถชักจูงให้ผู้บริโภคสนใจและ อ่านในรายละเอียดของสินค้า

นิตยสาร (Magazine)

เป็นสื่อโฆษณาที่มีช่วงชีวิตยาวนานกว่าสื่อทาง หนังสือพิมพ์และเป็นสื่อที่สามารถใช้ภาพเพื่อชักจูงความสนใจจากผู้อ่านได้ และนิตยสารนี้จะเข้าสู่ กลุ่มผู้บริโภคเป็นกลุ่ม เช่น นิตยสารรถยนต์ นิตยสารกีฬา นิตยสารผู้หญิง นิตยสารท่องเที่ยวเป็น ต้น ผู้ผลิตสามารถใช้สื่อโฆษณานี้เข้าสู่กลุ่มลูกค้าที่ต้องการได้ นอกจากนั้น รูปแบบของนิตยสารมี รูปเล่มและสีสันสวยงาม ผู้อ่านสนใจที่จะเก็บรักษาเอาไว้เมื่ออ่านมาอ่านใหม่ก็จะเห็นภาพโฆษณานั้น ไปด้วย ในด้านการให้ข้อมูล และจูงใจผู้บริโภคที่กำลังแสวงหาข้อมูลผลิตภัณฑ์ที่ต้องการซื้อ ก็ จะ ค้นหาหรือค้นคว้าอ่านรายละเอียดจากนิตยสารที่มีเนื้อหาดังกล่าวเพิ่มเติม เช่น ผู้ที่กำลังซื้อรถยนต์ ก็จะอ่านข้อมูลที่ตนสนใจจากนิตยสารที่เกี่ยวกับรถยนต์ซึ่งมีหน้าโฆษณารถยนต์ที่ตีพิมพ์อยู่ ผู้อ่าน สามารถพบเห็นรายละเอียดได้ และโดยมากแล้วกลุ่มผู้ชอบอ่านนิตยสารโฆษณาประเภทนี้จะต้อง เลือกทำเลในการติดตั้ง และการใช้ข้อความต้องสั้น กระชับ ชัดเจน และได้ใจความ สีสันจะต้อง สะดุดตา สามารถดึงดูดความสนใจของบุคคลทั่วไปให้เกิดกับตัวผลิตภัณฑ์ได้

วิทยุ (Radio)

เป็นสื่อโฆษณาที่ครอบคลุมผู้บริโภคในวงกว้างต้นทุนของ การโฆษณาโดยใช้สื่อประเภทนี้มีค่าใช้จ่ายไม่สูงมากนัก กลุ่มผู้บริโภคที่มีรายได้น้อยสามารถซื้อ วิทยุใช้ได้ ในราคาไม่แพง ทั้งผู้ไม่รู้หนังสือก็สามารถได้รับประโยชน์จากสื่อโฆษณานี้ได้และมีจุดดี คือ สามารถเลือกกลุ่มผู้ฟังที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้ การโฆษณาสินค้าทางสื่อวิทยุสามารถชักจูงให้ กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้เรื่องราวของสินค้า

สื่อโฆษณากลางแจ้ง (Outdoor Advertising)

เป็นป้ายโฆษณาที่ทำด้วยไม้ หรือป้ายโฆษณาใช้ไฟฟ้าการใช้สื่อโฆษณาประเภทนี้ไม่ได้เจาะจงไปกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง แต่มุ่งเพื่อเตือนความทรงจำของผู้บริโภคที่ผ่านสัญจรไปมา ดังนั้นการใช้สื่อโฆษณาประเภทนี้จะต้อง เลือกทำเลในการติดตั้งและการใช้ข้อความต้องสั้น กระชับ ชัดเจน และได้ใจความ สื่อสื่อนี้จะต้องสะดุดตา สามารถดึงดูดความสนใจของบุคคลทั่วไปให้เกิดกับตัวผลิตภัณฑ์ได้

สื่อโฆษณา ณ แหล่งที่ลูกค้าซื้อ (Point of Purchase Advertising)

เป็นการนำเอาวัสดุอุปกรณ์ตกแต่ง ณ จุดขายมาตกแต่งโชว์รวมหน้าร้าน เช่น แผ่นป้ายผ้า โปสเตอร์ ธงราว สติกเกอร์ และอื่นๆ รวมถึงการจัดตกแต่งภายในร้านเพื่อชักจูงให้ลูกค้าสนใจและกระตุ้นให้ลูกค้าเกิด ความต้องการสินค้า ทั้งยังเป็นการแจ้งข่าวสารของผลิตภัณฑ์กระตุ้นการรับรู้ และสร้างความ น่าเชื่อถือต่อผู้บริโภค (นุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม.2553: 18-20)

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยเห็นว่าสังคมบริโภคนิยม เกิดจากการถูกชักจูงผ่านสื่อต่างๆไม่ว่าจะเป็นการโฆษณาผ่านโทรทัศน์ หรือผ่านทางกระแสสังคมออนไลน์ โดยสื่อกลางเหล่านี้เป็นตัวกระตุ้น และตอบสนองความต้องการได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดกลุ่มผู้บริโภคและกระจายวงกว้างขึ้นจนเกิดการเป็นลัทธิบริโภคนิยมขึ้นมาได้

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

3.1 ทฤษฎีการรับรู้ความงามและสุนทรียศาสตร์

สกนธ์ ภู่งามดี กล่าวว่า สาระสำคัญของการรับรู้ด้านความงามในศิลปะและองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณค่าทางความงาม มีสาระสำคัญดังนี้

คำจำกัดความเกี่ยวกับคุณค่าทางความงามตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์นั้นไม่มีขอบเขตตายตัวเช่นเดียวกับการให้ความหมายเกี่ยวกับคำว่า ศิลปะ โดย สกนธ์ ภู่งามดี อ้างว่า พจนานุกรมฉบับภาษาอังกฤษได้ให้ความหมายของคำว่า สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ว่า เป็นความหมายของการศึกษาปรัชญาโดยเกี่ยวข้องกับการศึกษาแนวคิดหลักหรือสั่งกับเรื่องความงาม

จากการศึกษาและการค้นคว้าข้อมูล ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ความงาม ตามแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ไม่ใช่เพียงแค่ความงามของรูปลักษณะภายนอกเพียงอย่างเดียว ความงามมักแอบแฝงในสิ่งต่างๆที่พบเห็นหรือตามสถานการณ์และสิ่งรอบข้างขณะนั้น ความงามจึงต้องอาศัยความเข้าใจอย่างถ่องแท้ สกนธ์ ภู่งามดี อธิบายถึงประโยชน์ของการรับรู้ความงามตามแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ไว้ดังนี้

1. การนำองค์ความรู้ทางสุนทรียศาสตร์ไปใช้ในการสร้างผลงานศิลปะ

องค์ความรู้ดังกล่าวเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำคัญของศิลปะทั้งหมด ทั้งศิลปะบริสุทธิ์และศิลปะประยุกต์ ด้วยเหตุที่ว่าสุนทรียศาสตร์ ทำให้เกิดความเข้าใจคุณค่าของความงามของสิ่งนั้นได้มากขึ้นและยังสามารถนำไปเป็นแนวความคิดในส่วนของการลงมือปฏิบัติการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทต่างๆ เพื่อให้ผู้พบเห็นงานศิลปะเหล่านั้นได้รับรู้ถึงคุณค่าแห่งความงามของผลงาน

2. การดำเนินชีวิตที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์

เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจถึงคุณค่าของความงามในสิ่งที่ได้พบเห็น ได้ยิน หรือที่รับรู้ได้จากประสาทสัมผัสอื่นๆ ซึ่งหมายถึงการเข้าใจในคุณค่าของความงามจากสิ่งรอบตัวมนุษย์นั่นเอง เช่น การร่วมกิจกรรมการดูนกแล้วเกิดความเพลิดเพลินในความงามของนกที่หาดูได้ยาก ความรู้สึกเพลิดเพลินที่เกิดจากจิตสำนึกเช่นนี้ ถือเป็นอารมณ์ที่จัดอยู่ในกรอบของสุนทรียศาสตร์ที่เน้นคุณค่าของความงามที่ไม่ใช่เพียงรูปลักษณะภายนอก ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะการดำเนินชีวิตที่มีผลต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. สภาพแวดล้อมกับสุนทรียศาสตร์

ในโลกปัจจุบันมนุษย์อยู่อยู่ท่ามกลางความเจริญที่มีการเกิดภาวะมลพิษต่างๆ เช่น อากาศเป็นพิษ มนุษย์จึงต้องไขว่คว้าหาอากาศที่บริสุทธิ์และการพักผ่อนหย่อนใจในสภาพที่แวดล้อมดี เช่น สวนสาธารณะที่มีธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่สวยงามพร้อมการตกแต่งด้วยงานประติมากรรมประดับสวน สิ่งเหล่านั้นนอกจากจะมีประโยชน์แล้วและผลดีต่อสุขภาพแล้วยังแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสุนทรียศาสตร์ที่มีผลต่อมนุษย์และสภาพแวดล้อมอย่างชัดเจน

4. การทำความเข้าใจและซาบซึ้งในสุนทรียศาสตร์

คุณสมบัติทางกายภาพ หมายถึงความพร้อมและความสมบูรณ์ของประสาทสัมผัส อันได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้นและกายสัมผัส เมื่อประสาทส่วนใดได้รับการสัมผัสสุนทรียวัตถุ จึงเกิดการรับรู้ว่าได้สัมผัสกับสิ่งใด คุณสมบัติทางจิตหมายถึงความพร้อม ความสมบูรณ์ หรือระดับความปกติของจิตมนุษย์เนื่องจากคุณสมบัติทางจิตเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆรวมถึงทัศนคติ ค่านิยม หรืออื่นๆที่เป็นนามธรรม (สกนธ์ ภู่งามดี. 2547: 6-11)

จากเนื้อหาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า สุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องสัมผัสภายในของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นความงามทางสุนทรียของศิลปะหรืออื่นๆที่เป็นนามธรรม คุณค่าทางความงามตามสุนทรียศาสตร์จึงไม่มีกฎตายตัว มนุษย์เป็นผู้รับรู้ภายใต้กระบวนการการเกิดประสบการณ์ทางสุนทรียะของตนเอง ความงามอยู่ในใจของแต่ละคน แต่หากพยายามหาความหมายของคำว่างามที่แท้จริงให้เกิดความเข้าใจที่เป็นสากลแล้วจะพบว่าไม่สามารถหาคำนิยามที่เป็นสากลได้ทำให้ยังคงเกิดข้อถกเถียงกันเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในแวดวงของนักสุนทรียศาสตร์ ปัญหานี้ก็ได้รับความสนใจมาเป็นเวลายาวนาน

ในการกล่าวถึงความงาม บุคคลโดยทั่วไปอาจคิดถึงสิ่งที่สวยงาม ตราตรึง ประทับใจ เพลิดเพลินหรืออาจคิดถึงความงามที่อยู่ในผลงานศิลปะเพียงเท่านั้น แต่หากเป็นความงามในทาง สุนทรียศาสตร์นั้น แนวคิดเรื่องความงามนั้นไม่ใช่เพียงแต่สนใจว่าความงามคืออะไรแต่นักสุนทรียศาสตร์ได้มีการพยายามหาคำนิยามที่แท้จริงของความงาม การอธิบายถึงตำแหน่ง, ประเภท ของความงามและลักษณะของความงามรวมทั้งการหาเกณฑ์การตัดสินความงามเหล่านี้ล้วนแต่เป็นปัญหาที่ได้รับความสนใจจากนักปรัชญามาเป็นระยะเวลาอันยาวนานตั้งแต่ปรัชญาในยุคโบราณ กระทั่งในปัจจุบันนักปรัชญาก็ยังคงพยายามหาคำอธิบาย ตลอดจนสร้างทฤษฎีขึ้นมามากมายแต่ก็ยังไม่สามารถหาข้อสรุปได้อย่างแท้จริง ในการศึกษาแนวคิดเรื่องความงามนั้นโดยทั่วไปจะได้รับ ความสนใจในเรื่องความงามในงานศิลปะเป็นหลักแต่ความงามนั้นแทรกอยู่ในทุกส่วนของชีวิต ของมนุษย์ ความงามของชีวิตมนุษย์เองเป็นเรื่องที่มีความน่าสนใจและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตเป็นอย่างมาก (แนวคิดเรื่องความงาม.2558.ออนไลน์)

ขณะเดียวกัน โอลินา พูลทองดีวัฒนา อธิบายถึงความหมายของความงามของแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ไว้ ความว่า

สุนทรียศาสตร์ คือ ปรัชญาสาขาหนึ่งที่ว่าด้วยเรื่องของความงาม เป็นการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับนิยามความหมายของความงาม ประสบการณ์การรับรู้ความงาม และการตัดสิน คุณค่าความงาม ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติและในศิลปะ เนื่องจากสุนทรียศาสตร์เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญา วิธีการศึกษาจึงดำเนินไปตามวิธีการทางปรัชญา คือ เป็นการมุ่งหา คำตอบ ที่เป็นไปได้ ต่อปัญหาหนึ่งๆ ด้วยการให้เหตุผลเป็นเครื่องมือ ด้วยเหตุนี้คำ ตอบทางปรัชญาจึงมีลักษณะเป็น ปลายเปิด มีสภาวะของการไม่รู้จบ และยากที่จะบ่งชี้ได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม ปรัชญาในสมัยหนึ่งอาจ ถูกพัฒนาต่อไปหรือถูกโต้แย้งโดยปรัชญาซึ่งคิดค้นขึ้นในภายหลังได้ ดังนั้น ปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์จึง ไม่มีความสมบูรณ์อันเป็นที่สุดในตัวเอง และไม่มีความเป็นสากล เพราะปรัชญาหนึ่งอาจเป็นของคนกลุ่ม หนึ่งหรือจำกัดอยู่กับโลกทัศน์สมัยใดสมัยหนึ่ง แต่ไม่สอดคล้องหรือไม่สามารถใช้กับคนกลุ่มอื่นหรือสมัยอื่นได้ (โอลินา พูลทองดีวัฒนา. 2556: 1)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าความงามด้านศิลปะตามแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ก่อนจะก่อให้เกิดความงามหรือการรับรู้และเข้าถึงความงามของผลงานชิ้นนั้นๆ จะต้องมีการประกอบหลักการต่างๆของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดย ประเสริฐ ศีลรัตนากล่าวถึงหลักการทางศิลปะ ความว่า

หลักการทางศิลปะ ในทุกแขนงต่างก็มีหลักการ หรือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน โดยจะมีจุดเริ่มต้น มีบางสิ่งบางอย่างมากระตุ้นจนทำให้เกิดความต้องการในการทำงานศิลปะ ซึ่งถ้าไม่มีความต้องการในการสร้างงานศิลปะแล้วมนุษย์คง ไม่สามารถสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะขึ้นมาได้ กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะจึงเป็นกิจกรรมที่เริ่มต้นตั้งแต่มนุษย์ ความต้องการในการทำงานศิลปะ ถ่ายทอดผ่านกระบวนการทางศิลปะจนกระทั่งออกมาเป็นผลงาน ศิลปะในที่สุด กิจกรรมที่อยู่ระหว่างตัวกระตุ้นไปจนกระทั่งงานสำเร็จโดยมีสมอองกับกายเป็นผู้กระทำ ซึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินจะมีหน้าที่ดังนี้คือ

1. การถ่ายโอนการรับรู้ประสาทสัมผัสไปเห็นความรู้สึก
2. รับแรงบันดาลใจที่ซ่อนเร้นอยู่ได้
3. นำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาสร้างเป็นสิ่งใหม่
4. สร้างแนวคิดให้เป็นรูปทรงที่สัมผัสได้
5. แสดงความรู้สึกด้านการสร้างเป็นผลงานขึ้นมาซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะต้องถูกดำเนินการขึ้น

อย่างครบถ้วนสมบูรณ์จึงจะเกิดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นมาได้สำเร็จ

โดยมีทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ทางศิลปะไว้ 2 ทฤษฎีใหญ่ คือ

1. ทฤษฎีแรงกระตุ้น (Propulsive Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสิ่งที่ควบคุมหรือบงการเกิดขึ้นกับศิลปินก่อนที่กระบวนการสร้างสรรค์จะเกิดขึ้น และระหว่างกระบวนการจนสร้างสรรค์งานสำเร็จ

2. ทฤษฎีเป้าหมาย (Finalistic Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าสิ่งที่ควบคุมอยู่ที่เป้าหมายสุดท้ายของกระบวนการสร้างงาน ซึ่งจากทฤษฎีทั้งสอง เป็นขั้นตอนก่อนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นกระบวนการทางความคิด จินตนาการ และเกิดเป็นผลงานในที่สุดแต่ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานได้นั้นจะต้องคำนึงถึงความเข้าใจในการรับรู้ทางศิลปะ ในแต่ละลักษณะ ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดทางด้านรูปแบบหรือสื่อวัสดุที่นำมาใช้เป็นสื่อสัญลักษณ์แทนความหมายทางแนวคิด ความรู้สึก ออกมาในรูปแบบงานศิลปะ

ความเข้าใจในการรับรู้ทางศิลปะ การทำความเข้าใจในการใช้รูปแบบหรือสื่อวัสดุไว้ว่าในการทำความเข้าใจอาจแยกคำถามหรือข้อสังเกตออกได้ดังนี้คือ คำถามเกี่ยวกับรูปแบบด้วยการถ่ายทอดรูปแบบนั้นมีทั้งที่เป็นรูปธรรม กึ่งนามธรรม และที่เป็นนามธรรม ในกรณีรูปแบบที่เป็นรูปธรรม หรือกึ่งนามธรรม ผู้ดูยังพอจับใจความ ได้ความหมายได้ว่าเป็นอะไรหมายถึงอะไร แต่ในกรณีที่รูปแบบนามธรรม อาจจะยากต่อการคาดเดาหรือตีความ ผู้ดูต้องได้รับการชี้แนะจากศิลปิน หากไม่เคยมีพื้นฐานในการทำความเข้าใจกับผลงานรูปแบบนามธรรมมาก่อนซึ่งศิลปินอาจอธิบายว่า เหตุที่สร้างออกมาในรูปแบบนี้เพราะอะไร หรืออาจเขียนเป็นคำอธิบายประกอบภาพให้ผู้ดูได้รับการชี้แนะแนวทางนำไปสู่การรับรู้และทำความเข้าใจ ข้อต่อมาคือ สื่อวัสดุในกรณีที่ไมแสดงรูปแบบที่เหมือนจริงตามธรรมชาติ ศิลปินจะให้วัสดุเป็นสื่อสัญลักษณ์แทนความรู้สึกแทนรูป ซึ่งวัสดุที่ศิลปินนำมาแสดงย่อมมีความแตกต่างกันออกไปตามกำหนดใช้ เช่น ความรักอาจแสดงออกด้วยสีแดง สีชมพู สีขาว สีม่วง และสีดำคือการใช้สื่อประเภทสี ความรักอาจใช้สื่อรูปดอกกุหลาบ รูปหัวใจ รูปกามเทพ คือการ

กำหนด รูปแบบแทนความรู้สึกที่ต่างกันออกไป ดังนั้นการนำวัสดุใดมาแทนความรู้สึกเป็นสื่อสัญลักษณ์ สิ่งนั้นย่อมมีความหมายตามการกำหนด อยู่ในตัวของมันเองผู้ดูจะรับรู้ได้อย่างตรงความหมาย ย่อมต้องอาศัยการอธิบายชี้แจง แต่ถ้าไม่ได้รับการชี้แจงถึงความหมายของสื่อสัญลักษณ์ผู้ดูอาจคาดเดาความหมายได้ เช่น ความรักสีแดงหมายถึง ความรักอย่างไร ความรักสีม่วงหมายถึงอย่างไร เป็นต้น (ประเสริฐ ศรีรัตน. 2542: 185)

3.2 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับศิลปะการจัดวาง

อติเทพ แจ่มนาลาว และคณะ กล่าวว่า อินสตอลเลชัน(Installation)หากแปลแบบตรงตัวจะหมายถึงการติดตั้ง รวมถึงการติดตั้งสิ่งต่างๆทั้งที่ใช้และไม่ใช้ศิลปะแต่ในความหมายที่เฉพาะลงมาในงานศิลปะแบบทัศนศิลป์แล้ว หมายถึงงานศิลปะที่มีตัววัตถุทางศิลปะสัมพันธ์เฉพาะกับพื้นที่ (Site-Specific)ในความหมายนี้ อินสตอลเลชันถูกทำขึ้นสำหรับพื้นที่เฉพาะนั้นๆเช่น ทำขึ้นเพื่อติดตั้งในแกลเลอรีหรือพื้นที่กลางแจ้ง ความสำคัญของผลงานไม่ได้อยู่ที่ศิลปวัตถุชิ้นใดชิ้นหนึ่งเท่านั้น แต่ความสำคัญจะอยู่ที่การประกอบส่วนต่างๆหรือการจัดสภาพแวดล้อมทั้งหมดซึ่งปัจจุบันนี้การแปลคำว่าอินสตอลเลชันเป็นภาษาไทย คือศิลปะจัดวาง ได้รับความนิยมนำมาใช้ในการศิลปะของไทยพอสมควรจึงเกิดการเรียกใช้ที่ควบคู่กันไป ทั้งอินสตอลเลชันและศิลปะจัดวาง ในปัจจุบันสื่อใหม่ที่มีอายุสิบปีกว่าแล้วนี้ได้กลายเป็นแนวปฏิบัติพื้นฐานที่นิยมทำกันทั่วไปมากขึ้นเรื่อยๆ ทุกที่การจัดวางเป็นงานศิลปะที่ทำให้คนดูได้ประสบการณ์ในการอยู่ร่วมหรือการมีศิลปะแวดล้อมตัวผู้ดู เช่นเดียวกับจิตรกรรมฝาผนังในพื้นที่สาธารณะและศิลปะในสถาปัตยกรรมทางศาสนาต่างๆ ที่มักจะมีลักษณะการจัดวางทุก อย่างโดยคำนึงถึงองค์รวม

ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 20 หรือตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 (พ.ศ.2503) งานด้านคอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art) ได้เริ่มมีบทบาทที่เป็นสากล ซึ่ง เป็นงานที่เน้นความคิดที่อยู่เบื้องหลังผลงานมากกว่าทักษะหรือฝีมือ ของศิลปิน โดยมีคำประกาศของการทำงานที่แตกต่างกันออกไป แนวความคิดที่ถูกใช้ในการสื่อสาร ได้มีการใช้สื่อในการแสดงออกที่แตกต่างกันไป อาจรวมถึงบทความ แผนที่ แผนผัง ภาพยนตร์ วีดีทัศน์ ภาพถ่าย และการแสดง แล้วนำมาแสดงในห้องแสดงภาพหรือ สถานที่อื่นที่ศิลปินออกแบบไว้แล้ว และในบางครั้งก็วางทัศนภายนอก ในธรรมชาติก็อาจใช้เป็นส่วนหนึ่งของผลงาน เรียกว่า Land Art ข้อสังเกตสำหรับศิลปินแนวคอนเซ็ปชวลอาร์ต คือแนวคิดในการ แสดงออกมีความสำคัญมากกว่าผลงานศิลปะที่ถูกสร้างขึ้นให้เป็น รูปธรรม คอนเซ็ปชวลอาร์ต เป็นศิลปินที่ต้องการให้ผลงานก่อขึ้น ในใจและสามารถระลึกอยู่ในความทรงจำมากกว่าการสร้างไว้เป็น วัตถุ เปรียบเสมือนการดูละครหรือเดินรำซึ่งเมื่อการแสดงผ่านพ้น ไปแล้ว ภาพเหล่านั้นยังคงอยู่ในความทรงจำของผู้ดู คอนเซ็ปชวลอาร์ตได้ก่อตั้งในประเทศอิตาลี ในปี ค.ศ. 1966 โดยพัฒนามาจาก

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยวัสดุไร้ค่า (อติเทพ แจ่มนาลาว; และคณะ. 2558: 24-25)

ขณะเดียวกันผู้วิจัยพบข้อมูลที่ใกล้เคียงกันเกี่ยวกับลักษณะของศิลปะจัดวาง โดยมีใจความดังนี้

ศิลปะการจัดวางเริ่มมีการใช้เรียกศิลปะการจัดวางที่เกิดขึ้นในประมาณคริสต์ศักราช 1970 เป็นงาน ศิลปะประเภทสามมิติที่นำมาวางเรียงกันในลักษณะต่างๆ ตามพื้นที่วางทำให้เกิดความสัมพันธ์ ระหว่างวัตถุและมีเนื้อหาโดยรวมกัน เทคนิคการจัดวางผลงาน ศิลปะเน้นไปที่การแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับสิ่งแวดล้อมเป็นการนำเอาชิ้นส่วนของมาประกอบกันระหว่างวัตถุ ประเภท 3 มิติ กับ 3 มิติ หรือ 2 มิติ กับ 3 มิติ ในเนื้อหาหนึ่งเดียวผู้ชมสามารถเดินดูงานตามส่วนต่างๆ ได้ทั้งหมด คล้ายกับผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งลักษณะของศิลปะการจัดวางมีรูปลักษณะที่น่าสนใจ (ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะ.2558.ออนไลน์)

ผู้วิจัยเข้าใจถึงความหมายของศิลปะจัดวางว่า เป็นงานศิลปะที่มีมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ ที่อาจจะพื้นที่ที่เจาะจงหรือไม่เจาะจง อย่างที่พบเห็นกันปกติทั่วไป เช่นการจัดแสดงงานผลงานศิลปะในห้องว่างของแกลเลอรี หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ อาคาร หรือสถานที่ต่างๆ ที่มีขอบเขตจำกัด จากการศึกษาข้อมูลของผู้วิจัย การสร้างสรรค์งานศิลปะจัดวางต้องอาศัยหลักองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ดังนี้

องค์ประกอบของศิลปะประเภทจัดวาง

1. ความเฉพาะเจาะจงกับพื้นที่ สำหรับศิลปินที่เลือกสรรพื้นที่ที่มีนัยยะสำคัญ และต้องการความเฉพาะเจาะจง เพื่อใช้ความหมายที่มีอยู่มาตอบสนองต่อแนวความคิด
2. ความชั่วคราว ไม่คงทนถาวร ผลงานจัดวางส่วนใหญ่มีลักษณะไม่คงทนถาวร อาจมีการแปรเปลี่ยนทุกครั้งที่น่าออกแสดง ในกรณีที่เปลี่ยนสถานที่ ซึ่งโดยปกติการเปลี่ยนพื้นที่ ก็ย่อมทำให้การจัดวางถูกปรับเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน เพราะเป็นสิ่งที่ต้องสัมพันธ์กัน
3. ความคิดของศิลปิน ความคิดจากสติปัญญาของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน อาจเป็นความมุ่งหมายในการสร้างกายภาพ หรือใช้แนวคิดเป็นตัวนำ
4. การสร้างปฏิสัมพันธ์ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงาน พื้นที่ และผู้ชม ให้เกิดองค์รวมเป็นสำคัญ
5. กระบวนการ การทำผลงานจัดวาง ส่วนมากมีการให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างผลงาน มากกว่าผลงานสำเร็จสุดท้าย

6. การเก็บบันทึกข้อมูล เนื่องจากความไม่คงทนถาวรของผลงาน จึงควรมีการเก็บบันทึกข้อมูลอย่างเป็นระบบไว้ทั้งหมด ได้แก่ภาพร่าง 2 มิติ แบบจำลอง 3 มิติ ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ภาพถ่ายและวิดีโอ

นอกจากนี้ ศิลปะการจัดวางยังมีอีกหลายประเภท โดยสามารถจำแนกประเภทของการจัดวางแบบกว้างๆ ดังต่อไปนี้

1. การจัดวางแบบสัมผัส การสัมผัสเข้าไปให้เต็มพื้นที่ อาจเป็นวัตถุ แสง สี เสียง หรือผัสสะอื่นๆ ใช้กายภาพ ความท้าทายในการสะกดคนดู เพื่อให้ผู้เสพหรือผู้ชมเกิดความรู้สึกและเกิดอารมณ์ร่วมกับผลงานนั้นๆ

2. การจัดวางแบบจำลองของจริง การใช้พื้นที่สัมผัสแบบจำลองให้เสมือนจริง เป็นการเปิดประเด็นเรื่องนัยยะของพื้นที่และสถานที่ที่ถูกนำมาจำลอง เพื่อให้เกิดความฉงนสงสัยรวมไปถึงการเกิดคำถามของการผิดที่ผิดทาง

3. การจัดวางแบบแทรกแซง หรือแทรกแซงเพื่อเข้าวิจารณ์ การจัดวางประเภทนี้มีลักษณะเฉพาะเจาะจงกับพื้นที่ เป็นการแทรกแซงผลงานเข้ากับพื้นที่

4. การจัดวางแบบส่งเสริมทางกายภาพ เป็นการจัดวางแบบแทรกแซงเข้าสู่พื้นที่เฉพาะเจาะจง เพื่อส่งเสริมกายภาพการสร้างความสัมพันธ์จากสิ่งที่มีอยู่เดิมในพื้นที่กับสิ่งที่สร้างขึ้นใหม่ (ศิลปะจัดวาง. 2557: ออนไลน์)

ขณะเดียวกัน อนิวัฒน์ ทองสีดา อธิบายถึงลักษณะของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทการจัดวาง ไว้ความว่า

ศิลปะจัดวาง เป็นรูปแบบการทำงานศิลปะที่ใช้วิธีการทางเทคนิคเข้าไปติดตั้งในพื้นที่เฉพาะหรือพื้นที่อื่นๆ สร้างขึ้น โดยให้ความสำคัญกับทุกรายละเอียดที่ปรากฏเห็นได้ด้วยตา เป็นงานศิลปะที่สร้างประสบการณ์ส่วนรวม ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความสำคัญของงาน โดย อนิวัฒน์ กล่าวว่า ศิลปะจัดวางเริ่มต้นจากการทำงาน พ็อบ อาร์ต ผลงานที่น่าสนใจและเป็นจุดเปลี่ยนทางความคิดคือเรื่องของพื้นที่ ในสมัยที่ตลาดศิลปะตกต่ำและการหันกลับมาของศิลปะคอนเซ็ปชวล ทำให้รูปแบบของศิลปะการจัดวางเป็นที่แพร่หลายและเกิดการยอมรับ อีกทั้งยังสามารถสร้างคุณค่าได้ดีไม่น้อยกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ ด้วยวิธีการที่ร่วมสมัยและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากจุดเริ่มต้นของการนำวัสดุเข้ามาใช้จนถึงการนำเอาสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสร้างรูปแบบการทำงานแบบสื่อผสมและกำลังได้รับความสนใจในวงการศิลปะปัจจุบัน (อนิวัฒน์ ทองสีดา. 2553: 11-12)

ในงานศิลปะประเภทศิลปะจัดวาง ศิลปินจำนวนไม่น้อยใช้วัสดุและกรรมวิธีการทางศิลปะผสมผสานกัน โดยเรียกกันว่า Mixed Media Installation ยกตัวอย่างศิลปินและผลงานที่สำคัญในรูปแบบศิลปะจัดวาง ดังนี้

1. Joseph Beuys มีผลงานชิ้นที่สำคัญได้แก่ The Pack (Das Rudel)



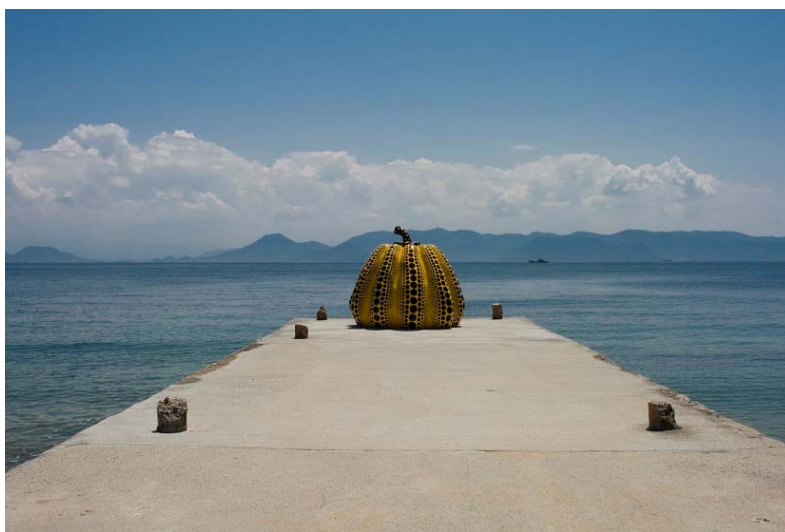
ภาพประกอบ 2 The Pack (Das Rudel)

ที่มา: http://www.artpositions.blogspot.com/2011_02_01_archive.html

ค.ศ. 1969 รถบัสเล็ก VW จัดวางด้วยรถเลื่อนน้ำแข็ง 24 คัน ชีชีง/ไขมัน, เชือกทำจากผ้าฝ้าย แผ่นผ้าสักหลาดม้วนมัดด้วยเข็มขัด ไฟฉาย ผลงานจัดวางแสดงที่ Neue Galerie Kassel, VG Bild-Kunst ณ กรุง Bonn ในปี ค.ศ. 2010

ผลงานอิสระสำคัญชิ้นหนึ่ง ที่มีความหมาย คู่ขนานไปกับกิจกรรม คือผลงานศิลปะจัดวาง The Pack (Das Rudel) ของปี ค.ศ. 1969 ผลงานจัดวางชิ้นนี้ ตั้งแสดงอยู่ในห้องที่ศิลปินได้จัดทำขึ้นเอง ณ Neue Galerie Kassel ที่เมือง Kassel ในประเทศเยอรมนี ตั้งแต่ ค.ศ.1976 ซึ่งก่อนหน้านี้ได้ถูกประมูลจากแหล่งซื้อขายศิลปะแห่งเมือง Cologne โดยนักสะสมเอกชน มีมูลค่าถึง 110,000 DM (2.32 ล้านบาท) ซึ่งภายหลังถูกมอบให้นำมาจัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์ ภัณฑารักษ์ศิลป์ การซื้อขายครั้งนั้นเป็นจุดสำเร็จครั้งแรกของศิลปินในตลาดสากล ซึ่งตราบนานทุกวันนี้ ผลงานจัดวางชิ้นนี้ได้รับอนุญาตให้ยืมแสดงรวมทั้งสิ้นเพียงสามครั้งเท่านั้น ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1979 โดย Solomon R. Guggenheim Museum ที่กรุง New York ในนิทรรศการแสดงผลการประพันธ์ย้อนหลังของ Joseph Beuys ซึ่งยังอยู่ภายใต้การควบคุมจัดวางของศิลปินเอง ส่วนครั้งต่อมา คือ ในปี ค.ศ. 2005 ได้ถูกรับเชิญไปแสดงที่ Tate Modern ที่กรุงลอนดอน (London) ประเทศอังกฤษ และปัจจุบันได้ถูกเชิญให้ร่วมแสดง นิทรรศการ "Joseph Beuys - Parallelprozesse Nordrhein-Westfalen" ในประเทศเยอรมนี (artpositions.2558.ออนไลน์)

2. ยาโยอิ คาชูมะ (Yayoi Kasuma) มีผลงานชิ้นที่สำคัญ ได้แก่ Pumpkin



ภาพประกอบ 3 Pumpkin

ที่มา: <http://www.tcdc.or.th/src/19609/www-tcdc-or-th/NAOSHIMA-Where-Art-Space-Lands-on-Seascape>

ฟักทอง (Pumpkin, 1994) ของ ยาโยอิ คัชมะ (Yayoi Kusama) ศิลปินหญิงแนวพ็อพ-อาร์ตชาวญี่ปุ่นที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น ตั้งตระหง่านกลางพื้นที่กว้างขวาง สีฉ่ำและลวดลายสะดุดตาผู้ที่พบเห็น จนถูกยกให้ยกเป็นจุดสำคัญของเมืองไปโดยปริยาย (naoshima.2558.ออนไลน์)

3. มณเฑียร บุญมา (Montian Boonma) มีผลงานชิ้นที่สำคัญได้แก่ Temple of the Mind: Sala for the Mind



ภาพประกอบ 4 Temple of the mind: Sala for the mind

ที่มา: <http://prepositionmag.com/article/sala-for-the-mind/>

ผลงานการสร้างงานสื่อผสมและศิลปะจัดวาง (Installation Art & Sculpture) ของ มณเฑียร บุญมา โดยการใช้วัสดุ รูปแบบ และเนื้อหาเรื่องราวความเชื่อในรูปแบบไทยชนบทและจินตนาการผ่านพุทธปรัชญา นอกจากจะสะท้อนถึงความเชื่อด้านศาสนา, วัฒนธรรมแบบพุทธศาสนา และอิทธิพลทางศิลปะทั้งของด้านตะวันออกและทางตะวันตกของตัวศิลปินเองแล้ว ยังก่อให้เกิดกระแสการพัฒนาเชิงความคิดแนวศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ที่มีทั้งความเป็นสากลและแทรกเนื้อหา วัฒนธรรมของความเป็นไทยได้อย่างสมบูรณ์ผลงานศิลปะประติมากรรมทรงสูงที่มีรอยแยกและเปิดด้านบน สื่อนามธรรมในรูปแบบสัญลักษณ์ของ บ้าน กระโถม หรือศาลา เสมือนเป็นช่องที่เชื่อมถึงระบบจักรวาล การจัดเรียงกล่องไม้ที่บรรจุไปด้วยพืชสมุนไพรซึ่งมีคุณสมบัติเป็นยารักษาและใช้กลั่นบำบัดโรคอย่างเป็นระดับสื่อแสดงถึงการร้อยเรียงเรื่องราวทางกรรมความต่อเนื่องของพื้นโลกไปสู่สวรรค์ มณเฑียรใช้

ศักยภาพของแรงโน้มถ่วงโลกแขวนชิ้นงานรูปทรงทรงระฆังไว้ภายในเพื่อแสดงถึงที่ว่างและเวลา (Space and Time) ส่งผ่านถึงเอกภาพ

นอกเหนือจากรูป Form ภายนอกที่เป็นนามธรรม ศิลปินยังพยายามสื่อความรู้สึก ส่งต่อความคิดเชิงนามธรรมถึงผู้ชม ให้รู้สึกเหมือนถูกเชิญเข้าไปมีส่วนร่วมในการเฝ้ายารักษาร่างกายจิตใจ และจิตวิญญาณ สังเกตได้จากการจัดการพื้นที่ภายในที่โอบล้อมและเต็มไปด้วยความศักดิ์สิทธิ์ (sacred) เปรียบเสมือนประติมากรรมสถานที่จำลองแห่งนี้ปราศจากโรคภัยโรคยา งานศิลปะสื่อผสมของ มณฑิยา บุญมา ถือเป็นงานศิลปะที่ขยายขอบเขตประสาทสัมผัสในการรับรู้ทั้งทางการมองเห็นในทัศนศิลป์ เรื่องราว สัจธรรมของชีวิต ไปถึงการได้กลิ่นจากผลงานศิลปะซึ่งเป็นการเชื้อเชิญให้คนดูเข้ามาสัมผัส และสร้างประสบการณ์ร่วมกับชิ้นงานศิลปะนอกเหนือจากรูปธรรมที่มองเห็น (prepositionmag.2558.ออนไลน์)

3.3 ศิลปินและผลงานที่สำคัญในแนวทางศิลปะการจัดวาง

ศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะและงานศิลปะประเภทการจัดวาง ที่มีอิทธิพลต่อการศิลปะ และมีผลงานชิ้นที่สำคัญ ได้แก่

ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) ผลงานชิ้นสำคัญได้แก่ 1.ห้องกระจกไม่มีที่สิ้นสุด 2.ฟักทอง 3.การสะสม

แซนดี้ สก๊อคแลนด์ (Sandy Skoglund) ผลงานชิ้นสำคัญได้แก่ 1.การแก้แค้นของปลาทอง 2.แมวกัมมันตรังสี 3.ฟ็อกซ์เกม

เนียม มะวรคนอง (Niam Mawornkanong) ผลงานชิ้นสำคัญได้แก่ 1.หยุ่น 2.สองแตร 3.แมวดำ ซึ่งศิลปินเหล่านี้มีผลงานศิลปะที่สำคัญต่อการศิลปะในปัจจุบันเป็นอย่างมาก ดังต่อไปนี้

3.4 ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama)

3.4.1 ประวัติความเป็นมาของศิลปิน

ยาโยอิ คุซามะ เกิดเมื่อวันที่ 22 มีนาคม 1929 ได้รับการขนานนามว่าเป็นศิลปินหญิงที่โดดเด่นศิลปะแนวพ็อพอาร์ต เธอศึกษาศิลปะแนวอาร์วอง-การ์ดของศิลปินยุโรปและอเมริกาในช่วง ทศวรรษ 1950 เป็นยุคแรกของการสร้างชื่อเสียง มีการจัดแสดงผลงานเดี่ยวๆของเธอช่วงต้นทศวรรษ 1960 เธอก็โด่งดังสุดขีดจากบอร์ดิ์เพนท์ที่เป็นผลงานสร้างสรรค์ของเธอโดยมีลายจุดสีสันจัดจ้านชื่อว่า“อินฟินิตี้เน็ตส์” ซึ่งเป็นกลายเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวเธอ ช่วงชีวิตเกือบ 6 ทศวรรษของคุซามะ ได้นำพาศิลปะดั้งเดิมจากญี่ปุ่นไปสู่แวดวงศิลปะกรุงนิวยอร์ก ก่อนจะกลับไปสู่วงการศิลปะร่วมสมัยที่ญี่ปุ่น สร้างสรรค์พัฒนาศิลปะในรูปแบบของตัวเองขึ้นมาจนเป็นเอกลักษณ์ คุซามะไปอยู่

นิวยอร์กในช่วงที่ศูนย์กลางของโลกอยู่ที่นั่น ศิลปินรุ่นใหม่อย่าง โดนัลด์ จัดด์ แอนดี วอร์ฮอล โจเซฟ คอร์เนลล์ หรือ เคลาส์ โอลเดนเบิร์ก ล้วนกำลังอยู่ในช่วงขาขึ้น แม้ว่าศิลปินสาวญี่ปุ่นแรงๆ อย่างคุซามะจะได้ชื่อว่าเป็น คนนอก ไม่เพียงเป็นศิลปินจากเอเชียเท่านั้นแต่เธอยังเป็นศิลปินหญิงที่โดดเด่นในหมู่วิศป็นชายอีกต่างหาก

นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1977 คุซามะอุทิศตัวทำงานให้สถาบันจิตเวช ที่เธอเองเข้าไปในฐานะคนไข้ ทำให้ผลงานของเธอนับแต่นั้นออกมาดูราวกับต้องการแบ่งปันประสบการณ์ที่เธอพบเจอมา ในการใช้ศิลปะเยียวยาโรคทางประสาท ในช่วงนั้นเองที่เธอมีการนำโพลกาดอต หรือลายจุดสีต่างๆ เข้ามาใช้ในงานศิลปะทั้งแอบสแทรกต์ ที่สร้างมิติดูหลอนเหมือนเป็นกระจกสะท้อนเงาของอีกมิติ ไม่ก็อวกาศรวมทั้งประติมากรรมและศิลปะจัดวางที่ดูเหนือจริง จนโพลกาดอตกลายเป็นสิ่งที่แยกไม่ออกจากความเป็นคุซามะ

3.4.2 ผลงานที่สำคัญของศิลปิน

1. ห้องกระจกไม่มีที่สิ้นสุด

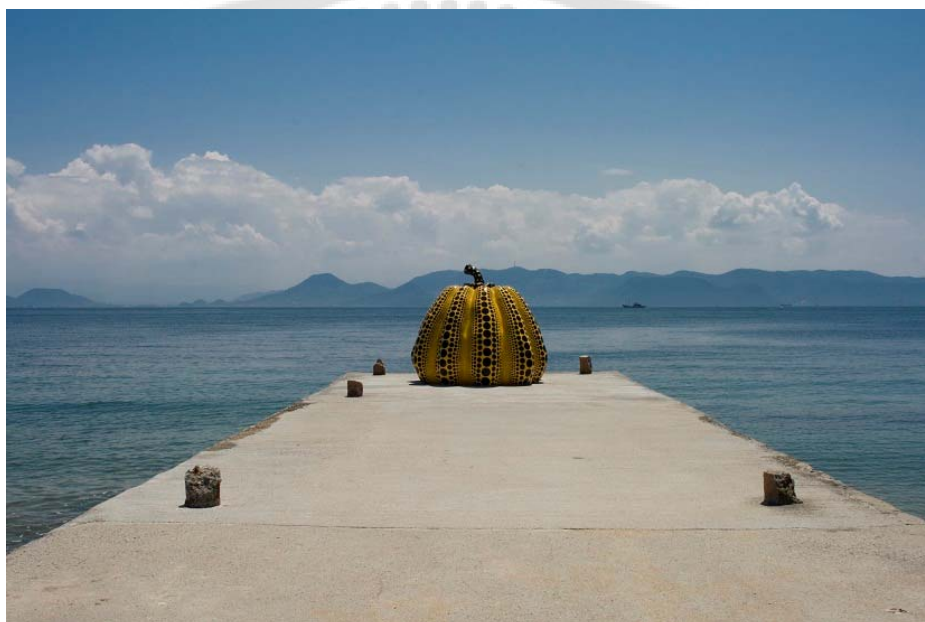


ภาพประกอบ 5 ห้องกระจกไม่มีที่สิ้นสุด

ที่มา: http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2555/va30455ta_ch1.pdf

ยาโยอิ คุซามะ ศิลปินหญิงชาวญี่ปุ่น ที่แสดงผลงานในรูปแบบของการทำซ้ำ จุดที่กระจายตัวออกไปแบบอนันต์ คือความปรารถนาที่จะหนีจากการบาดเจ็บทางด้านจิตใจ ในความพยายามที่จะแบ่งปันประสบการณ์ของเธอ ผ่านการแสดงออกในรูปแบบของการจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่เกิดขึ้นในความรู้สึกของตัวศิลปินเอง ในตัวผลงานของยาโยอิจะเป็นผลงานที่มีรูปแบบของการนำจุดมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานจากจุดหนึ่งกระจายตัวออกไปเกิดเป็นเรื่องราวและพลังของจุดที่กระจายตัวออกไป สร้างความรู้สึกเสมือนจริง โดยการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของการแสดงออกแบบหนึ่ง (archive. 2558: ออนไลน์)

2. ฟักทอง (Pumpkin)



ภาพประกอบ 6 ฟักทอง

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Yayoi_Kusama

ประติมากรรมฟักทอง ผลงานของ ยาโยอิ คุซามะ ประติมากรรมฟักทองสีเหลืองปกคลุมไปด้วยรูปแบบของจุดต่างดํา เพื่อเป็นตัวแทนของเธอหรือภาพตัวเอง ถูกติดตั้งบนพื้นที่โล่งกว้างของเมือง ก่อนหน้านี้ยังเคยจัดแสดงภายในสถานที่ที่เป็นห้องที่ตกแต่งอย่างเรียบง่ายประกอบด้วยโต๊ะและเก้าอี้, การตั้งค่าสถานที่และ ขวดแก้วและพรม แต่ผนังที่มีรอยสักที่มีหลายร้อยลายจุดเรืองแสง ผลที่ได้คือพื้นที่ที่ไม่มีที่สิ้นสุดไม่มีที่สิ้นสุดที่ตัวเองและทุกอย่างในห้องฟักจะหายไป (wikipedia.2558.ออนไลน์)

3. การสะสม



ภาพประกอบ 7 การสะสม

ที่มา: <http://www.phaidon.com/agenda/art/picture-galleries/2012/february/02/the-fantastical-world-of-yayoi-kusama/>

ยาโยอิ คุซามะ จากญี่ปุ่นเดินทางสู่อเมริกาในวัยยี่สิบ ในช่วงของปลายทศวรรษ 1960 ที่นครนิวยอร์ก มีฉากศิลปะขนาดใหญ่ของเธอเป็นภาพลายจุดหรือมุ้งอินฟินิตี้ ที่เธอเป็นชื่อผลงานโดยห้องอินฟินิตี้ที่เต็มไปด้วยกระจกและประชากรที่แทนด้วยลูกบอลสี ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจโดยตรงจากการเห็นภาพหลอนของเธอ

3.4.3 แนวคิดและวิธีการสร้างผลงาน

จากการศึกษาข้อมูลและผลงานศิลปะ ของยาโยอิ คุซามะ สามารถกล่าวได้ว่า ตลอดระยะเวลาที่ยาโยอิสร้างสรรค์ผลงาน เขาได้บอกเล่าเรื่องราว ประสบการณ์ที่พบเจอโดยเฉพาะจากประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการรักษาตัวเอง สภาวะจิตใจ การเกิดภาพหลอน รวมไปถึงการใช้ชีวิตระหว่างที่รับการรักษาที่โรงพยาบาล บรรยากาศของโรงพยาบาลที่ดูแปลกตาเสมือนมีบางสิ่งบางอย่าง ภาพทุกภาพพยายามสะท้อนให้เห็นถึงการซ้ำ การซ้ำที่เป็นจุดที่โดดเด่นและเป็นการแสดงสัญลักษณ์ ด้วยเทคนิคและวิธีการรวมไปถึงหลักการของการจัดวางตามหลักองค์ประกอบ ทำให้ผลงานของยาโยอิ คุซามะ เป็นที่สะดุดตาต่อผู้เสพชม จนกลายเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวของศิลปินไปโดยปริยาย อีกทั้งยังส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในยุคปัจจุบัน

3.5 แซนดี้ สค็อกแลนด์ (Sandy Skoglund)

3.5.1 ประวัติความเป็นมาศิลปิน

แซนดี้ สค็อกแลนด์ เป็นช่างภาพชาวอังกฤษ เกิดเมื่อ 11 กันยายน พ.ศ 2489 อยู่ในยุคของการถ่ายภาพโพสโมเดิร์น แซนดี้ สค็อกแลนด์จบการศึกษาด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ วิทยาลัยสมิธและจบการศึกษาในปี พ.ศ 2510 และศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยไอโอวา ในปี พ.ศ 2512 .ในด้านมัลติมีเดียและศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปินนิวยอร์กต่างให้ความสนใจเธอเป็นอย่างมากและได้ชักจูงให้เป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยฮาร์ทฟอร์ดระหว่างช่วงปี พ.ศ 2516-2519 เธอสนใจในเรื่องของการถ่ายภาพและการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ผลงานของเธอเป็นการสร้างสรรค์และจัดวางอย่างประณีต ด้วยวัตถุที่เลือก และกระบวนการสร้าง ไม่ว่าจะเป็นตัวสัตว์ สี จังหวะการวาง การจัดตำแหน่งและฉาก ก่อนที่จะบรรจุถ่ายภาพงานจัดวางเหล่านั้น

3.5.2 ผลงานที่สำคัญของศิลปิน

1. การแก้แค้นของปลาทอง



ภาพประกอบ 8 การแก้แค้นของปลาทอง

ที่มา: <http://www.learner.org/courses/globalart/work/242/index.html>

แซนด์ สร้างชุดผลงานที่ซับซ้อนและเต็มไปด้วยอุปกรณ์ประกอบฉาก รูปแกะสลักและรูปแบบของมนุษย์ ซึ่งเธอถ่ายภาพในการทำงานของเธอ องค์ประกอบของฉากที่สร้างขึ้นแต่ละฉากเป็นที่น่าสนใจแปลกใหม่ ผลงานการสร้างสรรครวมถึงการถ่ายภาพของห้องที่เต็มไปด้วยปลาทองมีการพยายามนำเสนอและเล่าเรื่องราวการแก้แค้นของปลาทอง เน้นแง่มุมของการทำงานซ้ำๆ ของวัตถุ องค์ประกอบของภาพเป็นศูนย์กลางรอบห้องนอน เด็กที่นั่งตึ้นบนขอบขอบเตียงที่มีผู้ใหญ่นอนพยายามเล่าเรื่องราวอีกเช่นกัน สีของภาพที่ส้มน้ำและเฟอร์นิเจอร์ที่เล่นกับความคิดของฉากทั้งหมดเหมือนเป็นพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำที่มีรายละเอียดที่หลากหลายและสีส้มสดใสของปลาทอง ทำให้เป็นส่วนหนึ่งที่ชัดเจนที่สุดของภาพ (learner. 2558: ออนไลน์)

2. แมวกัมมันตรังสี



ภาพประกอบ 9 แมวกัมมันตรังสี

ที่มา: https://en.wikipedia.org/wiki/Sandy_Skoglund

แซนด์ สร้างสรรค์ภาพโดยการสร้างชุดผลงานที่ซับซ้อนและตกแต่งองค์ประกอบด้วยเฟอร์นิเจอร์สี รวมไปถึงวัตถุอื่นๆ เป็นกระบวนการที่ใช้เวลาสร้างเป็นระยะเวลาหลายเดือน กว่าที่จะเสร็จสมบูรณ์ และถ่ายภาพชุดที่สมบูรณ์กับนักแสดงได้ ผลงานโดดเด่นด้วยสีของวัตถุหนึ่งตัดกับสีของอีกวัตถุหนึ่ง ผลงานเล่าเรื่องราวอย่างไม่ตรงไปตรงมา มีมุมมองให้คนสงสัยบ้าง ตัวเล่าเรื่องคือแมวสีเขียวสดใสหรือที่เรียกว่าแมวกัมมันตรังสี วังอาละวาดในห้องครัวที่มีสีเทา ในขณะที่ผู้ชายนั่งหันหลังอยู่บนเก้าอี้หันหน้าไปทางภรรยาของเขาที่กำลังเปิดตู้เย็นที่เป็นสีเขียวกับผนัง (Sandy Skoglund.2558.ออนไลน์)

3. ฟ็อกซ์เกม (Fox Game)



ภาพประกอบ 10 ฟ็อกซ์เกม

ที่มา: http://www.artsask.ca/en/collections/themes/interiorplaces/sandy_skoglund/fox_games

ฟ็อกซ์เกม ในปี 1989 แซนด์ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้สุนัขจิ้งจอกเป็นสัญลักษณ์แทน การเล่าเรื่องภายใต้ห้องรับประทานอาหารสีเทาที่มีเพดานสูง มีเชิงเทียนหรูหรา หน้าต่างที่ไม่ถูกเปิดและจำนวนของเก้าอี้โค้งกลับมีการทำซ้ำและเส้นแนวตั้งของหน้าต่าง ในขณะที่เส้นโค้งสามารถเห็นได้ใน

หลังเก้าอี้เชิงเทียนและสุนัขจิ้งจอก บนโต๊ะมีผ้าปูโต๊ะสีขาวและบางส่วนบนโต๊ะนั้นมีเกลือและพริกไทย, ดอกกุหลาบดอกเดียวหรือ รวมไปถึงขนมปังที่ถูกทิ้งร้าง มีเพียงสามของมนุษย์ที่อาศัยอยู่ในห้องนั้น สองสามคนซึ่งนั่งอยู่ที่โต๊ะด้านหลังเล็กน้อยปิดและบริกรที่จะมุ่งไปสนองความต้องการของผู้หญิงใน ขณะที่ชายคนนั้นดื่มจากแก้ว ทั้งสามผู้ใหญ่อดูเหมือนล้มการกระทำที่ล้อมรอบพวกเขา ซึ่งคือสุนัขจิ้งจอก (artsask.2558.ออนไลน์)

3.5.3 แนวคิดและวิธีการสร้างผลงาน

แซนดี้ สค็อคแลนด์ เป็นศิลปินที่ได้รับการชื่นชมและยกย่องคนหนึ่งในนิวยอร์ก ในการสร้างสรรค์งานที่เต็มไปด้วยหลักการทางองค์ประกอบในเรื่องของการจัดวางก่อนที่จะนำมาสู่กระบวนการถ่ายภาพ อีกทั้งผลงานยังคงมีความเป็นศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์อีกด้วย การสร้างผลงานที่ทำท่ายและกระบวนการที่ซับซ้อน การพยายามเล่าเรื่องราว การนำสัตว์มาใช้งานเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อนัยยะบางอย่าง จนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของตัวศิลปิน

แซนดี้ สค็อคแลนด์ ให้ความสนใจในเรื่องของการเลือกวัตถุมาใช้งาน การใช้สี และการจัดวาง มีความประณีตในการทำงาน สัญลักษณ์ภายใต้ตัวงานสร้างความพิศวงต่อผู้พบเห็น สามารถสร้างความรู้สึกนึกคิดของผู้ชม และยังกระตุ้นให้คอยหาสิ่งที่แอบแฝงในความสวยงามปนความแปลกและพิศวงได้อย่างไม่รู้จบ

3.6 เนียม มวรรคนอง (Niam Mawornkanong)

3.6.1 ประวัติความเป็นมาศิลปิน

เนียม มวรรคนอง เกิดปี พ.ศ 2521 ที่จังหวัดสมุทรปราการปี และศึกษาเข้าเรียนที่วิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง ในปี พ.ศ 2537 ต่อมาในปี พ.ศ 2540 ได้เข้าศึกษาในระดับปริญญาตรีที่คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ศึกษาได้เพียง 2 ปีก็ย้ายคณะไปเรียนที่ภาควิชาปรัชญาและศาสนา เพราะช่วงนั้นเริ่มมีมุมมองต่อศิลปะที่แตกต่างออกไป บวกกับการสนใจในเรื่องของปรัชญาทางศิลปะที่สำคัญไปกว่านั้น เนียม มีปัญหาทางการมองเห็นหรือที่เรียกกันว่าตาบอดสี การมองเห็นภาพที่มีเฉดสีน้อยกว่าคนปกติ ทำให้เกิดผลพวงในการศึกษาศิลปะเพราะปัญหาทางการมองเห็นสี ทำให้โทนสีของผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในขณะศึกษานั้น บกพร่องเรื่องทฤษฎีไปโดยปริยาย การที่ชอบศึกษาเรื่องปรัชญาและการชอบอ่านหนังสือจึงทำให้เนียมตัดสินใจโยกย้ายสาขาวิชา แต่นั่นไม่ได้ทำให้เขาเลิกสร้างงานศิลปะแต่อย่างใด ประสบการณ์ทางทฤษฎีศิลปะและหลักปรัชญารวมไปถึงศาสตร์ทางด้านความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์ ทำให้เกิดแนวคิดต่อตัวศิลปินเอง ในการสร้างผลงานในรูปแบบที่ตนเองมองเห็นจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของศิลปินขึ้นมาได้ อีกทั้งตัวผลงานนอกจากจะสวยงามและยัง

สร้างความแปลกตากับรูปลักษณ์ของโคนที่ปรากฏและยังสร้างความฉงน ความน่าค้นหา รวมไปถึง
นัยยะบางอย่างที่แฝงอยู่ในตัวผลงานนั้นๆ

ผลงานของเนียม เป็นอิทธิพลต่อตัวผู้วิจัยในส่วนของงานเขียนรูปภาพของสัตว์ที่ผสมผสาน
ความงามในแบบเซอร์เรียลลิสม์ แมวในรูปแบบของเนียม เล่าเรื่องผ่านนัยยะต่างๆ ต่อผู้เสพชม และ
แมวยังเป็นสัญลักษณ์ที่ศิลปินนั้นต้องการสะท้อนให้เห็นถึงภาวะของตนเองที่ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบัน

3.6.2 ผลงานของศิลปิน

1. หยุ่น



ภาพประกอบ 11 หยุ่น

ที่มา: <http://www.th.online-listing.com/2015/03/page/149/>

จุดเริ่มต้นของผลงานชุดแมว มาจากแมวของศิลปินเองที่หายไป จึงเขียนแมวของตนเอง
เพื่อเก็บความทรงจำระหว่างศิลปินเองและแมว หลังจากนั้นจึงเป็นแนวคิดของการสร้างสรรค์งานชุด
ต่อมาคือการวาดภาพแมว โดยพยายามเล่าเรื่องเป็นนัยยะโดยใช้แมวเป็นสัญลักษณ์แสดงความรู้สึก

นึกคิด เช่น ความรู้สึกที่ถูกคาดหวัง ศิลปินจึงวาดแมวไปอีกมุมมองหนึ่ง โดยวาดใบหน้าของแมวในลักษณะที่ไม่ค่อยเป็นมิตร ไม่อดัดวนชวนน่าเอ็นดู การวาดใบหน้าแมวขนาดใหญ่เน้นความรู้สึกบางอย่างเพื่อจะบอกว่าแมว (ในมุมมองของศิลปิน) ไม่ได้เป็นแบบที่ใครๆคาดหวัง กล่าวคือศิลปินวาดแมวเพื่อแสดงความรู้สึกตัวเอง เสมือนเป็นปมในใจที่ตัวเองไม่ได้เป็นอย่างที่คนอื่นคาดหวัง รู้สึกแปลกแยก มีรอยเปื้อน มีแผล (ไทยโพสต์. 2558: ออนไลน์)

2. แมวดำ



ภาพประกอบ 12 แมวดำ

ที่มา: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1001032379916445&set=t.1069095751&type=3&theater>

อวัยวะบนใบหน้าของแมวที่ศิลปินต้องการนำเสนอและถ่ายทอดเรื่องราวเช่น จมูกของแมว ใบหู ของแมวเมื่อเกิดภาวะผิดปกติ ร่องรอยบาดแผลและเลือดที่ไหลออกจากแผล บ่งบอกถึงความลึกแท้ของมนุษย์ ดวงตาที่แฝงไปด้วยอารมณ์ดุเดือด การใช้แมวและพฤติกรรมของแมวเป็นสื่อสัญลักษณ์แทนความของมนุษย์ ซึ่งศิลปินต้องการแสดงให้เห็นถึงสัญชาตญาณหลากหลายของมนุษย์ที่ซ่อนตัวคู่ขนานไปกับสัตว์ที่มีอำนาจต่อจิตใจ (เนียม มะวรรณอง. 2558: ออนไลน์)

3. สองแต้ม



ภาพประกอบ 13 สองแต้ม

ที่มา: [http: //news.thaipbs.or.th/content/](http://news.thaipbs.or.th/content/)

ปัญหาด้านการมองเห็นสี กลับสร้างมิติแปลกใหม่ให้แก่ตัวศิลปิน เจดสีที่ออกมาดูหม่น บิดเบือนจากสีความเป็นจริง เล่าเรื่องราวถึงการใช้ชีวิตของมนุษย์ในสังคม โดยการใช้ลวดลายของแมวเป็นตัวเล่าเรื่องราวของการเปราะเปื้อนในพฤติกรรมมนุษย์ (newsthaipbs.2558.ออนไลน์)

3.6.3 แนวคิดและวิธีการสร้างผลงาน

แม้จะตาบอดสีแต่กำเนิด แต่ เนียม มะวรรณอง กลับสร้างศิลปะที่ไล่สีและแสงได้โดดเด่น ซึ่งเป็นเพราะใจรักในศิลปะจึงไม่ละความพยายามเมื่อการผสมสีแต่ละครั้งทำยากกว่าคนอื่น นอกจากนี้

ยังมีโปรแกรมอ่านค่าสีที่ตามองไม่เห็นเป็นตัวช่วยอีกแรง กระบวนการสร้างงานของศิลปินไม่ใช่เรื่องง่าย เนื่องจากสีที่ศิลปินเห็นไม่ชัดเจน ในส่วนของการผสมสีนั้นต้องใช้เวลานานพอสมควร บางสีใช้เวลาผสมนานถึงห้าวันกว่าจะได้ออกมาตามที่ต้องการ ศิลปินเล่าเรื่องราวผ่านการนำรูปร่างลักษณะของแมวมาดำเนินเรื่องด้วยรูปแบบเรียลลิสติก แต่ในความเหมือนจริงนั้นเต็มไปด้วยนัยยะและคำถาม อีกทั้งผลงานที่ประณีตบรรจงในการสร้างเป็นสิ่งที่สะดุดสายตาต่อผู้ชม ชวนให้มีความรู้สึกและเกิดอารมณ์คล้อยตาม

4. การสร้างแบบสอบถาม

แบบสอบถาม(Questionnaire) เป็นเครื่องมือวิจัยชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กันมากในหมู่นักวิจัย ทั้งนี้เพราะ การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเป็นวิธีที่สะดวกและสามารถใช้วัดได้อย่างกว้างขวาง แบบสอบถาม ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุดๆ ที่ได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบ เพื่อใช้วัดสิ่งที่ ผู้วิจัยต้องการจะวัดจากกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมายให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบันและการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามสามารถทำได้ด้วยการสัมภาษณ์หรือให้ผู้ตอบ ตอบด้วยตนเอง สำหรับบทความนี้จะมุ่งเน้นที่การสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้ตอบด้วยตนเอง มีการ กล่าวถึงโครงสร้างของแบบสอบถาม ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม และข้อเด่นข้อด้อยของการใช้แบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบตอบด้วยตนเอง เพื่อให้ นักวิจัยหรือผู้ที่สนใจสามารถสร้างแบบสอบถามที่ตรงตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัยและเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมาย อันจะนำมาซึ่งผลการวิจัยที่ความถูกต้องและเชื่อถือได้มากที่สุด ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โครงสร้างของแบบสอบถาม โครงสร้างของแบบสอบถาม ประกอบไปด้วย 3 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1. หนังสือนำหรือคำชี้แจง โดยมากมักจะอยู่ส่วนแรกของแบบสอบถาม อาจมีจดหมายนำอยู่ด้านหน้าพร้อมคำขอบคุณ โดยคำชี้แจงมักจะระบุถึงจุดประสงค์ที่ให้ตอบแบบสอบถาม การนำคำตอบที่ได้ไปใช้ประโยชน์ คำอธิบายลักษณะของแบบสอบถาม วิธีการตอบแบบสอบถามพร้อมตัวอย่าง พร้อมทั้งจบลงด้วยชื่อ และที่อยู่ของผู้วิจัย หรืออาจเพิ่มข้อความที่ระบุว่าผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลไปเปิดเผย

2. คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว คำตอบที่ได้จะเป็นข้อเท็จจริงของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น คำถามเกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ เป็นต้น การที่จะถามข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างนั้นขึ้นอยู่กับกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยคิดว่าตัวแปรที่สนใจจะศึกษานั้นมีอะไรบ้างที่เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว เพื่อที่จะถามเฉพาะข้อมูลส่วนตัวที่จำเป็นในการวิจัยเรื่องนั้นๆ เท่านั้น

3. คำถามเกี่ยวกับคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด เช่น พฤติกรรม ปรัชญาการณหรือความคิดเห็น ของผู้ตอบในเรื่องนั้นๆ เป็นชุดคำถามที่ให้ผู้ตอบบอกถึงพฤติกรรม หรือปรัชญาการณหรือให้แสดงความคิดเห็นในด้านต่างๆ

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม การสร้างแบบสอบถามประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาคุณลักษณะที่จะวัด ผู้วิจัยจะต้องทราบว่าคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดให้มีอะไรบ้าง โดยอาจดูได้จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย กรอบแนวความคิดหรือสมมติฐานการวิจัย จากนั้นจึงศึกษาคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดดังกล่าวให้เข้าใจอย่างละเอียดทั้งเชิงทฤษฎีและนิยามเชิงปฏิบัติการ ซึ่งอาจได้จากเอกสาร ตำราหรือ ผลการวิจัยต่างๆ ที่มีลักษณะเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

ขั้นที่ 2 กำหนดประเภทของข้อคำถาม ผู้วิจัยจะต้องพิจารณาประเภทของข้อคำถามที่จะวัดคุณลักษณะที่ต้องการ ซึ่งข้อคำถามใน แบบสอบถามอาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. คำถามปลายเปิด (Open Ended Question) เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างเต็มที่ คำถามปลายเปิดจะนิยมใช้กันมากในกรณีที่ผู้วิจัยไม่สามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าคำตอบจะเป็นอย่างไร หรือใช้คำถามปลายเปิดในกรณีที่ต้องการได้คำตอบเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างคำถามปลายปิด

2. คำถามปลายปิด (Close Ended Question) เป็นคำถามที่ผู้วิจัยมีแนวคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกตอบจากคำตอบที่กำหนดไว้เท่านั้นคำตอบที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ล่วงหน้ามักได้มาจากการทดลองใช้คำถามในลักษณะที่เป็นคำถามปลายเปิด แล้วนำมาจัดกลุ่มของคำตอบหรือได้มาจากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือจากแนวความคิดของผู้วิจัยเองและจากข้อมูลอื่นๆ (การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย, 2558: ออนไลน์)

หลักการและเทคนิคการตั้งคำถาม

1. คำถามแรกควรเป็นคำถามที่ง่ายและสะดวกแก่การตอบ
2. ควรตั้งคำถามที่ผู้ตอบมีส่วนได้และส่วนเสีย
3. ควรเขียนให้สั้นกะทัดรัด ชัดเจน เข้าใจง่ายและได้ใจความ
4. ควรใช้หลักตรรกวิทยาและจิตวิทยาในการตั้งคำถาม
5. ไม่ควรตั้งคำถามซ้ำซ้อน ยกเว้นเพื่อการตรวจสอบ (Double check)
6. ก่อนตั้งคำถามควรสร้าง dummy Tables ไว้ก่อน เพื่อจะได้ยกร่างคำถามให้ครอบคลุมข้อมูลที่ต้องการเฉพาะที่ต้องการเท่านั้น

7. คำถามปลายปิด นิยมใช้เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจ ข้อเท็จจริง และการปฏิบัติ รวมทั้งความเห็นหรือความต้องการ และทัศนคติ หรือการแสดงออกทางความรู้สึกแบบง่ายๆ ส่วนคำถามเปิด ควรเปิดคำถามให้ตอบได้อย่างเสรี นั่นคือเลือกประเภทคำถามให้เหมาะสมกับข้อมูลที่ต้องการ

8. ต้องสร้างคำถามตามกรอบแนวคิด ทฤษฎีและโครงสร้างของตัวแปรที่กำหนดไว้ คือ ตัวแปรอิสระมีอะไรบ้าง และตัวแปรตามมีอะไรบ้าง รวมทั้งตัวแปรควบคุมด้วยว่ามีอะไรบ้าง นั่นคือ ยึดกรอบแนวคิดในการวิจัย และการกำหนดตัวแปรที่ได้กำหนดไว้เป็นวิธีที่ดีที่สุด

9. สร้างคำถามให้สอดคล้องกับ

9.1 ปัญหาวิจัย / โจทย์วิจัย (Research Problem, Research question)

9.2 วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

9.3 สมมติฐานการวิจัย (Research Hypothesis)

9.4 ขอบเขตของการวิจัย (Scope of Research)

9.5 นิยามปฏิบัติการ (Operational Definition = OD.)

10. ควรออกแบบ แบบสอบถามเพื่อนำมาวิเคราะห์และประมวลผลด้วย Computer ได้ด้วย เช่น การกำหนดรหัสและสดมภ์ไว้อย่างถูกต้องและเป็นระบบ

11. คำถามแต่ละข้อจะต้องมีความหมายนัยเดียวกันเท่านั้น

12. ควรเว้นศัพท์เทคนิคทางวิชาการ แต่ให้ใช้คำศัพท์ง่าย หรือถ้าใช้ภาษาท้องถิ่นได้ยิ่งดีและต้องใช้ภาษาสุภาพด้วย

13. ควรหลีกเลี่ยงการตั้งคำถามชนิดปฏิเสธซ้อนปฏิเสธ

14. ไม่ควรตั้งคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง

15. ควรใช้คำถามปลายปิดให้มาก เพราะสามารถนำข้อมูลมาสรุปจัดทำตารางวิเคราะห์ได้ สะดวกรวดเร็วและง่ายกว่า

16. ควรตั้งคำถามให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ โดยอย่าให้ตกหล่นคำถามที่สำคัญ และไม่ควรน้อยกว่าขอบเขตการวิจัย

17. อย่าตั้งคำถามนอกประเด็น หรือเกินขอบเขต

18. ควรหลีกเลี่ยงการตั้งคำถามที่เกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว หรือความลับมากเกินไป

19. ให้พิจารณาว่าการตั้งคำถามข้อนี้จะได้รับประโยชน์อย่างไร และถ้าไม่ถามจะขาดข้อมูลอะไรบ้าง ตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่กำหนดไว้

20. จะต้องจัดเรียงลำดับคำถาม แต่ละข้อให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กันและให้จบเป็นเรื่องๆ ไป

21. ควรบอกให้ผู้ตอบไว้ด้วยว่า ให้ข้ามไปตอบข้อใด ในกรณีที่ให้ข้าม

22. เทคนิคที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ตั้งให้ตรงหรือถูกต้องครบถ้วนตามสิ่งที่จะวัด (Validity) คือ ถูกต้องตามเนื้อหา ตามโครงสร้าง ตามหลักเกณฑ์ ตามสถานการณ์ และตามพยากรณ์ เช่น สร้างคำถามเพื่อวัดความพึงพอใจก็ต้องให้ครบถ้วนตามกระบวนการของความพึงพอใจในด้านต่างๆ

23. สร้างให้เกิดความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น (Reliability) ในข้อคำถาม นั่นคือมีความคงเส้นคงวาในผลของการวัดไม่ว่าวัดผลกี่ครั้ง ผลก็ต้องได้เท่ากันเสมอไป

24. คำถามที่สร้างขึ้นนั้น ต้องไม่ยากหรือง่ายเกินไป คำถามที่มีความเหมาะสมหรือเหมาะสมกับระดับความรู้และประสบการณ์ของประชากร (Unit of Analysis) ที่ตอบนั้น ซึ่งตามปกติจะเป็นการวัดตามสติปัญญา

25. คำถามที่ถามนั้น สามารถแยกกลุ่มผู้ตอบได้อย่างชัดเจน

26. คำถามแต่ละข้อต้องชัดเจน สื่อความหมายได้ตรงกับทุกๆ คนไม่ว่าจะถามเรื่องอะไรและคะแนนที่ให้ ควรต้องชัดเจนรวมทั้งสามารถตรวจสอบได้

27. คำถามแต่ละข้อ ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างรวดเร็ว และชัดเจนไม่ยุ่งยาก หรือไม่วกวนให้เสียเวลา คือใช้เวลาตอบน้อยแต่เนื้อหาหนัก เป็นต้น

28. เมื่อตั้งคำถามแล้วให้ถามตัวเองว่า คำถามนี้จะนำมาทำอะไร

29. เทคนิคของการตั้งคำถามแต่ละข้อต้องสั้นง่าย และสะดวกที่จะตอบ

30. เทคนิคที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือความยาวของแบบสอบถามไม่ควรยาวเกินไป

31. ความยาวของแบบสอบถามไม่ควรเกิน 3 – 4 หน้ากระดาษ

32. การจัดพิมพ์และรูปแบบควรจัดให้สวยงาม และเห็นแล้วอยากตอบ

33. คำถามวัดความรู้มี 4 แบบ คือ ให้จับคู่ , ให้เติมคำ , ให้เลือกผิด – ถูก และให้เลือกมา 1 ข้อ จากที่ตั้งไว้หลายข้อ ผู้ตั้งคำถามควรเลือกแบบที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด (เทคนิคการตั้งคำถาม. 2558.ออนไลน์)

ข้อดีและข้อเสียของแบบสอบถาม

ในปัจจุบันนิยมใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล เพราะแบบสอบถามมีข้อดีหลายประการ คือ

1. ค่าลงทุนน้อยกว่า เมื่อเทียบกับการสัมภาษณ์ เพราะการสัมภาษณ์ต้องออกไปสัมภาษณ์ทีละคนย่อมเสียเวลา และค่าใช้จ่ายมากกว่า

2. การส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์ถึงมือผู้รับแน่นอนกว่าการออกไปสัมภาษณ์ ซึ่งผู้ตอบไม่อยู่หรือไม่ยินดีพบผู้สัมภาษณ์

3. สามารถส่งได้ครั้งละมากๆ และสะดวกกว่าการสัมภาษณ์

4. แบบสอบถามที่ดีผู้ตอบจะตอบอย่างสะดวกใจมากกว่าการสัมภาษณ์

5. ถ้าสร้างแบบสอบถามให้ดีแล้ว การวิเคราะห์ข้อมูลทำได้ง่ายกว่าการสัมภาษณ์

6. แบบสอบถามจะไปถึงมือผู้รับได้ทุกแห่งที่มีการไปรษณีย์

7. ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็นของสภาวะการณ์ในเวลาใกล้เคียงกันได้

8. ผู้ตอบข้อความที่เหมือนกัน และแบบฟอร์มเดียวกัน และอยู่ในสภาวะที่คล้ายกัน ทำให้สรุปผลดีกว่าการสัมภาษณ์

ในขณะเดียวกันแม้แบบสอบถามจะมีข้อดีว่าแบบสัมภาษณ์แต่แบบสอบถามก็มีจุดอ่อนหลายประการ คือ

1. มักได้แบบสอบถามกลับคืนจำนวนน้อย
2. มีข้อคำถามได้จำนวนจำกัด เพราะโดยปกติแบบสอบถามควรมีขนาดสั้นกะทัดรัด
3. คนบางคนมีความลำเอียงในการตอบแบบสอบถามเนื่องจากได้รับบอย หรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับแบบสอบถามที่ไม่ดีมาก่อนจึงไม่อยากจะตอบ
4. แบบสอบถามที่ได้รับคืนมานั้น ผู้วิเคราะห์ไม่สามารถทราบได้ว่าใครเป็นผู้ตอบแบบสอบถามนั้น
5. ผู้ตอบที่ไม่เห็นความสำคัญอาจโยนแบบสอบถามทิ้งโดยไม่พิจารณาให้รอบคอบ (การสร้างแบบสอบถาม.2558.ออนไลน์)

5.เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิตนา ฐานิตธนกร และ อุมารินทร์ ศรีศศิวิมล กล่าวว่า ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์แลปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยการใช้แบบสอบถามปลายปิดในการเก็บ ข้อมูลจากผู้ใช้บริการที่เคยใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 400 คน โดยสถิติที่ใช้ใน การวิเคราะห์ข้อมูล คือ การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และการวิเคราะห์การถดถอยพหุ ผลการวิจัย พบว่า ผู้ใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 20-30 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน และมีรายได้ต่อเดือนอยู่ระหว่าง 7,001 – 15,000 บาท ส่วน ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผู้ใช้บริการที่มีเพศและระดับการศึกษาที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ส่วนผู้ให้บริการที่มีอายุ อาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลไม่ แตกต่างกัน ส่วนที่ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านการส่งเสริมการตลาด และด้านกระบวนการให้บริการส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล อย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ซึ่งปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่

ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล มากที่สุด คือ ด้านกระบวนการ รองลงมา ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา และด้านการส่งเสริมการตลาด ตามลำดับ ในขณะที่ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านบุคคล และด้านลักษณะทางกายภาพ ไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล (นิตนา สุวนิตธนกร , อุมารินทร์ ศรีศิริวิมล.2554: บทคัดย่อ)

ทิปดี ทัทพกรณ ได้ศึกษาและพบว่า ในปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจมีแนวโน้มเติบโตส่งผลให้สภาพความเป็นอยู่ของคนในสังคมเมืองมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อีกทั้งความไม่มีเสถียรภาพทางการเมืองที่เกิดขึ้น ประกอบกับการแข่งขันในการทำงาน ทำให้ความเป็นอยู่ของคนในสังคมเมืองมีสภาวะความเป็นอยู่ที่กดดันและ ก่อให้เกิดความเครียดเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการผ่อนคลายความเครียดของคนในสังคมเมืองในปัจจุบัน คือ การพักผ่อนนอนหลับ ออกกำลังกาย ยืดเส้นยืดสาย เดินแอโรบิค รำมวยจีน ดูหนัง ฟังเพลง เล่น ดนตรี ปลูกต้นไม้ ทำสวน เลี้ยงสัตว์ อ่านหนังสือ ท่องเที่ยวเปลี่ยนบรรยากาศ สะสมของรัก ฯลฯ ซึ่ง ในปัจจุบันการผ่อนคลายที่ได้รับความนิยมก็คือ การเลี้ยงสัตว์ จากการศึกษาแนวโน้มโครงสร้าง ประชากรของไทยในช่วงระยะเวลา 30 ปี (ระหว่างปี พ.ศ.2543-2573) โดย ทิปดี กล่าวว่าวิทยาลัย ประชากรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้แสดงให้เห็นว่าประชากรวัยสูงอายุ คือ ประชากรที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องร้อยละ 9.43 ในปี 2543 เป็นร้อยละ 10.38 ร้อยละ 11.90 และร้อยละ 25.12 ในปี 2548 ปี 2553 และปี 2573 ตามลำดับ ซึ่งสวนทางกับประชากรวัย เด็กและวัยทำงานที่มีแนวโน้มลดลงต่อเนื่อง รวมถึงแนวโน้มที่ประชากรไทยจะมีครอบครัวลดน้อยลง และอัตราการหย่าร้างมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 9.60 ในปี 2536 เป็นร้อยละ 20.90 ในปี 2543 อันส่งผลให้การเลี้ยงสัตว์เข้ามามีบทบาทเป็นงานอดิเรกที่ได้รับความนิยมมากขึ้น ซึ่งจากการสำรวจ พฤติกรรมการเลี้ยงสัตว์ของชาวกรุงเทพฯในปี 2539 พบว่าสัตว์เลี้ยงที่ได้รับความนิยมสูงสุด คือ สุนัข รองลงมา คือ แมว ปลา นก และสัตว์อื่นๆตามลำดับ (ทิปดี ทัทพกรณ. 2556: 2)

อังคณา หลักหมั่นและคณะ ได้ทำการศึกษาข้อมูลและพบว่า ปัจจุบันการเลี้ยงสัตว์ได้ปรับรูปแบบจากการเลี้ยงแบบครัวเรือนมาเป็นการเลี้ยงเชิงพาณิชย์ นิยมใช้ อาหารสัตว์สำเร็จรูปมากขึ้น เนื่องจากสะดวกและให้ผลคุ้มค่า ดังนั้นความต้องการอาหารสัตว์สำเร็จรูปจึงมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อยๆ ส่งผลให้อุตสาหกรรมการผลิตอาหารสัตว์สำเร็จรูปในประเทศขยายตัวเพิ่มมากขึ้น เป็นลำดับการผลิตอาหารสัตว์สำเร็จรูปส่วนใหญ่ใช้วัตถุดิบที่ผลิตได้เองในประเทศเป็นส่วนผสม เช่น ราช้าว ปลาข้าว ข้าวโพด ข้าวฟ่าง มันสำปะหลัง ปลาป่น กากถั่วเหลืองและอื่นๆเป็นต้น ทั้งนี้อาจผสมวิตามิน เกลือแร่ต่างๆ เขาไปด้วยก็ได้ ปัจจุบันประเทศไทยผลิตอาหารสัตว์สำเร็จรูปได้ประมาณปีละ 3,000,000 ตัน เกือบทั้งหมดที่ผลิตได้นำมาใช้เลี้ยงสัตว์ในประเทศ

อุตสาหกรรมการเลี้ยงสัตว์ในปัจจุบันนี้ได้มีการนำสัตว์ที่มีศักยภาพทางพันธุกรรมสูงเข้ามาเลี้ยงใน ฟาร์ม มีระบบป้องกันรักษาสุขภาพที่ดี มีการใช้ยาปฏิชีวนะและสารเคมีที่เติมลงในอาหารสัตว์เพื่อให้สัตว์สามารถให้ผลผลิตที่มีประสิทธิภาพสูงสุด แต่ผลของการใช้ยาและสารเคมีนี้ ทำให้เกิดปัญหาสารตกค้างในเนื้อสัตว์และผลิตภัณฑ์จากสัตว์ผู้บริโภคจึงเรียกร้องให้ลดการใช้ยาปฏิชีวนะและสารเคมีต่างๆลง ตลอดจนเกิดปัญหาการกีดกันทางการค้าที่ต่างประเทศตั้งข้อกำหนดให้ผลิตภัณฑ์เนื้อสัตว์ที่ส่งออกจาก ประเทศไทย เช่น เนื้อไก่ และเนื้อกุ้ง ต้องไม่มีสารเคมีและยาปฏิชีวนะตกค้าง ดังนั้นจึงมีการหาแนวทางใหม่ๆ ที่ทำให้สัตว์สามารถเจริญเติบโตได้ดี และมีประสิทธิภาพในการเจริญเติบโตสูงสุดเท่าเดิม และไม่ ก่อให้เกิดสารตกค้างในผลิตภัณฑ์เนื้อสัตว์ หนึ่งในแนวทางนั้นคือ การใช้ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ (natural animal products) และการใช้เทคโนโลยีชีวภาพ โดยการใช้เทคโนโลยีชีวภาพนี้จะช่วยในการปรับปรุงพันธุ์ ช่วยในการเร่งการเจริญเติบโต และการให้ผลผลิตทดแทนการใช้ยาปฏิชีวนะ ช่วยเพิ่มการย่อยโภชนะใน อาหารเพื่อลดปริมาณโภชนะที่ย่อยไม่ได้ให้น้อยลง เป็นการลดมลภาวะในสิ่งแวดล้อม เป็นต้น (อังคณา หลักหมั่น,และคณะ.2558.ออนไลน์)

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พอจะสรุปได้ว่าการเลี้ยงสัตว์เลี้ยงในปัจจุบันสามารถสร้างผลประโยชน์หรือรายได้ให้แก่มนุษย์ได้ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านอุตสาหกรรมการผลิตอาหาร การผลิตสิ่งของเครื่องใช้ของสัตว์เลี้ยง รวมไปถึงการประกอบกิจการเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง เช่น คาเฟ่แมว หรือฟาร์มแมว สุนัข ดังที่พบเห็นได้ทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งการเลี้ยงสัตว์ในสังคมปัจจุบันนับว่าส่งผลต่อการเติบโตทางธุรกิจมากขึ้น การเลี้ยงสัตว์เลี้ยงจึงกลายเป็นกระบวนการทางพาณิชย์เนื่องด้วยความสะดวกสบายบวกกับภาวะสังคมสังคมที่เร่งรีบ และความตึงเครียดของมนุษย์ที่มากขึ้น เหล่าผู้ประกอบการจึงเร่งตอบสนองความต้องการด้วยวิธีการต่างๆเพื่อมุ่งแสวงหาผลกำไรและผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาประเด็นของสัตว์เลี้ยงในสังคมยุคปัจจุบัน พบว่าในโลกปัจจุบันมีสิ่งอำนวยความสะดวกจากเทคโนโลยีที่หลากหลาย ปัจจุบันแมวกลายเป็นกระแสสังคมและกระแสนิยมที่ได้รับความนิยมจนถึงขั้นมีแมวเกิดขึ้นมามากมายโดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกสังคมออนไลน์ ในกลุ่มของคนรักแมวและคลั่งไคล้ในตัวแมวก่อเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย สังเกตได้ว่าในความเจริญก้าวหน้าของสังคมออนไลน์ แมวได้กลายเป็นสัญลักษณ์และมีบทบาทในชีวิตของคนในยุคนี้มากยิ่งขึ้น

มนุษย์สร้างผลประโยชน์เข้าหาตนเองจากสัตว์เลี้ยง แมวกลายเป็นตัวทำงานและทำเงินให้กับมนุษย์ จากกระแสสังคมที่เห็นได้ชัดในปัจจุบันเริ่มมีกลุ่มคนที่เลี้ยงแมวมากขึ้น ด้วยลักษณะของแมวที่เด่นชัดคืออากัปกิริยาและลักษณะพฤติกรรมที่น่าเอ็นดูและชวนให้หัวเราะอีกทั้งในบางช่วงเวลาแมวยังมีลักษณะพฤติกรรมที่สันโดษไม่ชอบความวุ่นวายรวมไปถึงการไม่ฟังคำสั่งและเชื่อฟังเจ้าของ ดังเช่นสุนัข ด้วยอากัปกิริยาดังกล่าว หลายคนจึงมองว่าแมวเป็นสัตว์ที่เอาแต่ใจ จนเกิดการเปรียบเทียบว่าคนที่จะเลี้ยงดูแมวได้นั้นเปรียบเสมือนตนเองเป็นทาสและแมวเป็นบ่าว สรรพนามแทนตนสองคำนี้ทำให้ผู้วิจัยสนใจและศึกษาความเป็นจริงในยุคปัจจุบันมนุษย์กับแมว ใครคือทาสและใครคือบ่าว เมื่อแมวส่งผลให้เกิดกระแสค่านิยมในธุรกิจลักษณะหนึ่งที่กล่าวได้ว่าเป็นแหล่งรวมพลคนรักแมว ซึ่งถือเป็นสถานที่รวมตัวของเหล่าบรรดาคนรักแมว ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนเลี้ยงแมวหรือผู้ที่ชื่นชอบแมว นั่นคือการนำเอาลักษณะและพฤติกรรมเด่นของแมวมาใช้เพื่อให้เกิดผลประโยชน์ ทั้งทางด้านอารมณ์ความรู้สึกรวมถึงชื่อเสียงเงินทอง ในโลกสังคมออนไลน์แมวปรากฏตัวอยู่ในนั้นเกือบตลอดเวลา มักมีการแสดงออกในท่าทางต่างๆพร้อมกับคำอธิบายผ่านความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์ ซึ่งนั่นแสดงออกให้เห็นว่านอกจากมนุษย์จะคิดแทนแมวในเรื่องราวต่างๆแล้ว มนุษย์ยังสามารถทำให้แมวสร้างเงินหรือสร้างรายได้ให้อีกได้มากมาย การสร้างคำใหม่ขึ้นมา ว่ามนุษย์คือทาสของแมว แต่ในฐานะความเป็นจริงแมวนั้นทำเงินให้มนุษย์โดยไม่รู้ตัว ด้วยกระแสสังคมของมนุษย์ที่แสดงออกถึงความรักสัตว์จึงส่งผลให้ธุรกิจด้านต่างๆเกี่ยวกับแมวและสัตว์เลี้ยงเติบโตอย่างกว้างขวาง

จากข้อมูลเหล่านี้ผู้ศึกษาจึงได้หยิบยกประเด็นดังกล่าวมาถ่ายทอดและสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสัตว์เลี้ยง และสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อสัตว์เลี้ยง ผ่านผลงานศิลปะประเภทศิลปะการจัดวาง

กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับมุมมองสะท้อนถึงการนำสัตว์เลี้ยงมาหาผลประโยชน์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ข้อมูลและทฤษฎีทางศิลปะมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในการวิจัยครั้งนี้ได้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการทูลจิตคอร์รัปชัน และศึกษาข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีทางศิลปะ ดังนี้

1. เอกสาร งานวิชาการ งานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลื้อยประเภทแมว
2. ความหมายของอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์
3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ความงามและสุนทรียศาสตร์
4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะจัดวาง
5. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะการจัดวางและเอกสารผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการทำงาน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้คือ อาจารย์ นิสิต นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สามารถเข้าชมงานนิทรรศการศิลปะได้
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้คือ อาจารย์ นิสิต นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่เข้าชมงานนิทรรศการศิลปะ เพื่อเป็นผู้เลือกประเมินผลงานแบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or Accidental Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษและการทำการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล แนวความคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องแมวและกระแสดังคมออนไลน์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานแนวทางศิลปะการจัดวางที่ปรากฏอยู่ในเอกสาร นำมาสร้างสรรค์ภาพร่างผลงานจำนวน 6 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญได้วิจารณ์วิเคราะห์และได้นำกลับไปแก้ไขปรับปรุง แล้วนำกลับมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมดจำนวน 3 ชุด เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง

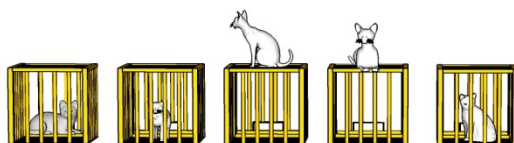
โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาและแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง ในเรื่องการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง

2. ผลงานศิลปะประเภทการจัดวาง ในเรื่องการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง จำนวน 3 ชุด ดังนี้

1. ผลงานชิ้นที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1

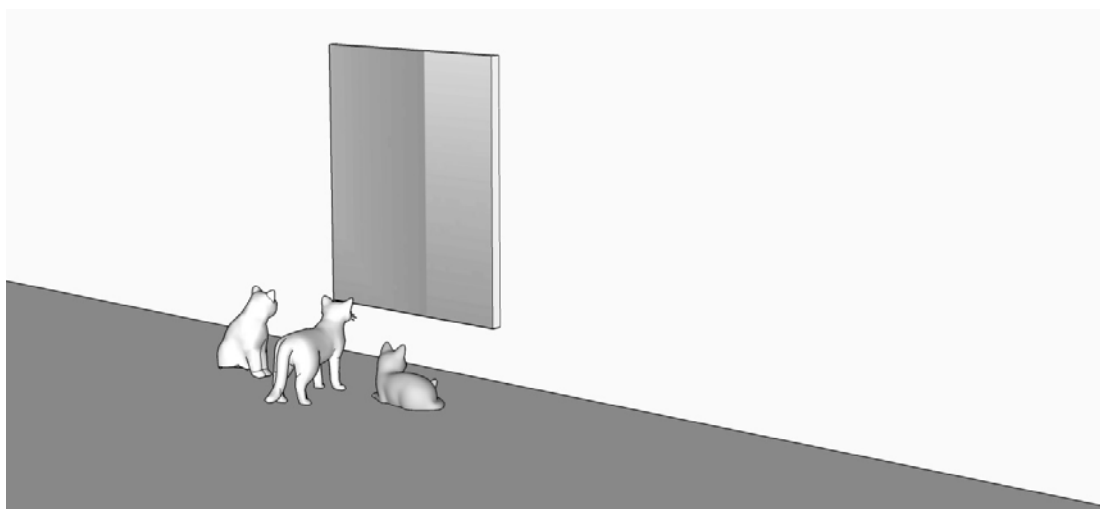
เป็นการนำเสนอเรื่องราวของการประกอบธุรกิจประเภทสัตว์เลี้ยง ที่ใช้พฤติกรรม อากัปกริยา รูปลักษณะภายนอกของแมวที่น่าเอ็นดูและน่าจับต้อง เป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ การเลี้ยงดูที่แอบแฝงไปด้วยผลพวงที่จะได้รับ ทำให้แมวถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือวิถีปกติของสัตว์ และความอิสระที่อยู่เพียงภายใต้พื้นที่ที่จำกัด



ภาพประกอบ 14 ภาพร่าง “Cats and true cat stories หมายเลข 1”

2. ผลงานชิ้นที่ 2 “Cats and true cat stories หมายเลข 2”

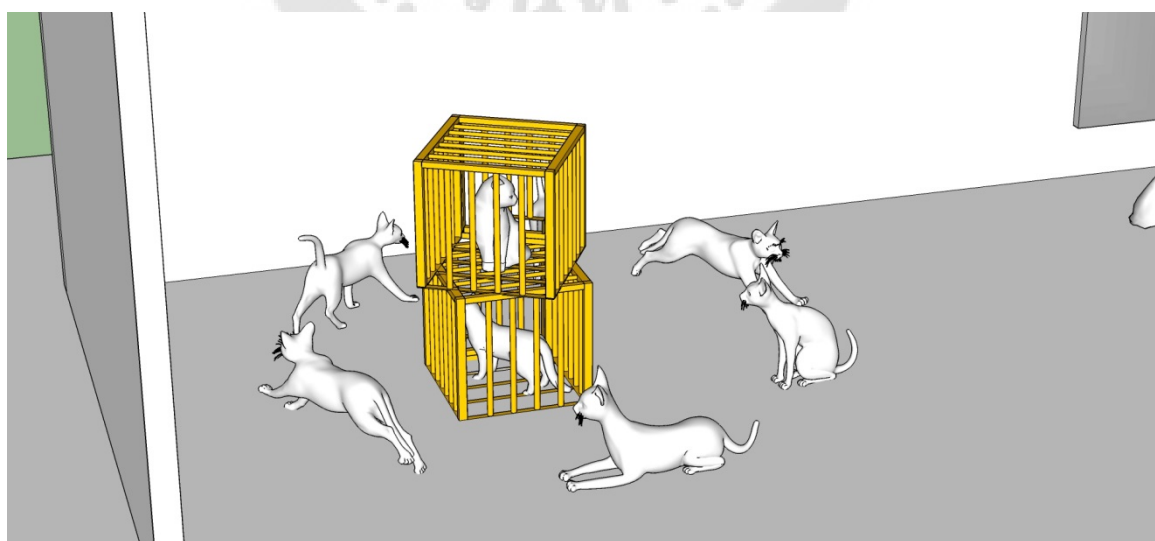
เป็นการนำเสนอเรื่องราวแมวในยุคสังคมออนไลน์ ที่ต่างพากันเลี้ยงแมวตามกระแสนิยมทางสังคม และนิยามศัพท์ขึ้นมาว่า ทาสแมว โดยมนุษย์คือบ่าวและแมวคือนาย โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อสัญลักษณ์ ต่างๆ เช่นกระจกที่สะท้อนให้เห็นตัวตนที่แท้จริงและสิ่งที่มนุษย์ปรุงแต่งให้ก็อยู่ในกระจกเช่นกันสะท้อนความจริงและการปรุงแต่งสลับไปมา



ภาพประกอบ 15 ภาพร่าง “Cats and true cat stories หมายเลข 2”

3. ผลงานชิ้นที่ 3 “Cats and true cat stories หมายเลข 3”

เป็นการนำเสนอเรื่องราวของการเสียความเป็นตัวตนของแมว หรือความปกติตามวิถีของแมว โดยนำเสนอผลงานผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ เช่นแมวในกรงที่ถูกปรงแต่งไปด้วยเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับ และกรงที่เป็นพื้นที่จำกัดความมีอิสระของแมว ในทุกๆวันแมวที่อยู่ในสถานประกอบการทางธุรกิจสัตว์เลี้ยง มักจะวนเวียนในลักษณะเดียวกันอยู่เรื่อยไป นำเสนอผลงานโดยการจัดวางองค์ประกอบและเรื่องราวของแมวที่ปรากฏอยู่ในสังคมปัจจุบันและภาพที่ปรากฏหรือเผยแพร่ให้เห็นในโลกของอินเทอร์เน็ต



ภาพประกอบ 16 ภาพร่าง “Cats and true cat stories หมายเลข 3”

3. แบบสอบถามจากผู้ชมผลงานซึ่งได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

1. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)
 - 1.1 สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 1.2 วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์
 - 1.3 บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 1.4 รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ
 - 1.5 การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ
 - 1.6 พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะ
2. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)
 - 2.1 ความสวยงามของผลงานศิลปะ
 - 2.2 ความเป็นเอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ
 - 2.3 ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ
 - 2.4 ผลงานศิลปะสร้างแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมงานศิลปะ
3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)
 - 3.1 แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ
 - 3.2 เนื้อหาเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ
 - 3.3 ความน่าสนใจของรูปทรงและสัญลักษณ์ที่นำมาใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ
 - 3.4 รูปทรงและสัญลักษณ์ที่นำมาใช้สามารถสื่อถึงความหมายของการใช้แมวเพื่อหาประโยชน์
 - 3.5 ผลงานศิลปะสามารถสื่อถึงความหมายของการใช้แมวแสวงหาผลประโยชน์
 - 3.6 ผลงานศิลปะสามารถสร้างจิตสำนึกของการไม่ควรมหาผลประโยชน์กับสัตว์เลี้ยง
4. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวาง
 - 4.1 ความสมบูรณ์ของเทคนิคการจัดวางที่นำมาสร้างผลงาน
 - 4.2 ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงานศิลปะ
 - 4.3 เทคนิคการจัดวางที่ใช้สร้างผลงานส่งผลต่อการสร้างความรู้สึกถึงผลกระทบของสัตว์เลี้ยง
 - 4.4 เทคนิคการจัดวางที่ใช้สร้างผลงานส่งผลต่อการสร้างความรู้สึกในการต่อต้านการแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง

5. ด้านความเข้าใจถึงผลกระทบของปัญหาและความสำคัญในการแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง

5.1 ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงปัญหาการแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง
ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงผลเสียกระทบของสัตว์เลี้ยง

ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความจำเป็นในการให้ความรู้ถึงปัญหาการใช้สัตว์สัตว์เพื่อผลประโยชน์ของมนุษย์ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความจำเป็นในการต่อต้านการใช้สัตว์เลี้ยงเพื่อแสวงหาผลประโยชน์และรายได้

6. ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1-3 “แมว หมายเลข 1-3”

ผู้ชมมีความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชิ้นที่ 1-3 “คอร์รัปชัน หมายเลข 1-3”
ทางด้านสุนทรียศาสตร์ แนวความคิด ตัวผลงานศิลปะและเทคนิคการทำงาน

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบสอบถาม มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข
2. ปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บรวบรวม

ข้อมูล

4. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของการประกอบธุรกิจเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงและการนำแมวออกสู่สาธารณชนเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากแมว การใช้สื่อทางสังคมออนไลน์เพื่อเกิดผลรายได้ ลักษณะการโฆษณาผ่านสื่อทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีของศิลปะการจัดวาง จากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น หนังสือ เอกสาร งานวิจัย หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในงานวิจัยเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการทำวิจัยต่อไป

ในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำผลงานที่สร้างสรรค์ไปจัดแสดง
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้เข้าชมผลงาน
3. รวบรวมแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์จากปัญหาการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลื้อยประเภทแมวที่มีอิทธิพลต่อเนื้อหาและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผ่านการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญจนได้ผลงานที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์เพื่อสื่อความหมายถึงการสะท้อนให้เห็นถึงการใช้แมวที่เป็นสัตว์เลื้อยมามุ่งหาผลประโยชน์ส่วนตน ซึ่งสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะการจัดวาง จึงกำหนดขอบเขตของเนื้อหาและขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1. ชุดข้อมูลที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์

2. ที่มาและความความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทการจัดวาง
3. รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานการจัดวางและโครงสร้างทางทัศนศิลป์
4. สรุปข้อมูล
5. ร่างภาพผลงาน
6. นำภาพร่างมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง

วิเคราะห์จากแบบสอบถาม

การดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยแสดงในลักษณะมาตราส่วน โดยใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้เข้าชมผลงานและจากแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยกำหนดเกณฑ์มาตราส่วนประมาณ (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับความคิดเห็น ให้คะแนนเท่ากับ 5 มากที่สุด

ระดับความคิดเห็น ให้คะแนนเท่ากับ 4 มาก

ระดับความคิดเห็น ให้คะแนนเท่ากับ 3 ปานกลาง

ระดับความคิดเห็น ให้คะแนนเท่ากับ 2 น้อย

ระดับความคิดเห็น ให้คะแนนเท่ากับ 1 น้อยที่สุด

เมื่อได้ค่าคะแนนแล้วจึงนำคะแนนดังกล่าวคือน้ำหนักของคะแนน และกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนเพื่อนำมาอภิปรายผลดังนี้

4.21 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

3.41 – 4.20 หมายถึง มาก

2.61 – 3.40 หมายถึง ปานกลาง

1.81 – 2.60 หมายถึง น้อย

1.00 – 1.89 หมายถึง น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมินโดยเป็นคำถามปลายเปิด (Open – ended)

หลักการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าชมผลงานศิลปะ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งประกอบด้วยสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานสถิติร้อยละ

1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้การคำนวณหาค่าเฉลี่ย $\bar{x}$ หรือค่ามัชฌิมเลขคณิต (จักรี ประธานเกียรติ.2558:94)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
 $\sum x$ แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
 n แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนน (จักรี ประธานเกียรติ. 2558: 94)

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ SD แทน ค่าความเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 n แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
 $\sum x$ แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของความคิดเห็นแต่ละตัวยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง สำนวนความคิดเห็นของผู้เข้าชมนิทรรศการผลงานศิลปะ ที่สะท้อนความคิด ในบริบทของการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว ในกระแสสังคมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาถึงปัญหาการใช้สัตว์เลี้ยง(แมว)เป็นช่องทางในการมุ่งหวังผลประโยชน์ผ่านสื่อออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาศึกษาถึงรูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะในแนวทางการจัดวางและศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง 3 คน คือ แซนดี้ สค็อกแลนด์ (Sandy Skoglund) ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) และ เนียม มะวรคนอง (Niam Mawornkanong) 3) เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเรื่องการใช้แมวเป็นสื่อในกระแสสังคม ออนไลน์และนำเสนอต่อสาธารณชนเพื่อให้ได้รับรู้ถึงความสำคัญของปัญหาและใช้ผลงานศิลปะเป็น เครื่องมือในการตระหนักถึงปัญหา กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 88 คน แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ส่วน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลที่เข้าชมงานนิทรรศการศิลปะประกอบด้วย เพศ อายุ และระดับการศึกษา และผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ประเมินที่เข้าชมผลงานศิลปะ

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชิ้นที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1 ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงาน ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชิ้นที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงาน ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชิ้นที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงาน ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลที่เข้าชมงานนิทรรศการศิลปะประกอบด้วย เพศ อายุ และ ระดับการศึกษา และผลการประเมินด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลการงานศิลปะ (Exhibition) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าชมงานนิทรรศการศิลปะ (n = 88)

ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล		จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ			
	ชาย	40	45.50
	หญิง	48	54.50
	รวม	88	100.00
อายุ			
	ต่ำกว่า 18 ปี	22	25.00
	19 – 30 ปี	36	40.90
	31 – 45 ปี	26	29.50
	46-60 ปี	4	4.50
	61 ปีขึ้นไป	-	-
	รวม	88	100.00
ระดับการศึกษา			
	ต่ำกว่ามัธยมต้น	2	2.30
	มัธยมต้น	12	13.60
	มัธยมปลาย / ปวช.	8	9.10
	อนุปริญญา	57	64.80
	ปริญญาตรี	9	10.20
	สูงกว่าปริญญาตรี	-	-
	รวม	88	100.00

จากตาราง 1 พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 54.50 และเพศชาย จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 45.50 ตามลำดับ

สำหรับอายุของผู้ชมผลงานศิลปะส่วนใหญ่อายุระหว่าง 19-30 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 40.90 รองลงมาอายุระหว่าง 31-45 ปี จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50 สำหรับอายุต่ำกว่า 18 ปี มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 และอายุระหว่าง 46-60 ปี มีจำนวนน้อยที่สุด เท่ากับ 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.50 ตามลำดับ

และระดับการศึกษา ของผู้ชมผลงานศิลปะส่วนใหญ่ อนุปริญญาตรี จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 64.80 รองลงมาระดับมัธยมต้น จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 ระดับปริญญาตรี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 10.20 ระดับมัธยมปลาย/ปวช จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.10 และจำนวนน้อยที่สุดคือ ต่ำกว่ามัธยมต้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.30 ตามลำดับ

สำหรับค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) มีคะแนนระดับความคิดเห็นดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21-5.00	มากที่สุด
3.41-4.20	มาก
2.61-3.40	ปานกลาง
1.81-2.60	น้อย
1.00-1.80	น้อยที่สุด

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) กลุ่มตัวอย่าง 88 คน (n=88)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD.	แปลความหมาย
ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)				
1.	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ	3.51	.643	มาก
2.	วิธีการนำเสนอผลงานศิลปะ	3.80	.590	มาก
3.	บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ	3.69	.613	มาก
4.	รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ	3.91	.580	มาก
5.	การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ	3.97	.513	มาก
6.	พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะ	4.02	.502	มาก
รวมด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)		3.82	.472	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 88 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .472 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .502 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .513 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .580 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สำหรับวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .590 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ส่วนบรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .613 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

และสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .643 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชิ้นที่ 1 แมว หมายเลข 1 ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงาน ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1 แมว หมายเลข 1 โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลงานชุดที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1

อากัปกริยาที่ดูน่ารักน่าเอ็นดู ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ของผู้ประกอบการ แม้ถูกเลี้ยงดูปรุงแต่งอย่างดี แต่ก็มีอิสรภาพเพียงภายใต้พื้นที่ที่ถูกจำกัดไว้ให้เพียงเท่านั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการนำเสนอโดยการจัดวางกรงสีทองขนาดพอดีกับตัวแมวและมีเงินปลอมที่มีสัญลักษณ์เป็นรูปหน้าแมวและสัญลักษณ์สื่อออนไลน์ต่างๆที่ปัจจุบันมนุษย์ใช้เป็นช่องทางทำมาหากินได้ เพื่อให้ผู้ชมได้ผลงานศิลปะเกิดความสนใจและตั้งคำถามกับตนเอง



ภาพประกอบ 17 ภาพที่ 1 “ Cats and true cat stories หมายเลข 1 เทคนิค การจัดวาง”

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1 กลุ่มตัวอย่าง 88 คน (n=88)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD.	แปลความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)				
1.	ด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน	4.15	.468	มาก
2.	แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ	4.18	.416	มาก
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)		4.15	.416	มาก
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)				
3.	เนื้อหาและเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ	4.00	.606	มาก
4.	ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึง การแสวงหาผลประโยชน์จากแมว	4.11	.513	มาก
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)		4.06	.522	มาก
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)				
5.	องค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน	4.10	.588	มาก
6.	ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน	4.17	.551	มาก
รวมด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)				
ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว				
7.	ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์	4.01	.514	มาก
8.	ผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด	4.06	.488	มาก
9.	ผู้ชมสามารถเข้าถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์	4.02	.525	มาก
รวมด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว		4.03	.470	มาก
ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1				
Cats and true cat stories หมายเลข 1		4.28	.524	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 88 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1 ดังต่อไปนี้

จากตาราง 3 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 1 แมว หมายเลข 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .524 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับ **ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)** มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .416 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมา **ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation)** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .550 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก **ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)** มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .522 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และ**ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว** มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .470 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายข้อของ ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับตัวผลงานศิลปะ(Aesthetics) พบว่าด้านแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .416 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .468 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) พบว่าผลงานศิลปะสามารถสื่อตระหนักได้ถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .513 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .606 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) พบว่าด้านความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .551 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .588 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .488 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือผู้ชม

สามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยมนุษย์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .514 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากตามลำดับ

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชิ้นที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงาน ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้



2. ผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2

เรื่องราวของแมวในยุคสังคมออนไลน์ ที่ต่างพากันเลี้ยงแมวตามกระแสนิยมทางสังคม และนิยามศัพท์ขึ้นมาว่า ทาสแมว โดยมนุษย์คือป่าวและแมวคือนาย โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อสัญลักษณ์ ต่างๆ เช่นกระจกที่สะท้อนให้ถึงตัวตนที่แท้จริงและสิ่งที่มนุษย์ปรุงแต่งให้ก็อยู่ในกระจก เช่นกันสะท้อนความจริงและการปรุงแต่งสลับไปมา



ภาพประกอบ 18 ภาพที่ 2 “Cats and true cat stories หมายเลข 2 เทคนิค การจัดวาง”

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่
2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 กลุ่มตัวอย่าง 88 คน (n=88)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD.	แปล ความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)				
1.	ด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน	4.48	.546	มากที่สุด
2.	แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ	4.48	.567	มากที่สุด
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)		4.48	.546	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)				
3.	เนื้อหาและเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ	4.24	.816	มากที่สุด
4.	ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึง การแสวงหา ผลประโยชน์จากแมว	4.35	.679	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)		4.30	.726	มากที่สุด
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)				
5.	องค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน	4.34	.693	มากที่สุด
6.	ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน	4.40	.653	มากที่สุด
รวมด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)		4.40	.650	มากที่สุด
ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว				
7.	ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการ แสวงหาผลประโยชน์	4.20	.646	มากที่สุด
8.	ผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด	4.22	.633	มากที่สุด
9.	ผู้ชมสามารถเข้าถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดย มนุษย์	4.24	.625	มากที่สุด
รวมด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์ จากแมว		4.22	.591	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2		4.40	.653	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 88 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 ดังต่อไปนี้

จากตาราง 4 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 2 แมว หมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .653 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับ **ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)** มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .546 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมา **ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .650 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก **ด้านความสัมพันธ์ระหว่าง แนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)** มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .726 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และ**ด้านความเข้าใจถึงการตระหนัก การแสวงหาผลประโยชน์จากแมว** มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .651 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายชื่อของด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) พบว่า แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .546 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) พบว่า ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึง การแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .679 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .816 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) พบว่าด้านความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .653 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .693 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .625 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ

4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .633 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .646 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชิ้นที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงาน ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว และด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้



3. ผลงานชุดที่ 3

นำเสนอเรื่องราวของการเสียความเป็นตัวตนของแมว หรือความปกติตามวิถีของแมวโดยนำเสนอผลงานผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ เช่นแมวในกรงที่ถูกปรงแต่งไปด้วยเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับ และกรงที่เป็นพื้นที่จำกัดความมีอิสระของแมว ในทุกๆวันแมวที่อยู่ในสถานประกอบการทางธุรกิจสัตว์เลี้ยงมักจะวนเวียนในลักษณะเดียวกันอยู่เรื่อยไป นำเสนอผลงานโดยการจัดวางองค์ประกอบและเรื่องราวของแมวที่ปรากฏอยู่ในสังคมปัจจุบันและภาพที่ปรากฏหรือเผยแพร่ให้เห็นในกระแสมออนไลน์



ภาพประกอบ 18 ภาพที่ 2 “Cats and true cat stories หมายเลข 2 เทคนิค การจัดวาง”

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 กลุ่มตัวอย่าง 88 คน (n=88)

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD.	แปลความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)				
1.	ด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน	4.60	.515	มากที่สุด
2.	แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ	4.65	.480	มากที่สุด
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)		4.63	.481	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)				
3.	เนื้อหาและเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ	4.45	.677	มากที่สุด
4.	ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึง การแสวงหา ผลประโยชน์จากแมว	4.46	.522	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)		4.51	.575	มากที่สุด
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)				
5.	องค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน	4.51	.567	มากที่สุด
6.	ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน	4.52	.567	มากที่สุด
รวมด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)		4.52	.554	มากที่สุด
ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว				
7.	ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการ แสวงหาผลประโยชน์	4.45	.545	มากที่สุด
8.	ผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด	4.48	.525	มากที่สุด
9.	ผู้ชมสามารถเข้าถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดย มนุษย์	4.50	.414	มากที่สุด
รวมด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์ จากแมว		4.48	.507	มากที่สุด
ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3		4.64	.484	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 88 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 ดังต่อไปนี้

จากตาราง 5 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 2 แมว หมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .484 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับ **ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)** มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .481 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมา **ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .554 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก **ด้านความสัมพันธ์ระหว่าง แนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)** มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .575 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และ**ด้านความเข้าใจถึงการตระหนัก การแสวงหาผลประโยชน์จากแมว** มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .507 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายข้อของด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับตัวผลงานศิลปะ (Aesthetics) พบว่าด้านแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .480 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .515 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) พบว่า ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึง การแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .522 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .677 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านกลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) พบว่าด้านความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .414 มีระดับความพึงพอใจอยู่ใน

ระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .545 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและวิจัยในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งหวังผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ ทำการศึกษาข้อมูลการวิจัยและตำราต่างๆเรื่องผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ และได้ ศึกษาทฤษฎีทางศิลปะ ทฤษฎีศิลปะการจัดวาง (Installation) และการสร้างสรรค์ นำเสนอผ่านผลงาน ศิลปะซึ่งสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงปัญหาการใช้สัตว์เลี้ยง(แมว)เป็นช่องทางในการมุ่งหวังผลประโยชน์ผ่านสื่อออนไลน์
2. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะในแนวทางการจัดวางและ ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง 3 คน คือ
 - 2.1 แซนดี้ สค็อกแลนด์ (Sandy Skoglund)
 - 2.2 ยาโยอิ คุซามะ (Yayoi kusama)
 - 2.3 เนียม มะวรคณอง (Niam Mawornkanong)
3. เพื่อนำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเรื่องการใช้แมวเป็นสื่อ ในกระแสสังคม ออนไลน์และนำเสนอต่อสาธารณะชนเพื่อให้ได้รับรู้ถึงความสำคัญของปัญหาและใช้ ผลงานศิลปะเป็น เครื่องมือในการตระหนักถึงปัญหา

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสาร หนังสือ เรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์กับแมว การ เติบโตทางธุรกิจจากสัตว์เลี้ยงและสืบค้นข้อมูลจากสื่อออนไลน์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ อาจารย์ นิสิต นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สามารถเข้าชมนิทรรศการศิลปะได้

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ อาจารย์ นิสิต นักศึกษา บุคลากรของมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่สามารถเข้าชมนิทรรศการศิลปะได้ เพื่อเป็นผู้เลือกประเมินผลงานแบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or Accidental Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาและการทำการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล แนวความคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกระแสสังคมออนไลน์ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานแนวทางการจัดวางที่ปรากฏอยู่ในเอกสาร นำมาสร้างสรรค์ภาพร่างผลงานจำนวน 6 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญได้วิจารณ์วิเคราะห์และได้นำกลับไปแก้ไขปรับปรุง แล้วนำกลับมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมดจำนวน 3 ชุด เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาและแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง ในเรื่องการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง
2. ผลงานศิลปะประเภทการจัดวาง ในเรื่องการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยงจำนวน 3 ชุด ดังนี้

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

1. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)
 - 1.1 สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 1.2 วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์
 - 1.3 บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 1.4 รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ
 - 1.5 การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ
 - 1.6 พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะ
2. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)
 - 2.1 ความสวยงามของผลงานศิลปะ
 - 2.2 ความเป็นเอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ
 - 2.3 ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ
 - 2.4 ผลงานศิลปะสร้างแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมงานศิลปะ

3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork)
 - 3.1 แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ
 - 3.2 เนื้อหาเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ
 - 3.3 ความน่าสนใจของรูปทรงและสัญลักษณ์ที่นำมาใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ
 - 3.4 รูปทรงและสัญลักษณ์ที่นำมาใช้สามารถสื่อถึงความหมายของการใช้แมวเพื่อหาประโยชน์
 - 3.5 ผลงานศิลปะสามารถสื่อถึงความหมายของการใช้แมวแสวงหาผลประโยชน์
 - 3.6 ผลงานศิลปะสามารถสร้างจิตสำนึกของการไม่ควรมหาผลประโยชน์กับสัตว์เลี้ยง
4. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบศิลปะจัดวาง
 - 4.1 ความสมบูรณ์ของเทคนิคการจัดวางที่นำมาสร้างผลงาน
 - 4.2 ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงานศิลปะ
 - 4.3 เทคนิคการจัดวางที่ใช้สร้างผลงานส่งผลต่อการสร้างความรู้สึถึงผลกระทบของสัตว์เลี้ยง
 - 4.4 เทคนิคการจัดวางที่ใช้สร้างผลงานส่งผลต่อการสร้างความรู้สึในการต่อต้านการแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง
5. ด้านความเข้าใจถึงผลกระทบของปัญหาและความสำคัญในการแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง
 - 5.1 ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงปัญหาการแสวงหาผลประโยชน์จากสัตว์เลี้ยง

ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงผลเสียกระทบของสัตว์เลี้ยง

ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความจำเป็นในการให้ความรู้ถึงปัญหาการใช้สัตว์สัตว์เพื่อผลประโยชน์ของมนุษย์ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความจำเป็นในการต่อต้านการใช้สัตว์เลี้ยงเพื่อแสวงหาผลประโยชน์และรายได้
6. ด้านความถึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1-3 “แมว หมายเลข 1-3”
 - ผู้ชมมีความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชิ้นที่ 1-3 “คอร์รัปชัน หมายเลข 1-3”

ทางด้านสุนทรียศาสตร์ แนวความคิด ตัวผลงานศิลปะและเทคนิคการทำงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. จัดแสดงผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 ชุด ณ หอศิลป์วัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยใช้ชื่อนิทรรศการว่า “4 View” Art Thesis ระหว่างวันที่ 17-21 มิถุนายน 2559
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้ชมที่เข้าร่วมงานนิทรรศการศิลปะ เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่องานศิลปะในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากแนวโน้มกระแสสังคมออนไลน์
3. รวบรวมแบบสอบถาม ระหว่างวันที่ 17-21 มิถุนายน 2559 โดยจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 88 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล (แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าชมนิทรรศการศิลปะ) โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์
2. ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่เข้าชมนิทรรศการศิลปะโดยใช้สถิติหาค่าเฉลี่ย
3. หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ ระดับอายุ ระดับการศึกษา และผลการประเมินด้านสถานที่ที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ จากแบบสอบถามพบว่า

1. เพศชาย จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 45.50
2. เพศหญิง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 54.50
3. อายุต่ำกว่า 18 ปี จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00
4. อายุ 19-30 ปี จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 40.90
5. อายุ 31-45 ปี จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50
6. อายุ 46-60 ปี จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -
7. อายุ 61 ปี ขึ้นไป จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

8. ระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมต้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.30
9. ระดับมัธยมต้น จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60
10. ระดับมัธยมปลาย / ปวช. จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.10
11. ระดับอนุปริญญา จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 64.80
12. ระดับปริญญาตรี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 10.20
13. ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

จากแบบสอบถามพบว่าเพศหญิงตอบแบบสอบถามมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 54.50 และระดับอายุตั้งแต่ 19-30 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.90 และระดับการศึกษาอยู่ในระดับอนุปริญญา มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 64.80

ในส่วนของการความคิดเห็นต่อสถานที่ที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ ผลจากผู้ตอบแบบ ประเมิน จำนวน 88 คน พบว่า ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .472 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะมี ค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .502 มีความคิดเห็นในระดับมาก รองลงมาคือ การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .513 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านรูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงาน ศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .580 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สำหรับวิธีการนำเสนอผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .590 มี ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ส่วนบรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .613 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และสถานที่ ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 3.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .643 มี ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเช่นกัน (ตาราง 2)

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผลงานชิ้นที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข1 พบว่าผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .524 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ที่สุด โดยด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.15ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ .416 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะใน รูปแบบการจัดวาง (Installation) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .550 มีความ คิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด(Concept)กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) และด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยน้อย

ที่สุด เท่ากับ 4.06 และ 4.03 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .522 และ .470 ตามลำดับ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณารายข้อของ **ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับตัวผลงานศิลปะ (Aesthetics)** พบว่าด้านแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .416 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .468 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) พบว่าผลงานศิลปะสามารถสื่อตระหนักได้ถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .513 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .606 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) พบว่าด้านความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .551 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.10 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .588 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .488 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยมนุษย์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .514 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากตามลำดับ

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผลงานชิ้นที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 พบว่าผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .653 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด สำหรับด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับตัวผลงานศิลปะ (Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .546 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.40

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .650 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับตัวผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .726 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .651 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายข้อของ**ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)** พบว่า แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .546 มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) พบว่าผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .679 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .816 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) พบว่าด้านความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .653 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .693 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .625 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .633 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .646 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผลงานชิ้นที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 พบว่าผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชิ้นที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .484 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

สำหรับการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับตัวผลงานศิลปะ (Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .481 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมา ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .554 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .575 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .507 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

เมื่อพิจารณารายข้อของ **ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับตัวผลงานศิลปะ (Aesthetics)** พบว่าด้านแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .480 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .515 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) พบว่าผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .522 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .677 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) พบว่าด้านความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์ โดยมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .414 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .545 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการมุ่งหวังผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการประกอบการทางธุรกิจและจากกระแสสังคมออนไลน์ที่ใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ จากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น หนังสือ งานวิจัย สถานประกอบการจริง และข่าวสารจากสื่อต่างๆ และได้ศึกษาทฤษฎีทางศิลปะและทฤษฎีด้านศิลปะการจัดวาง(Installation) รวมถึงได้ศึกษาและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้ง 3 คน ได้แก่ แซนดี้ สค็อกแลนด์ (Sandy Skoglund) ยายโยอิ คุซามะ (Yayoi Kusama) และ เนียม มวรคนอง (Niam Mawornkanong) ทฤษฎีด้านองค์ประกอบการจัดวางและด้านสุนทรียศาสตร์การรับรู้ เพื่อศึกษาและทราบถึงความสำคัญของปัญหาการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวางให้เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการตระหนักและเป็นภาพสะท้อนเพื่อให้ผู้เข้าชมผลงานศิลปะและประชาชนทั่วไปได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา

ด้านสถานที่ที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ ในภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .472 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก พบว่า พื้นที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด โดยหอศิลปวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพื้นที่ที่เหมาะสมกับสำหรับเดินชมผลงานศิลปะ แต่สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 3.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .643 โดยสามารถวิเคราะห์ถึงปัญหาของสถานที่ในการจัดแสดง ทำให้รู้ว่าสถานที่ไม่เอื้ออำนวยหรือเหมาะสมกับการจัดแสดงเท่าที่ควร แต่ในด้านวิธีการนำเสนอ บรรยากาศโดยรวม วิธีการจัดวางและแสงสว่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จึงมีผลทำให้ภาพรวมด้านสถานที่ในการจัดนิทรรศการอยู่ในระดับมากเช่นกัน

ผลงานชุดที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ(Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .416 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .550 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด(Concept)กับตัวผลงานศิลปะ(Artwork) และด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.06 แต่ก็มีค่าความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน จากการวิเคราะห์เห็นได้ว่าผลงานมีความเป็นเอกภาพและความสวยงาม การเน้นจุดเด่นด้วยเงินปลอมที่ระบุสัญลักษณ์ของสื่อในกระแสสังคมออนไลน์เช่นสัญลักษณ์เฟซบุ๊ก วางไว้อยู่ในบริเวณด้านในของกรงแมว บนตัวแมว และการ

วางเงินปลอมใต้ท้องของแมว เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของเงินที่ได้มาจากการใช้ความน่ารัก น่าเอ็นดูของแมวเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์โดยใช้ภาพลักษณ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของนรินทร์พร สุบรรณพงษ์ ที่กล่าวว่า การใช้ภาพลักษณ์เป็นสื่อโฆษณาเป็นการกระตุ้นให้เกิดการบริโภคนิยมที่มากับสื่อและกระตุ้นพฤติกรรมของผู้บริโภคอีกด้วย (นรินทร์พร สุบรรณพงษ์.2555:28-30) จากผลการวิเคราะห์เห็นได้ว่าการสร้างความเป็นเอกภาพและความสวยงามของผลงานศิลปะมีผลอย่างมากต่อความพึงพอใจของผู้ชมผลงานศิลปะ

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .513 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งมีค่าความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน จากผลการวิเคราะห์พบว่า การใช้วัตถุเพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ของเรื่องราวสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม การใช้รูปแมวให้อยู่บนเงินปลอมเป็นสื่อแสดงให้เห็นถึงผลประโยชน์ที่มนุษย์ได้รับมาจากการใช้พฤติกรรมของแมว สอดคล้องกับทฤษฎีของประภาพร ตั้งธนาธิข ซึ่งกล่าวว่า อากัปกริยารวมถึงขนของแมว ไม่ว่าจะเป็นแมวพันธุ์ขนสั้นและขนยาว เช่น แมวพันธุ์สก๊อตติชโฟลด์ หรือแมวพันธุ์เปอร์เซีย มักจะมีพฤติกรรมชอบคลอเคลียกับมนุษย์และสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมมนุษย์ได้ดี (ประภาพร ตั้งธนาธิข.2557:18-33) จากผลการวิเคราะห์จะเห็นได้ชัดว่าสามารถสร้างความน่าสนใจและสงสัยอีกทั้งยังเกิดการตั้งคำถามจากผู้เข้าชมผลงาน

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .551 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.10 ซึ่งมีค่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ตัวผลงานเน้นการจำลองวัตถุให้เหมือนจริง เพื่อเป็นการเปิดประเด็นเรื่องนัยยะของพื้นที่และวัตถุที่ถูกนำมาจำลอง เพื่อให้เกิดความฉงนสงสัย ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีที่ปรากฏอยู่ในฐานข้อมูลออนไลน์ ด้านหลักในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการจัดวาง ที่ระบุว่า การสร้างแบบจำลองให้เหมือนจริงเป็นการเปิดเน้นและเปิดประเด็นเรื่องของพื้นที่และการเกิดคำถาม (ศิลปะการจัดวาง.2557.ออนไลน์) จากการวิเคราะห์เห็นได้ชัดว่า ผลงานการจัดวางมีความสมบูรณ์ของการนำวัตถุมาจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงาน มีผลช่วยในการสร้างความรู้สึถึงการตระหนักถึง

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .488 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยมนุษย์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย

สูงสุดเท่ากับ 4.01 ยังคงมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก จากผลการวิเคราะห์เห็นได้ชัดว่า ผู้ชมผลงานศิลปะ มีความเข้าใจถึงความสำคัญของปัญหาและการตระหนักถึงการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ นั้นหมายความว่าผลงานสามารถสื่อความหมายและทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจในผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1

มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .524 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก จากการวิเคราะห์เห็นได้ว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจในระดับมาก ทำให้เข้าใจได้ว่าผลงานสามารถสื่อสารกับคนดูและบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ได้ตามความมุ่งหมายของผู้วิจัยเป็นที่น่าพอใจ

ผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ(Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .567 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง (Installation) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .650 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด(Concept)กับตัวผลงานศิลปะ(Artwork) และด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.22 มีค่าความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน จากการวิเคราะห์เห็นได้ว่า ผลงานมีความเป็นเอกภาพและความสวยงาม การเน้นจุดเด่นด้วยกรอบภาพขนาดเล็กซ้อนบนกรอบภาพใหญ่สีทองมันเงา สะท้อนภาพแมวที่กำลังปีนป่ายเข้าหากรอบภาพนั้น เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของผลประโยชน์ที่ได้มาจากการใช้ความน่ารักน่าเอ็นดูของแมวเพื่อให้ได้มาเช่นกันกับผลงานชุดที่ 1 ซึ่งปัจจุบันแมวไทยสีดำปรากฏให้พบเห็นอยู่บ่อยๆในสื่อกระแสสังคมออนไลน์อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้นซึ่งต่างจากแต่ก่อนที่มักเข้าใจกันว่าแมวดำเป็นแมวอัปมงคล ตามที่ถูกเขียนไว้ในตำราลักษณะแมวแมวไทย สอดคล้องกับทฤษฎีของประพากร ตั้งธนาธิข ซึ่งกล่าวไว้ว่า แมวขนดำละเอียดเดินสง่า เลี้ยงไว้จะมีคุณหนักหนา แต่บางบ้านก็ยังมีความเชื่อว่าแมวดำเป็นแมวให้โทษ (ประพากร ตั้งธนาธิข.2557:6-9) จากผลการวิเคราะห์เห็นได้ว่า การสร้างความโดดเด่นและความสวยงามของผลงานศิลปะมีผลอย่างมากต่อความพึงพอใจของผู้ชมผลงานศิลปะ

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .726 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ซึ่งมีค่าความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน จากผลการวิเคราะห์พบว่าการใช้วัตถุเพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ของเรื่องราวสร้างความ

น่าสนใจและแปลกใจให้กับผู้ชม การใช้กรอบรูปภาพขนาดเล็กๆและการใช้วัสดุสีทอง สะท้อนให้ถึงมุมมองของความเป็นจริงเกี่ยวกับแมวในกระแสสังคมออนไลน์ โดยการใช้สื่อด้านเทคโนโลยีการสื่อสารที่นับว่าเป็นอิทธิพลทางสังคมเพื่อเป็นช่องทางการสร้างผลประโยชน์จากการชักจูงใจให้เกิดพฤติกรรมร่วมกันรวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์อีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของภาณุวัฒน์ กองราช ซึ่งกล่าวว่า การใช้สื่อเพื่อประโยชน์เฉพาะในการเปลี่ยนใจหรือชักจูงใจมักจะซ่อนความไม่ถูกต้องบางอย่างเอาไว้ การใช้การชักจูงใจเป็นอิทธิพลต่อบุคคลอื่นแบบง่ายที่สุด (ภาณุวัฒน์ กองราช. 2554:55) จากผลการวิเคราะห์จะเห็นได้ชัดว่าผลงานสามารถสร้างความน่าสนใจและสงสัยสร้างมุมมองสะท้อนจากผู้เข้าชมผลงาน

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .650 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.34 ซึ่งมีค่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากการวิเคราะห์เห็นได้ชัดว่า ผลงานการจัดวางมีความสมบูรณ์ของการนำวัตถุมาจัดองค์ประกอบเพื่อเน้นไปที่การเกิดความสัมพันธ์ระหว่างการนำวัตถุ 2 มิติและ 3 มิติให้อยู่ในเนื้อหา ซึ่งมีผลในการช่วยสร้างความรู้สึกถึงการตระหนักถึง

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .591 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยมนุษย์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .625 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.20 ยังคงมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากผลการวิเคราะห์เห็นได้ชัดว่า ผู้ชมผลงานศิลปะ มีความเข้าใจถึงความสำคัญของปัญหาและการตระหนักถึงการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ อีกทั้งยังมีความรู้สึกถึงมุมมองสะท้อนที่ออกมาจากตัวผลงานได้อีกด้วย นั่นหมายความว่าผลงานสามารถสื่อความหมายและทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจในผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .653 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จากการวิเคราะห์เห็นได้ว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจในระดับมาก ทำให้เข้าใจได้ว่าผลงานสามารถสื่อสารกับคนดูและบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ได้ตามความมุ่งหมายของผู้วิจัยเป็นที่น่าพอใจ

ผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ(Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .481 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .575 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด(Concept)กับตัวผลงานศิลปะ(Artwork) และด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 4.48 แต่มีค่าความพึงพอใจในระดับมากเช่นกัน จากการวิเคราะห์เห็นได้ว่าผลงานมีความเป็นเอกภาพและสวยงาม การเน้นความโดดเด่นด้วยแมวจำนวนหลายตัวจัดวางในลักษณะแมวเดินวนเป็นรอบวงกลม สะท้อนภาพแมวที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาประโยชน์ โดยถูกกระทำซ้ำๆในทุกวัน เป็นวงจรที่วนเวียนอยู่ในพื้นที่ที่จำกัด โดยใช้กรงสีทองเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของพื้นที่จำกัดอิสระภาพและเป็นการแทนความรู้สึก สอดคล้องกับงานวิจัยของประเสริฐ ศรีรัตนนา ซึ่งกล่าวว่าการนำวัตถุมาใดมาแทนความรู้สึกเป็นสื่อสัญลักษณ์สิ่งนั้นย่อมมีความหมายตามกำหนดการ และจะอยู่ในตัวของมันเอง ผู้ดูจะย่อมรับรู้ได้เองอย่างตรงความหมาย (ประเสริฐ ศรีรัตนนา 2542:185) จากผลการวิเคราะห์เห็นได้ว่า การสร้างความโดดเด่นและความสวยงามของผลงานศิลปะมีผลอย่างมากต่อความพึงพอใจของผู้ชมผลงานศิลปะ

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวผลงานศิลปะ (Artwork) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .575 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านเนื้อหาและเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.45 ซึ่งมีค่าความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน จากผลการวิเคราะห์พบว่าการใช้วัตถุเพื่อสื่อถึงสัญลักษณ์ของเรื่องราวสร้างความน่าสนใจและแปลกใจให้กับผู้ชม การใช้กรงสีทอง สะท้อนให้เห็นมุมมองของความเป็นจริงเกี่ยวกับแมวในกระแสวิถีสังคมปัจจุบัน จากผลการวิเคราะห์จะเห็นได้ชัดว่าผลงานสามารถสร้างความน่าสนใจและสงสัยสร้างมุมมองสะท้อนจากผู้เข้าชมผลงาน

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบการจัดวาง มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .554 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านองค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.51 ซึ่งมีค่าระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด จากการวิเคราะห์เห็นได้ชัดว่า ผลงานการจัดวางมีความสมบูรณ์ของการนำวัตถุมาจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงาน มีผลช่วยในการสร้างความรู้สึกถึงการตระหนักถึง

ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสวิถีสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .507 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือผู้ชมสามารถเข้าใจถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยมนุษย์ มี

ค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .414 มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และผู้ชมสามารถตระหนักได้ถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.45 ยังคงมีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ผลงานมีคุณสมบัติทางกายภาพและทางจิตของการเข้าใจและซาบซึ้งในสุนทรียศาสตร์ สอดคล้องกับงานวิจัยของสกนธ์ ภูงามดี ซึ่งกล่าวว่าคุณสมบัติทางจิตหมายถึงความพร้อมและความเข้าใจในระดับปกติจิตมนุษย์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกและทัศนคติ ค่านิยมหรืออื่นๆที่เป็นนามธรรม และเป็นปัจจัยให้เกิดความรู้สึกต่างๆ (สกนธ์ ภูงามดี.2547:6-11) จากผลการวิเคราะห์เห็นได้ชัดว่า ผู้ชมผลงานศิลปะ มีความเข้าใจถึงความสำคัญของปัญหาและการตระหนักถึงการแมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ อีกทั้งยังมีความรู้สึกถึงมุมมองสะท้อนที่ออกมาจากตัวผลงานได้อีกด้วย นั่นหมายความว่าผลงานสามารถสื่อความหมายและทำให้ผู้ชมมีความเข้าใจในผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .484 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จากการวิเคราะห์เห็นได้ว่า ผู้ชมมีความพึงพอใจในระดับมาก ทำให้เข้าใจได้ว่าผลงานสามารถสื่อสารกับคนดูและบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมปัจจุบันและในกระแสสังคมออนไลน์ได้ตามความมุ่งหมายของผู้วิจัยเป็นที่น่าพอใจ

จากการวิเคราะห์ผลงานศิลปะทั้ง 3 ชุด Cats and true cat stories หมายเลข 1-3 นั้นในความเห็นทุกๆด้านอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด เนื่องจากผลงานศิลปะสามารถแสดงออกถึงเนื้อหาและเรื่องราว สามารถสร้างความเข้าใจและทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหาการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์ ผลงานศิลปะทุกชิ้นใช้สัญลักษณ์ต่างๆที่สามารถสร้างความสงสัยและทำให้เกิดกระบวนการค้นหาคำตอบเพื่อค้นหาความหมายของชิ้นงานผลงานเหล่านี้ผ่านประสบการณ์ของผู้ชมผลงานซึ่งเกิดขึ้นในระหว่างชมผลงาน

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. ผู้เข้าชมผลงานศิลปะมีความตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาและผลเสียของการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น
2. ปัญหาการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ จากกระแสสังคมออนไลน์ ควรได้รับการส่งเสริมและเผยแพร่ความรู้ให้ประชาชนส่วนใหญ่ได้รับรู้และเพื่อตระหนักถึงความสำคัญของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์ให้มากขึ้น
3. งานวิจัยครั้งนี้ได้รับประโยชน์ 2 ด้านคือ 1.เป็นประโยชน์ต่อการสร้างจิตสำนึกและการตระหนักให้กับผู้เข้าชมผลงานศิลปะถึงความสำคัญของปัญหาการแสวงหาผลประโยชน์จากแมวใน

สังคมปัจจุบัน 2. เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยการศึกษาทฤษฎีศิลปะการจัดวางและการใช้สัญลักษณ์ต่างๆเพื่อเป็นสื่อในการแทนความหมายในผลงานศิลปะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลงานศิลปะจากงานวิจัยที่สร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะการจัดวาง (Installation) เป็นเทคนิคที่ต้องใส่ใจรายละเอียดและการจัดวางองค์ประกอบเป็นอย่างมาก การทำงานในครั้งนี้มีการวางแผนและศึกษาเทคนิคยังไม่เพียงพอ เช่น วัตถุที่และจำนวนที่นำมาจัดวางและการจัดวางองค์ประกอบของชิ้นงาน ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานครั้งต่อไป จึงควรศึกษาถึงสิ่งเหล่านี้ให้ละเอียดเพื่อให้ผลงานศิลปะการจัดวางมีความสมบูรณ์มากที่สุด

2. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สัญลักษณ์และการจัดวางอย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะสามารถเข้าใจสภาพสังคมปัจจุบัน ทราบถึงเหตุและผลของสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ที่มาและที่ไปของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เมื่อผู้ทำงานศิลปะมีความเข้าใจในทฤษฎีดังกล่าวอย่างถ่องแท้ก็จะสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหมายหรือได้ผลตามที่ต้องการ

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- การเลือกแมวเป็นสัตว์เลี้ยง. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2558, จาก www.vet.kuu.at.ch/physio/cat5_10.pdf.
- ความหมายของสัตว์เลี้ยง. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2558, จาก www.oknation.net/blog/bunta/2008/12/26/entry-3
- ความรู้เรื่องสัตว์เลี้ยง. สืบค้นเมื่อ 30 กันยายน 2558, จาก <http://www.nupet.org/>
- ชัยรัตน์ จุสปาโล. (2556). *เครือข่ายสังคมออนไลน์.กรณีเฟซบุ๊ก*. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2558, จาก http://www.kmutt.ac.th/jif/public_html/cited_search.php
- ทิปดี ทัพพรณ. (2556). *โครงการศึกษาการจัดตั้งธุรกิจเสริมสวสนัข*. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (การจัดการสาระและการสร้างคุณค่า). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ถ่ายเอกสาร
- . (2558). *เทพเจ้าแห่งความรักและความอุดมสมบูรณ์ของอียิปต์*. สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2558, จาก <http://www.tumnandd.com/เทพบาเตส-bastet>
- ทองแถม นาถจำนง. (2554). *แมวไทย*. สืบค้นเมื่อ 28 กันยายน 2558, จาก www.oknation.net
- . (2558). *ทฤษฎีเกี่ยวกับศิลปะ*. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2552/mdad0552jd_ch2.pdf
- นรินทร์พร สุบรรณพงษ์. (2555). *วัฒนธรรมบริโภคนิยมในโฆษณาทางโทรทัศน์*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. ถ่ายเอกสาร
- นุชจรินทร์ ชอบดำรงธรรม. (2553). *อิทธิพลของสื่อโฆษณาในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการตอบสนองของผู้บริโภค*. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (การตลาด). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- นิตยา ฐานิตธนกร , อุมารินทร์ ศรีศศิวิมล. (2554). *การตัดสินใจเลือกซื้อบริการที่เกี่ยวข้องกับสัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานคร*. ม.ป.ท.
- ประภาพร ตั้งธนาธิข. (2557). *พันธุ์แมว*. วารสารวิชาการ. 18-33.
- ปณิชา นิตพรมงคล. (2554). *พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีปทุม. ถ่ายเอกสาร
- ปิยวัฒน์ เกตุวงศา, ศุภิตา ชนวนัน. (2556). *ใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม*. ม.ป.ท.

- ประเสริฐ ศิลาวัฒนา. (2542). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- . (2558). พฤติกรรมของแมว. สืบค้นเมื่อ 27 กันยายน 2558, จาก www.beamjanekwang.blogspot.com
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษาเฟซบุค*. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (การบริหารเทคโนโลยี). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สุทธิลักษณ์ อำพันวงศ์. (2536). *แมวไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- ยุวดี ช้วยกิจ. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดทางการตลาดของฟิลลิปคอตเลอร์และลัทธิบริโภคนิยม. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ปรัชญา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- รสมา ภูสุนทรธรรม. (2558). กว่าจะเป็นคลินิกแมว. *วารสารวิชาการ*. 221-222
- วัชร วัฒนจิตรต์. (2558). ตลาดหมาแมวโตแรง. สืบค้นเมื่อ 27 กันยายน 2558, จาก http://www.ada-soft.com/2015/index.php/news_event/details/708
- ศูนย์วิจัยกสิกร. (2551). ธุรกิจอาหารสัตว์เลี้ยง. *วารสารวิชาการ*. 1.
- ศิริพร ปัญญาเมธิกุล. (2558). ภาษาและอินเทอร์เน็ต. หน้า 1-13. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: พรินท์ คอร์เนอรั.
- . (2557). *ศิลปะการจัดวาง*. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://oyimsharing.wordpress.com/2014/02/02/installation-art>
- สกนธ์ ภูงามดี. (2547). *ธุรกิจศิลปะ*. กรุงเทพฯ: เอเชียแปซิฟิก ออฟเซ็ท.
- อังคณา ธรรมการพาณิชย์. (2556). ปัจจัยทางการตลาดที่ส่งผลต่อการผลิตอาหารแมว. วิทยานิพนธ์ บธ.ม. (การตลาด). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- โอชนา พูลทองดีวัฒนา. (2556, มกราคม). สุนทรียศาสตร์ตะวันตก: พัฒนาการของการแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับศิลปะและความงาม. *วารสารวิชาการ*
- อนิวัฒน์ ทองสีดา. (2553). *สูญเสียสู่เสื่อมโทรม*. ศป.ม. (จิตรกรรม). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร
- artpositions.blogspot.com. (2011). สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558, จาก http://www.artpositions.blogspot.com/2011_02_01_archive.html.
- archive.lib.cmu.ac.th. (2555). สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558, จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2555/va30455ta_ch1.pdf.

- artsask.ca. (2558). สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558, จาก http://www.artsask.ca/en/collections/themes/interiorplaces/sandy_skoglund.
- (2558). สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558, จาก <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1001032379916445&set=1069095751&type=3&theater>.
- (2558).. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2558, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/13796>
- (2558). สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.learner.org/courses/globalart/work/242/index.html>.
- (2558). สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://news.thaipbs.or.th/content/>.
- (2558). สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://prepositionmag.com/article/sala-for-the-mind/>.
- phaidon.com. (2012). สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.phaidon.com/agenda/art/picture-galleries/2012/february/02/the-fantastical-world-of-yayoi-kusama/>.
- (2558). สืบค้นเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.tcdc.or.th/src/19609/www-tcdc-or-th/NAOSHIMA-Where-Art-Space-Lands-on-Seascape>
- th.online-listing.com. (2015). สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://www.th.online-listing.com/2015/03/page/149/>.
- (2558). สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558, จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Yayoi_Kusama
- (2558). สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2558, จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Sandy_Skoglund

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- | | |
|---------------------------|---|
| 1 . ดร.เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
สาขาทัศนศิลป์: ศิลปจิณตทัศน์ |
| 2. ดร.พิศรวัธ ภู่ทอง | คณะศิลปกรรมศาสตร์
สาขาทัศนศิลป์: ศิลปจิณตทัศน์ |



ภาคผนวก ข

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ



แบบประเมินสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ

คำชี้แจง แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมนิทรรศการศิลปะที่สะท้อนความคิดเห็น
ในบริบทของการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์และ
ประเมินเพื่อพัฒนาทางด้านศิลปะต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 18 ปี

☐ 19 – 25 ปี

☐ 26 – 35 ปี

☐ 36 – 45 ปี

☐ 46 – 60 ปี

☐ 61 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

☐ ต่ำกว่ามัธยมศึกษา

☐ มัธยมต้น

☐ มัธยมปลาย, ปวช

☐ปริญญาตรี

☐ สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าประเมินที่เข้าชมผลงานศิลปะ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)					
1. สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ					
2. วิธีการนำเสนอผลงานศิลปะ					
3. บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ					
4. รูปแบบความเหมาะสมและวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ					
5. การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ					
6. พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะ					

ผลงานชุดที่ 1

Cats and true cat stories หมายเลข 1

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)					
1. ด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน					
2. แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ					
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)					
3. เนื้อหาและเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ					
4. ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว					
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)					
5. องค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน					
6. ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน					
ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว					
7. ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์					
8. ผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด					
9. ผู้ชมสามารถเข้าถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์					
ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 1					
Cats and true cat stories หมายเลข 1					

ผลงานชุดที่ 2

Cats and true cat stories หมายเลข 2

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)					
1. ด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน					
2. แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ					
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)					
3. เนื้อหาและเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ					
4. ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึง การแสวงหาผลประโยชน์จากแมว					
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)					
5. องค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน					
6. ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน					
ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว					
7. ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์					
8. ผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด					
9. ผู้ชมสามารถเข้าถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์					
ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 2					
Cats and true cat stories หมายเลข 2					

ผลงานชุดที่ 3

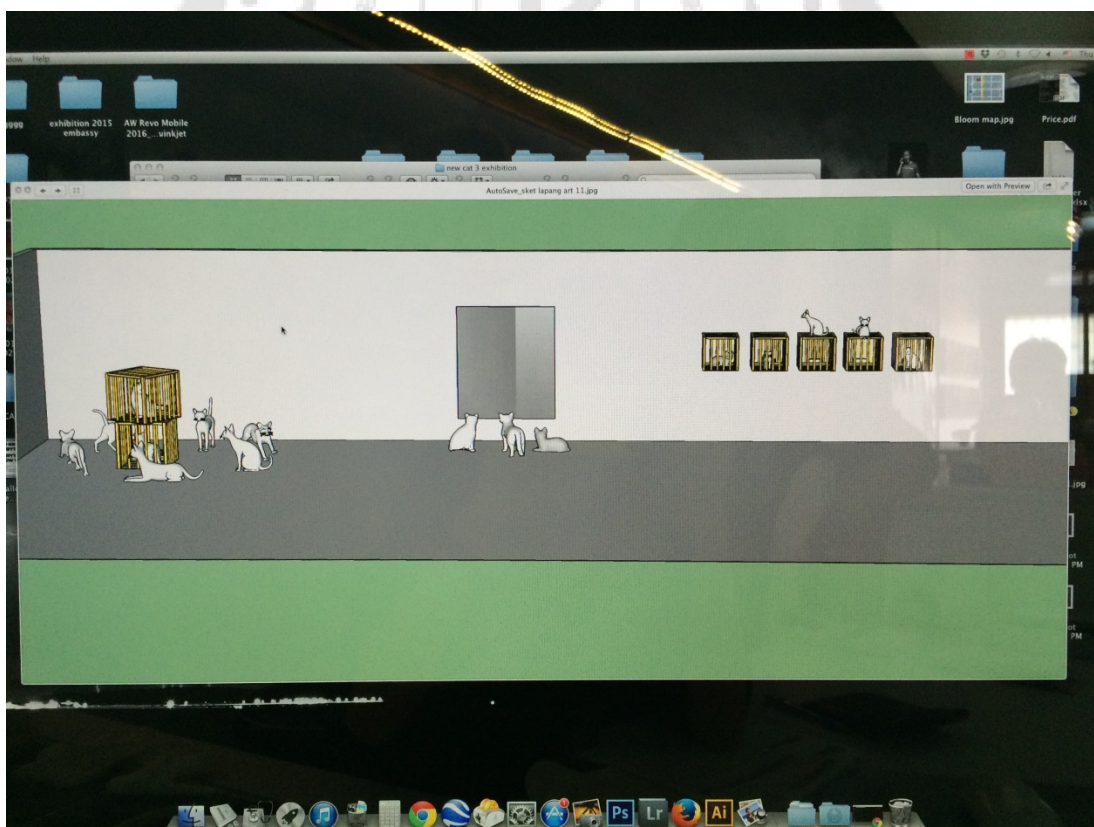
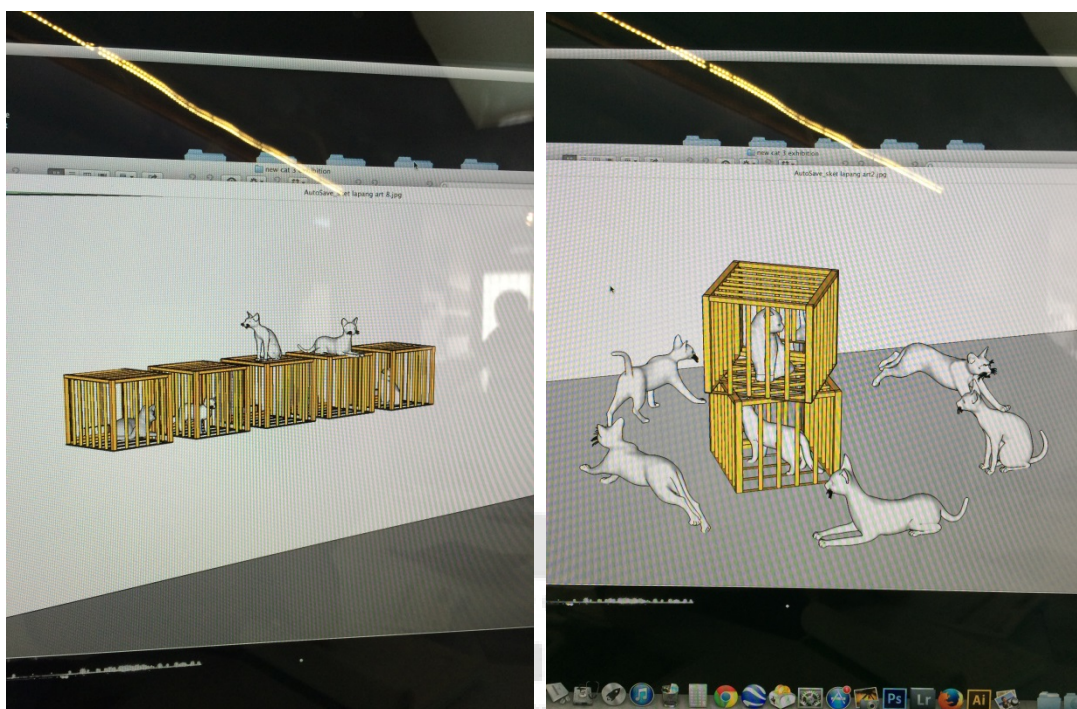
Cats and true cat stories หมายเลข 3

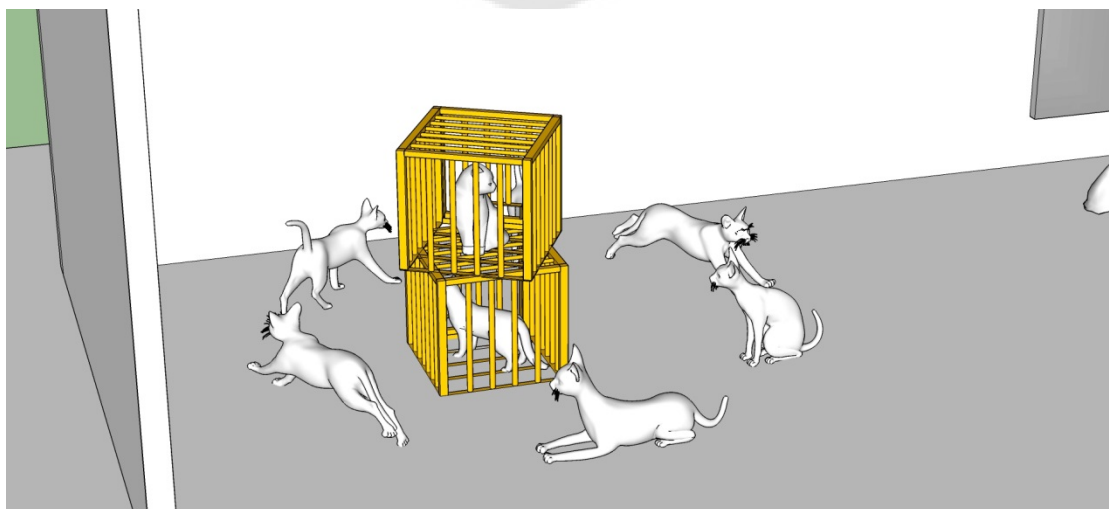
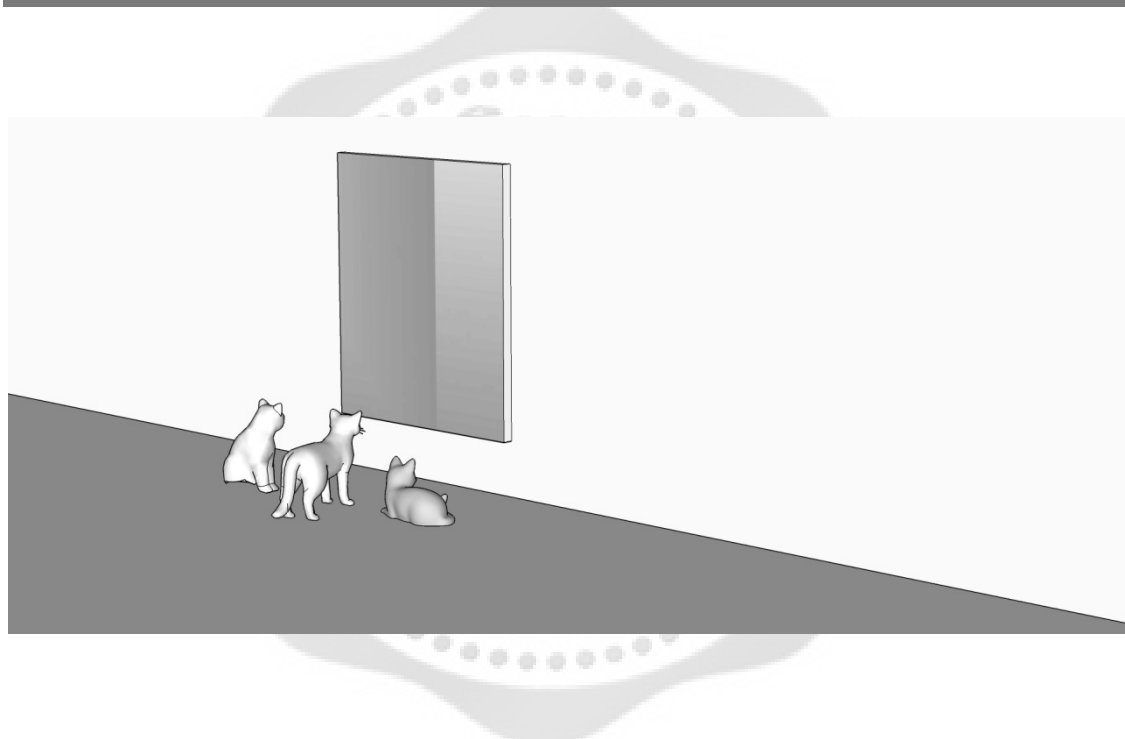
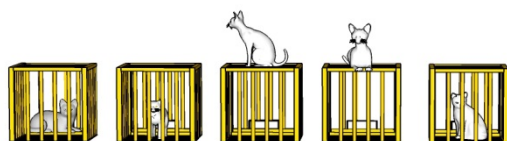
รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)					
1. ด้านความสวยงามและความโดดเด่นของผลงาน					
2. แรงดึงดูดใจต่อผู้ชมผลงานศิลปะ					
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)					
3. เนื้อหาและเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ					
4. ผลงานศิลปะสามารถสื่อและตระหนักได้ถึงการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว					
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบ การจัดวาง (Installation)					
5. องค์ประกอบของการจัดวางวัตถุที่นำมาสร้างผลงาน					
6. ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆ ในผลงาน					
ด้านความเข้าใจถึงการตระหนักการแสวงหาผลประโยชน์จากแมว					
7. ผู้ชมสามารถตระหนักถึงปัญหาของการใช้แมวเป็นเครื่องมือในการแสวงหาผลประโยชน์					
8. ผู้ชมสามารถเข้าถึงอิสรภาพของแมวภายใต้พื้นที่ที่จำกัด					
9. ผู้ชมสามารถเข้าถึงการถูกเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของแมวโดยมนุษย์					
ด้านความพึงพอใจในภาพรวมของผลงานชุดที่ 3					
Cats and true cat stories หมายเลข 3					

ภาคผนวก ค

ภาพร่างผลงานและ
ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ













ภาคผนวก ง

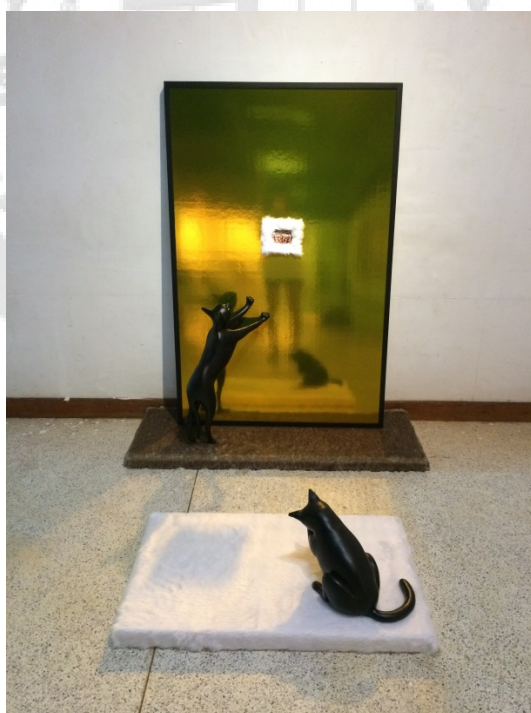
ภาพผลงานศิลปะการจัดวาง Cats and true cat stories หมายเลข 1-3

จำนวน 3 ภาพ

จากงานวิจัย การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเพื่อสะท้อนถึงการ
มุ่งหวังผลประโยชน์จากแมวในกระแสสังคมออนไลน์



ผลงานชุดที่ 1 Cats and true cat stories หมายเลข 1



ผลงานชุดที่ 2 Cats and true cat stories หมายเลข 2



ผลงานชุดที่ 3 Cats and true cat stories หมายเลข 3

ภาคผนวก จ

ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ

4 View

ณ หอศิลป์วัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ระหว่างวันที่ 15-20 มิถุนายน พ.ศ 2559







ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวสุภาภรณ์ ศิลาวงศ์
วันเดือนปีเกิด	24 กันยายน 2516
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	31/26 ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางขุนนนท์ เขตบางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700

ประวัติการศึกษา

พ.ศ 2547	มัธยมศึกษา จาก โรงเรียนดรุณาราชบุรี
พ.ศ 2550	คณะศิลปกรรมศาสตร์ (ศป.บ) ภาควิชาทัศนศิลป์ จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
พ.ศ 2559	คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (ศป.ม) ภาควิชาทัศนศิลป์: ศิลปะจินตทัศน์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ