

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ต : กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะสังคมก้มหน้า



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

พฤษภาคม 2558

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ต : กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะสังคมก้มหน้า



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ต : กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะสังคมก้มหน้า



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

พฤษภาคม 2558

ชมพูนุท เหลืองวุฒิมิวงษ์. (2558). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ต : กรณีศึกษาการ
บริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า. ปริญญาโท ศป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:
รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ขวาลาวัณย์.

จากการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของ
สังคมก้มหน้า เป็นงานวิจัยที่มุ่งหมายเพื่อศึกษาและถ่ายทอดพฤติกรรมของสังคมก้มหน้าที่เกิดขึ้น
ในปัจจุบัน ซึ่งในเรื่องของสังคมก้มหน้าเป็นเรื่องที่คุณคนในปัจจุบันละเลยการให้ความสำคัญมองว่า
พฤติกรรมดังกล่าวเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน พฤติกรรมการใช้เครื่องมือสื่อสารที่มากขึ้นจนกระทั่ง
ไม่สามารถอยู่โดยปราศจากเครื่องมือสื่อสารอย่างสมาร์ตโฟน ใช้ชีวิตแบบขาดโลกโซเชียลไม่ได้ โดย
พฤติกรรมดังกล่าวนี้ได้กลายมาเป็นภาวะสังคมก้มหน้า ผลกระทบที่ตามมาจากพฤติกรรมดังกล่าว
อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุหรืออาชญากรรมได้ โดยเรื่องราวของภาวะสังคมก้มหน้าที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้
สร้างสรรค์ผ่านการแสดงศิลปะในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ที่บอกเล่าและสะท้อนเรื่องราว
ของเครื่องมือสื่อสารกับการใช้ชีวิตของคุณคน ถ่ายทอดผลงานออกมาในมุมมองของคุณวิจัย โดยมุ่งเน้นให้
ผู้ชมผลงานเกิดการตระหนักและมีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งรอบข้างมากขึ้นจากงานของคุณวิจัย

THE STUDY AND CREATION IN CONTEXT OF MEDIA CONSUMTION POLICY IN THE FACE



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Art and Art Degree in Visual Art
at Srinakharinwirot University

November 2015

Chompoonut Luangwuttiwong. (2015). *THE Study and Creation in Context of Media Consumption Policy in the Face*. Master thesis, M.F.A.(Visual Art).
Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee:
Assoc. Prof. Somsak Chawalawan.

According to the study of video art creation in context of media consumption which involves with people's phubbing state in the society, this research aims to study and convey the phubbing behavior that happening nowadays. Currently, phubbing is the issue which people consider it as a normal behavior in daily life. Their addiction of using communication device is increased until they cannot live normally without the device, such as smartphone. Social networks become indispensable in their lives. These behaviors, however, causes the phubbing state. The consequences of such behaviors probably cause an accident or crime. The issue of phubbing state which takes place in modern society is created through the art form of video art in order to describe and mirror the story of communication device and people's living. These works of video art are created through the perspective of the researcher. The purpose of the works is to focus on motivating the audience's awareness and interaction with surrounding.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ต : กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า

ของ

ชมพูนุท เหลืองอุฒวิงษ์

ได้รับการอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.ดุขฎิ โยเหลา)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.2558

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์)

(ดร. อัยนา ภูยัทธานนท์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัณย์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุน จากคณะกรรมการ
รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ขวาลาวัณย์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ และประธานหลักสูตร
ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัย และ ดร.อัยนา ญูยุทธานนท์ ที่คอยชี้แนะแนวทางการทำวิจัย
โดยการวางกรอบของการทำเล่มวิจัยชัดเจนขึ้นโดยแนะนำจากสิ่งที่ทำไม่ถูก ทำให้น่าไปแก้ไขให้
ถูกต้อง ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ที่คอยแนะนำในด้านการทำวิดีโออาร์ต ทำให้
สามารถนำคำแนะนำนั้นไปปรับปรุงผลงานวิดีโออาร์ตให้ดียิ่งขึ้น ขอขอบคุณ ดร.ถนอม ชวักดี ที่ให้
โอกาสในการเข้ามาเรียนที่คณะนี้และช่วยเปิดโลกทัศน์ในการทรรศนะศึกษาแกลอริอาร์ต 798 รวมถึง
คณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ต่างๆตลอดการศึกษาปริญญาโท

ขอขอบพระคุณครอบครัวเหลืองวุฒิมวงษ์ อาโกธัญชลี เหลืองวุฒิมวงษ์ และอาชาญชัย ที่ให้
การสนับสนุนการศึกษาต่อปริญญาโทในครั้งนี้ให้คำปรึกษาและกำลังใจตลอดรวมไปถึงความช่วยเหลือ
และกำลังใจจากแม่ ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจให้ยามท้อ ทุกกำลังใจได้ช่วยผลักดันให้ก้าว
ต่อไปได้ รวมถึงเพื่อนที่ทำงานที่ให้ความร่วมมือในการมาเรียนในแต่ละครั้ง และเพื่อนๆ พี่ๆ จินตทัศน์
ที่เรียนมาด้วยกันจนจบการศึกษา ขอขอบคุณสำหรับคำแนะนำของอรที่แนะนำในวิธีการทำเนื้อหาให้
เข้าใจง่ายขึ้น ขอขอบคุณ เอ๋ ชัน ดรีม แน็ก ที่มาเป็นนักแสดงสำหรับการถ่ายทำวิดีโออาร์ตนี้ ตลอดจน
ผู้เกี่ยวข้องที่ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ชมพูนุท เหลืองวุฒิมวงษ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายการวิจัย.....	2
ความสำคัญของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
ตัวแปรที่ศึกษา.....	2
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
เอกสารที่เกี่ยวข้องการบริโภคของสังคมกัมพูชา.....	7
ความหมายของสังคมกัมพูชา.....	7
สื่อออนไลน์ในสังคมในสังคมปัจจุบัน.....	8
ประเภทของสื่อออนไลน์.....	9
เครือข่ายออนไลน์สังคมสื่อออนไลน์.....	12
การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อ.....	12
กลุ่มทฤษฎีจิตวิทยาการสื่อสารสื่อสาร.....	14
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่เกิดจากสังคมกัมพูชาในปัจจุบัน.....	16
การเชื่อมต่อที่เป็นสาเหตุของอุบัติเหตุบนท้องถนน.....	16
การเชื่อมต่อที่เป็นสาเหตุของอาชญากรรม.....	17
การเชื่อมต่อที่เป็นสาเหตุให้เกิดผลกระทบต่อร่างกาย.....	18
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะภาพเคลื่อนไหว(VIDEO ART).....	20
ประวัติความเป็นมาศิลปะภาพเคลื่อนไหว(VIDEO ART).....	20
ทฤษฎีสร้างสรรค์ศิลปะภาพเคลื่อนไหว(VIDEO ART).....	21
เกร์ฮิลล์.....	26
ชาลี แชลลิน.....	28
การสร้างแบบสอบถาม.....	30
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	41

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	42
การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	43
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	52
การวิเคราะห์ข้อมูล	52
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
5 สรุปผลอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	68
ความมุ่งหมายของการวิจัย	68
ขอบเขตของการวิจัย	68
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	69
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	69
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	70
อภิปรายผล	73
ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย	77
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	77
บรรณานุกรม	78
ภาคผนวก	81
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	82
ภาคผนวก ข แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ	84
ภาคผนวก ค ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	88
ภาคผนวก ง ภาพผลงานวิดีโออาร์ต สังคมกัมพูชา	91
ภาคผนวก จ ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ	94
ประวัติย่อผู้วิจัย	97

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวน และร้อยละของข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์.....	56
2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของข้อมูลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ: การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า.....	63
3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า.....	65
4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของความพอใจในผลงานศิลปะ สังคมก้มหน้า.....	67



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ผลงานของแกรี่ฮิล.....	27
2 Tempos Modernos - Modern Times (ภาพนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิดีโอของชาติ)...	29
3 แบบร่าง(storyboard) ชั้นที่ 1.....	44
4 แบบร่าง(storyboard) ชั้นที่ 2.....	44
5 แบบร่าง(storyboard) ชั้นที่ 3.....	45
6 แบบร่าง (storyboard) ชั้นที่ 4.....	48
7 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	58
8 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	58
9 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	58
10 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	59
11 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	59
12 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	59
13 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	60
14 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	60
15 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	60
16 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	61
17 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	61
18 ผลงานสังคมกัมพูชา.....	61

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันนี้สังคมก้มหน้าเป็นเรื่องปกติในสังคมไทย ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ มากมาย เกิดเทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ๆ ขึ้นทุกวัน เทคโนโลยีต่างๆ เหล่านี้เป็นไปเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ สิ่งหนึ่งที่มนุษย์ได้พัฒนา ตั้งแต่อดีตจนถึง ปัจจุบันคือการติดต่อสื่อสาร ปัจจุบันการติดต่อสื่อสารจึงมีความหลากหลายและสะดวกรวดเร็ว จากการรับข่าวสามแบบเก่าคือ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์แล้ว ได้เกิดเทคโนโลยีแบบใหม่ในรูปแบบสื่อดิจิทัล เช่น ระบบอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เครื่องคอมพิวเตอร์พกพาทำให้ข้อมูลข่าวสารมาสู่ผู้รับเป็นจำนวนมหาศาล ตลอด 24 ชั่วโมง พฤติกรรมการรับสื่อมักจะเป็นไปในลักษณะการเลือกสื่อใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลาในการรับข่าวสาร สื่อในปัจจุบันมีเครื่องมือที่สามารถติดต่อสื่อสารได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้ผู้คนสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญในชีวิตประจำวันจนแทบจะเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย ซึ่งทำให้คนเสพติดเครื่องมือติดต่อสื่อสารอย่างสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต ก่อให้เกิดรูปแบบของสังคมสมัยใหม่ที่เรียกว่าสังคมก้มหน้าซึ่งแม้แต่กระทั่งภายในครอบครัวก็พูดคุยกันน้อยลง แต่กลับเป็นการพูดคุยผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต การก้มหน้าเล่นแต่สมาร์ทโฟนยังอาจจะนำไปสู่ปัญหาหลักของการเกิดอุบัติเหตุบนท้องถนนเนื่องจากการเล่นสมาร์ทโฟน และการนำไปสู่คดีอาชญากรรมเนื่องจากการที่ไม่ระมัดระวังตัวมีจรรยาบรรณจึงลงมือก่อเหตุได้อย่างสะดวก ถูกวิงวามือถือ

ข้อมูลในเบื้องต้นจึงทำให้ผู้วิจัยเกิดการแสวงหาแนวทางที่จะทำให้ผู้บริโภคสื่อได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกี่ยวกับการบริโภคสื่อที่มากเกินไปจนเกิดโทษ และเพื่อต้องการสะท้อนถึงพฤติกรรมการบริโภคสื่อของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยการใช้สื่อศิลปะสมัยใหม่ คือ วิดีโออาร์ต (Video Art) ซึ่งวิดีโออาร์ตก็คือ ภาพศิลปะที่เคลื่อนไหวได้ เป็นสื่อในรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมที่สุดที่นำเสนอเทคนิคความรู้ที่สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งความน่าสนใจอยู่ที่มีความเกี่ยวเนื่องเชิงอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของสื่อใหม่จึงเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบมุมมองของผู้วิจัย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและถ่ายทอดพฤติกรรมการบริโภคสื่อของคนในปัจจุบัน
2. เพื่อให้ผู้บริโภคสื่อได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งรอบข้างมากขึ้น
3. เพื่อนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโออาร์ตให้ผู้บริโภคสื่อได้ตระหนักถึงปัญหาของการบริโภคสื่อและมีวิจารณ์ญาณในการบริโภคข่าวสารมากขึ้น

ความสำคัญของการวิจัย

1. นำไปใช้เพื่อให้เข้าใจการบริโภคสื่อต่างๆ ในสังคมปัจจุบัน
2. เป็นแนวทางให้ผู้ที่จะศึกษาเรื่องการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้าได้นำไปใช้เป็นพื้นฐานความรู้
3. เป็นประโยชน์ต่อสังคมในปัจจุบันที่เป็นยุคของการบริโภคข่าวสาร

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสาร ตำรา และการสืบค้นจากสื่อต่างๆ ที่มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในเรื่องการสื่อสาร ที่มีผลต่อคนในสังคมบริโภคสื่อ
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือบุคลากรช่วงอายุ 22 - 25 ปี รวมทั้ง นิสิต นักศึกษา ที่อยู่ในและนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่สามารถเข้าชมนิทรรศการได้
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้ที่เข้าชมนิทรรศการ บุคลากรด้านต่างๆ เจ้าหน้าที่ รวมทั้งนิสิต นักศึกษา และบุคคลภายนอกที่เข้ามาติดต่อภายใน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นผู้เลือกและประเมินผลงาน แบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or accidental sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ ภาพผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ในเรื่องเกี่ยวกับการบริโภคสื่อของคนในปัจจุบัน
 - 1.1 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน กระดาษA4 ดินสอ กล้องถ่ายภาพวิดีโอ โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ได้แก่ Photoshop Premiere pro
 - 1.2 ตัดต่อด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้Effect
 - 1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กำหนดเค้าโครงสิ่งที่ถ่าย เก็บข้อมูลจริงด้วยการถ่ายภาพวิดีโอ ตัดต่อและใส่เอฟเฟคด้วยโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ เมื่อตัดต่อเสร็จแล้วหาเครื่องฉายวิดีโอเพื่อนำไปแสดงนิทรรศการต่อไป
2. ตัวแปรตาม คือ คุณค่าที่ได้รับทางศิลปะ คุณค่าทางความงาม ให้ความรู้ลึกและสื่อความหมายให้ผู้เข้าชมผลงานศิลปะได้รู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการบริโภคสื่อ

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ตกรณีศึกษาเรื่องกรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า ในหัวข้อความการบริโภคสื่อเป็นการศึกษาเพื่อนำแนวความคิดไปสร้างเป็นผลงานศิลปะ ทำให้ผู้ชมงานได้ตระหนักและเข้าใจถึงการบริโภคสื่อในปัจจุบันจากข้อมูลต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าทั้งทางทฤษฎีและจากที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์สร้างสตอรี่บอร์ดเพื่อเชื่อมโยงเรื่องราว แล้วนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วนำมาสร้างผลงานจริงโดยนำวีดิโออาร์ตมาสร้างผลงานบนพื้นที่ที่ผู้วิจัยกำหนด



กรอบแนวคิดการวิจัย



นิยามศัพท์เฉพาะ

วิดีโออาร์ต (Video Art) หมายถึง ศิลปะภาพเคลื่อนไหว

สังคมก้มหน้า หมายถึง คนกลุ่มประเภทเสพติดข่าวสารหรือเทคโนโลยี จะต้องหยิบ Smart Phone หรือ Tablet ออกมา โดยไม่สนใจคนรอบข้าง นอกจากอุปกรณ์ของตนเองตลอดเวลา

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันในเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต (วัฒน ภูวทิศ. 2554) โดยเน้นให้ผู้ใช้ทั้งที่เป็นผู้ส่งสาร และผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ในการผลิตเนื้อหาขึ้นเอง ในรูปของข้อมูล ภาพ และเสียง



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคของสังคมกัมพูชา
 - 1.1 ความหมายของสังคมกัมพูชา
 - 1.2 สื่อออนไลน์ในสังคมปัจจุบัน
 - 1.3 ประเภทของสื่อออนไลน์
 - 1.4 เครือข่ายสังคมสื่อออนไลน์
 - 1.5 การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อ
 - 1.6 ทฤษฎีจิตวิทยาการสื่อสาร
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสังคมกัมพูชาในปัจจุบัน
 - 2.1 การเสพติดมือถือที่เป็นสาเหตุของอุบัติเหตุบนท้องถนน
 - 2.2 การเสพติดมือถือที่เป็นสาเหตุของอาชญากรรม
 - 2.3 การเสพติดมือถือที่เป็นสาเหตุให้เกิดผลกระทบต่อร่างกาย
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART)
 - 3.1 ประวัติความเป็นมาศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART)
 - 3.2 ทฤษฎีสร้างสรรค์ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART)
 - 3.3 แกร์ ฮิลล์
 - 3.4 ซาลี แชลลิน
4. การสร้างแบบสอบถาม
5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสังคมก้มหน้า

1.1 ความหมายของสังคมก้มหน้า

การศึกษาและทำความเข้าใจในปัญหาเรื่องสังคมก้มหน้า ซึ่งได้มีนักวิชาการได้พูดถึงสังคมก้มหน้าไว้ดังนี้

อนุสร หงษ์ขุนทด (2556) สังคมก้มหน้ามาจากคำว่า Social Ignore ซึ่ง Social หมายถึงสังคม, เกี่ยวกับการอยู่เป็นหมู่ ส่วน Ignore มีความหมายว่า ไม่สนใจ, ละเลย, ไม่ยอมรับรู้ ดังนั้นสังคมก้มหน้า (Social Ignore) จึงหมายความว่า การทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งแต่ไม่คุยกัน ในกิจกรรมที่ทำร่วมกันอยู่ตรงหน้า แต่กลับไปสนใจ Social Network ที่อยู่ในสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตของตนเองมากกว่า คนกลุ่มนี้จะทำกิจกรรมร่วมกับเราตามปกติ เช่น การรับประทานอาหารร่วมกัน นั่งดื่มกาแฟด้วยกัน แต่คุยเล็กน้อยเมื่อเจอกัน แล้วก็หยิบสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตออกมาใช้โดยไม่สนใจรอบข้าง ต่างคนต่างเข้าสู่โลกของตัวเองผ่านทาง Social Network ต่างๆ เช่น อินสตาแกรม (IG), เฟสบุ๊ก (FB), Youtube เป็นต้น (อนุสร หงษ์ขุนทด. 2556: ออนไลน์)

ชลวิทย์ เจียรจิตต์ (2556) กล่าวถึงสังคมก้มหน้าว่า สังคมก้มหน้าคือสังคมที่ไม่สนใจผู้คนสนใจแต่กิจกรรมบนมือถือหรือแท็บเล็ตอื่นๆ ทุกมิติทุกอิริยาบ ขาดความสัมพันธ์กับคนใกล้ตัว สมาธิสั้นไม่ใส่ใจคนที่อยู่ข้างหน้าแต่กลับไปให้ใครที่มาตามสายตาม Line มามีอิทธิพล (ชลวิทย์ เจียรจิตต์. 2556: ออนไลน์)

รุจโรจน์ แก้วอุไร (2557) ให้ความเห็นที่สอดคล้องว่า สังคมก้มหน้าคือศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ ที่อธิบายถึงพฤติกรรมทางสังคมของผู้คนในยุค Social Network ที่ผู้คนต่างก้มหน้าอยู่กับอุปกรณ์พกพาส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ ไอแพด ไอโฟน หรือแท็บเล็ต (รุจโรจน์ แก้วอุไร. 2557: ออนไลน์)

วันจิต ใจมั่น (2558) ให้ความเห็นว่า สังคมก้มหน้า คือ ยุคที่คนเรามีสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตกันอย่างน้อยคนละ 1 เครื่อง หรืออาจมากกว่า 1 เครื่อง ทำให้คนเราไม่ค่อยใส่ใจคนรอบข้าง หรือแม้แต่ใจลอยเพราะถูกสิ่งเร้าจากเนื้อหาในจอสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ตจนลืมรอบข้าง (วันจิต ใจมั่น. 2558: ออนไลน์)

สังคมก้มหน้า เป็นคำศัพท์ใหม่ที่ถูกบัญญัติขึ้นบนโลกออนไลน์ซึ่งอธิบายพฤติกรรมกลุ่มของสังคมที่เสพติดเทคโนโลยีหรือข่าวสารต่างๆ ในโลกออนไลน์ที่อยู่บนอุปกรณ์สื่อสารของตนเอง โดยมักจะหยิบมือถือ หรืออุปกรณ์สื่อสารขึ้นมาใช้โดยไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ทำให้บุคคลกลุ่มนี้อาจขาดปฏิสัมพันธ์กับคนใกล้ตัว และอาจทำให้เกิดผลกระทบจากการที่ถูกมีจรรยาบรรณเห็นว่าไม่ระวังตัวก้มหน้าเล่นแต่สมาร์ทโฟนจึงทำให้มีจรรยาบรรณมือก่อก่เหตุ และทำให้เกิดการบาดเจ็บจากการถูกปล้นและอาจถึงขั้นเสียชีวิตได้

1.2 สื่อออนไลน์ในสังคมปัจจุบัน

สื่อออนไลน์ในสังคมปัจจุบัน(กานดา สังขารี2556: 12-13; อ้างอิงจาก สิริกานต์ ระบือธรรม 2553: ออนไลน์) มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การใช้ชีวิตของคนเราจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของเทคโนโลยี และสภาวะแวดล้อม ซึ่งปัจจุบันเราไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงกระแสของธุรกิจออนไลน์ หรือสื่อออนไลน์ได้ เป็นเวลากว่า 10 ปีที่อินเทอร์เน็ตเข้ามามีความสำคัญในการดำรงชีวิตของทุกคน เนื่องจากความสะดวกสบาย และง่ายต่อการส่งหรือรับข้อมูลข่าวสาร ที่ทุกคนไม่ต้องคอยแต่เป็นเพียงผู้รับสารแต่ฝ่ายเดียวเท่านั้น แต่สามารถเป็นผู้สร้าง หรือพัฒนาข้อมูลให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ทำให้คำว่า สื่อออนไลน์ เกิดเป็นกระแสที่ใครๆ ก็ต้องพุ่งประเด็นสนใจไปหา ไม่ว่าจะเป็นบุคคลธรรมดา เจ้าของกิจการ หรือแม้แต่พนักงานการตลาดเอง คำจำกัดความของคำว่า สื่อออนไลน์ คือ สื่อของสังคม ที่เปิดโอกาสให้ไม่ว่าใครก็สามารถนำเสนอข่าวสารและข้อมูลเพื่อเผยแพร่ให้บุคคลอื่นๆ ได้รับรู้ ซึ่งมีอยู่ในหลากหลายรูปแบบเช่น เว็บบล็อก เว็บบอร์ด YouTube Hi5 Facebook Twister My Space วิทยุออนไลน์ ทีวีออนไลน์ และอื่นๆโดยอาจจะมีการนำเอาเรื่องราวของตนเอง หรือประสบการณ์สิ่งที่ได้พบ การสอนความรู้ต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งเกร็ดความรู้ที่ตนเองมีความรู้หรือมีความถนัด และเมื่อได้พบคนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน ความสนุกที่เกิดจากการได้รู้จัก แบ่งปันประสบการณ์ร่วมกัน หรือได้ขยายวงกว้างไปในกลุ่มคนที่มีความชอบเหมือนกันออกไป นอกจากนี้ ยังสามารถรับชม รับฟังวิทยุออนไลน์และทีวีออนไลน์ ผ่านอินเทอร์เน็ตที่สะดวกสบาย โดยไม่ต้องเปิดทีวีหรือเปิดวิทยุ สิ่งเหล่านี้จึงเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้ สื่อออนไลน์ ได้รับความนิยมอย่างมากตลอดหลายปีที่ผ่านมา สื่อออนไลน์ ไม่เพียงแต่จะใช้ในการนำเสนอข่าวสารและข้อมูลเพื่อเผยแพร่ให้บุคคลอื่นได้รับรู้เท่านั้น ปัจจุบัน ธุรกิจโฆษณานิยมใช้สื่อออนไลน์ เนื่องจากใช้งบน้อย ไม่สิ้นเปลือง และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดี ซึ่งตอนนี้ตลาดสื่อออนไลน์กำลังเติบโต สื่อออนไลน์จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่นักโฆษณาเลือกใช้ ทำไมต้องสื่อออนไลน์ การค้นหาข้อมูลก่อนการซื้อสินค้าเป็นสิ่งสำคัญ ในปัจจุบันพบว่าผู้บริโภคมักหาข้อมูลต่างๆผ่านอินเทอร์เน็ต ด้วยเหตุนี้เองทำให้มีผลการวิจัยล่าสุดออกมาว่า สื่อออนไลน์ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภคกว่า 70% และผู้บริโภคเกือบครึ่ง (49%) จะตัดสินใจซื้อจากข้อมูลที่ได้จาก สื่อออนไลน์ นอกจากนั้นแล้วจากรายงานของ The Wave 3 Report ของ Universal MaCannได้กล่าวอ้างว่า สื่อออนไลน์ เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อแบรนด์ และภาพลักษณ์ขององค์กรธุรกิจอย่างมาก เพราะผู้ใช้สื่อออนไลน์นิยมโพสต์แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และแบรนด์ผ่านบล็อก หรือในกลุ่มสังคมออนไลน์ของตน นอกจากนี้ยังมีสถิติยืนยันจาก ComScore (www.comscore.com) เกี่ยวกับอันดับของสื่อออนไลน์ยอดนิยมของโลก ที่เป็นระดับโลกเพราะสื่อออนไลน์ไม่ได้จำกัดเฉพาะในประเทศเท่านั้นไม่ว่าคุณจะอยู่ที่ไหนก็สามารถรับข้อมูลข่าวสารได้ โดยมีการจัดอันดับ ดังนี้

1. Blogger – เป็นเว็บยอดนิยมที่มีผู้เข้าใช้กว่า 222 ล้านรายทั่วโลกในปี 2552
2. Facebook – 200 ล้านรายทั่วโลก กำลังเป็นที่นิยมในประเทศไทยในปี 2553
3. MySpace – 126 ล้านรายทั่วโลก
4. Wordpress – 114 ล้านราย
5. Window Live Space – 87 ล้านราย (ปี 2552) ปัจจัยพื้นฐานทางจิตใจของมนุษย์ก็คือ

ความต้องการการยอมรับในสังคม ทำให้สังคมออนไลน์จึงกลายเป็นสังคมที่น่าหลงใหลสำหรับใครหลาย ๆ คนที่อาจจะเสาะหาช่องทางในการแสดงความเป็นตัวเองออกมา แต่ใช่ว่าบุคคลแต่ละบุคคลเท่านั้น ที่ต้องการจะแสดงความเป็นตัวเองออกมา ธุรกิจ การเมือง ก็ต้องการการยอมรับจากสังคมด้วยเช่นกัน จึงไม่แปลกเลยที่ปัจจุบันธุรกิจขนาดเล็กหลายๆ แห่งเริ่มสร้าง "ตัวตน" หรือ Identity ของตัวเองในโลกออนไลน์

สังคมก้มหน้าเป็นรูปแบบของสังคมที่มีผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสาร ซึ่งมีการพัฒนาเทคโนโลยีในด้านต่างๆ การเปลี่ยนแปลงการพัฒนาของยุคต่างๆ ในอดีต ทำให้วิทยาการในหลายด้านถูกพัฒนาขึ้นจนส่งผลให้เกิดเทคโนโลยีและนวัตกรรมจนพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความสะดวกสบายมากขึ้นทุกขณะ เทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้เราสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างไรขีดจำกัด ทำให้มีการติดต่อเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกันอยู่ตลอดเวลาเราพบว่าโลกนั้นถูกย่อให้มีขนาดเล็กลงเพียงปลายนิ้วสัมผัสบนจอสีเหลี่ยมขนาดเล็กที่เรียกว่า สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ตหรือเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ มนุษย์สามารถติดต่อและรับรู้ข่าวสารความเป็นไปของเหตุการณ์ โดยไม่ต้องคำนึงถึง เวลา และพื้นที่ที่ตนเองอยู่อีกต่อไป

1.3 ประเภทของสื่อออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ มีด้วยกันหลายชนิด ขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำมาใช้ โดยสามารถแบ่งเป็นกลุ่มหลัก ดังนี้ (กานดา สังขวารี. 2556: 13-15; อ้างอิงจาก วัฒน ภูวทิศ. 2554)

1.3.1 Weblogs หรือ Blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัว โดยสามารถแบ่งปันให้บุคคลอื่นๆ โดยผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่านหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้ ซึ่งการแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นจะเรียงตามลำดับจากเนื้อหาใหม่ไปสู่เนื้อหาเก่า ผู้เขียนและผู้อ่านสามารถค้นหาเนื้อหาย้อนหลังเพื่ออ่านและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา เช่น ExteenBloggang, Wordpress, Blogger, Okanation

1.3.2. Social Networking หรือเครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคล เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม (Social Community) เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น Facebook, Hi5, Ning, Linked in, Myspace, Youmeo, Friendster

1.3.3 Micro Blogging และ Micro Sharing หรือที่เรียกว่า “บล็อกจิ๋ว” ซึ่งเป็นเว็บเซอร์วิส หรือเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ 40 ตัวอักษร ที่เรียกว่า Status หรือ Notice เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสารต่างๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ ทั้งนี้การกำหนดให้ใช้ข้อมูลในรูปแบบข้อความสั้นๆ ก็เพื่อให้ผู้ใช้ที่เป็นทั้งผู้เขียนและผู้อ่านเข้าใจง่าย ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายคือ Twitter

1.3.4. Online Video เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ซึ่งปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และขยายตัวอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอน และตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะไม่มีโฆษณาคั่น รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้จำนวนมากอีกด้วย เช่น Youtube, Msn, Yahoo

1.3.5. Photo Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลด และดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปได้อีกด้วย เช่น Flickr, Photo Bucket, Photoshop, Express, Zoomr

1.3.6. Wikis เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่างๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ เช่น Wikipedia, diggZy Favorite Online

1.3.7 Virtual Worlds คือการสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่บรรดาผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ต ในลักษณะโลกเสมือนจริง ซึ่งผู้ที่เข้าไปใช้บริการอาจจะเป็นบริษัทหรือองค์กรด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา รวมถึงองค์กรด้านสื่อ เช่น สำนักข่าวรอยเตอร์ สำนักข่าวซีเอ็นเอ็น ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อพื้นที่เพื่อให้บุคลากรในบริษัทหรือองค์กรได้มีช่องทางในการนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ไปยังกลุ่มเครือข่ายผู้ใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มลูกค้าหลักและรองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทหรือองค์กรก็ได้ ปัจจุบันเว็บไซต์ที่ใช้หลัก Virtual Worlds ที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงคือ Second Life

1.3.8 Crowd Sourcing มาจากการรวมคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ไขปัญหาต่างๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบหรือคัดกรองข้อมูล ซึ่งเป็นปัญหาสาธารณะร่วมกันได้ เช่น Idea Storm , Mystarbucks Idea

1.3.9 Podcasting หรือ Podcast มาจากการรวมตัวของสองคำคือ POD กับ Broadcasting ซึ่ง POD หรือ Personal On-Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน Broadcasting เป็นการนำสื่อต่างๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่ายๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอกที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน เช่น Dual Geek Podcast , Wiggly Podcast

1.3.10 Discuss / Review / Option เป็นเว็บบอร์ดผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น Epinions, Yahoo!Answer, Pantip, Yelp

ปัจจุบันมีสื่อหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทมีรูปแบบและลักษณะของการใช้งานที่ต่างกัน ซึ่งสื่อได้กลายเป็นรูปแบบของสังคมประเภทหนึ่งเป็นช่องทางที่นำผู้ใช้เข้าสู่โลกออนไลน์ การเลือกใช้สื่อในช่องทางดังกล่าวผู้ใช้จึงต้องเป็นผู้เลือกว่าสื่อในประเภทใดเหมาะกับการใช้งานของตนจึงจะทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ใช้

นอกจากนี้อธิปัทภรณ์ โชติชนประสิทธิ์ (2557) ได้อธิบายถึงความหมายของเครื่องมือสื่อสารว่า สมาร์ทโฟน (SmartPhone) คือ โทรศัพท์มือถือที่นอกจากใช้โทรออก-รับสาย ยังมีแอปพลิเคชันให้ใช้งานอีกมากและสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน 3G, Wi-Fi และสามารถใช้งานโซเชียลเน็ตเวิร์ค และแอปพลิเคชันสนทนาชั้นนำ เช่น Line, Yoytube, Facebook, Twitter โดยที่ผู้ใช้สามารถปรับแต่งลูกเล่นการใช้งานสมาร์ทโฟนให้ตรงกับความต้องการได้มากกว่ามือถือธรรมดาซึ่งสมาร์ทโฟนในปัจจุบันจึงถูกออกแบบให้มีหน้าจอสัมผัสและดีไซน์ที่สวยงาม ถ่ายรูปได้ นอกจากนั้นยังมีแอปพลิเคชันที่มีลูกเล่นน่าสนใจ แท็บเล็ต (Tablet) คือ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีหน้าจอสัมผัสขนาดใหญ่ มีขนาดจอตั้งแต่ 7 นิ้วขึ้นไป พกพาสะดวก สามารถใช้งานหน้าจอผ่านการสัมผัสปลายนิ้วได้โดยตรง ข้อดีของแท็บเล็ตคือมีหน้าจอที่กว้าง ทำให้มีพื้นที่การใช้งานเยอะ มีน้ำหนักเบา ทำให้พกพาได้สะดวกกว่าโน้ตบุ๊กหรือคอมพิวเตอร์ (อธิปัทภรณ์ โชติชนประสิทธิ์. 2557: ออนไลน์)

สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตต่างเป็นอุปกรณ์ที่พัฒนารูปแบบการใช้งานให้สอดคล้องกับการใช้งานในยุคปัจจุบัน ทำให้มีความสามารถในการใช้งานได้หลายแบบซึ่งแล้วแต่ผู้ใช้จะปรับประยุกต์ให้เข้ากับการใช้งานของตนเอง เมื่อสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตมีความสามารถที่ตอบสนองกับผู้คนในปัจจุบันจึงเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้ใช้หลายคนติดการใช้เครื่องมือสื่อสาร

1.4 เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ แพลตฟอร์ม(สภาวะแวดล้อมในการทำงานร่วมกัน หรือเว็บไซต์) ที่มุ่งเน้นในการสร้างและสะท้อนให้เห็นถึงเครือข่าย หรือความสัมพันธ์ทางสังคม ในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายทางสังคม จะมีองค์ประกอบหลักที่ใช้เป็นตัวแทนของผู้ใช้งาน เช่น ข้อมูลส่วนตัว ความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างแต่ละบุคคล และ บริการเสริม ที่มีความหลากหลายบริการเครือข่ายทางสังคมเกือบทั้งหมด โดยจะให้บริการผ่านหน้าเว็บ และให้มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต(ณัฐพล. 2554: ออนไลน์)

1.4.1 ชนิดของเครือข่ายสังคมออนไลน์

บริการเครือข่ายสังคม (Social Network Service) เป็นรูปแบบเว็บไซต์ในการสร้างเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจกรรมที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคมมักจะประกอบไปด้วยการแชท ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง อัฟโหลดรูป บล็อก ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 7 กลุ่มดังนี้

1. Publish การเผยแพร่ข้อมูล เอกสาร หรือบทความ
2. Share การแบ่งปันข้อมูล รูปภาพหรือความรู้
3. Discuss สังคมในการระดมความคิด
4. Commerce เครือข่ายสังคมที่เกี่ยวกับธุรกิจ
5. Location การแบ่งปันสถานที่ที่น่าสนใจ
6. Network เครือข่ายเพื่อน ธุรกิจ งาน
7. Game เครือข่ายเกมส์

1.5 การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภคสื่อ

1.5.1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคด้านวัฒนธรรมและประเพณี ปัจจัยด้านวัฒนธรรมถือเป็นปัจจัยที่หล่อหลอมพฤติกรรมในการเลือกบริโภคของแต่ละบุคคลซึ่งจะแปรเปลี่ยนเป็นค่านิยมในการเลือกสินค้าและบริการและเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานที่สุดในการกำหนดความต้องการและพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งประกอบไปด้วยชนชั้นทางสังคม เช่น เศรษฐี นักธุรกิจ ผู้บริหาร พนักงาน

บริษัท กรรมการเป็นต้นบุคคลที่อยู่ในชนชั้นทางสังคมเดียวกันก็จะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมการบริโภคที่เหมือนกันสิ่งพื้นฐานที่กำหนดความต้องการและพฤติกรรมของบุคคล เช่น ค่านิยม การรับรู้ ความชอบ พฤติกรรม เชื้อชาติ ศาสนา เป็นต้น การศึกษาปัจจัยด้านวัฒนธรรมและประเพณี เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งเพราะวัฒนธรรมและประเพณีที่แตกต่างกันนั้นก็ทำให้ความนิยมและพฤติกรรมแตกต่างกันไปด้วยคุณควรศึกษาว่าสิ่งที่แตกต่างกันเหล่านั้นว่ามีผลกระทบต่อสินค้าและบริการของคุณมากน้อยเพียงใด

1.5.2 ปัจจัยด้านสังคมเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค ซึ่งประกอบไปด้วย กลุ่มอ้างอิง คือกลุ่มตัวแทนที่มีอิทธิพลต่อความคิดของสังคมใดสังคมหนึ่งเช่น ครอบครัว เพื่อนสนิท ฯลฯ แต่กลุ่มเหล่านี้จะมีข้อจำกัดในเรื่องอาชีพระดับชั้นทางสังคมและช่วงอายุ ครอบครัวคือกลุ่มจะมีผลต่ออิทธิพลทางความคิดของผู้บริโภคมากที่สุดเพราะผู้บริโภคจะรับฟังความคิดเห็นของคนในครอบครัวเพื่อการตัดสินใจก่อนเสมอ บทบาทและสถานะของผู้บริโภคคือสถานะภาพทางสังคมที่ผู้บริโภคดำรงอยู่บางบทบาทและสถานะภาพอาจเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลาอาชีพและการใช้ชีวิตของผู้บริโภค

1.5.3 ด้านส่วนบุคคล การตัดสินใจของผู้บริโภคนั้นมักจะได้รับอิทธิพลจากคุณสมบัติส่วนบุคคลต่างๆ เช่น อายุและระยะเวลาของช่วงชีวิตพฤติกรรมของผู้บริโภคนั้นหากอยู่ในช่วงอายุเดียวกันก็จะมีพฤติกรรมในการเลือกที่เหมือนหรือคล้ายกันซึ่งช่วงอายุที่แตกต่างกันก็จะมี ความชอบหรือความต้องการแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับอาชีพ ลักษณะอาชีพมีผลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคหรือรูปแบบการใช้ชีวิต เช่น ชอบการผจญภัย ชอบใช้ชีวิตอิสระ รักการท่องเที่ยว ฯลฯ เหล่านี้เป็นสิ่งที่บ่งบอกพฤติกรรมการบริโภคได้นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจ รายรับ รายจ่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อซึ่งหากผู้บริโภคมีรายจ่ายมากกว่ารายรับก็จะทำให้ผู้ซื้อเกิดการตัดสินใจที่เข้มงวดมากขึ้น (knowledge. 2553: ออนไลน์)

1.5.4 การวิเคราะห์ผู้บริโภคยังทำได้โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการวิเคราะห์พฤติกรรม ซึ่งมีเหตุผลดังนี้

1.5.4.1 ความถูกต้อง ข้อมูลเชิงลึกของผู้บริโภคอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ กิจกรรมของผู้บริโภคส่วนใหญ่ได้ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และที่สำคัญ เป็นข้อมูลขนาดใหญ่ ดังนั้น ข้อมูลเชิงลึกในสื่อสังคมออนไลน์จึงมีความถูกต้องและสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคโดยรวมได้ ที่สำคัญ นักวิจัยฯ ยังสามารถติดต่อสื่อสารโดยตรงกับผู้บริโภคเพื่อเจาะลึกข้อมูลที่ต้องการได้อีกด้วย

1.5.4.2 เวลา นักวิจัยฯ สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคได้ทันที เพราะข้อมูลออนไลน์อยู่แล้ว ถ้าเปรียบเทียบกับ การวิจัยฯ แบบดั้งเดิมที่ต้องลงภาคสนาม (Fieldwork) แล้วการวิจัยฯ ผ่านสื่อออนไลน์นี้มีประสิทธิภาพสูงกว่ารวดเร็วกว่าและที่สำคัญข้อมูลถูกต้องอีกด้วย ซึ่งสะท้อนถึงค่าใช้จ่ายที่ต่ำกว่า

1.5.4.3 เข้าถึง สื่อสังคมออนไลน์สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว ไร้พรมแดน ทำให้ทราบข้อมูลเชิงลึกของประเทศเพื่อนบ้านโดยไม่ต้องเดินทางไปทำวิจัย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ในบางประเทศ หรือประเทศไทย อาจเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่เป็นต่างจังหวัดหรือผู้สูงอายุได้ยาก (นาวิก นำเสียง. 2557: ออนไลน์)

1.6 กลุ่มทฤษฎีจิตวิทยาการสื่อสารปัจจุบัน

กิตติ กันภัย (2551) กล่าวว่า การศึกษาปัจเจกบุคคลในฐานะที่เป็นสัตว์สังคม (social being) ส่วนหนึ่งเป็นการศึกษาในสายจิตวิทยาสังคม (sociopsychological tradition) สายวิชาการนี้ ประกอบด้วยทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาการสื่อสารมากมายที่เน้นเรื่องพฤติกรรมทางสังคม ของปัจเจกบุคคล (individual social behavior) ตัวแปรจิตวิทยา (psychological variables) ผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล (individual effects) บุคลิกภาพและนิสัย (personalities and traits) การรับรู้ (perception) และความรู้/ความคิด (cognitive process) ซึ่งเป็นปัจเจกในการสร้างพฤติกรรม แนวทางทางการศึกษาที่เน้นไปที่ตัวปัจเจกบุคคลหลักในวิถีคิดของนักคิดตะวันตกจะมองว่าปัจเจกบุคคลมีลักษณะ (characteristics) ที่แตกต่างหลากหลายซึ่งนำไปสู่การกระทำที่แตกต่างหลากหลาย ตามไปด้วย มุมมองแบบนี้มองจิตใจมนุษย์แต่ละคนนั้นในฐานะที่เป็นจุดศูนย์กลาง (locus) ของการประมวล (processing) และทำความเข้าใจกับข้อมูลข่าวสาร และสร้างสาร (generating messages) แต่ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับอำนาจในตัวปัจเจกที่มีอิทธิพลต่อผู้อื่น รวมทั้งผลกระทบของ ข้อมูลข่าวสารที่มีต่อจิตใจมนุษย์ด้วย)

ทฤษฎีที่อธิบายว่าปัจเจกบุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างไรในสถานการณ์สื่อสารต่างๆ ทฤษฎีเหล่านี้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสื่อสารกับตัวแปรต่างๆ ได้แก่ นิสัย (personal traits) ความแตกต่างของสถานการณ์ และการเรียนรู้ เปลี่ยนมาเป็นการเรียนรู้พฤติกรรมโดยอาศัย ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า (stimulus) กับปฏิกิริยาตอบสนอง (response) เมื่อใดก็ตามที่พฤติกรรมใด ที่แสดงออกแล้วได้รับรางวัล พฤติกรรมนั้นก็มีแนวโน้มที่จะแสดงออกซ้ำ นักจิตวิทยาเรียกปรากฏการณ์ นี้ว่าการเรียนรู้ (learning) เมื่อพฤติกรรมที่แสดงออกถูกลงโทษ พฤติกรรมนั้นก็จะถูกระงับ หรือ ไม่เกิดการเรียนรู้ ปัจจุบันวิชาการสายจิตวิทยาสังคมคิดว่าการอธิบายอย่างนี้ง่ายเกินไปสำหรับ พฤติกรรมมนุษย์

1.6.1 อุปนิสัยและพฤติกรรม (Trait and behavior)

พฤติกรรมของมนุษย์ขึ้นอยู่กับอุปนิสัยและสถานการณ์ เราจะสื่อสารอย่างไรในเวลาใด ก็ขึ้นอยู่กับว่าอุปนิสัยของเราในฐานะที่เป็นคนๆ หนึ่งและสถานการณ์ในขณะนั้นเป็นอย่างไร นักจิตวิทยาเชื่อว่าอุปนิสัยและพฤติกรรมมีที่มาจากพันธุกรรม

1.6.1.1 ตัวอย่างอุปนิสัย

ชอบสนทนา (Conversational Narcissism) Narcissismหมายถึงความรัก/ความหลงตัวเอง แอนนิตา แวนเจลิส (Anita Vangelist) มาร์ก คณัฟฟ์ (Mark Knapp) และจอร์นดาลี (John Daly) เป็นผู้นำแนวคิดทางจิตวิทยานี้มาอธิบายแนวโน้มของปัจเจกบุคคลในการติดพุดคุยself-absorbed in the conversation) คนชอบพุดมีแนวโน้มที่จะแสดงออกว่าตนคือคนสำคัญ โดยใช้ประโยคชนิด "one-upping" หรือขึ้นเสียง (boasting) คนที่มีนิสัยชนิดนี้มักจะต้องการควบคุมการสนทนาและหาโอกาสที่จะให้ตนได้พุดเกี่ยวกับตนเอง นอกจากนั้นคนกลุ่มนี้จะใช้ถ้อยคำและพฤติกรรมประกอบท่าทาง (exhibitionist behavior)และไม่สนใจตอบสนองผู้อื่น

ชอบการถกแถลง (Argumentativeness) หมายถึงการโต้เถียงฟันฝ่าประเด็นความเห็นขัดแย้ง เพื่อยืนยันมุมมองส่วนตนและปฏิเสธความเชื่อของผู้อื่น การถกแถลงสามารถเพิ่มพูนการเรียนรู้ช่วยให้มองเห็นมุมมองใหม่ๆ จากผู้อื่น เพิ่มความน่าเชื่อถือ และสร้างทักษะในการสื่อสาร คนชอบถกแถลงโดยนิยามแล้วจัดเป็นพวกยืนยันความต้องการของตน(assertive) แต่ไม่ได้หมายความว่าพวก assertiveทุกคนจะจัดเป็นพวก argumentative การถกแถลงจัดเป็นอุปนิสัยเชิงบวก แต่การใช้ถ้อยคำก้าวร้าวและไม่เป็นมิตร (verbal aggressiveness and hostility) เป็นคุณสมบัติเชิงลบ

ชอบวิตกกังวลในการเข้าสังคมและการสื่อสาร (Social and Communicative Anxiety)มีคนจำนวนไม่น้อยที่กลัวการสื่อสารและมีงานวิจัยเรื่องเหล่านี้ไม่น้อยเช่นกัน งานที่เป็นที่รู้จักกันดีในวงการก็คืองานของเจมส์แม็คโครสกี (James Mc Croskey) และคณะ เรื่องความกลัวเล็กน้อยที่เป็นธรรมชาติของทุกคน ไปจนถึงความกลัวระดับสูงที่เจ็บป่วยทางจิตชนิดหนึ่งที่ต้องรักษา ความกลัวมีผลต่อสภาพร่างกาย เช่น หัวใจเต้นแรง เลือดสูบฉีดแรง เป็นต้น (กิตติ กันภัย. 2551: 76-82)

การเกิดการเปลี่ยนยุคสมัยมีผลต่อการพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆ โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร ซึ่งสำคัญต่อมนุษย์ เทคโนโลยีทำให้ผู้คนติดต่อกันได้สะดวกมากขึ้นแม้จะอยู่คนละมุมโลก ทั้งยังทำให้เกิดข้อมูลข่าวสารมากมาย การศึกษาปัจเจกบุคคลในฐานะที่เป็นสัตว์สังคม ส่วนหนึ่งเป็นการศึกษาในสายจิตวิทยาสังคมซึ่งทฤษฎีดังกล่าวทำให้เราทราบถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดพฤติกรรมในด้านต่างๆ รวมถึงอุปนิสัยของคนๆ นั้น ทฤษฎีการสื่อสารจึงทำให้เราสามารถวิเคราะห์ได้คร่าวๆ ว่าบุคคลคนนั้นมีลักษณะนิสัยอย่างไร วิชาที่จะใช้วิเคราะห์บุคคลคือวิชาจิตวิทยาในด้านการสื่อสาร เนื่องจากเป็นวิชาที่อธิบายถึงพฤติกรรมหรือลักษณะนิสัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่เกิดจากสังคมก้มหน้าในปัจจุบัน

2.1 การแซทในมือถือเป็นสาเหตุของอุบัติเหตุบนท้องถนน

จากผลการวิจัยของสถาบันกิจการขนส่งเวอร์จิเนียเรคค พบว่าการพยายามพิมพ์ข้อความขณะขับรถจะส่งผลให้เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนนสูงสุด มีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุบนท้อง ถนนสูงกว่าปกติถึง 23 เท่า โดยการพิมพ์ข้อความขณะขับรถ ซึ่งผู้ขับจะไม่ได้มองถนนเป็นระยะเวลาโดยเฉลี่ยประมาณ 4.6 วินาที ซึ่งนานพอที่รถยนต์ที่วิ่งด้วยความเร็ว 55 ไมล์ต่อชั่วโมง (ประมาณ 88.5 กิโลเมตรต่อชั่วโมง) สามารถทำระยะทางได้เท่ากับหนึ่งสนามฟุตบอล ในขณะที่การสนทนาเมื่อถือระหว่างขับรถ จะเพิ่มความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุ เพียง 1.3 เท่าของผู้ขับทั่วไปนอกจากนี้การใช้อุปกรณ์เสริมชนิดต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ขับสามารถใช้งานโทรศัพท์ได้โดยไม่ต้องใช้มือสัมผัสโทรศัพท์ จะช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุจากปัจจัยด้านกายภาพและปัจจัยด้านการมองเห็นลงได้ แต่อย่างไรก็ตามการคุยในขณะขับรถหรือคุยโทรศัพท์โดยจะใช้อุปกรณ์เสริมจะทำให้ผู้ขับที่เสียสมาธิและทำให้ตอบสนองต่อสัญญาณจราจรและเหตุฉุกเฉินได้ช้าลงและมีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุสูงขึ้นกว่าผู้ที่มีสมาธิจดจ่ออยู่กับการขับ (thaieminfo. 2558: ออนไลน์)

เนื่องการเกิดอุบัติเหตุบนท้องถนนมีปัจจัยหลายประการเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งปัจจัยด้านความพร้อมของผู้ขับเป็นปัจจัยสำคัญนอกเหนือจากปัจจัยด้านสภาวะแวดล้อมและสภาพของรถ โดยเมื่อเห็นภาพข่าวการเกิดอุบัติเหตุเรามักจะนึกถึงผู้ขับที่ที่อยู่ในสภาพมึนเมา หลับใน หรือไม่ชำนาญเส้นทางแต่ไม่เคยตระหนักถึงว่า การเสียสมาธิในขณะขับรถเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดอุบัติเหตุบนท้องถนนโดยพฤติกรรมที่ทำให้ผู้ขับเสียสมาธิ ได้แก่ การคุยกับผู้อื่น ไม่ว่าจะคุยกับผู้โดยสารคนอื่นในรถหรือคุยและแซทโทรศัพท์มือถือ การปรับเครื่องเสียงหรือวิทยุ การรับประทานอาหารหรือดื่มเครื่องดื่ม การแต่งหน้า แต่งตัว จัดทรงผม และการมีกิจกรรมกับเด็กเล็กที่นั่งอยู่เบาะหลังศูนย์วิจัยสุขภาพกรุงเทพสำรวจจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือทั่วประเทศระหว่างปี พ.ศ. 2548 ถึง 2555 พบว่าจำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในประเทศไทยเพิ่มขึ้นร้อยละ 10-15 ทุกปี 5 จำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือที่เพิ่มขึ้นนี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลให้อัตราการเกิดอุบัติเหตุจราจรในประเทศสูงขึ้น และกรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การสำรวจความเสี่ยงจากการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ขณะขับรถยนต์ในประเทศไทย พ.ศ. 2552” พบว่า ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือในขณะขับรถจะมีอัตราการเกิดอุบัติเหตุสูง จังหวัดที่มีการใช้โทรศัพท์ขณะขับรถมากที่สุดคือ จังหวัดราชบุรี (ร้อยละ 98.7 ของจำนวนผู้ขับรถ) จังหวัดที่มีการใช้โทรศัพท์ขณะขับรถน้อยที่สุดคือจังหวัดพิษณุโลก (ร้อยละ 4.32 ของจำนวนผู้ขับรถ) จังหวัดที่มีการเกิดอุบัติเหตุอันเนื่องมาจากการใช้โทรศัพท์ในขณะขับรถมากที่สุดคือจังหวัดราชบุรี (ร้อยละ 20.9 ของจำนวนอุบัติเหตุ) และจังหวัดที่มีการเกิดอุบัติเหตุที่น้อยที่สุดคือ จังหวัดกำแพงเพชร (ร้อยละ 1.0 ของจำนวนอุบัติเหตุ)

จากการวิจัยพบว่า การสูญเสียสมรรถนะข้อนิ้วเป็นสาเหตุหลักประการหนึ่งของการเกิดอุบัติเหตุ โดยการโทรศัพท์ขณะขับรถไม่ว่าจะใช้มือถือโทรศัพท์หรือใช้อุปกรณ์เสริม ก็มีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุร้ายแรงพอ ๆ กัน คือผู้ใช้อุปกรณ์เสริมมีโอกาสเกิดอุบัติเหตุสูงกว่าการข้อนิ้วปกติ 4 เท่า และผู้ที่ไม่ใช้อุปกรณ์เสริมมีโอกาสเกิดอุบัติเหตุสูงกว่าการข้อนิ้วปกติ เท่า จะเห็นว่าการใช้อุปกรณ์เสริมที่ช่วยให้ผู้ข้อนิ้วไม่ต้องใช้มือถือโทรศัพท์ใน ขณะขับรถ แม้จะลดความเสี่ยงจากปัจจัยทางกายภาพได้ แต่ความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุจากการเสียสมรรถนะข้อนิ้วยังสูงอยู่มาก (tapana kamta. 2556: ออนไลน์)

2.2 การแซทในมือถือที่เป็นสาเหตุของอาชญากรรม

ดงกรณของ สถาปนิกคนหนึ่งถูกคนร้ายชิงทรัพย์ขณะที่เขากำลังเดินเล่นมือถือ บริเวณทางขึ้นรถไฟฟ้ามหานครสายเฉลิมรัชมงคล แม้ในที่สุดเขาจะไม่ได้สูญเสียมือถือหรือทรัพย์สินของตนให้แก่คนร้าย แต่เขาต้องบาดเจ็บเนื่องจากคนร้ายใช้มีดฟันแขนขณะกำลังแย่งมือถือ หลังจากนั้นเขาได้เข้าแจ้งความกับตำรวจและจับกุมคนร้ายได้ คนร้ายสารภาพว่าที่ผ่านมาเขาได้ชิงทรัพย์มา 3 ครั้งแล้วและจะเลือกเหยื่อที่เดินก้มหน้าเล่นโทรศัพท์มือถือเพราะเหยื่อจะไม่ค่อยระวังตัว (สราวุธ ศรีเพ็ชรใส. 2558) *เกาะรอยจับ"โจ"ชิงไอโฟน เน้นเหยื่อเดินแซทริมถนน เจอรวบเพราะคุยฟุ้งไปทั่ว. ออนไลน์)*

กั ญญาเล่าว่า วันหนึ่งหลานขอไปเล่นคอมพิวเตอร์ในร้านเกมส์หลังจากนั้นก็ไปทุกวันจนตนจับได้ว่าไปเล่นแซทในร้านเกมส์จึงห้ามหลานสาวไม่ให้ไปเล่นและห้ามคบกับคนที่ไม่รู้จักหรือเห็นตัวจริงเพราะอาจจะถูกหลอก ซึ่งหลานสาวเชื่อฟังแต่ได้พูดคุยทางโทรศัพท์ทั้งวันหลังจากนั้นหลานสาวได้ขอไปหาเพื่อนและได้หายตัวไป ซึ่งเมื่อตามไปถามที่บ้านของเพื่อนหลานก็พบว่าหลานไม่ได้มาที่นั่นจึงเชื่อว่าหลานสาวถูกหลอกไปในทางที่ไม่ดีและได้เข้าแจ้งความกับตำรวจ (hilight.kapook. 2551: ออนไลน์)

ภัยจากมิจฉาชีพเกิดขึ้นได้โดยคนร้ายจะเข้ามาทำความรู้จักกับเหยื่อทำให้ไว้ใจเริ่มต้นคนร้ายจะทำความรู้จักกับเหยื่อด้วยการสื่อสารผ่าน E-mail , Facebook การ chat ผ่านระบบเครือข่ายต่างๆ หรือการเข้าไปในเว็บไซต์หาคู่ หรือแม้แต่การทำที่เข้าไปติดต่อเรื่องงานในโลกไซเบอร์เป็นต้น ด้วยความที่คนร้ายส่วนหนึ่งเป็นต่างชาติ การติดต่อ สื่อสารจึงใช้ภาษาอังกฤษดังนั้นผู้ที่ตกเป็นเหยื่อมักจะเป็นผู้ที่สามารถในการเขียนอ่านภาษาอังกฤษได้หลังจากได้เริ่มทำความรู้จักแล้ว ก็จะติดต่อพูดคุยเรื่อยมาสร้างความสนิทแล้วแล้วก็จะหลอกลวงเหยื่อให้เสียทรัพย์สิน (ecdpolice. 2554: ออนไลน์)

2.3 การแซทในมือถือที่เป็นสาเหตุให้เกิดผลกระทบต่อร่างกาย

ดินฟิชแมน (2557) ผู้ซึ่งเป็นแพทย์กายภาพบำบัดผู้เชี่ยวชาญด้านบำบัดอาการของกระดูกสันหลังชาวอเมริกัน กล่าวว่า "เท็กซ์เนค" คือกลุ่มอาการของโรคที่เกิดขึ้นจากการ "ก้มหน้า" บ่อยๆ ซ้ำๆ และนานเกินปกติ อาการที่เกิดขึ้นมีตั้งแต่ การปวดกล้ามเนื้อบริเวณไหล่ กล้ามเนื้อคอ ปวดศีรษะเรื้อรัง ปวดทุกวัน นึกเข้าก็อาจพาลไปถึงเกิดการอักเสบของข้อต่อกระดูกสันหลังส่วนบน ที่น่ากังวลก็คือ การก้มหน้าในลักษณะนี้บ่อยและนาน จะส่งผลต่อบุคลิกท่าทาง และการเติบโตของร่างกายในเด็ก และวัยรุ่นให้ออกมาบิดเบี้ยวโค้งงอจนต้องมาหาทางแก้กันยุ่งยากในภายหลังที่มาของโรคนี้คือการก้ม ซึ่งในทางการแพทย์เขาบอกว่าเพียงแค่การก้มศีรษะลงไปข้างหน้าผิดจากท่าปกติตามธรรมชาติคือเมื่อหูของเราอยู่ในแนวเดียวกับไหล่เพียงแค่นี้เดียว น้ำหนักของศีรษะก็จะทำให้ กล้ามเนื้อ เอ็น กระดูก และเส้นประสาทในบริเวณไหล่ คอก็ต้องแบกรับภาระหนักเพิ่มขึ้นมาก น้ำหนักที่เพิ่มขึ้นด้วยการถ่วงไปข้างหน้าจะไปดึงรั้งกล้ามเนื้อเส้นเอ็นทั้งหมดให้ต้องแบกรับภาระมากขึ้นตามไปด้วย การดึงจะเกิดขึ้นตามมาถ้าทำซ้ำหลายครั้งก็จะเกิดการบาดเจ็บได้ทั้งกับกล้ามเนื้อ เอ็น และเส้นประสาท ในบริเวณดังกล่าวโดยเฉลี่ยแล้วศีรษะของคนเราจะหนักประมาณ 5 กิโลกรัม การก้มไปข้างหน้าทุกๆ 2 เซนติเมตร จะทำให้ไหล่ต้องแบกรับน้ำหนักมากขึ้น 100 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้น ถ้าก้มลงไป 6 เซนติเมตร น้ำหนักของศีรษะที่ไหล่ คอ และกระดูกสันหลังที่ต้องรองรับนั้นจะเพิ่มมากขึ้นเป็น 20 กิโลกรัมนี่คือผลที่ว่าทำไมการ ก้มนานๆ อยู่ทั้งวันถึง ก่อให้เกิดอาการได้คำแนะนำของแพทย์เพื่อการป้องกันไม่ให้เราตกเป็นเหยื่อของเท็กซ์เนคก็คือ ละสายตาจากจอ เปลี่ยนท่าจากการก้มหน้า ปลดปล่อยศีรษะกลับคืนสู่ท่าธรรมชาติในทุก 15 นาที เงยหน้าขึ้น เหลียวไปรอบๆ ถ้ายังจำเป็นต้องจ้องจออยู่ก็ยกมันให้ขึ้นมาอยู่ในระดับสายตา เพื่อลดการแบกรับน้ำหนักของคอลงเป็นระยะถ้าเป็นไปได้ก็ควรออกกำลังกาย ในแบบที่จะช่วยให้กล้ามเนื้อบริเวณคอและไหล่ได้ผ่อนคลาย จะเป็นโยคะหรือกายบริหารแบบพิลาทีสที่มุ่งเน้นไปที่การทำให้ร่างกายของเราอยู่ในท่าทางที่ถูกต้อง ทำทุกวันจะป้องกันปัญหานี้ได้ถ้าทำแล้วยังไม่ได้ผล แสดงว่า เท็กซ์เนคของคุณค่อนข้างไปทางรุนแรงแล้ว ควรไปพบแพทย์ อย่างน้อยอาจต้องให้ยาจำพวกคลายกล้ามเนื้อช่วย แต่ถ้าอาการเกิดไปกระทบทำให้กลุ่มประสาทในบริเวณดังกล่าวถูกบีบกดอยู่นานๆ จนเกิดอาการปวดประสาท ก็จัดอยู่ในขั้นต้องให้แพทย์ผู้เชี่ยวชาญดูแลเป็นการเฉพาะจะดีที่สุด (ไพรัตน์ พงพานิชย์. 2557: ออนไลน์)

“สังคมก้มหน้า” สังคมของคนป่วย “โรคติดจอ” เป้าหมายของการใช้เทคโนโลยีคือการทำให้ชีวิตสะดวกสบายยิ่งขึ้น เรื่องของการติดต่อสื่อสารที่ทุกวันนี้เราสามารถพูดคุย ส่งข้อความ หรือรูปภาพต่างๆ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วผ่านระบบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เรามีสังคมออนไลน์หรือที่เรียกกันว่าโซเชียลเน็ตเวิร์ค เอาไว้คอยติดตามข่าวสารต่างๆ หรือพบปะแลกเปลี่ยนพูดคุยในเรื่องราวที่เราสนใจกับกลุ่มคนที่มีความสนใจแบบเดียวกับเรา ที่สำคัญคือเป็นแหล่งหาข้อมูลความรู้ต่างๆ ที่ช่วยให้

เราสามารถใช้ชีวิตได้ง่ายและสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นที่กล่าวมาทั้งหมดคือข้อดีที่เราได้จากใช้งานสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตเพื่อท่องไปในโลกอินเทอร์เน็ตหรือโอดแล่นอยู่ในสังคมออนไลน์แต่ทุกอย่างบนโลกนี้ล้วนมี 2 ด้านเสมอ เมื่อมีข้อดี ย่อมมีข้อเสียที่ถูกต้องเอาไว้ รอเวลาปรากฏตัวออกมาให้เห็น หากว่าเราใช้ของสิ่งนั้นอย่างขาดการยับยั้งชั่งใจ หรือใช้อย่างไม่เหมาะสม

สภาวะอารมณ์ – การเล่นโซเชียลมีเดียมากเกินไป จนขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างในโลกความจริง อาจทำให้กลายเป็นคนเก็บตัว บางคนสูญเสียความมั่นใจในตัวเอง ขาดทักษะในการสื่อสารกับผู้อื่น หากหมกมุ่นในโลกโซเชียลมีเดียมากเกินไป หรือเจอเรื่องที่กระทบกระเทือนจิตใจในโลกโซเชียล ก็จะมีอาการเครียดและเป็นทุกข์ใจมากกว่าเวลาที่อยู่ในโลกความจริง (จัดให้. 2558: ออนไลน์)

นอกจากผลกระทบจากสังคมก้มหน้าที่อาจทำให้เกิดโรคต่างๆแล้วยังมีผลกระทบต่อวัยรุ่นและเยาวชนอีกด้วย

สาธารณสุข (2556) ห่วงเด็กวัยรุ่นยุคใหม่ "ติดไลน์" ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ซึ่งอาจก่อผลเสียทำให้มีพฤติกรรมแข็งกระด้าง ขาดทักษะการสื่อสารแบบเผชิญหน้า แต่เป็นสังคมก้มหน้าแทน อยู่ในโลกส่วนตัวเสี่ยงทั้งการเรียนรู้เรื่องราวที่ผิดมากับไลน์และเสี่ยงอุบัติเหตุได้ง่าย (MCOT. 2556: Online)

สรวงค์ เทียนทอง รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงสาธารณสุข (2556) กล่าวว่า การเล่นไลน์มีทั้งผลดีและผลเสีย ในด้านดีอาจสร้างความสะดวกในการติดต่อสื่อสารโดยเฉพาะสถานพืงดีใช้เสียงรวดเร็วทั้งภาพและเสียง ประหยัดไม่ต้องเสียค่าโทรศัพท์ ส่วนผลกระทบที่เป็นห่วงโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ยังมีวุฒิภาวะนั้น หากผู้ปกครองไม่ชี้แนะ ดูแล ควบคุมการใช้จริงจิงอาจจะเกิดผลกระทบทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต ที่น่าห่วงคือพฤติกรรมก้มหน้า สังคมก้มหน้า การเผชิญหน้าอาจจะลดลงและอาจติดเป็นนิสัย ผู้ใช้อยู่ในโลกส่วนตัวมากเกินไป จนไม่สนใจสิ่งรอบข้าง ขาดความระมัดระวัง อาจทำให้เกิดปัญหาอุบัติเหตุ (MCOT. 2556: Online)

วชิระ เพ็งจันทร์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต (2556) ก็ได้กล่าวว่า การใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนโปรแกรมยอดนิยมนอย่างแอปพลิเคชั่นไลน์ ซึ่งเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันนิยมเล่นกันมากจนอาจทำให้เด็กสูญเสียการใช้ชีวิตประจำวันของวัยเด็กที่ควรจะเป็นเช่น การพัฒนาการเรียนรู้เรื่องสัมพันธภาพ การวางตัว การใช้ชีวิตในห้องเรียน การทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนซึ่งเป็นพัฒนาการที่สำคัญสำหรับวัยรุ่น การเล่นจนติดเป็นนิสัยจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่แข็งกระด้างเพราะใช้ชีวิตทางการสื่อสารทางตัวหนังสือหรือภาพการ์ตูนสะท้อนสภาวะอารมณ์แทนที่พฤติกรรมจริง (MCOT. 2556: Online)

ลักษณะผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสื่อสารทำให้เกิดผลกระทบหลายด้านต่อร่างกายและอารมณ์สังคมก็น่าจะเป็นสาเหตุให้เกิดโรคต่างๆ ที่มีผลจากพฤติกรรมการเล่นสมาร์ทโฟนแท็บเล็ต และอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ แนวทางการป้องกันที่ดีที่สุดจึงควรใช้งานเทคโนโลยีเท่าที่จำเป็นเพื่อหลีกเลี่ยงจากความเสี่ยงที่ทำให้เกิดผลเสียของร่างกายของตนเอง

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART)

3.1 ประวัติความเป็นมาศิลปะภาพเคลื่อนไหว(VIDEO ART)

สมพร วรนาโค ได้แปล งานเขียนของซิลเวียมาร์ติน (มาร์ติน. 2552: 6) ซึ่งได้อธิบายถึงวิธีโอว่า วิธีโอเป็นสื่อที่ทุกคนรู้จักในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 และเข้ามาอยู่ในบริบทของศิลปะในปลายทศวรรษ 1960 วิธีโอแตกต่างจากภาพยนตร์และโทรทัศน์ สิ่งสำคัญคือวิธีโอจะแปลงวัสดุภาพ เสียงให้เป็นสัญญาณอะนาล็อกหรือดิจิทัล ดังนั้นการบันทึกและจัดเก็บข้อมูลจึงเกิดขึ้นพร้อมๆ กัน จึงเป็นการบันทึกสำหรับการใช้งานอย่างถาวร ตรงข้าม ภาพยนตร์เป็นการนำเสนอภาพที่ปรากฏบนแผ่นเซลลูลอยด์ต่อเนื่องกันภาพต่อภาพต่อสายตาเปล่า เป็นหลักการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการเคลื่อนไหวเชิงกลไกของความยาวของฟิล์ม นวัตกรรมทางเทคโนโลยีได้เปลี่ยนอุปกรณ์ด้านฮาร์ดแวร์ไปอย่างถาวร แม้ว่าจะยังจำเป็นต้องใช้กล้องถ่ายภาพแบบมือถือและแถบบันทึกแม่เหล็ก ปัจจุบันวิธีโอสามารถผลิตและตัดต่อได้บนคอมพิวเตอร์ข้อมูลดิจิทัลจากสังคมหรือเครือข่ายสื่อเป็นแหล่งวัสดุที่มีให้ใช้อย่างไม่รู้จัก เราสามารถนำไปปรับเปลี่ยนได้ตามต้องการ

มาร์ติน (2552: 10) การเริ่มต้นประวัติความเป็นมาของวิธีโออาร์ตมีความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับภาพ โดยกล้องจะเปลี่ยนข้อมูลเป็นภาพจำนวน 25 ภาพ ให้กลายเป็นสัญญาณไฟฟ้าส่งผ่านสายเคเบิลไปยังจอมอนิเตอร์หรือนำไปเก็บไว้บนแถบแม่เหล็ก ซึ่งในการบันทึกภาพหัวแม่เหล็กของเครื่องบันทึกภาพจะเปลี่ยนสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ที่ได้จากกล้องให้เป็นสนามแม่เหล็ก เมื่อมีการเล่นเทปสนามแม่เหล็กจะกลายเป็นภาพตามเดิม จอภาพจะแปลสัญญาณเป็นจุดแสงทำให้ภาพปรากฏเป็นเส้นต่อเส้น จำนวน 288 เส้น วิธีโอแบบพาล (PAL) จึงประกอบด้วย 576 เส้นในปี 1967 บริษัทโซนี่ได้นำระบบวิธีโออะนาล็อกเข้าสู่ตลาดเป็นครั้งแรก โดยกล้องกับเครื่องบันทึกเสียงมีขนาดพกพาได้แต่ประกอบด้วยกลไก 2 ส่วนแยกกัน ในปี 1971 เครื่องมือนี้สามารถรอกกลับเพื่อนำมาเล่นใหม่หรือทำให้เดินหน้าเร็วขึ้นไว้ด้วย และในปี 1983 เครื่องชนิดแคมคอร์ดเดอร์ออกสู่ตลาด เป็นเครื่องบันทึกที่รวมเอาความสามารถของกล้องและการบันทึกเสียงรวมเป็นกลไกเดียวกัน จากนั้นก็มีการพัฒนาระบบการเก็บแถบเทปเป็นยูเมติก คาสเซตต่อมาเป็นเบตาแมกซ์ และวีเอชเออย่างที่เป็นอยู่ในปัจจุบันจนกระทั่งเป็นวี ดีโอ 8 คาสเซต นำ จูน แพก ,เลส์ เลอวิน และแอนดิวอร์ฮอล ผู้นำด้านป๊อปปาร์ต เป็นกลุ่มศิลปินที่ใช้เครื่องบันทึกภาพวิธีโอแบบพกพาในการถ่ายทำงานศิลปะ ตั้งแต่เครื่อง

ดังกล่าวออกสู่ตลาดในปี 1965 ที่คาเฟ่ โอ โก โก ในนิวยอร์ก แปกนำเสนอผลงานภาพสันตะปาปา เสด็จเยี่ยมประชาชนซึ่งต่อมาเขาได้บันทึกซ้ำอีกแปกประกาศว่า "ขณะที่เทคนิคการตัดปะภาพถูกนำมาแทนที่สีน้ำมัน หลอดแปลงสัญญาณภาพก็ได้ถูกนำมาแทนที่ผ้าใบ (มาร์ติน. 2552: 10) ทศวรรษ 1970 (มาร์ติน. 2552: 12-13) ศิลปินแสดงความรู้สึกนึกคิดในภาษาศิลปะที่หลากหลายอย่างยิ่งโดยใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ภายใต้สมมติฐานของปัจเจก วิดีโอยังคงเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับหลายๆสาขาซึ่งปรากฏในบริบทของวิจิตรศิลป์เป็นต้นว่าคอนเซ็ปชวลอาร์ต, บอดี้อาร์ต, แลนด์อาร์ต และแอ็กชันอาร์ต ซึ่งได้เข้าสู่การสนทนากับสื่อมวลชนที่เพิ่มมากขึ้น (โทรทัศน์ภาพยนตร์และวิทยุ)วิดีโอช่วยเติมเต็มให้กับบทบาทที่เชื่อมโยงกับมีเดียในการแสดงต่อหน้าผู้ชมหรือในพื้นที่สาธารณะ (มาร์ติน. 2552: 23) นับแต่ทศวรรษ 1990เป็นต้นมา "ศิลปินวิดีโอ" จึงลดความมีตัวตนลง ปัจจุบันวิดีโอจึงมีความหมายในบริบทของศิลปะมากขึ้นแม้ว่าวิดีโอจะมีลักษณะหลากหลายแต่ก็มีกลยุทธ์ที่โดดเด่น ศิลปินได้พัฒนามาเป็นโครงสร้างที่ซับซ้อนอย่างยิ่ง ผลก็คือตัววัฒนธรรมสื่อยังคงเป็นจุดเน้นสำคัญของวิดีโออาร์ต ศิลปินจึงใช้งานถ่ายภาพที่เป็นอัตวิสัยเพื่อสำรวจมุมมองส่วนตัวและแยกตัวเองออกจากปัจเจกคนอื่นๆ วิดีโอได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งที่ได้รับการยอมรับในโลกศิลปะ ดังนั้นในช่วงสิบปีที่ผ่านมา วิดีโอจึงสามารถสร้างสถานภาพแห่งความเป็นเจ้าของผลงานต้นแบบได้ในฐานะชิ้นงานที่ไม่เหมือนใคร ทำให้เกิดงานศิลปะที่เพิ่มทั้งคุณค่าและราคาแก่งานวิดีโอ

(สมพร วารณาโด. 2552: 6-23)

วิดีโออาร์ตเกิดจากการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมตั้งแต่อดีต จนกระทั่งมีศิลปินในยุคนี้ นำเทคโนโลยีกล้องวิดีโอมาสร้างศิลปะ ลักษณะของวิดีโอแม้จะแตกต่างกันในกระบวนการคิดในการนำเสนอในหลายบริบท แต่สิ่งที่เหมือนกันคือการถ่ายทอดเพื่อให้ผู้ชมได้รับชมผลงานนอกจากรูปแบบการนำเสนอผลงานเป็นไปตามการพัฒนาในแต่ละยุคคนจากนั้นวิดีโออาร์ตยังมีส่วนเกี่ยวข้องกับศิลปะหลายแขนงอีกด้วย

3.2 ทฤษฎีสร้างสรรค์ศิลปะภาพเคลื่อนไหว

สุรพงษ์ พินิจคำ (2558) กล่าวว่า ผู้ถ่ายทำภาพยนตร์ไม่ใช่เพียงผู้ควบคุมกลไกของกล้องถ่ายภาพยนตร์ ที่ตั้งติดตายอยู่กับที่นิ่ง ๆ ในระดับสายตาเท่านั้นหากแต่ผู้ถ่ายภาพยนตร์ จะต้องเป็นผู้ปรับปรุงและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ของกลวิธีการทางศิลปะสื่อความหมายด้วย ผู้ถ่ายภาพยนตร์คือผู้เลือกสรรจัดแจง ความบังเอิญส่วนเกินอันล้นเหลือตามธรรมชาติแวดล้อม ให้เข้าสู่ความพอดี ด้วยกรอบภาพของกล้องถ่ายภาพยนตร์ใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ประดิษฐ์ปากกา เพื่อประพันธ์ และสื่อความหมาย ด้วยวิธีการเฉพาะตัว สามคุณลักษณะพิเศษ ซึ่งผู้ถ่ายภาพยนตร์ใช้ในการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

1. สื่อความหมายด้วย กรอบภาพ (Frame)
2. สื่อความหมายด้วย มุมกล้อง (Angle)
3. สื่อความหมายด้วย การเคลื่อนไหวของกล้อง (Movement)

ผู้ถ่ายภาพยนตร์ จะต้องเป็นผู้ออกแบบการเล่าเรื่องด้วยวิธีการทั้งสามนี้ ต้องมีศิลป์ของการเลือกเสนอ งดเว้นไม่เสนอบางอย่าง เพิ่มหรือลดบางสิ่งบางอย่างให้เข้าสู่ความสมดุลย์ จะปล่อยให้ไปอย่างโดยบังเอิญไม่ได้ (สุรพงษ์ พินิจคำ. 2558: ออนไลน์)

3.2.1 ขนาดภาพในการเขียน shooting script มีดังนี้

ภาพระยะไกลมากหรือระยะไกลสุด (Extreme Long Shot / ELS) ได้แก่ ภาพที่ถ่ายภายนอกสถานที่โล่งแจ้ง มักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ไพศาล เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ภาพ ELS ส่วนใหญ่ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ อาจเรียกว่า Establishing Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่แสดงความยิ่งใหญ่ของฉากหลัง

ภาพระยะไกล (Long Shot / LS) ภาพระยะไกล เป็นภาพที่ค่อนข้างสับสนเพราะมีขนาดที่ไม่แน่นอนตายตัว บางครั้งเรียกภาพกว้าง (Wide Shot) เวลาใช้อาจกินความตั้งแต่ภาพระยะไกลมาก (ELS) ถึงภาพระยะไกล (LS) ซึ่งเป็นภาพขนาดกว้างแต่สามารถเห็นรายละเอียดของฉากหลังและผู้แสดงมากขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาพระยะไกลมาก หรือเรียกว่า Full Shot เป็นภาพกว้างเห็นผู้แสดงเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า

ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot / MLS) เป็นภาพที่เห็นรายละเอียดของผู้แสดงมากขึ้นตั้งแต่ศีรษะจนถึงขา หรือหัวเข่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกว่า Knee Shot เป็นภาพที่เห็นตัวผู้แสดงเคลื่อนไหวสัมพันธ์กับฉากหลังหรือเห็นเฟอร์นิเจอร์ ในฉากนั้น

ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot / MS) ภาพระยะปานกลาง เป็นขนาดที่มีความหลากหลายและมีชื่อเรียกได้หลายชื่อเช่นเดียวกัน แต่โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย บางครั้งเรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot ก็ได้ เป็นช็อตที่ใช้มากที่สุดอันหนึ่ง ภาพยนตร์

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

ภาพระยะใกล้ (Close-Up / CU) เป็นภาพที่เห็นบริเวณศีรษะและบริเวณใบหน้าของผู้แสดง มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น เช่น ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของผู้แสดงที่สายตา แววตา เป็นช็อตที่นิ่งเงียบมากกว่าให้มีบทสนทนา โดยกล้องนำคนดูเข้าไปสำรวจตัวละครอย่างใกล้ชิด

ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น ภาพจะถูกขยายใหญ่บนจอ เห็นรายละเอียดมาก เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น (princezip. 2555: Online)

3.2.2 Angle หมายถึง Camera Angle หรือมุมกล้อง หรือมุมภาพ เป็นการออกแบบเลือกสรรโดยผู้ถ่ายภาพยนตร์ ต้องการให้เห็นในด้าน มุมหรือแง่มุมใด ปิดบังหรือซ่อนเร้นไม่ให้เห็นในบางแง่มุม ทำหน้าที่บอกเรื่องราวในแง่มุมที่เลือกสรรแล้ว ทั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเพื่อสร้างอารมณ์ เพื่อความงามและเพื่อดึงดูดความสนใจ

Objective Camera Angle

เป็นมุมภาพที่มองจากบุคคลที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นมุมภาพบอกเล่าทั่วไป

Subjective Camera Angle

เป็นมุมภาพที่มองจากบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์โดยตรงให้ผู้ชมรู้สึกเข้ามาเกี่ยวข้องกับโดยตรงกล้องถ่ายภาพยนตร์จะถูกสมมติให้เป็นหนึ่งในบุคคลในเหตุการณ์ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ทางสายตากับผู้ชม บางครั้งเราจะเรียกว่า ภาพแทนสายตา

Point-of-View Camera Angle

เป็นมุมภาพที่อยู่กึ่งกลางระหว่าง Objective Camera Angle และ Subjective Camera Angle ให้ความรู้สึกสนิทสนมกับเหตุการณ์แต่ไม่ได้มีส่วนในเหตุการณ์บางครั้งเราเรียกว่าหรือถ่ายข้ามไหล่ Over the Shoulder Shot

Level Angle มุมระดับสายตา

High Angle มุมสูง ถ่ายกดลงต่ำ

Low Angle มุมต่ำ ถ่ายแหงนขึ้น

Double Angle หรือ Angle-Plus-Angle เห็นทั้งสองด้าน

Dutch Tilt มุมเอียง โดยการเอียงกล้อง

Bird-Eye-View มุมสูงมากจากอากาศ

Top Shot มุมสูง ดิ่งตรงลงพื้น

Low Shot มุมระดับติดพื้น

3.2.3 การเคลื่อนไหว (Movement)

ภาพทุกภาพไม่ว่าจะเป็นภาพชนิดใด จะเกิดจากการแปลความคิดและถ้อยคำ ให้เกิดเป็นภาพโดยการประกอบภาพแล้วจึงลำดับภาพแต่ละภาพให้ต่อเนื่องและมีความหมาย แม้ว่าภาพเหล่านั้นจะเป็นภาพนิ่ง แต่ภาพทุกภาพก็ดูเหมือนภาพวิ่งหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เพราะประสาทตาของคนเรามีคุณสมบัติอาการค้าง กล่าวคือ ขณะดูภาพนิ่งอยู่แล้วนำภาพนั้นออกไปทันที ประสาทตาจะรู้สึกภาพนั้นยังคงอยู่เดิมเป็นเวลา $1/16$ วินาที เมื่อภาพเก่ายังติดตาอยู่แล้วภาพใหม่เข้ามาแทนที่ภาพนิ่งจึงดูราวกับภาพเคลื่อนไหว (สุรพงษ์ พินิจคำ. 2558: ออนไลน์)

ในที่นี้จะเน้นการเคลื่อนไหวที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อความหมาย ได้แก่

1. การเคลื่อนไหวของกล้องซึ่งติดตั้งบนฐานกล้อง ได้แก่ แพน (pan) ทิลท์ (Tilt) พีเดสตอล (Pedestal) ทองค์ (Tongue) บูม (Boom) ซูม (Zoom) ดอลลี่ (Dolly) ทรัค (Truck) อาร์ค (Arc) แพน (pan) (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนกล้องในลักษณะแนวนอนจากขวามาซ้าย หรือซ้ายมาขวา เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางกว้างได้มากขึ้น

ทิลท์ (Tilt) (ขึ้น/ลง) คือ เหยหรือก้มกล้องในลักษณะแนวตั้ง เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพทางสูงได้มากขึ้น

พีเดสตอล (Pedestal) คือ เลื่อนกล้องขึ้น-ลง บนฐานกล้อง

ทองค์ (Tongue) (ซ้าย/ขวา) คือ เคลื่อนฐานของบันจันซึ่งมีกล้องและผู้ควบคุมอยู่บนบันจัน ไปทางซ้ายหรือทางขวา โดยระดับสูงต่ำของกล้องยังอยู่ในระดับเดิม เพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพในทางกว้างมากขึ้น

บูม (Boom) (ขึ้น/ลง) คือ การเคลื่อนกล้องบนฐานกล้องแบบบันจันขึ้นลง ใช้เมื่อต้องการเปลี่ยนมุมกล้องให้สูงหรือต่ำ

ซูม (Zoom) (เข้า/ออก) คือ เปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้ยาวขึ้น เพื่อถ่ายภาพให้ได้ภาพโตขึ้นตามลำดับ (Zoom in) หรือเปลี่ยนความยาวโฟกัสของเลนส์ซูมให้สั้นเข้า เพื่อให้ได้ภาพเล็กลงตามลำดับ (Zoom out)

ดอลลี่ (Dolly) (เข้า/ออก) คือ เดินหน้าเข้าใกล้สิ่งที่ถ่ายซึ่งอยู่กับที่เพื่อให้ได้ภาพโตขึ้น หรือถอยหลังให้ห่างจากสิ่งที่ถ่ายเพื่อให้ได้ภาพเล็กลง

ทรัค (Truck) คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปทางซ้ายหรือขวา

อาร์ค (Arc) คือ เคลื่อนกล้องอย่างช้าลักษณะเดียวกับ Dolly แต่ไปในแนวโค้ง

เฟด (เข้าหรือออก) (Fade in or out) หมายถึง การทำภาพจางซึ่งทำได้ 2 วิธีคือ

1. เฟดอิน (Fade in) เพิ่มระดับความชัดเจนของภาพทีละน้อยจากเลือนจนชัด มักใช้เมื่อเริ่มเรื่องหรือเปิดฉากการแสดง

2. เฟดเอาท์ (Fade out) ตรงกันข้ามกับ Fade in คือ ทำให้ภาพค่อย ๆ จางหายไปจากจุดจอนเปลี่ยนไปจากจอ มักใช้เสมอในการเปลี่ยนฉาก แสดงถึงสถานการณ์ เวลาที่แตกต่างกันไปจากภาพแรก

ดิสโซลฟหรือมิกซ์ (Dissolve or Mix) หมายถึง การทำภาพผสมให้เป็นภาพจางซ้อนโดย Fade out ภาพจากกล้องหนึ่งแล้ว Fade in ภาพจากอีกกล้องหนึ่งพร้อม ๆ กัน เช่น การแสดงไขนเรื่องรวมเกียรติตอนนางเบญกายแปลงเป็นนางสีดา สามารถทำภาพจากซ้อนได้โดย Fade out – ภาพผู้แสดงเป็นนางเบญกายจากกล้อง 1 แล้ว Fade in ผู้แสดงเป็นนางสีดา จากกล้อง 2 ขณะที่ภาพนางเบญกายยังไม่เปลี่ยนหายไปจากกล้อง 1 จึงเห็นเป็นภาพผู้แสดง 2 คนซ้อนกันในภาพเดียวกัน

แมทช์ดิสโซลฟ (Matched Dissolve) เป็นการทำภาพจากซ้อนกันอย่างสมดุลเช่นเดียวกับ Dissolve หรือ Mix แต่ผิดกันตรงที่ Matched Dissolve สิ่งที่ถ่ายจะมีความคล้ายคลึงกัน เช่น Fade out ภาพเครื่องบินจำลอง แล้ว Fade in ภาพเครื่องบินจริง การลำดับภาพแบบจางซ้อนอย่างสมดุลนี้เป็นวิธีการลำดับภาพที่ดีที่สุดในวิธีหนึ่งสำหรับการแสดง

ดีโฟกัส ทู รีโฟกัส (Defocus to refocus) เป็นการลำดับภาพจางซ้อนที่ใช้กันหลายกรณี เช่น แสดงความฝัน บุคคลที่กำลังจะหมดความรู้สึก สร้างบรรยากาศขมุกขมัว ทำได้โดยวิธีการตั้งระยะชัดที่เลนส์กล้องที่ 1 ให้ผิด เมื่อเกิดภาพพร่าหรือไม่ชัด (Defocus) และจะซ้อนภาพจากกล้องที่ 2 ซึ่งค่อย ๆ คมชัดขึ้น แล้วคงภาพคมชัดนี้ไว้เพื่อต่อกับภาพอื่นที่จะตามมาต่างกับภาพจากซ้อนที่เรียกว่า Refocus หรือ Mix ตรงที่ Dissolve หรือ Mix บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะไม่นับเป็นคนเดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน แต่ Defocus to Refocus บุคคลที่ถ่ายหรือสิ่งที่ถ่ายจะเป็นบุคคลเดียวกันหรือสิ่งเดียวกัน

ซูเปอร์อิมโพสิชัน (Superimposition) หรือ Superimpose คือ การใช้ภาพหนึ่งซ้อนกับอีกภาพหนึ่งเพื่อแสดงอาการคิดคำนึง เช่น ภาพผู้แสดงคนหนึ่งนอนหลับฝันเห็นภาพผู้แสดงอีกคนหนึ่งลอยอยู่ในห้วงว้างหรือความฝันนั้น ภาพคู่สนทนาทางโทรศัพท์ หรือ การใช้ตัวอักษรรวมกันเป็นข้อความซ้อนทับบนภาพอีกภาพหนึ่ง

ไวพ์ (Wipe) คือ การกวาดภาพเพื่อเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งแทนการตัดภาพ อย่างธรรมดา ซึ่งการกวาดภาพนี้จะใช้ภาพใหม่กวาดภาพเก่าออกไป จากซ้ายไปขวา หรือจากขวามาซ้าย จากมุมล่างไปมุมบน หรือมุมบนลงมามุมล่าง หรือจากกึ่งกลางภาพแล้วขยายภาพใหม่ลบภาพเก่า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้างหรือผู้กำกับรายการ

ฟาสต์โมชัน (Fast Motion) เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ ทำได้โดยตั้งอัตราความเร็วของเครื่องฉายให้เร็วกว่าอัตราความเร็วของการบันทึกภาพ เร็วกว่าสายตาของมนุษย์ที่เห็นได้ปกติธรรมดา เทคนิคภาพเร็วนี้จึงมีชื่อเฉพาะได้อีกชื่อหนึ่งว่า “Time Lapse” ตัวอย่างภาพเร็ว คือ ดอกไม้ตูมแล้วกลีบบานออก ซึ่งเห็นบ่อยในโฆษณาทางวิทยุโทรทัศน์

3.2.4 เสียงประกอบ (Sound Effect) เป็นเสียงที่ไม่ใช่ถ้อยคำนำเอามาประกอบภาพ เพื่อเพิ่มเติมรายละเอียดและความสมจริงสมจังของเรื่องราวแก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตาม และเชื่อถือภาพที่ได้เห็น

การใช้เสียงประกอบเพื่อสร้างความสมจริงนั้นมีหลายลักษณะ เช่น

1. ใช้ระบุหรือเสริมความสมจริงของฉากหรือสถานที่ เช่น ฉากทะเลกำลังมีพายุเสียงประกอบที่ได้ยิน ก็ควรเป็นเสียงลมพัดอื้ออึงและเสียงพายุคลื่นในท้องทะเล
2. ใช้ดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง เช่น เสียงสตาร์ทเครื่องยนต์ รถแล่น รถจอด แม้ผู้ชมไม่เห็นภาพทั้งหมดก็จะสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า ผู้แสดงกำลังขับรถไปยังที่ใดที่หนึ่ง
3. ใช้บอกเวลา เช่น เสียงไก่ขัน นาฬิกาตีบอกเวลา สุนัขเหอน
4. ให้เสริมอารมณ์ตามบท เป็นการใช้เสียงกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตามภาพที่เห็น เช่น ภาพผู้แสดงกำลังวิ่งหนีผู้ร้าย ก็จะได้ยินเสียงหอบ ภาพตำรวจกำลังหาวัตถุระเบิด ก็จะได้ยินเสียง เข็มนาฬิกา จะช่วยทำให้ตื่นตื้นขึ้น
5. ใช้ประกอบฉาก ในกรณีที่ไม่มีประสงค์ใช้เสียงประกอบเน้นความสมจริงของฉาก หรือสถานที่ดำเนินเรื่อง บอกเวลา หรือเสริมอารมณ์ตามบท ก็สามารถใส่เสียงประกอบเพื่อต้องการประกอบฉากเท่านั้น เช่น เสียง โทรศัพท์ เสียงฝีเท้าคนเดิน เสียงไขกุญแจประตู เป็นต้น (สุรพงษ์ พินิจคำ. 2558: ออนไลน์)

ในผลงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัยซึ่งเป็นผลงานวีดีโออาร์ต มีความสอดคล้องกับหลักการต่างๆ อย่างมุ่มมองและขนาดของภาพมานำเสนอ โดยขนาดของภาพทั้งระยะไกลจนถึงใกล้ที่สุดเป็นการแสดงภาพให้เห็นถึงภาพรวมของฉาก ในภาพระยะไกลทำให้เห็นรายละเอียดและบรรยากาศของฉากหลังของผู้แสดง ระยะของภาพที่มีขนาดแตกต่างกันทำให้สามารถเน้นสิ่งที่ต้องการนำเสนอในภาพนั้นได้ นอกจากนี้มุ่มมองภาพในผลงานของผู้วิจัยมีตั้งแต่ มุมระดับสายตา มุมสูงกดต่ำ และมุมต่ำถ่ายแหงนขึ้น แต่ละมุ่มมองมีความแตกต่างกันในการนำเสนอ ซึ่งในผลงานภาพเคลื่อนไหวจำเป็นต้องมีการนำเสนอมุ่มมองและขนาดของภาพที่หลากหลายเพื่อให้ผลงานน่าสนใจ รวมไปถึงขั้นตอนการทำเทคนิคการตัดต่อตามสตอรี่บอร์ดและใส่เสียงประกอบผลงานจึงออกมาสมบูรณ์

3.3 แกร์ฮิลล์

3.3.1 ประวัติความเป็นมาของศิลปิน

เกิดในซานตาโมนิกาแคลิฟอร์เนียในปี 1951 แกร์ฮิลล์อาศัยอยู่และทำงานเป็นประติมากรในนิวยอร์กฮัตสันวัลเลย์ก่อนที่จะย้ายไปอยู่ที่ซีแอตเติลฮิลล์ในปี 1985 เป็นครั้งแรกที่ยืมกล้องวิดีโอจากสตูดิโอวิดีโอชุมชนในปี 1973 และเผชิญหน้ากับบิลเล็ททอนิกส์ กลางเป็นการพิจารณา ตั้งแต่นั้นมา

ฮิลล์มีการผลิตขนาดใหญ่ของร่างกายเดี่ยวและผลงานวีดีโอหลายช่องทางและการติดตั้งสื่อผสมที่สำคัญสำหรับการเชื่อมต่อของร่างกายและสมองกับคอมพิวเตอร์และวีดีโอ ผลงานของเขาได้รับการเสนอในสถานที่สำคัญทั่วโลก รวมทั้งแสดงผลงานเดี่ยวที่พิพิธภัณฑ์วิทนีย์ศิลปะอเมริกัน Centre Georges Pompidou และแอมเบอร์เกอร์ Bahnhof ผลงานของเขา รวมอยู่ในคอลเลกชันของพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่, วอลต์เคอร์ซุนย์ศิลปะและพิพิธภัณฑ์ซานฟรานซิสโกศิลปะสมัยใหม่อื่น ๆ ในกลุ่ม ฮิลล์ได้รับทุนจากประชาชนบริจาคเพื่อศิลปะและเฟลเลอร์และมูลนิธิ Guggenheim และได้รับรางวัลมากมายที่สะดุดตาที่สุดรางวัลโธมัส d'Oro รางวัลสำหรับประติมากรรมที่เวนิส Biennale ในปี 1995 ฮิลล์ยังมีชีวิตอยู่และทำงานในซีแอตเติล

3.3.2 ผลงานของแกรีฮิลล์



ภาพประกอบ 1 ผลงานของแกรีฮิลล์

ที่มา: <http://www.medienkunstnetz.de/works/crux/>

ผลงานชุดนี้ของแกรี่ฮิลล์ แกรี่ได้บันทึกร่างกายของเขาเองแสดงเป็นผลงานในรูปแบบวิดีโอ จัดวาง การบันทึกแสดงถึงขณะเขาเดินทางผ่านภูมิประเทศที่มีปลายทางที่ลำบาก ตัวผลงานภาพร่าง กายของแกรี่ถูกแยกเป็น 5 ส่วนแสดงภาพบนจอมอนิเตอร์ทั้ง 5 เพื่อแสดงการกระทำของร่างกายของ เขาในแต่ละส่วน

ผลงานของแกรี่ฮิลล์ส่วนใหญ่จะสร้างเป็นผลงาน ในรูปแบบของวิดีโอจัดวาง ซึ่งผลงานของ เขามักจะมีแนวความคิดที่ผสมผสานกับเทคโนโลยีตามแนวความคิดของเขาในขณะนั้น

3.4 ชาลี แชลปลิน

3.4.1 ประวัติความเป็นมาของศิลปิน

จุดเริ่มต้นของชาลี แชลปลิน เริ่มเมื่อตอนที่เขาได้ออกมาแสดงบนเวทีเป็นครั้งแรก เนื่องจากแม่ของเขาป่วยเป็นโรคหอบหืดและจนทำให้ต้องหยุดการแสดงกลางคัน ทางผู้จัดการ จึงได้ให้ชาลีซึ่งเป็นลูกออกมาแสดงแทน และเขาก็ทำได้ดีในการแสดงครั้งแรกของตัวเองและนั่นก็เป็ นการแสดงครั้งสุดท้ายของแม่เขา หลังจากที่แม่ของชาลีเสียชีวิต ชาลีกับพี่ชายจึงต้องเร่ขายของและ รับจ้างทำงานทุกอย่างที่ทำได้ แต่ในที่สุดชาลีและพี่ชายก็ต้องไปอยู่ในความดูแลของสถานสงเคราะห์ ในเวลาต่อมา

ชาลี (Charlie Chaplin) เกิดที่ลอนดอนในวันที่ 16 เมษายน พ.ศ.2432 แม่ของเขาเป็น นักแสดงและนักเต้นระบำ ส่วนพ่อของเขาเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงแต่เนื่องจากติดเหล้า จึงเป็นเหตุให้ ต้องแยกทางกับแม่ของชาลีตั้งแต่ชาลียังเล็ก ชีวิตของชาลีต้องต่อสู้ชีวิตอย่างยากลำบากตั้งแต่ได้เข้าใจจิตใจของคนยากไร้คนระดับล่างของสังคม ผลงานการแสดงของเขาจึงเป็นการแสดงตลกที่แฝง ไว้ซึ่งการเสียดสีสังคม โดยเขามักจะแสดงเป็นกรรมกรผู้ใช้แรงงาน คนเร่ร่อน นักแสวงโชค คนรับใช้ ฯลฯ

ในปีนั้นปลายของชาลีได้ใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวในเมืองหนึ่งซึ่งเป็นเมืองเล็กๆ ริมหะเลสาบเนิวา เมืองนั้นมีชื่อว่า "เวเวย์" หลังจากนั้นชาลีในวัย 83 ปีก็ได้รับคำเชิญของฮอลลีวูดให้กลับไปรับรางวัล ตู๊กตาทองพิเศษในฐานะศิลปินผู้สร้างศิลปะที่ยิ่งใหญ่ให้กับวงการภาพยนตร์ในรอบศตวรรษ และในอีก 3 ปีต่อมา พระนางเจ้าเอลิซาเบทได้พระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์ชั้นอัศวิน ทำให้ชาลีได้เป็น "เซอร์ชาร์ลส สเปนเซอร์แชลปลิน ในฐานะที่เป็นศิลปินผู้สร้างผลงานที่ยิ่งใหญ่และมีคุณ ค่าต่อ สาธารณะชนเป็นเวลายาวนาน เซอร์ชาลี แชลปลินสิ้นอายุขัยด้วยวัย 88 ปี (annie. 2551: Oline)

3.4.2 ผลงานของศิลปิน



Modernos - Modern Times

ภาพประกอบ 2 Tempos Modernos - Modern Times (ภาพนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิดีโอของชาลี)

ที่มา: www.google.com

ผลงาน "โมเดิร์นไทม์ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม (แชปลิน. 1936) ตัวละครของแชปลินเป็นคนงานในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ยี่สิบ แต่ในขณะที่เดียวกันไฮไลต์ที่ไม่ตรงกันของความทันสมัยกับชนชั้นกลาง ในมือข้างหนึ่ง, คนงานอุตสาหกรรมยื่นออกจากฝูงชนที่เป็นความแตกต่างที่กล้าหาญที่ระบุกับมวลสาธารณะ (ลักษณะการก่อสร้างของฮอลลีวูด) แต่ที่อื่น ๆ ที่ความพยายามที่ล้มเหลวที่จะใส่ในสังคมทุนนิยมแปลในการแสวงหาความรู้สึกที่ของความบาดเจ็บมาจากสังคมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ tragicomicidade ทั้งในสถานที่ทำงานและในชีวิตประจำวันของพวกเขาเมื่อมีความไม่ตรงกันกับความเป็นจริงสภาพแวดล้อมการผลิตจะทำให้เราจำนวนมากเกี่ยวกับองค์ประกอบของทุนนิยมโหดของการผลิตและของสังคมอเมริกันในเวลาสายการประชันordist ที่มีความเชี่ยวชาญมากในการผลิต ชิ้นส่วนของสินค้าที่ไม่ปรากฏชื่อ การแสดงแชปลินไม่ได้ให้เราทราบสิ่งที่จะถูกผลิต แต่รู้ว่ามันเป็นโรงงานของอุปกรณ์ไฟฟ้า ภาพยนตร์นี้เน้นการแฉของความทันสมัยกับชนชั้นกลางในชีวิตทางสังคม

ผลงานของชาลส์ส่วนใหญ่จะเป็นการแสดงตลกที่เสียดสีสังคมชั้นแรงงาน ซึ่งเนื้อหาและบทบาทการแสดงของเขาจึงเป็นบทที่เกี่ยวกับ กรรมกร คนเร่ร่อน นักแสวงโชค หรือคนรับใช้ และยังมีบทอื่นอีกมากมาย

ในชุดผลงานของแกรีฮิลล์จะเห็นได้ว่าศิลปินต้องการนำเสนอผลงานโดยผ่านลักษณะการเคลื่อนไหวของร่างกายในแต่ละส่วน เพื่อให้มีความชัดเจนของการเคลื่อนไหวดังกล่าวศิลปินจึงแยกส่วนในการนำเสนอ ผลที่ได้ศิลปินแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวของร่างกายที่มีความสอดคล้องกัน โดยที่การเคลื่อนไหวของร่างกายในส่วนต่างๆมีทิศทางที่สนับสนุนกัน ด้านผลงานของชาลส์ ผลงานของเขาได้สะท้อนการใช้ชีวิตของสังคมชนชั้นแรงงาน

ผู้วิจัยได้นำการเริ่มเรื่องในผลงาน Modern Times ของชาลส์ แชปลิน ที่มีการเริ่มเรื่องโดยใช้หน้าปัดของนาฬิกามาต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เสียงปลุกของนาฬิกาเป็นการเริ่มฉากแรก และใช้เสียงเดินของนาฬิกาเป็นเสียงประกอบในการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้อธิบายจากผลงานของชาลส์ในการสะท้อนและเสียดสีการใช้ชีวิตของคนในสังคม ดังที่ผลงานสังคมกัมหน้ำของผู้วิจัยได้สะท้อนสังคมการใช้ชีวิตที่ต้องมีและใช้เครื่องมือสื่อสารอย่างสมาร์ตโฟนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำรูปแบบวีดีโอจัดวางของแกรีฮิลล์มาต่อยอดในการนำเสนอผลงานวีดีโออาร์ต โดยใช้วิธีฉายโปรเจคเตอร์เพื่อแสดงผลงาน

4. การสร้างแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะสามารถตอบปัญหาการวิจัยได้อย่างถูกต้องหรือไม่ ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์ ถ้าข้อมูลที่มีนำมาทำการวิเคราะห์ไม่มีความน่าเชื่อถือแล้ว ผลการวิเคราะห์ข้อมูลก็ย่อมไม่น่าเชื่อถือด้วย การที่จะได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือนั้นผู้วิจัยจะต้องสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีคุณภาพและใช้วิธีการเก็บข้อมูลที่มีประสิทธิภาพมีความเหมาะสม เพราะเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลมีความสำคัญอย่างมากถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ใช้วัดตัวแปร ซึ่งผลที่ได้จากการวัดนั้นคือข้อมูล งานวิจัยแต่ละเรื่องจะใช้ข้อมูลที่แตกต่างออกไป งานวิจัยบางเรื่องต้องใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว แต่งานวิจัยบางเรื่องอาจจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่เคยมีผู้ใดรวบรวมไว้ หรืออาจจะต้องเก็บข้อมูลเพิ่มเติม โดย พิชิต ฤทธิ์จรูญ ได้กล่าวไว้ว่า

ข้อมูล (Information) หมายถึง ข้อเท็จจริงหรือข่าวสารต่างๆ ที่อาจเป็นตัวเลขหรือไม่เป็นตัวเลขก็ได้ ถ้าจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูลได้ 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) เป็นข้อมูลที่บอกตัวเลข หรือปริมาณที่มีอยู่จริงของตัวแปรแต่ละตัวที่ผู้วิจัยกำลังสนใจศึกษาอยู่ เช่น จำนวนนักศึกษา คณะนัก น้าหนัก ระยะทาง เป็นต้น

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เป็นข้อมูลที่ไม่สามารถบอกเป็นปริมาณหรือตัวเลขได้ แต่จะบอกในลักษณะคำพูดหรือข้อความบรรยายที่แสดงคุณลักษณะที่แตกต่างกันของตัวแปรต่างๆ โดยพยายามแยกกลุ่มตามคุณสมบัติ เช่น อาชีพ ศาสนา สถานภาพสมรส เพศ เป็นต้น

ข้อมูลที่ใช้เพื่อวิจัย หมายถึง ข้อเท็จจริงถึงข่าวสารที่เกี่ยวกับตัวแปรหรือสิ่งที่จะนำมาเป็นหลักฐานเพื่อใช้ในการบรรยายประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549: 211)

เพ็ญแข แสงแก้ว ได้กล่าวถึงประเภทของข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยว่า ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลที่ผู้วิจัยทำการเก็บ (Collection) ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ตรงกับประเด็นที่กำลังศึกษาอยู่ เพราะข้อมูลข้อมูลที่มีอยู่แล้วอาจมีรายละเอียดของข้อมูลไม่ตรงกับข้อมูลที่เราต้องการจะนำมาใช้วิเคราะห์ หรือข้อมูลที่มีอยู่แล้วเป็นข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างอื่นที่มีอยู่ในกลุ่มประชากรเป้าหมายของเรา ส่วนใหญ่การวิจัยทางสังคมศาสตร์ หรือการวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรม ทศนคติของบุคคลมักจะต้องใช้ข้อมูลปฐมภูมิ

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลที่ผู้อื่นทำการเก็บรวบรวม หรือประมวลผลข้อมูลไว้แล้ว และผู้วิจัยไปทำการรวบรวม (Compilation) ข้อมูลเหล่านั้นเพื่อมาทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่ต้องการศึกษา เช่น ถ้าผู้วิจัยต้องการศึกษาแนวโน้มของอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ ผู้วิจัยไม่อาจทำการเก็บข้อมูลขึ้นมาใหม่หรือใช้ข้อมูลปฐมภูมิได้ เพราะการเก็บข้อมูลขึ้นใหม่นั้นไม่ได้ช่วยให้ผู้วิจัยทราบอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ได้ดี ผู้วิจัยจึงไม่อาจคาดประมาณแนวโน้มอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในอนาคตได้ ดังนั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่ทบวงมหาวิทยาลัยได้ทำการเก็บรวบรวมและประมวลผลอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในแต่ละปีไว้มาวิเคราะห์อนุกรมเวลา (Time Series) เพื่อนำมาคาดประมาณแนวโน้มการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในอนาคต (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541: 129)

ซึ่งแหล่งที่มาของข้อมูลจะแตกต่างออกไปตามข้อมูลที่ได้นำมาศึกษาวิจัย โดยแหล่งที่มาของข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ บุคคล หรือวัตถุสิ่งของซึ่งผู้วิจัยจะต้องไปทำการเก็บรวบรวมข้อมูลขึ้นมาใหม่โดยการสอบถาม สัมภาษณ์ ทดลอง หรือสังเกต ส่วนแหล่งที่มาของข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ รายงานผลการสำรวจ รายงานผล การสำรวจ รายงานผลการวิจัย บันทึกเอกสารสิ่งพิมพ์ หนังสือต่างๆ ภาพถ่าย แผนที่ เทป วีดีโอแผ่นข้อมูลซีดี-ดีวีดี ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บรวบรวมไว้ในห้องสมุดของหน่วยงานหรือสถาบันต่างๆ ผู้วิจัยจะต้องไปทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการทำงานวิจัยต่อไป ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนหนึ่งนั้นต้องอาศัยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีอยู่หลายประเภทด้วยกัน เช่น แบบทดสอบ (Test) แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสัมภาษณ์ (Interview Schedule) แบบวัดเจตคติ (Attitude Test) แบบสังเกต (Observation Form) และแบบตรวจรายการ (Check Lists)

4.1 แบบสอบถาม

พิชิต ฤทธิ์จัญญ ได้กล่าวถึงความหมายของแบบสอบถามว่า “แบบสอบถามเป็นชุดของคำถามที่ใช้สอบถามข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็นต่างๆของผู้ตอบทำให้ข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบัน และการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต” (พิชิต ฤทธิ์จัญญ. 2549: 217)

เพ็ญแข แสงแก้ว ได้กล่าวถึงความหมายของแบบสอบถามว่า “แบบสอบถาม หมายถึง ข้อคำถามทั้งหมดที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความเชื่อ และทัศนคติ ฯลฯ ซึ่งข้อคำถามต่างๆ เหล่านั้นได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบ เพื่อให้บุคคลที่อยู่ในกลุ่มตัวอย่างหรือ ประชากรเป้าหมายเป็นผู้ตอบ” (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541: 131)

ชาญชัย อาจันสมาจาร กล่าวว่า แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้รวบรวม ข้อมูลประเภทหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วย ชุดคำถาม (Series Questions) ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัญหาที่ผู้วิจัยต้อง ตอบ ขณะที่สร้างคำถาม ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญกับเนื้อหาและโครงสร้างของคำถาม การเรียงลำดับ ของคำถามและรูปแบบของคำตอบ ดังนั้นแบบสอบถามจึงเป็นเครื่องมือรวบรวมข้อมูลที่ประกอบด้วย ชุดคำถามที่เสนอเป็นลำดับแน่นอนและจำเพาะเจาะจงเพื่อให้ได้คำตอบจากผู้ตอบ คำถามที่ถาม จำเป็นต้องแปลจุดมุ่งหมายของการวิจัยด้วยความชำนาญ มันเป็นเครื่องมือสำหรับรวบรวมข้อมูล เพื่อตอบสนองจุดมุ่งหมายของการวิจัย แบบสอบถามประกอบด้วยคำถามที่สร้างพื้นฐานของ แบบสอบถาม ดังนั้น พื้นฐานของแบบสอบถามก็คือคำถาม (ชาญชัย อาจันสมาจาร. 2552: 8)

มารยาท โยทองยศ กล่าวว่า แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือวิจัยชนิดหนึ่ง ที่นิยมใช้กันมากในหมู่ผู้วิจัย ทั้งนี้เพราะการรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเป็นวิธีที่สะดวกและ สามารถใช้วัดได้อย่างกว้างขวาง แบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุดๆ ที่ได้ถูก รวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบเพื่อใช้วัดสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการจะวัดจากกลุ่มตัวอย่างหรือ ประชากรเป้าหมายให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบันและการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามสามารถทำได้ด้วยการสัมภาษณ์หรือให้ผู้ตอบตอบด้วยตนเอง สำหรับ บทความนี้จะมุ่งเน้นที่การสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้ตอบด้วยตนเอง มีการกล่าวถึงโครงสร้าง ของแบบสอบถามขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม และข้อเด่นข้อด้อยของการใช้แบบสอบถามที่ให้ผู้ ตอบตอบด้วยตนเอง เพื่อให้ นักวิจัยหรือผู้ที่สนใจสามารถสร้างแบบสอบถามที่ตรงตามวัตถุประสงค์ ของการวิจัยและเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างๆ หรือประชากรเป้าหมายอันจะนำมาซึ่งผลการวิจัยที่ความ ถูกต้องและเชื่อถือได้มากที่สุด (มารยาท โยทองยศ. 2553: 1)

4.2 โครงสร้างแบบของแบบสอบถาม

โครงสร้างของแบบสอบถามมีส่วนประกอบสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

4.2.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม เป็นส่วนแรกของแบบสอบถามที่จะชี้แจงให้ทราบถึงชื่อโครงการวิจัย คณะผู้วิจัย จุดมุ่งหมาย และความสำคัญที่ทำให้ตอบแบบสอบถาม ประโยชน์จากคำตอบข้อมูลที่ได้จะนำไปทำอะไร ควรแจ้งให้ผู้ตอบทราบด้วยว่าจะทำการเปิดเผยข้อมูลส่วนใดหรือไม่ อธิบายส่วยประกอบของแบบสอบถามว่าแบ่งเป็นกี่ตอน อธิบายวิธีการตอบพร้อมยกตัวอย่างระยะเวลาในการรับแบบสอบถามกลับคืน และส่วนสุดท้ายของคำชี้แจงควรกล่าวคำขอบคุณในการให้ความร่วมมือ พร้อมทั้งระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถามหรือผู้วิจัยด้วย

4.2.2 สถานภาพของผู้ตอบ เป็นส่วนที่เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ในส่วนนี้จะนำตัวแปรที่ผู้วิจัยจะศึกษามาสอบถาม คำตอบที่ได้จะเป็นข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับตัวผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ อาชีพ ฯลฯ

4.2.3 ข้อความชุดคำถามที่เกี่ยวกับความคิดเห็นส่วนใหญ่จะเป็นการถามรายละเอียดประเด็นหลักที่กำลังศึกษาอยู่ เป็นชุดคำถามที่ให้ผู้ตอบบอกถึงปรากฏการณ์พฤติกรรม หรือแสดงความคิดเห็นในด้านต่างๆ ซึ่งไม่สามารถทราบได้ว่าคำตอบนั้นเป็นจริงมากน้อยเพียงใดเพราะเป็นเพียงความคิดเห็นของผู้ตอบในขณะนั้น

4.3 รูปแบบคำถามในแบบสอบถาม

โดยทั่วไปลักษณะของคำถามในแบบสอบถามมี 3 รูปแบบ คือ

4.3.1 คำถามปลายเปิด (Open Ended Question) เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถตอบได้เต็มที่คำถามปลายเปิดจะนิยมใช้กันมากในกรณีที่ผู้วิจัยไม่สามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าคำตอบจะเป็นอย่างไร หรือใช้คำถามปลายเปิดในกรณีที่ต้องการคำตอบเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคำถามปลายปิด ตัวอย่างคำถามปลายเปิด เช่น ท่านตัดสินใจประกอบอาชีพค้าขายเพราะ.....

4.3.2 คำถามปลายปิด (Close Ended Question) เป็นคำถามที่ผู้วิจัยมีแนวคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกจากคำตอบที่กำหนดไว้เท่านั้น คำตอบที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ล่วงหน้ามักได้มาจากการทดลองใช้ผู้คำถามในลักษณะที่เป็นคำถามปลายเปิด แล้วนำมาจัดกลุ่มของคำตอบ หรือได้มาจากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือจากแนวความคิดของผู้วิจัยเอง และจากข้อมูลอื่นๆ คำถามปลายปิดที่พบเห็นทั่วไปแบ่งได้ 5 แบบคือ

1. คำถามที่ให้เลือกคำตอบเพียงคำตอบเดียวจากคำตอบที่ให้เลือก 2 คำตอบ

(Check-Lists)

2. คำถามให้เลือกตอบเพียงข้อเดียวจากคำตอบที่ให้เลือกมากกว่า 2 คำตอบขึ้นไป (Multiple Choices)

3. คำถามที่ให้เลือกคำตอบหลายข้อ (Multi-Response)

4. คำถามที่ให้จัดเรียงลำดับความสำคัญ (Rank Priority)

5. คำถามที่ให้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ว่ามากน้อยเพียงใด (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541: 131 - 133)

4.3.3 คำถามแบบผสม (Mixed Question) เป็นแบบที่มีคำถามแบบปลายปิดและคำถามแบบปลายเปิดรวมกัน (พิชิต ฤทธิ์จัญญ. 2549: 221)

4.4 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

มารยาท โยทองยศ กล่าวถึงการสร้างแบบสอบถามประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาคุณลักษณะที่จะวัด

ผู้วิจัยจะต้องทราบว่าคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดให้มีอะไรบ้างโดยอาจดูได้จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยกรอบแนวความคิดหรือสมมติฐานการวิจัย จากนั้นจึงศึกษาคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดดังกล่าวให้เข้าใจอย่างละเอียดทั้งเชิงทฤษฎีและนิยามเชิง ปฏิบัติการ ซึ่งอาจได้จากเอกสาร ตำราหรือ ผลการวิจัยต่างๆ ที่มีลักษณะเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

ขั้นที่ 2 กำหนดประเภทของข้อคำถาม

ผู้วิจัยจะต้องพิจารณาประเภทของคำถามที่จะวัดคุณลักษณะที่ต้องการ ว่าข้อคำถามในแบบสอบถามนั้นเป็นคำปลายเปิด (Open Ended Question คำถามปลายปิด (Close Ended Question) หรือคำถามแบบผสม (Mixed Question)

ขั้นที่ 3 การร่างแบบสอบถาม

เมื่อผู้วิจัยทราบถึงคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด และกำหนดประเภทของคำถามที่จะมีอยู่ในแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงลงมือเขียนข้อคำถามให้ครอบคลุมทุกคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดโดยเขียนตามโครงสร้างของแบบสอบถามที่ได้กล่าวไว้แล้ว และหลักการในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

1. ต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการจะถามอะไรบ้าง โดยจุดมุ่งหมายนั้นจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่ทำ

2. ต้องสร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เพื่อป้องกันการมีข้อคำถามนอกประเด็นและมีข้อคำถามจำนวนมาก

3. ต้องถามให้ครอบคลุมเรื่องที่จะวัด โดยมีจำนวนคำถามที่พอเหมาะไม่มากหรือน้อยเกินไป แต่จะมากหรือน้อยเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งตามปกติพฤติกรรมหรือเรื่องที่จะวัดเรื่องหนึ่งๆ นั้นควรมีคำถาม 25-26 ข้อ

4. การเรียงลำดับข้อคำถาม ควรเรียงลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และแบ่งตามพฤติกรรมย่อยๆ ไว้เพื่อให้ผู้ตอบเห็นชัดเจนและง่ายต่อการตอบ นอกจากนั้นต้องเรียงคำถามง่ายๆ ไว้เป็นข้อแรกๆ เพื่อชักจูงให้ผู้ตอบอยากตอบคำถามต่อ ส่วนคำถามสำคัญๆ ไม่ควรเรียงไว้ตอนท้ายของแบบสอบถาม เพราะความสนใจในการตอบของผู้ตอบอาจจะน้อยลง ทำให้ตอบอย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งจะส่งผลเสียต่อการวิจัยมาก

5. ลักษณะของข้อความที่ดี ข้อคำถามที่ดีของแบบสอบถามนั้น ควรมีลักษณะดังนี้

5.1 ข้อคำถามไม่ควรยาวจนเกินไป ควรใช้ข้อความสั้น กระชับ ตรงกับวัตถุประสงค์ และสอดคล้องกับเรื่อง

5.2 ข้อความ หรือภาษาที่ใช้ในข้อความต้องชัดเจน เข้าใจง่าย

5.3 ไม่ใช่คำถามนำหรือแนะให้ตอบ

5.4 ไม่ถามเรื่องที่เป็นความลับเพราะจะทำให้ได้คำตอบที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริง

5.5 ไม่ควรใช้ข้อความที่มีความหมายกำกวมหรือข้อความที่ทำให้ผู้ตอบแต่ละคนเข้าใจความหมายของข้อความไม่เหมือนกัน

5.6 ไม่ถามในเรื่องที่รู้แล้ว หรือถามในสิ่งที่วัดได้ด้วยวิธีอื่น

5.7 ข้อคำถามต้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ต้องคำนึงถึงระดับการศึกษา ความสนใจ สภาพเศรษฐกิจ ฯลฯ

5.8 ข้อคำถามหนึ่งๆ ควรถามเพียงประเด็นเดียว เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนและตรงจุดซึ่งจะง่ายต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

5.9 คำตอบหรือตัวเลือกในข้อคำถามควรมีมากพอ หรือให้เหมาะสมกับข้อคำถามนั้น แต่ถ้าไม่สามารถระบุได้หมดก็ให้ใช้ว่า อื่นๆ โปรดระบุ.....

5.10 ควรหลีกเลี่ยงคำถามที่เกี่ยวกับค่านิยมที่จะทำให้ผู้ตอบไม่ตอบตามความจริง เช่น ท่านมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศหรือไม่

5.11 คำตอบที่ได้จากแบบสอบถาม ต้องสามารถนำมาแปลงออกมาในรูปของปริมาณและใช้สถิติอธิบายข้อเท็จจริงได้ เพราะปัจจุบันนิยมใช้คอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนั้นแบบสอบถามควรคำนึงถึงวิธีการประมวลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแบบสอบถาม

หลังจากที่สร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยควรนำแบบสอบถามนั้นมาพิจารณา ทบทวนอีกครั้งเพื่อหาข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงแก้ไข และควรให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแบบสอบถาม นั้นด้วยเพื่อที่จะได้นำข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์วิจารณ์ของผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์คุณภาพ

เป็นการนำเอาแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเล็กๆ เพื่อนำผลมาตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์

ผู้วิจัยจะต้องทำการแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องที่ได้จากการวิเคราะห์คุณภาพของ แบบสอบถาม และตรวจสอบความถูกต้องของถ้อยคำหรือสำนวน เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่มีความ สมบูรณ์และมีคุณภาพ ผู้ตอบสามารถอ่านได้เข้าใจตรงประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งจะทำให้ผลงานวิจัย เป็นที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 7 จัดพิมพ์แบบสอบถาม

จัดพิมพ์แบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วเพื่อนำไปใช้จริงในการเก็บรวบรวม ข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย โดยจำนวนที่จัดพิมพ์ควรมากกว่ากลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเก็บรวบรวม ข้อมูล และควรมีการพิมพ์สำรองไว้ในกรณีที่แบบสอบถามเสียหรือสูญหายหรือผู้ตอบไม่ตอบกลับ (มารยาท โยทองยศ. 2553: 1-4)

4.5 ข้อดีและข้อจำกัดของแบบสอบถาม

การใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีข้อดีและข้อจำกัดที่ต้องพิจารณาประกอบใน การเลือกใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลดังนี้

ข้อดีของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามมี ดังนี้

1. สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก
2. ถ้าตัวอย่างมีขนาดใหญ่การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จะเป็นวิธีที่ สะดวกและประหยัดกว่าวิธีอื่น
3. สามารถเก็บข้อมูลกับผู้ที่อยู่ห่างไกล อยู่กระจัดกระจายได้โดยการส่งไปรษณีย์
4. สร้างง่าย ใช้สะดวก สามารถให้ผู้ตอบตอบพร้อมกันจำนวนมากๆ ได้
5. ผู้ตอบมีเวลาตอบมากกว่าวิธีอื่นๆ
6. ประหยัดเวลา ค่าใช้จ่ายและแรงงานที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

7. ไม่จำเป็นต้องฝึกอบรมพนักงานเก็บข้อมูลมากเหมือนกับวิธีการสัมภาษณ์ หรือวิธีการสังเกต

8. ไม่เกิดความลำเอียงอันเนื่องมาจากการสัมภาษณ์หรือการสังเกต เพราะผู้ตอบเป็นผู้ตอบข้อมูลเอง

9. สามารถนำมาวิเคราะห์และสรุปผลได้ง่าย

10. ผู้ตอบมีความสบายใจในการตอบ เพราะสามารถปกปิดชื่อตนเองได้ทำให้มีอิสระในการตอบมากขึ้น

ข้อจำกัดในการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามมีดังนี้ คือ

1. แบบสอบถามจะสามารถใช้ได้ดีกับผู้อ่านออกเขียนได้เท่านั้น
2. ในกรณีที่ส่งแบบสอบถามให้ผู้ตอบทางไปรษณีย์ มักจะได้แบบสอบถามกลับคืนมาน้อย และต้องเสียเวลาในการติดตาม อาจทำให้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูลล่าช้ากว่าที่กำหนดไว้
3. การส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์กลุ่มตัวอย่างอาจไม่ได้เป็นผู้ตอบแบบสอบถามเองก็ได้ ทำให้คำตอบมีความคลาดเคลื่อนไม่ตรงกับความจริง หรืออาจเป็นกลุ่มที่มีลักษณะแตกต่างจากกลุ่มผู้ที่ไม่ตอบแบบสอบถามกลับคืนมา ดังนั้นข้อมูลที่น่ามาวิเคราะห์จะมีความลำเอียงอันเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างได้
4. จะได้ข้อมูลจำกัดเฉพาะที่จำเป็นเท่านั้นเพราะการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจะต้องมีคำถามจำนวนน้อยข้อที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
5. ไม่สามารถโต้ตอบ หรือชี้แจงผู้ตอบได้โดยตรงในกรณีที่มีข้อสงสัยในการตอบ เพราะเป็นการสื่อสารทางเดียว
6. ถ้าผู้ตอบไม่เข้าใจคำถามหรือเข้าใจคำถามผิด หรือมั่วตอบคำถามบางข้อ หรือไม่ไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนที่จะตอบคำถาม ก็จะทำให้ข้อมูลมีความคลาดเคลื่อนได้ โดยที่ผู้วิจัยไม่สามารถย้อนกลับไปสอบถามหน่วยตัวอย่างนั้นได้อีก
7. แบบสอบถามที่คำถามนั้นเป็นปลายเปิด ผู้ตอบจะเสียเวลาในการตอบมาก และอาจไม่ยอมตอบ หรือตอบไม่ชัดเจน ทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลได้ค่อนข้างยาก

4.6 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยและแบบสอบถาม

เครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ เป็นแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง หรือเป็นแบบที่ใช้เครื่องมือที่ผู้อื่นสร้างไว้แล้ว ซึ่งเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมานั้นจำเป็นที่จะต้องตรวจสอบคุณภาพก่อนที่จะนำไปใช้จริง และเครื่องมือที่ผู้อื่นสร้างเอาไว้แล้วหากไม่ได้มาตรฐานหรืออาจเคยตรวจสอบคุณภาพมาแล้วแต่ใช้คนละกลุ่มตัวอย่างกันกับผู้วิจัยก็จำเป็นที่จะต้องตรวจสอบคุณภาพใหม่อีกครั้ง ซึ่งการตรวจสอบนั้นมี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ การตรวจสอบก่อนนำไปทดลองใช้ และการตรวจผลที่เกิดขึ้นหลักจากการนำไปทดลองใช้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับงานวิจัยด้วย การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจะต้องตรวจสอบในเรื่องต่อไปนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity)
2. ความเชื่อมั่น (Reliability)
3. ความเป็นปรนัย (Objectivity)
4. อำนาจจำแนก (Discriminate)
5. ความยาก (Difficulty)

ซึ่งเครื่องมือบางชนิดจำเป็นที่จะต้องตรวจสอบคุณภาพครบทั้ง 5 รายการ แต่เครื่องมือบางชนิดอาจตรวจสอบคุณภาพเพียงแค่บางรายการเท่านั้น พิชิต ฤทธิ์จรูญ ได้กล่าวถึงการตรวจสอบคุณภาพไว้ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity)

ความเที่ยงตรง หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือในการวัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้ หรือวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คะแนนที่ได้จะเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงสูงสามารถบอกสภาพที่แท้จริงได้ถูกต้อง แม่นยำกว่าคะแนนที่ได้จากเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงต่ำ

ประเภทของความเที่ยงตรง

1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง ความสอดคล้องของเนื้อหาสาระในเครื่องมือกับเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด หรือเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงและครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการจะวัด ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดโดยเฉพาะแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะหากไม่สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้ คะแนนที่ได้มาย่อมขาดความน่าเชื่อถือ เมื่อนำคะแนนที่ได้มาประเมินผล ผลการประเมินครั้งนั้นๆ ย่อมมีการคลาดเคลื่อนและขาดความน่าเชื่อถือไปด้วย

1.2 ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือที่จะวัดพฤติกรรม หรือคุณลักษณะ (Trait) ได้ตรงตามโครงสร้างของทฤษฎี ความเที่ยงตรงตามประเภทนี้ส่วนใหญ่ใช้วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดทางจิตวิทยา เนื่องจากพฤติกรรมหรือ

คุณลักษณะส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น ความเสียสละ อาจให้ความหมายในเชิงโครงสร้าง ทฤษฎีได้ว่า หมายถึงการไม่เอาเปรียบผู้อื่น การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ดังนั้นหากเครื่องมือสามารถ วัดได้สอดคล้องตามโครงสร้างในสมรรถภาพย่อยๆ ที่กำหนดไว้จะถือได้ว่าเครื่องมือมีความเที่ยงตรง เชิงโครงสร้าง

1.3 ความเที่ยงตรงเชิงเกณฑ์สัมพันธ์(Criterion-Related Validity) หมายถึง ความสามารถ ของเครื่องมือที่วัดได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภาพนอกบางอย่างซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความเที่ยงตรง ตามสภาพ (Concurrent Validity) และความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive Validity)

2. ความเชื่อมั่น (Reliability)

ความเชื่อมั่นหมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่แสดงความคงที่ของผลการวัดไม่ว่าจะวัด ก็ครั้งก็ตามกับกลุ่มเดิม การตรวจสอบความเชื่อมั่นมีวิธีดังนี้

2.1 การวัดความคงที่ (Measure of Stability) วิธีทำโดยใช้เครื่องมือเดิมทดสอบซ้ำกับ กลุ่มตัวอย่างเดิม 2 ครั้ง โดยเว้นระยะห่างกันไม่น้อยกว่า 1 สัปดาห์ แล้วนำคะแนนการทดสอบ 2 ครั้ง มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ซึ่งค่าที่คำนวณได้เรียกว่า สัมประสิทธิ์คงที่ (Coefficient of Stability)

2.2 การวัดความสมมูลกัน (Measure of Equivalence) วิธีนี้ใช้เครื่องมือหรือแบบทดสอบ 2 ฉบับที่คล้ายกัน หรือคู่ขนานกัน (Parallel Form) มาใช้เพื่อแก้ปัญหาการหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธี สอดซ้ำที่พบปัญหาการเว้นระยะเวลา วิธีนี้ข้อสอบทั้ง 2 ฉบับจะต้องมีลักษณะสมมูลกัน วัดในเรื่อง เดียวกัน จำนวนข้อเท่ากัน ความยากง่ายเท่ากัน คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน โดยนำคะแนนทั้ง 2 ชุด มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีนี้ทำได้ แบบทดสอบ ส่วนแบบสอบถามทำได้ค่อนข้างยาก จึงไม่ค่อยมีผู้นิยมใช้วิธีนี้หาความเชื่อมั่น

2.3 การวัดความสอดคล้องภายใน (Measure of Internal Consistency) เป็นการหา ความเชื่อมั่นที่ใช้แบบทดสอบ แบบเดียว โดยพิจารณาจากความสอดคล้องของคำถามภายใน แบบสอบถามว่าวัดในเรื่องเดียวกันหรือไม่ ถ้าวัดในเรื่องเดียวกันจะมีความสอดคล้องในการวัดสูง

3. ความเป็นปรนัย (Objectivity)

ความเป็นปรนัย หมายถึง ความชัดเจนของเครื่องมือที่มีความหมายตรงกันข้ามกับความเป็น อัตนัย (Subjectivity) ซึ่งหมายถึงความไม่ชัดเจน ยึดถือในความคิดเห็น ความรู้สึก และเหตุผลของ แต่ละบุคคลเป็นสำคัญ การวิเคราะห์ความเป็นปรนัยจะพิจารณาจาก ความชัดเจนของคำถาม ความชัดเจนของคำตอบ และความชัดเจนในการตรวจให้คะแนน

4. อำนาจจำแนก (Discriminate)

อำนาจจำแนก เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถแยกบุคคลออกซึ่งกลุ่ม ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันในเรื่องที่ศึกษา เช่น ข้อสอบที่จำแนกคนที่มีความรู้ออกจากคนที่ไม่มีความรู้ หรือเป็นกลุ่มเก่งกับกลุ่มอ่อน ถ้าเป็นความคิดเห็นก็จำแนกเป็นความคิดเห็นต่างกัน ถ้าเป็นเจตคติก็ จำแนกเป็นเจตคติทางบวกกับเจตคติทางลบ เป็นต้น

4.1 กรณีเครื่องมือแบบทดสอบ การหาค่าอำนาจจำแนกขอแบบทดสอบทำได้หลายวิธี เช่น หาจากความแตกต่างระหว่างสัดส่วนของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำที่ตอบข้อนั้นๆ ถูก หรือใช้ดัชนีความไว (Index of Sensitivity) ใช้สูตรของ Brennan หรือที่เรียกว่า B-Index หรือ Point Biserial Correlation เป็นต้น

4.2 กรณีเครื่องมือเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นหรือมาตราส่วนประมาณค่า การหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้เทคนิค 25% กล่าวคือกลุ่มสูง 25% และกลุ่มต่ำ 25% นำคะแนนของแต่ละกลุ่มมาเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายข้อ โดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ถ้าค่า t ข้อใดมีนัยสำคัญทางสถิติแสดงว่าเป็นข้อความที่มีอำนาจจำแนกใช้ได้

5. ความยาก (Difficulty)

ความยากเป็นคุณลักษณะเฉพาะของเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถามที่บ่งบอกว่าข้อสอบนั้นมีคนทำถูกมากน้อยเพียงใด ถ้าข้อนั้นมีคนทำถูกน้อย ข้อสอบนั้นก็มีความยากมาก ถ้าข้อนั้นมีคนทำถูกมาก ข้อสอบนั้นก็มีความยากน้อย หรือง่ายนั่นเอง และถ้าข้อสอบนั้นมีคนทำถูกปานกลาง ข้อสอบนั้นก็มีความยากปานกลาง การตรวจสอบความยากทำได้ ลักษณะคือ การตรวจสอบความยากเป็นรายข้อ และการตรวจสอบความยากทั้งฉบับ (พิชิต ฤทธิ์จัญญ. 2549: 240 - 251)

ดังนั้นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีความสำคัญมากในงานวิจัย เพราะเครื่องมือเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยใช้วัดตัวแปรที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา ซึ่งผลที่ได้จากการวัดนั้นจึงเป็นข้อเท็จจริงและเป็นข้อมูลในการวิจัยต่อไป โดยเครื่องมือนั้นจะเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาเองหรือจะเป็นเครื่องมือที่ผู้อื่นเอาไว้แล้วก็ตาม และเพื่อที่จำให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพจึงจำเป็นเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำเครื่องมือในการวิจัยนั้นมาทำการตรวจสอบคุณภาพเสียก่อนที่จะนำไปใช้งานจริง เพราะการตรวจสอบคุณภาพนั้นจะทำให้เครื่องมือในการวัดมีประสิทธิภาพ ความน่าเชื่อถือ และความถูกต้องนั่นเอง

5. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มหาวิทยาลัยวอชิงตัน (2556) ศึกษาพบว่ากลุ่มนักศึกษา มักจะมีปัญหาในการนอนหลับมากที่สุด นักวิจัยอธิบายสนับสนุนผลวิจัยไว้ว่าทุกครั้งที่มีการแจ้งเตือนข้อความเกิดขึ้น ผู้ใช้โทรศัพท์ มักจะมีความกดดันที่จะต้องรีบตอบสนอง ข้อความเหล่านั้นทันที ยิ่งถ้านอนหลับไปโดยที่วางโทรศัพท์ไว้ข้างตัว ก็มีโอกาที่จะสะดุ้งตื่นเพราะเสียงเรียกเตือนข้อความเข้าได้บ่อย นอกจากนี้ผลวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า คนที่ ติดการแชทใน โทรศัพท์มือถือ มีความเสี่ยงเกิดความเครียดและความกดดันมากขึ้นด้วย อีกทั้งยังมีส่วนเกี่ยวข้องให้ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเกิดความสับสนคลอน เนื่องจากการคุยกันผ่านข้อความ อาจทำให้เกิดความเข้าใจไม่ตรงกัน การสื่อสารความหมายไม่ครบถ้วนเท่าเวลาที่พูดกันต่อหน้า เพราะตัวอักษรที่ส่งไปนั้นไม่สามารถส่งความรู้สึกหรือเจตนาของคนส่งได้มากเท่าการได้เห็นสีหน้า แววตาในเวลาที่คุณสนั่นเอง สังคมก้มหน้า ทำให้เราไม่มีโอกาสสื่อสารกันผ่านดวงตาได้เท่าเมื่อก่อน

กานดา สังขวารี (2556) ศึกษาพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความถนัดในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยทั่วไปเฉลี่ย 2 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปเฉลี่ย 3-4 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด คือ ช่วงเวลา 20.01 – 22.00 น. สถานที่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ ที่บ้าน ชนิดของอุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารที่ใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ คือ แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ระบบปฏิบัติการที่ใช้ของแท็บเล็ต หรือโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ในการเข้าถึงเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ คือ ระบบ Android

ปัจจุบันนี้คนรุ่นใหม่มีปฏิสัมพันธ์ต่อเทคโนโลยีมาก จนทำให้ติดการใช้สื่อในโทรศัพท์หรือแท็บเล็ต และมีพฤติกรรมการใช้งาน บ่อยมากเกินไปในชีวิตประจำวัน ซึ่ง คนส่วนใหญ่ มักจะใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการนำเสนอตัวเองต่อสังคมออนไลน์ ระดับการใช้งานขึ้นอยู่กับพฤติกรรมในการปฏิสัมพันธ์ต่อ ผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ พฤติกรรมที่ตอบสนองต่อเสียงโทรศัพท์ทันที แม้จะเป็นเวลานอน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้จะนำวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นการใช้กลวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว หรือ วิดีโออาร์ต (Video Art) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาการบริโภคสื่อเป็นสิ่งสำคัญในยุคปัจจุบันที่เรียกได้ว่าเป็นสิ่งมนุษย์ในสังคมบริโภคข่าวสารอยู่ตลอดเวลา เกิดการเสพติดสื่อโดยที่ผู้บริโภคสื่อที่มัวแต่ก้มหน้าก้มตาเสพสื่อที่อยู่บนหน้าจอสมาร์ทโฟน ทำให้ผู้คนขาดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและนอกจากนี้อาจเป็นสาเหตุทำให้เกิดโรคต่างๆ ได้ เช่น นิ้วล็อก ปวดคอ สายตาแยลง หรืออาจทำให้เกิดเหตุอาชญากรรมต่อตนเอง เช่น ถูกวิ่งราวมือถือ หรืออาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ ทำให้ผู้วิจัยต้องการแสวงหาแนวทางที่จะทำให้ผู้บริโภคสื่อได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกี่ยวกับการบริโภคสื่อที่มากเกินไปจนเกินพอดี และเพื่อต้องการสะท้อนถึงพฤติกรรมการบริโภคสื่อของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยการใช้สื่อศิลปะสมัยใหม่ คือ วิดีโออาร์ต (Video Art) ซึ่งวิดีโออาร์ตก็คือ ภาพศิลปะที่เคลื่อนไหวได้ เป็นสื่อในรูปแบบหนึ่งที่เหมาะสมที่สุดที่จะนำเทคนิคความรู้ที่นำมาสร้างผลงาน ซึ่งความน่าสนใจในสื่อที่มีความเกี่ยวเนื่องเชิงอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของสื่อใหม่ๆ จึงเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานใน รูปแบบมุมมองของผู้วิจัย ที่นำมาเป็น กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อสะท้อนมุมมองของสังคมการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันเกี่ยวกับ พฤติกรรมการบริโภคสื่อทำให้เกิดสภาวะสังคมก้มหน้าโดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ รวมทั้งวิเคราะห์ แนวความคิดและทฤษฎีที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ
2. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ โดยแหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยศึกษาค้นคว้ามานั้นเป็นข้อมูลทุติยภูมิ มีแหล่งที่มาดังนี้

- 1.1 ศึกษาแนวความคิด และวิธีการของศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART) ของศิลปินต่างๆ ที่อยู่ในเมืองไทย และต่างประเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย
- 1.2 ศึกษาองค์ประกอบอื่นๆ ของงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART)
- 1.3 ศึกษาผลงานที่เกี่ยวกับเทคนิคศิลปะภาพเคลื่อนไหว (VIDEO ART) ในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินต่างๆ ที่อยู่ในเมืองไทย และต่างประเทศ อาทิ แกรี ฮิลล์, ซาลี แชปลิน, อารยาราชกูร์จาเริญสุข
- 1.4 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสังคมก้มหน้า

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือบุคลากรด้านต่างๆ รวมทั้ง นิสิต นักศึกษา ที่อยู่ในและนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่สามารถเข้าชมนิทรรศการได้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

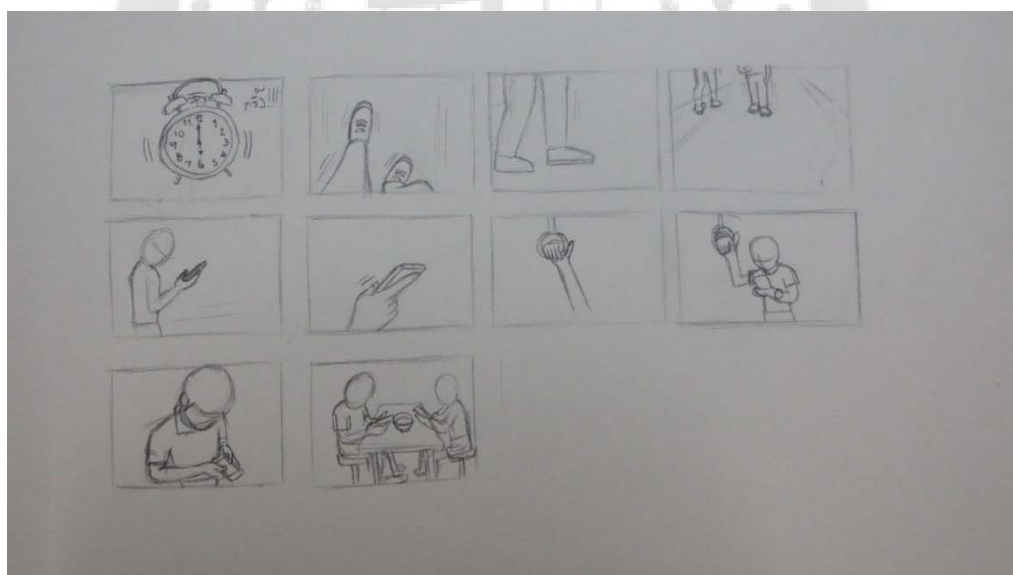
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้ที่เข้าชมนิทรรศการ บุคลากรด้านต่างๆ เจ้าหน้าที่ รวมทั้งนิสิต นักศึกษา และบุคคลภายนอกที่เข้ามาติดต่อภายใน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นผู้เลือกและประเมินผลงาน แบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or accidental sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

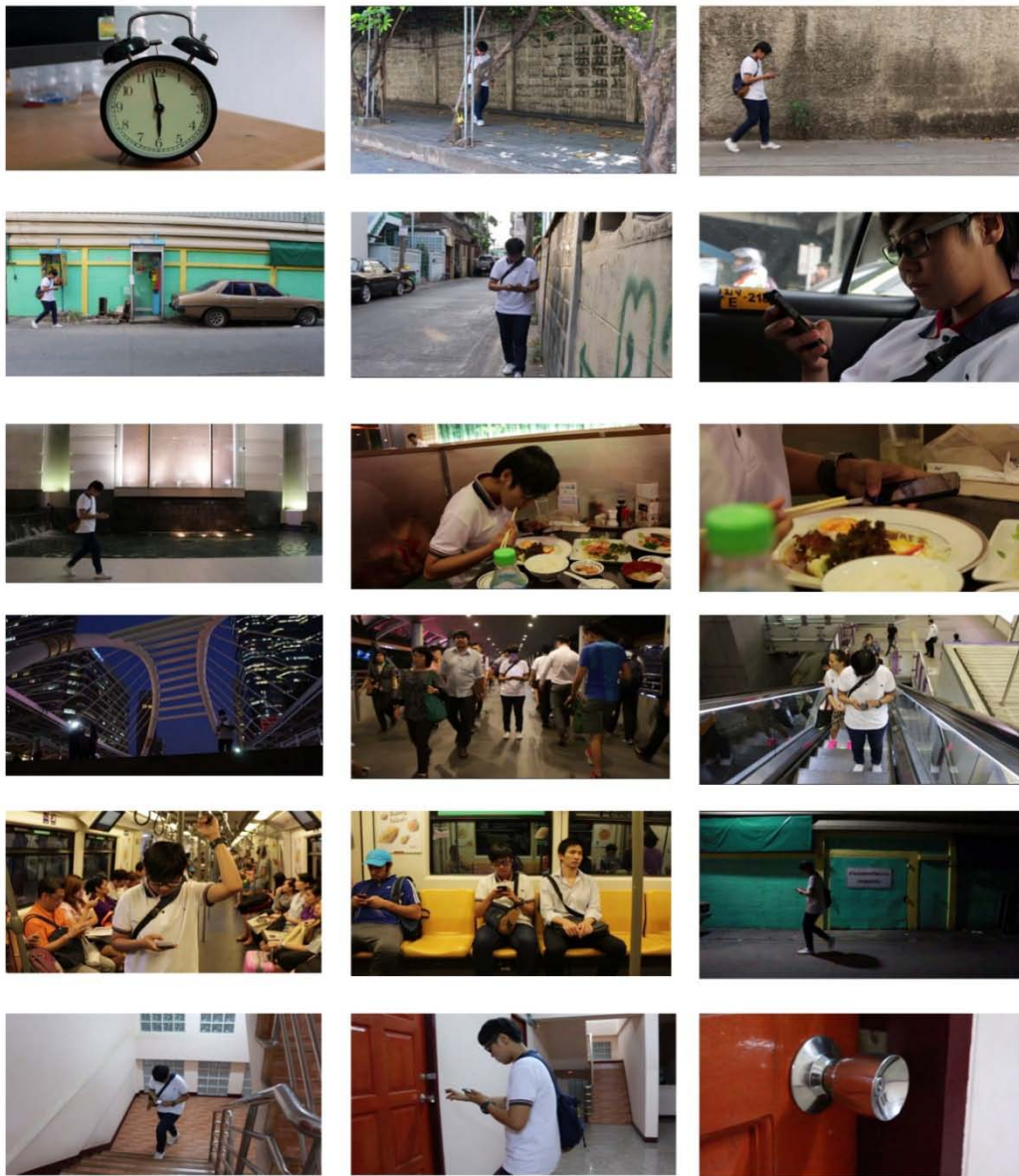
การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการทำวิจัยเกิดจากการที่ผู้วิจัยศึกษาและนำเอาข้อมูลแนวความคิด เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการบริโภคสื่อที่ทำให้เกิดสภาวะสังคมก้มหน้า ปัจจัยที่ทำให้เสพติดสื่อ ข้อมูลทางวิชาการและงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยในการบริโภคสื่อ หรือข้อมูลจริงมาทำการวิเคราะห์ และมาสร้างสรรค์ผลงานภาพร่าง (storyboard) จำนวน 4 ชุด แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมด มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหว (Video Art) จำนวน 2 ชุด



ภาพประกอบ 3 แบบร่าง(storyboard) ชั้นที่1



ภาพประกอบ 4 แบบร่าง(storyboard) ชั้นที่2



ภาพประกอบ 5 แบบร่าง(storyboard) ชั้นที่3

ผลงานสังคมกัมพูชาชั้นที่ 1 เป็นผลงานที่ได้มาจากแบบร่าง (storyboard) ชั้นที่ 3 มี 18 scene ระยะเวลา 5.10 นาที

1. ฉากที่ 1 เป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เริ่มจากด้วยเสียงนาฬิกาปลุก เพื่อเป็นการดำเนินเรื่องและใช้เสียงนาฬิกาเดินเป็นเสียงประกอบ เวลา 0.00 - 0.07 น.

2. ฉากที่ 2 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) นักแสดงเดินกัมพูชาเล่นมือถือ มีการใช้การแพนกล้องตามการเคลื่อนไหวของนักแสดง เวลา 0.08 - 0.27 น.

3. ฉากที่ 3 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) นักแสดงยังคงเดินกัมพูชาเล่นมือถือ เวลา 0.08 - 0.27 น.

4. ฉากที่ 4 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) แสดงให้เห็นภาพรวมของสถานที่ ขณะเดินเล่นมือถือผ่านตู้โทรศัพท์สาธารณะ เวลา 0.45 - 0.50 น.

5. ฉากที่ 5 เป็นภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) นักแสดงเดินกัมพูชาเล่นมือถือ โดยฉากนี้ใช้มุมมองการถ่ายโดยใช้เส้นนำสายตาของกำแพงและถนน ไปสู่จุดเด่นของภาพ ซึ่งก็คือตัวนักแสดงขณะเดินเข้ามาและเดินผ่านกล้องไป เวลา 1.16 - 1.21 น.

6. ฉากที่ 6 เป็นภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up) แสดงรายละเอียดระหว่างใบหน้าและสายตาของนักแสดงกับมือถือ เพื่อเน้นความรู้สึกของสายตาจึงใช้ภาพระยะใกล้ปานกลาง เวลา 1.46 - 2.10 น.

7. ฉากที่ 7 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ฉากนี้นำเสนอภาพรวมของบรรยากาศที่นักแสดงเดินผ่านโดยที่ไม่สนใจสภาพแวดล้อมที่เดินผ่าน เวลา 2.20 - 2.24 น.

8. ฉากที่ 8 เป็นภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up) นำเสนอมุมมองของภาพที่มีคนคนหนึ่งเล่นมือถือขณะรับประทานอาหาร เวลา 2.35 - 2.43 น.

9. ฉากที่ 9 เป็นภาพระยะใกล้ (Close - Up) แสดงให้เห็นรายละเอียดของมือด้านขวาที่จับตะเกียบเพื่อรับประทานอาหารในขณะที่มือข้างซ้ายยังคงเล่นมือถือ เวลา 2.35 - 2.39 น.

10. ฉากที่ 10 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ในฉากนี้มีการแพนกล้องจากซ้ายไปขวาเป็นลักษณะการแพนกล้องไปหาสิ่งที่ต้องการนำเสนอและเพื่อเปลี่ยนฉาก ทำให้เห็นภาพรวมของสถานที่ เวลา 2.44 - 2.56 น.

11. ฉากที่ 11 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้เทคนิคฟาสต์โมชัน (Fast Motion) เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ เพื่อสื่อความหมายว่า ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ไม่หยุดนิ่งกลับมีคนหยุดอยู่แต่กับการเล่นมือถือน เวลา 3.13 - 3.21 น.

12. ฉากที่ 12 เป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ใช้มุมมองแบบมุมสูงถ่ายกดลงต่ำ ใช้เส้นนำสายตาของบันไดเลื่อนไปสู่จุดเด่นของภาพคือคนขณะก้มหน้าเล่นมือถือ เวลา 3.33 - 3.42 น.

13. ฉากที่ 13 เป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ใช้มุมมองระดับสายตา จุดเด่นคือคนที่ยืนเล่นมือถืออยู่ตรงกลางของภาพ ในขณะที่ด้านหลังของจุดเด่นเป็นภาพของผู้โดยสารที่นั่งอยู่และกำลังก้มหน้าเล่นมือถืออยู่ด้วยราวกับว่าเป็นสิ่งปกติที่ทุกคนทำกันเป็นเรื่องปกติ เวลา 3.46 - 3.56 น.

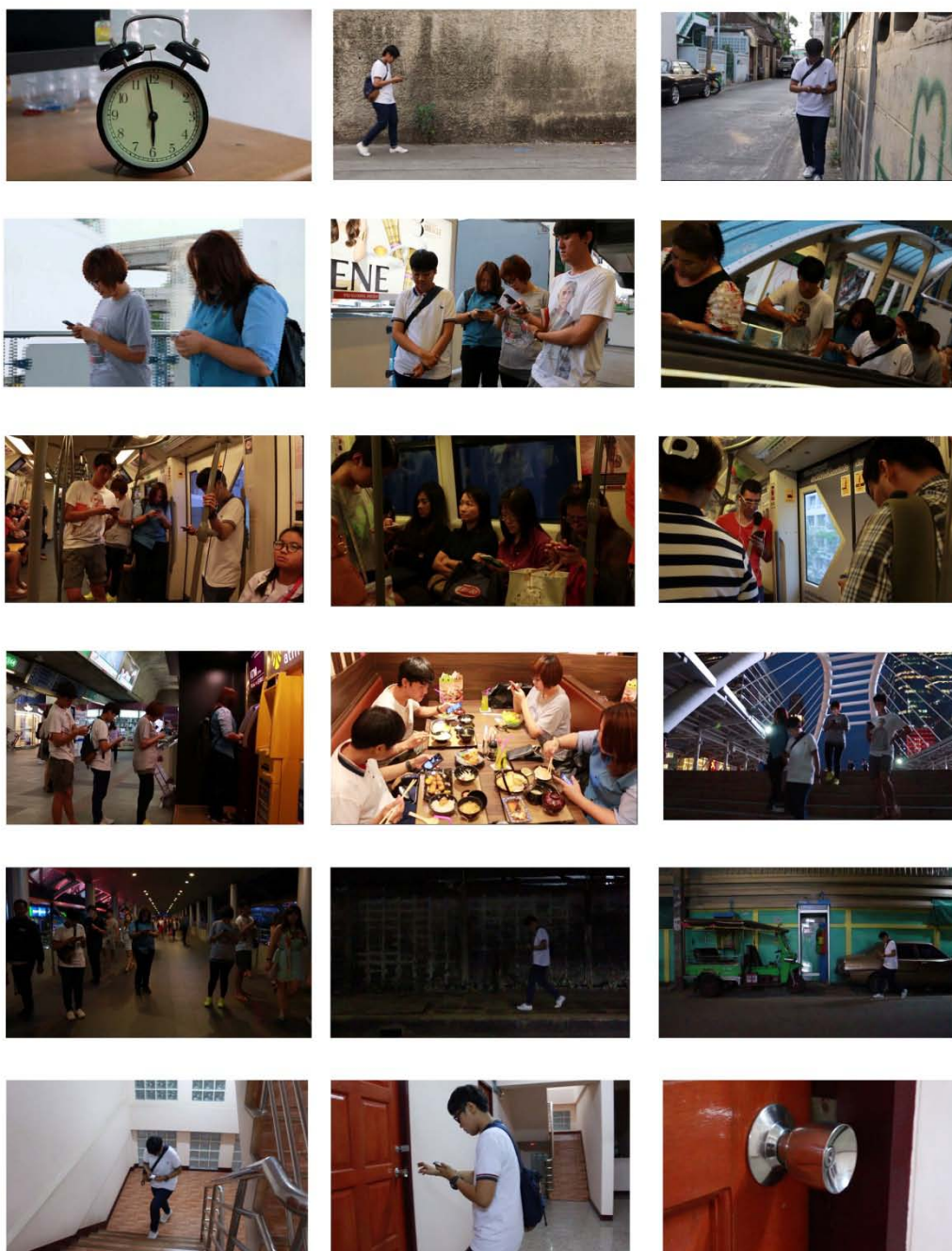
14. ฉากที่ 14 เป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ใช้เทคนิคการทิลท์กล้องจากบนลงล่างเพื่อเปลี่ยนฉากจากฉากที่ 13 ต้องการสื่อให้เห็นถึงไม่ว่าจะยืนหรือนั่งเครื่องมือสื่อสารเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับคนในปัจจุบันตลอดเวลา เวลา 4.01 - 4.20 น.

15. ฉากที่ 15 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) แสดงบรรยากาศของเวลาค่ำซึ่งในฉากแม้จะเป็นเวลาค่ำโดยที่รอบบริเวณไม่มีแสงไฟ แต่ก็ยังเดินก้มหน้าสนใจแต่มือถือที่อยู่ในมือไม่สนใจสภาพแวดล้อม ซึ่งอาจทำให้เกิดเหตุร้ายจากมิจฉาชีพขึ้นได้ เวลา 4.30 - 4.34 น.

16. ฉากที่ 16 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) แบบมุมสูงถ่ายกดลงต่ำ เวลา 4.53 - 4.57 น.

17. ฉากที่ 17 เป็นภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close - Up) ฉากที่กลับถึงที่พักซึ่งแม้จะถึงประตูหน้าห้องมือก็ยังไม่ปล่อยจากมือถือ เวลา 4.58 - 5.00 น.

18. ฉากที่ 18 เป็นภาพระยะใกล้ (Close - Up) เน้นความชัดเจนของลูกบิดประตู ขณะที่นักแสดงเปิดประตูเข้าห้อง หลังจากนั้นใช้เทคนิคดิสโซฟภาพให้เป็นสีดำพร้อมกับเสียงนาฬิกาปลุกที่ดังขึ้นอีกครั้งเพื่อสื่อความหมายถึงการดำเนินชีวิตในวันนี้ได้หมดลงและทันทีที่เสียงนาฬิกาปลุกดังขึ้นอีกครั้งการใช้ชีวิตแบบเดิมก็วนกลับมาอีกครั้งไม่มีวันจบสิ้น เวลา 5.01 - 5.10 น.



ภาพประกอบ 6 แบบร่าง (storyboard) ชั้นที่ 4

ผลงานสังคมกัมหนำขึ้นที่ 2 เป็นผลงานที่ได้มาจากแบบร่าง (storyboard) ขึ้นที่ 4 มี 18 scene ระยะเวลา 6.28 นาที โดยผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนามาจากผลงานชิ้นแรก ผู้วิจัยได้เพิ่มจำนวนนักแสดงมากขึ้น เพื่อเป็นตัวอย่างแสดงถึงกลุ่มสังคมกลุ่มหนึ่งที่มีพฤติกรรมเหมือนกัน คือการสนใจแต่สมาร์ทโฟนของตนเองโดยไม่สนใจสิ่งรอบข้างหรือแม้แต่เพื่อนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน นอกจากนี้ผลงานชิ้นนี้ได้มีการใช้มุมมองที่หลากหลายมากขึ้นในการนำเสนอเรื่อง และใช้เสียงเดินของนาฬิกาเสียงประกอบในการดำเนินเรื่อง โดยเวลากับการใช้ชีวิตมีความสอดคล้องกันและเสียงกริ่งของนาฬิกาเป็นการเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งมีความหมายที่สื่อถึงเวลาการดำเนินชีวิตยังคงวนซ้ำเหมือนเดิม

1. ฉากที่ 1 เป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) แสดงถึงนาฬิกาปลุกที่ตั้งขึ้นเพื่อสื่อให้เห็นถึงเวลาของวันใหม่ได้เริ่มขึ้น เวลา 0.00 - 0.01 น.
2. ฉากที่ 2 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) บรรยากาศของสถานที่มีลักษณะเป็นที่โล่งทำให้ภาพรวมและจุดเด่นของภาพคือคนเดินกัมหนำเล่นมือถือมีความชัดเจน เวลา 0.39 - 0.44 น.
3. ฉากที่ 3 เป็นภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) นักแสดงเดินกัมหนำเล่นมือถือ โดยฉากนี้ใช้มุมมองการถ่ายโดยใช้เส้นนำสายตาของกำแพงและถนน ไปสู่จุดเด่นของภาพที่กำลังเดินกัมหนำเล่นมือถือ เวลา 1.10 - 1.15 น.
4. ฉากที่ 4 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ในฉากนี้ได้มีตัวแสดงที่เพิ่มมาอีก 2 คนต่างเล่นมือถือแม้จะเดินมาด้วยกัน เวลา 2.14 - 2.21 น.
5. ฉากที่ 5 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ในฉากนี้ทุกคนต่างสนใจแต่มือถือของตนเอง เวลา 2.22 - 2.23 น.
6. ฉากที่ 6 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ใช้มุมมองแบบมุมสูงถ่ายกดลงต่ำ ฉากนี้นำเสนอมุมมองการเล่นมือถือขณะขึ้นบันไดเลื่อน เวลา 2.24 - 2.42 น.
7. ฉากที่ 7 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงภาพรวมในขณะที่ทุกคนแม้จะยืนอยู่บนบีทีเอสยังคงสนใจแต่การเล่นแซทมือถือ เวลา 2.51 - 3.01 น.
8. ฉากที่ 8 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ตัดภาพมาที่ผู้โดยสารอื่นที่อยู่บนบีทีเอสเช่นเดียวกันที่กำลังเล่นมือถือ เวลา 3.17 - 3.26 น.
9. ฉากที่ 9 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) มีการเปลี่ยนมุมมองของภาพโดยการใช่มุมผ่านไหล่เพื่อสร้างระยะ เวลา 3.49 - 3.50 น.

10. ฉากที่ 10 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้การทิลท์จากมุมบนลงล่างเพื่อเปลี่ยนฉากเหตุการณ์ขณะที่ทุกคนต่อแถวตู้ ATM ในระหว่างรอทุกคนก็สนใจแต่มือถือ เวลา 4.14 - 4.16 น.

11. ฉากที่ 11 เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) สื่อภาพให้เห็นถึงแม้ในขณะรับประทานอาหารแต่ละคนก็ยังเล่นมือถือระหว่างทานข้าว ในฉากนี้ใช้มุมมองการทิลท์จากล่างขึ้นบน โดยใช้มุมสูงถ่ายกดลงต่ำเพื่อให้เห็นภาพรวมของแต่ละคน เวลา 4.34 - 4.46 น.

12. ฉากที่ 12 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้การแพนกล้องเพื่อเปลี่ยนฉากนำสายตาไปที่กลุ่มคนที่เดินก้มหน้าเล่นมือถือซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ เวลา 4.39 - 4.46 น.

13. ฉากที่ 13 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้เทคนิคฟาสต์โมชัน (Fast Motion) เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ เพื่อสื่อความหมายว่าท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ไม่หยุดนิ่งกลับมีคนกลุ่มนี้กลับสนใจแต่เครื่องมือสื่อสารที่อยู่ในมือโดยไม่สนใจสิ่งรอบตัว เวลา 4.55 - 5.09 น.

14. ฉากที่ 14 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) แสดงถึงบรรยากาศกับคนที่เดินก้มหน้าเล่นมือถือ ไม่สนใจสภาพแวดล้อมที่มีความเสี่ยงเกิดอันตรายจากการถูกรังแกหรือขโมย เวลา 5.30 - 5.33 น.

15. ฉากที่ 15 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ในฉากนี้ยังคงนำเสนอบรรยากาศของภาพที่ไม่ปลอดภัยกับตัวผู้ที่เดินเล่นมือถือโดยไม่สนใจสิ่งรอบข้าง เวลา 5.40 - 5.53 น.

16. ฉากที่ 16 เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) แบบมุมสูงถ่ายกดลงต่ำ เวลา 5.52 - 5.56 น.

17. ฉากที่ 17 เป็นภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close - Up) ฉากที่กลับถึงที่พักซึ่งแม้จะถึงประตูหน้าห้องมือก็ยังไม่ปล่อยจากมือถือ เวลา 5.57 - 5.59 น.

18. ฉากที่ 18 เป็นภาพระยะใกล้ (Close - Up) เน้นความชัดเจนของลูกบิดประตู ขณะที่นักแสดงเปิดประตูเข้าห้อง หลังจากนั้นใช้เทคนิคดิสโซฟภาพให้เป็นสีดำพร้อมกับเสียงนาฬิกาปลุกที่ดังขึ้นอีกครั้งเพื่อสื่อความหมายถึงการดำเนินชีวิตในวันนี้ได้หมดลงและทันทีที่เสียงนาฬิกาปลุกดังขึ้นอีกครั้งการใช้ชีวิตแบบเดิมก็วนกลับมาอีกครั้งไม่มีวันจบสิ้น เวลา 6.00 - 6.28 น.

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาของแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว (Video Art)

การศึกษาค้นคว้าในเรื่องสภาวะสังคมกัมพูชา

2. รูปแบบและองค์ประกอบ ทางทัศนศิลป์และศิลปะภาพเคลื่อนไหว ของผลงานสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ในเรื่องสภาวะสังคมกัมพูชา

3. แบบสอบถามจากผู้ชมผลงานในการเก็บรวบรวมเพื่อประกอบการศึกษาวิจัยขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

1. ด้านรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)

- 1.1 ความสวยงามของผลงานศิลปะ
- 1.2 สัดส่วนของผลงานศิลปะ
- 1.3 เอกภาพและความกลมกลืนของศิลปะ
- 1.4 ความโดดเด่นของศิลปะ

2. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวผลงาน(Artwork)

- 2.1 แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ
- 2.2 เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ
- 2.3 รูปทรง ลักษณะของตัวงานศิลปะ
- 2.4 ตัวผลงานสร้างความรู้สึก
- 2.5 ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

3. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Video Art

- 3.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
- 3.2 รายละเอียดลำดับเนื้อหาของการนำเสนอ
- 3.3 วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกที่สะท้อนถึงสังคมในปัจจุบัน
- 3.4 วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและ

ความคิดสร้างสรรค์

- 3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

4. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)

- 4.1 สถานที่ในการจัดงานแสดงผลงานศิลปะ
- 4.2 วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)
- 4.3 บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ
- 4.4 รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ

4.5 การจัดแสงสว่างภายในอาคาร

4.6 พื้นที่สำหรับเดินชมงาน

วิธีตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบสอบถาม มีวิธีนำเสนอต่อไปนี้

1. นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข
2. ปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บรวบรวม

ข้อมูล

5. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของการบริโภคสื่อสภาวะสังคมก้มหน้าข้อมูลทางศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือ เอกสาร งานวิจัยหรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในงานวิจัยเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการทำวิจัยต่อไป

ในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำผลงานไปแสดง
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้เข้าร่วมงาน
3. รวบรวมแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลจากการใช้เครื่องมือสื่อสารในปัจจุบันในเรื่องสภาวะสังคมก้มหน้าในกรอบของปัจจัยที่ทำให้เกิดอิทธิพลต่อการบริโภคสื่อจนติดเป็นนิสัย โดยผ่านการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญจนได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ในบริบทของการบริโภคสื่อในปัจจุบัน

วิเคราะห์ในส่วนเนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหาจะวิเคราะห์โดยการรวบรวมเนื้อหาของกรอบที่มีอิทธิพลของการเกิดสภาวะสังคมก้มหน้า

วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรค์งาน

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์และศึกษากลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) จากข้อมูล เอกสาร งานวิจัย เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ผลงานนิทรรศการที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของเนื้อหาและขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1. ชุดข้อมูลของสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการบริโภคสื่อ
2. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art)
3. ในรูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ในโครงสร้างทางทัศนศิลป์
4. สรุปข้อมูล
5. ร่างภาพผลงาน
6. นำภาพร่างมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหว (Video Art)

วิเคราะห์จากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยแสดงความคิดเห็นในลักษณะมาตราส่วน โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้ชมที่ได้จากการดูผลงานและจากแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่องานศิลปะ โดยกำหนดเกณฑ์มาตราส่วนประมาณ (Rating Sale) แบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 5	มากที่สุด
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 4	มาก
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 3	ปานกลาง
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 2	น้อย
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 1	น้อยที่สุด

เมื่อได้ค่าคะแนนแล้วผู้วิจัยนำคะแนนดังกล่าวคือน้ำหนักของคะแนน และกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนเพื่ออธิบายผลดังนี้

4.50 - 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.50 - 4.49	หมายถึง	มาก
2.50 - 3.49	หมายถึง	ปานกลาง
1.50 - 2.49	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอของผู้ตอบแบบประเมินโดยเป็นคำถามปลายเปิด (Open - ended)

วิธีวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งประกอบด้วยสถิติดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานร้อยละ

1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะซ้ำการคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) หรือค่ามัชฌิมเลขคณิต (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 137)

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
	$\sum x$	แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด $A = \pi r^2$
	n	แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(SD) ของคะแนน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 143)

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

เมื่อ	SD	แทน ค่าความเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	n	แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum x$	แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญในส่วนเนื้อหาของสังคมกัมพูชาเป็นหลัก อีกทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ซึ่งเป็นเทคนิคในการนำเสนอที่ทำให้ผลงานมีความต่อเนื่องของความเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้ชมผลงานเข้าใจและจินตนาการไปกับผลงานได้ง่าย

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัย เรื่องกรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ต การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมกัมพูชา ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n แทน จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น

SD แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

% แทน ร้อยละ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับ ดังนี้

ผู้วิจัยได้จัดนิทรรศการศิลปะโดยนำผลงานศิลปะออกแสดง และได้สร้างแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงานศิลปะจากหัวข้อเรื่อง กรณีศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะวีดีโออาร์ต การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมกัมพูชา จำนวน 1 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับเพศ และระดับการศึกษา ปรากฏผลวิเคราะห์แบบสอบถาม ดังตาราง 1

ตาราง 1 จำนวน และร้อยละของข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ (n = 100)

ลักษณะทางประชากรศาสตร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	36	36.0
หญิง	64	64.0
อายุ		
18-21 ปี	23	23.0
22-25 ปี	45	45.0
26-30 ปี	18	18.0
31-35 ปีขึ้นไป	14	14.0
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	3	3.0
ปริญญาตรี	83	83.0
สูงกว่าปริญญาตรี	14	14.0
อาชีพ		
ไม่ได้ทำงาน	2	2.0
นักเรียน/นักศึกษา	28	28.0
รับจ้าง	7	7.0
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	7	7.0
พนักงานบริษัท	47	47.0
ธุรกิจส่วนตัว	7	7.0
อื่นๆ	2	2.0
รายได้ต่อเดือน		
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท	25	25.0
10,000 - 20,000 บาท	40	40.0
20,000 - 30,000 บาท	26	26.0
มากกว่า 30,000 บาท	9	9.0

สรุปผล ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน

1. เพศชาย จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 36
2. เพศหญิง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 64

3. ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3
4. ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 83
5. ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14
6. อาชีพไม่ได้ทำงาน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2
7. อาชีพนักเรียน / นักศึกษา จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 28
8. อาชีพรับจ้าง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7
9. อาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7
10. อาชีพพนักงานบริษัท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 47
11. อาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7
12. อาชีพอื่นๆ จำนวน 2 คิดเป็นร้อยละ 2
13. รายได้ต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25
14. รายได้ต่อเดือน 10,000 - 20,000 บาท จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 40
15. รายได้ต่อเดือน 20,000 - 30,000 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 26
16. รายได้ต่อเดือนมากกว่า 30,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9

จากแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 64.0 มีอายุ 22-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.0 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 83.0 มีอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47.0 และมีรายได้ต่อเดือน 10,000 - 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.0

1. สังคมกัมพูชา

แนวความคิด

พฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันในการใช้เครื่องมือสื่อสาร สื่อให้เห็นถึงการที่บุคคลหนึ่งให้ความสำคัญกับวัตถุหรือสิ่งที่อยู่ในวัตถุนั้นมากกว่าการที่จะให้ความสำคัญต่อสิ่งรอบข้างในขณะนั้น และพฤติกรรมนั้นได้เกิดขึ้นทุกที่และทุกเวลา ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวอาจเป็นเหตุให้เกิดอุบัติเหตุหรืออาชญากรรมจากการที่ไม่ใส่ใจสิ่งรอบข้าง ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานในรูปแบบของวิดีโออาร์ต 8 scene ระยะเวลา 6.28 นาที เปรียบเทียบการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันกับเครื่องมือสื่อสารอย่างสมาร์ทโฟน ตั้งแต่ออกจากบ้าน ซึ่งเครื่องมือสื่อสารเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับทุกคนไม่ว่าจะอยู่ในสถานที่ใด หรือเวลาใด เสียงเดินของนาฬิกาเป็นดังเวลาที่ไม่เคยหยุด การใช้กัมพูชากับเครื่องมือสื่อสารก็เช่นกัน



เป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) เริ่มฉากด้วยเสียงนาฬิกาปลุกเพื่อเป็นการดำเนินเรื่อง ซึ่งได้รับอิทธิพลจากผลงานของชาลีแชปลิน ผลงาน Modern Times เวลา 0.00 - 0.07 น.

ภาพประกอบ 7 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) บรรยากาศของสถานที่มีลักษณะเป็นที่โล่งทำให้ภาพรวมและจุดเด่นของภาพคือคนเดินก้มหน้าเล่นมือถือมีความชัดเจน เวลา 0.39 - 0.44 น.

ภาพประกอบ 8 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) นักแสดงเดินก้มหน้าเล่นมือถือ โดยฉากนี้ใช้มุมมองการถ่ายโดยใช้เส้นนำสายตาของกำแพงและถนน ไปสู่จุดเด่นของภาพที่กำลังเดินก้มหน้าเล่นมือถือ เวลา 1.10 - 1.15 น.

ภาพประกอบ 9 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ในฉากนี้ได้
มีตัวแสดงที่เพิ่มมาอีก 2 คน ต่างเล่นมือถือแม้จะ
เดินมาด้วยกัน เวลา 2.14 - 2.21 น.

ภาพประกอบ 10 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ในฉากนี้
ทุกคนต่างสนใจแต่มือถือของตนเอง
เวลา 2.22 - 2.23 น.

ภาพประกอบ 11 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ใช้มุมมอง
แบบมุมสูงถ่ายยกลงต่ำ ฉากนี้นำเสนอมุมมอง
การเล่นมือถือขณะขึ้นบันไดเลื่อน
เวลา 2.24 - 2.42 น.

ภาพประกอบ 12 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงภาพรวมในขณะที่ยืนอยู่บนบีทีเอสยังคงสนใจแต่การเล่นแซทมือถือ เวลา 2.51 - 3.01 น.

ภาพประกอบ 13 ผลงานสังคมก้มหน้า

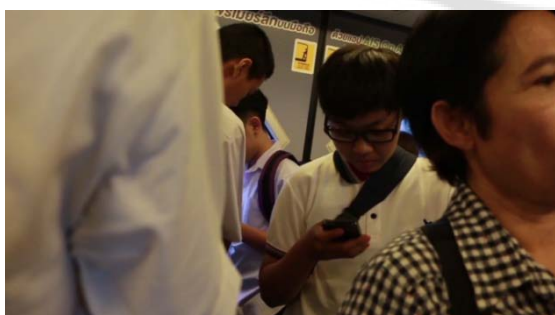
ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) ตัดภาพมาที่พฤติกรรมของผู้โดยสารอื่นที่ยืนบนบีทีเอสเช่นเดียวกันที่กำลังเล่นมือถือ เวลา 3.17 - 3.26 น.

ภาพประกอบ 14 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) เป็นมุมมองแบบถ่ายข้ามไหล่ Over the Shoulder Shot ให้เห็นถึงบรรยากาศรอบจุดเด่นของภาพในลักษณะมุมแคบ เป็นการสร้างระยะให้จุดเด่นมีความน่าสนใจ เวลา 3.27 - 3.31 น.

ภาพประกอบ 15 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้การทิลท์จากมุมบนลงล่างเพื่อเปลี่ยนฉาก เหตุการณ์ขณะที่ทุกคนต่อแถวตู้ ATM ในระหว่างรอทุกคนก็สนใจแต่มือถือ เวลา 4.14 - 4.16 น.

ภาพประกอบ 16 ผลงานสังคมก้มหน้า

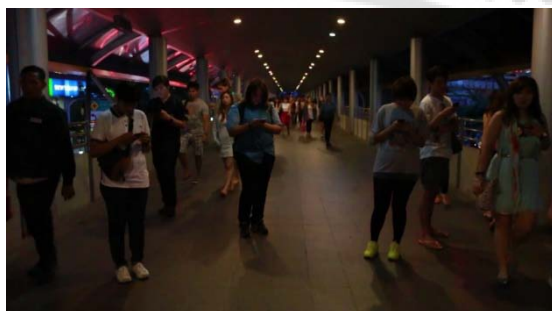
ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะกลาง (Medium Shot) สื่อภาพให้เห็นถึงแม้ในขณะรับประทานอาหารแต่ละคนก็ยังเล่นมือถือระหว่างทานข้าว ในฉากนี้ใช้มุมมองการทิลท์จากล่างขึ้นบน โดยใช้มุมสูงถ่ายกดลงต่ำเพื่อให้เห็นภาพรวมของภาพ เวลา 4.34 - 4.46 น.

ภาพประกอบ 17 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23



เป็นภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้เทคนิคฟาสต์โมชั่น (Fast Motion) เป็นเทคนิคภาพเร็ว ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอมีการเคลื่อนไหวที่เร็วกว่าที่เป็นจริงตามธรรมชาติ สื่อความหมายว่าท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ไม่หยุดนิ่งกลับมีคนกลุ่มนี้กลับสนใจแต่เครื่องมือสื่อสารที่อยู่ในมือโดยไม่สนใจสิ่งรอบตัว เวลา 4.55 - 5.09 น.

ภาพประกอบ 18 ผลงานสังคมก้มหน้า

ที่มา: แสดงที่ g 23

ผลงานสังคมกัมมหน้าขึ้นนี้ เป็นผลงานที่ได้มาจากแบบร่าง (storyboard) ขึ้นที่ 4 มี 18 scene ระยะเวลา 6.28 นาที โดยผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนามาจากผลงานชิ้นแรก จากผลงานชิ้นแรกที่มีการดำเนินเรื่องโดยนักแสดงหลักคนเดียว ผู้วิจัยได้พัฒนาเพิ่มจำนวนนักแสดงมากขึ้น เพื่อเป็นตัวอย่างแสดงถึงกลุ่มสังคมกลุ่มหนึ่งที่มีพฤติกรรมเหมือนกัน คือการสนใจแต่สมาร์ทโฟนของตนเอง โดยไม่สนใจสิ่งรอบข้างหรือแม้แต่เพื่อนที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน นอกจากนี้ผลงานชิ้นนี้ได้มีการใช้มุมมองที่หลากหลายมากขึ้นในการนำเสนอเรื่อง ผลงานของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับผลงานของชาลีและแกรีฮิลท์ โดยได้นำการเริ่มเรื่องในผลงาน Modern Times ของชาลี แชปลิน ที่มีการเริ่มเรื่องโดยใช้หน้าปัดของนาฬิกามาต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เสียงปลุกของนาฬิกาเป็นการเริ่มฉากแรก และใช้เสียงเดินของนาฬิกาเป็นเสียงประกอบในการดำเนินเรื่อง โดยผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบว่า เวลากับการใช้ชีวิตนั้นมีความสอดคล้องกันและเสียงกริ่งของนาฬิกาปลุกเป็นการเริ่มต้นของการดำเนินชีวิตในวันใหม่ เสียงเวลาที่เดินทุกวินาทีหมายถึงเวลาของการใช้ชีวิตที่ไม่มีเวลาที่จะหยุดพักเปรียบกับการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันกับเครื่องมือสื่อสาร เสียงนาฬิกาที่เดินวนมาปลุกอีกครั้งมีความหมายที่สื่อถึงเวลาที่มีการดำเนินชีวิตยังคงวนซ้ำเหมือนเดิม นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้อิทธิพลจากผลงานของชาลี ในการสะท้อนและเสียดสีการใช้ชีวิตของคนในสังคม ดังที่ผลงานสังคมกัมมหน้าของผู้วิจัยได้สะท้อนสังคมการใช้ชีวิตที่ต้องมีและใช้เครื่องมือสื่อสารอย่างสมาร์ทโฟนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำรูปแบบวิดีโอจัดวางของแกรีฮิลล์มาต่อยอดในการนำเสนอผลงานวิดีโออาร์ตโดยใช้วิธีฉายโปรเจคเตอร์เพื่อแสดงผลงาน

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อนาฬิกาของสังคมกัมมหน้า จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 เป็นข้อมูลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ 2. ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน 3. ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของข้อมูลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ:
การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ			
1. สังคมก้มหน้าเป็นปัญหาในสังคมปัจจุบันหรือไม่	3.91	0.65	มาก
2. พฤติกรรมดังกล่าวเป็นค่านิยมในสังคมปัจจุบัน	4.15	0.81	มาก
3. เห็นด้วยหรือไม่ว่าพฤติกรรมดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุ, ถูกชิงทรัพย์	4.47	0.64	มาก
เฉลี่ย	4.18	0.51	มาก
ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน			
4. ผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงภาวะของสังคมก้มหน้า	4.32	0.55	มาก
5. เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย	4.17	0.43	มาก
เฉลี่ย	4.28	0.41	มาก
ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน			
6. แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมบริโภคเครื่องมือสื่อสารของคนในปัจจุบัน	4.20	0.43	มาก
เฉลี่ย	4.20	0.43	มาก
รวม	4.18	0.35	มาก

สรุปผล ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมงานศิลปะและตอบแบบสอบถาม ข้อมูลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ ในหัวข้อการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดีโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า ผลงาน สังคมก้มหน้า ดังนี้

จากตาราง 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน มีความพึงพอใจต่อผลงานสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.35 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยด้านการใช้เทคนิคในผลงานมีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก มีการใช้เทคนิคกรอบภาพ (Frame), มุมกล้อง (Angle) และการเคลื่อนไหวของกล้อง (Movement) ซึ่ง มุมกล้อง หรือมุมภาพ เป็นเทคนิคที่ใช้ในการสื่อความหมายของผลงาน รองลงมาคือ ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน มีความน่าเชื่อถือ เนื่องจากพฤติกรรมสังคมก้มหน้าเป็นเรื่องที่นักวิจัยหลายท่านได้วิจัย ดังที่

มหาวิทยาลัยวอชิงตันที่พบว่าคนที่ติดแชทมือถือมีส่วนเกี่ยวข้องให้ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง
 สั้นคลอน เพราะขาดการสื่อสารผ่านดวงตา การสื่อสารกันผ่านข้อความอาจทำให้เข้าใจไม่ตรงกัน
 และด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านเนื้อหาเปรียบเทียบที่มีค่าเฉลี่ยต่ำ สุดเพราะ
 ผลงานที่ต้องการสื่อสารในประเด็นที่พฤติกรรมสังคมก้มหน้าเป็นเหตุให้ถูกชิงทรัพย์ยังแสดงออกผ่าน
 ผลงานน้อยเกินไป ในวิดีโอผลงานไม่มีเหตุการณ์ที่เห็นว่าเกิดเหตุการณ์นั้น เพียงแค่สื่อด้วยบรรยากาศ
 ยังน้อยไป

เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน เกี่ยวกับผลงาน
 สื่อสารให้เข้าใจถึงภาวะของสังคมก้มหน้ามีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ
 0.55 ซึ่งมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ผลงานได้สื่อสารถึงผู้ชมผลงานโดยใช้ลักษณะ
 ของพฤติกรรมของสังคมก้มหน้าดังที่ ชลวิทย์ เจียรจิตต์ กล่าวถึงสังคมก้มหน้าว่า สังคมก้มหน้าคือ
 สังคมที่ไม่สนใจผู้คน สนแต่กิจกรรมบนมือถือหรือแท็บเล็ต อื่นๆ ทุกมิติทุกอิริยาบถ ขาดความสัมพันธ์
 กับคนใกล้ตัว สมารถสนใจไม่สนใจคนที่อยู่ข้างหน้า (ชลวิทย์ เจียรจิตต์. 2556: ออนไลน์) และเทคนิคการ
 สร้างสรรค์ผลงานทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ
 0.43 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเพราะการใช้เทคนิคในผลงานยังต้อง
 ปรับปรุงอีกทั้งในเรื่องการนำเสนอและการถ่ายที่ยังมีจุดบกพร่อง

ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน เกี่ยวกับผลงาน แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการบริโภค
 เครื่องมือสื่อสารของคนในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 ซึ่งมี
 ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ตัวผลงานด้านการนำเสนอผู้วิจัยได้นำเสนอโดยให้เหตุการณ์
 จริงผ่านเป็นองค์ประกอบในการนำเสนอ

ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ เกี่ยวกับ พฤติกรรมดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิด
 อุบัติเหตุ, ถูกชิงทรัพย์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ซึ่งมีความ
 คิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับกรณีของสถาปนิกคนหนึ่งถูกคนร้ายชิงทรัพย์ขณะที่เขากำลังเดิน
 เล่นมือถือ บริเวณทางขึ้นรถไฟฟ้าบีทีเอสอนุสาวรีย์ชัยจากข้อมูลดังกล่าวนำมาจากเหตุการณ์จริง ที่
 ผู้ชมทราบแล้วจึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการแฝงเพื่อสื่อความหมาย รองลงมาคือ
 พฤติกรรมสังคมก้มหน้าเป็นค่านิยม และสังคมก้มหน้าเป็นปัญหาในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ
 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.65 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด
 เนื่องจากผู้ชมบางคนอาจไม่เห็นความสำคัญในปัญหานี้มากเท่าที่ควร ทั้งความเสี่ยงจากการเล่นมือ
 ถือที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดผลเสียต่อร่างกายเป็นเพราะมองข้ามความสำคัญในส่วนนี้ไป

ตอนที่ 3 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 3 เป็นข้อมูลทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ 2. หลักเกณฑ์การออกแบบ 3. ความหมายของผลงาน

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า

ทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
องค์ประกอบทางทัศนศิลป์			
1. รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม	3.98	0.35	มาก
2. แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม	3.83	0.40	มาก
เฉลี่ย	3.91	0.32	มาก
หลักเกณฑ์การออกแบบ			
3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา	4.56	0.50	มากที่สุด
4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับเรื่องราว	4.48	0.52	มาก
5. ผลงานแสดงถึงพฤติกรรมของสังคมก้มหน้า	4.63	0.51	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.56	0.41	มากที่สุด
ความหมายของผลงาน			
6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ถึง การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า	4.41	0.51	มาก
7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันหรือไม่	4.42	0.52	มาก
เฉลี่ย	4.42	0.40	มาก
รวม	4.30	0.31	มาก

สรุปผล ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมงานศิลปะและตอบแบบสอบถาม ข้อมูลทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะ ในหัวข้อการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า ผลงาน สังคมก้มหน้า ดังนี้

จากตาราง 3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน ทัศนคติต่อผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.31 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยด้านหลักเกณฑ์การออกแบบ มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดของลงมาคือ ด้านความหมายของผลงาน และด้านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ มีค่าเฉลี่ยรวมต่ำสุดเท่ากับ 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.32 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านหลักเกณฑ์การออกแบบ เกี่ยวกับผลงาน แสดงถึงพฤติกรรมของสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ในด้านนี้ผลงานได้แสดงออกถึงลักษณะพฤติกรรมของสังคมก้มหน้าได้ชัดเจน ดังที่ รุจโรจน์ แก้วอุไร ให้ความเห็นที่สอดคล้องว่า สังคมก้มหน้าคือศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ ที่อธิบายถึงพฤติกรรมทางสังคมของผู้คนในยุค Social Network ที่ผู้คนต่างก้มหน้าอยู่กับอุปกรณ์พกพาส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ ไอแพด ไอโฟน หรือ แท็บเล็ต (รุจโรจน์ แก้วอุไร. 2557: ออนไลน์) รองลงมาคือ มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา และผลงานมีส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับเรื่องราว มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.52 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก การลำดับความสำคัญในการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอเป็นสิ่งสำคัญในการนำเสนอ ซึ่งทำให้ผลงานมีความสอดคล้องกันทั้งแนวคิดและตัวผลงาน ในผลงานนี้ยังขาดเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความเป็นจริงดังที่ ผู้วิจัยได้ต้องการให้ผู้ชมได้เข้าใจว่าพฤติกรรมสังคมก้มหน้านี้อาจทำให้เกิดเหตุการณ์ที่อันตราย

ด้านความหมายของผลงาน เกี่ยวกับ ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.52 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ซึ่งในปัจจุบันได้นักวิชาการในด้านต่างๆ ได้ออกมาให้ความหมายของสังคมก้มหน้า พบว่าความหมายของสังคมก้มหน้าที่เหล่านักวิชาการนิยามขึ้นมานั้นมีความสอดคล้องกันทั้งในด้านพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งรอบข้าง และผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ถึงการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เกี่ยวกับรูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.35 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ซึ่งในวางองค์ประกอบในการสร้างวิดีโออาร์ต ใช้หลักการที่สุรพงษ์ พิจคำ ได้กล่าวไว้ คือ กรอบภาพ (Frame) , มุมกล้อง (Angle) และ การเคลื่อนไหวของกล้อง (Movement) และแสงและเงาของผลงาน มีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.40 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 4 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดีโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 4 เป็นข้อมูลความพอใจในผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของความพอใจในผลงานศิลปะ สังคมก้มหน้า

ความพอใจในผลงานศิลปะ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
สังคมก้มหน้า	4.51	0.63	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.51	0.63	มากที่สุด
รวม	4.51	0.63	มากที่สุด

สรุปผล ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นระดับของความพอใจในผลงานศิลปะ หัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ต การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า ผลงาน สังคมก้มหน้า ดังนี้

จากตาราง 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานสังคมก้มหน้า จำนวน 100 คน มีความพอใจในผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.63 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลงานสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.63 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโออาร์ต : กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า ได้ทำการศึกษาในเรื่องสังคมก้มหน้าตามกระบวนการและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ซึ่งสามารถสรุปผลของการวิจัยและการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและถ่ายทอดพฤติกรรมกรรมการบริโภคสื่อของคนในปัจจุบัน
2. เพื่อนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโออาร์ตให้ผู้บริโภคสื่อได้ตระหนักถึงปัญหาของการบริโภคสื่อ และมีวิจารณ์ญาณในการบริโภคข่าวสารมากขึ้น
3. เพื่อให้ผู้บริโภคสื่อได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งรอบข้างมากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากเอกสาร ตำรา และการสืบค้นจากสื่อต่างๆ ที่มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในเรื่องการสื่อสาร ที่มีผลต่อคนในสังคมบริโภคสื่อ
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือบุคลากรด้านต่างๆ รวมทั้ง นิสิต นักศึกษา ที่อยู่ในและนอกมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่สามารถเข้าชมนิทรรศการได้
3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือผู้ที่เข้าชมนิทรรศการ บุคลากรด้านต่างๆ เจ้าหน้าที่ รวมทั้งนิสิต นักศึกษา และบุคคลภายนอกที่เข้ามาติดต่อภายใน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นผู้เลือกและประเมินผลงาน แบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or accidental sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการทำวิจัยเกิดจากการที่ผู้วิจัยศึกษาและนำเอาข้อมูล แนวความคิด เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการบริโภคสื่อที่ทำให้เกิดสภาวะสังคมก้มหน้า ปัจจัยที่ทำให้ เสพติดสื่อ ข้อมูลทางวิชาการและงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยในการ บริโภคสื่อ หรือข้อมูลจริงมาทำการวิเคราะห์ และมาสร้างสรรค์ผลงานภาพร่าง (storyboard) จำนวน 4 ชุด แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมด มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพเคลื่อนไหว (Video Art) จำนวน 1 ชุด

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของการบริโภคสื่อ สภาวะสังคมก้มหน้าข้อมูลทางศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) จากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือ เอกสาร งานวิจัยหรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลที่มีความ เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในงานวิจัยเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการทำวิจัยต่อไป

ในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ผลงานไปแสดงผลงานศิลปะ ณ หอศิลป์ G23 (G23 Art Gallery) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยใช้ชื่องานว่า แหกตา Art Thesis ระหว่างวันที่ 22 กันยายน -27 กันยายน พ.ศ.2558
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้เข้าร่วมงาน
3. รวบรวมแบบสอบถาม ในช่วงวันที่ 22 กันยายน -27 กันยายน พ.ศ.2558 เพื่อนำมาใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ ใช้สถิติในการวิเคราะห์ ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์
2. ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติหาค่าเฉลี่ย
3. หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับเพศ และระดับการศึกษา ปราบกฏผลวิเคราะห์แบบสอบถาม พบว่า

1. เพศชาย จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 36
2. เพศหญิง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 64
3. ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3
4. ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 83
5. ระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14
6. อาชีพไม่ได้ทำงาน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2
7. อาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 28
8. อาชีพรับจ้าง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7
9. อาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7
10. อาชีพพนักงานบริษัท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 47
11. อาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7
12. อาชีพอื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2
13. รายได้ต่อเดือนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25
14. รายได้ต่อเดือน 10,000 - 20,000 บาท จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 40
15. รายได้ต่อเดือน 20,000 - 30,000 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 26
16. รายได้ต่อเดือนมากกว่า 30,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9

จากแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 64.0 มีอายุ 22-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.0 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 83.0 มีอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47.0 และมีรายได้ต่อเดือน 10,000 - 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.0

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรคดีดีโฮวาร์ท กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 เป็นคำถามที่เกี่ยวกับข้อมูลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ 2. ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน 3. ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน

ผลจากแบบสอบถามของผลงานสังคมกัมหน้ำ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน มีความพึงพอใจต่อผลงานสังคมกัมหน้ำ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.35 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยด้านการใช้เทคนิคในผลงานมีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน และด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ตาราง 2)

เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านการใช้เทคนิคในผลงานเกี่ยวกับผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงภาวะของสังคมกัมหน้ำมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.55 ซึ่งมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ผลงานได้สื่อสารถึงผู้ชมผลงานโดยใช้ลักษณะของพฤติกรรมของสังคมกัมหน้ำดังที่ ชลวิทย์ เจียรจิตต์ กล่าวถึงสังคมกัมหน้ำว่า สังคมกัมหน้ำคือสังคมที่ไม่สนใจผู้คน สนแต่กิจกรรมบนมือถือหรือแท็บเล็ต อื่นๆ ทุกมิติทุกอิริยาบถ ขาดความสัมพันธ์กับคนใกล้ตัว สมารถสันไม่ใส่ใจคนที่อยู่ข้างหน้า (ชลวิทย์ เจียรจิตต์, 2556: ออนไลน์) และเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเพราะการใช้เทคนิคในผลงานยังต้องปรับปรุงอีกทั้งในเรื่องการนำเสนอและการถ่ายที่ยังมีจุดบกพร่อง

ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน เกี่ยวกับผลงาน แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการบริโภคเครื่องมือสื่อสารของคนในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ตัวผลงานด้านการนำเสนอผู้วิจัยได้นำเสนอโดยให้เหตุการณ์จริงผ่านเป็นองค์ประกอบในการนำเสนอ

ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบเกี่ยวกับพฤติกรรมดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุถูกชิงทรัพย์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.64 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับกรณีของสถาบันคนหนึ่งถูกคนร้ายชิงทรัพย์ขณะที่เขากำลังเดินเล่นมือถือบริเวณทางขึ้นรถไฟฟ้าบีทีเอสอนุสาวรีย์ชัย จากข้อมูลดังกล่าวนำมาจากเหตุการณ์จริง ที่ผู้ชมทราบแล้วจึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการแฝงเพื่อสื่อความหมายของลงมาคือ พฤติกรรมสังคมกัมหน้ำเป็นค่านิยม และสังคมกัมหน้ำเป็นปัญหาในปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.65 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้าน นี้มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเนื่องจากผู้ชมบางคนอาจไม่เห็นความสำคัญในปัญหานี้มากเท่าที่ควร ทั้งความเสี่ยงจากการเล่นมือถือที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดผลเสียต่อร่างกายเป็นเพราะมองข้ามความสำคัญในส่วนนี้ไป

ตอนที่ 3 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดีโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 3 เป็นข้อมูลทัศนคติที่มีต่อผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า โดย แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ 2. หลักเกณฑ์การออกแบบ 3. ความหมายของผลงาน

ผลจากแบบสอบถามของผลงานสังคมก้มหน้า พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะจำนวน 100 คน ทัศนคติต่อผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.31 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยด้านหลักเกณฑ์การออกแบบ มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านความหมายของผลงาน และด้านองค์ประกอบทัศนศิลป์ มีค่าเฉลี่ยรวมต่ำสุดเท่ากับ 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.32 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ตาราง 3)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านหลักเกณฑ์การออกแบบเกี่ยวกับผลงานแสดงถึงพฤติกรรมของสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ในด้านนี้ผลงานได้แสดงออกถึงลักษณะพฤติกรรมของสังคมก้มหน้าได้ชัดเจน ดังที่ รุจโรจน์ แก้วอุไร ให้ความเห็นที่สอดคล้องกันว่า สังคมก้มหน้าคือศัพท์บัญญัติใหม่ในโลกออนไลน์ ที่อธิบายถึงพฤติกรรมทางสังคมของผู้คนในยุค Social Network ที่ผู้คนต่างก้มหน้าอยู่กับอุปกรณ์พกพาส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ ไอแพด ไอโฟน หรือแท็บเล็ต (รุจโรจน์ แก้วอุไร. 2557: ออนไลน์) รองลงมาคือ มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา และผลงานมีส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับเรื่องราว มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.52 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก การลำดับความสำคัญในการเล่าเรื่อง ผ่านวิดีโอเป็นสิ่งสำคัญในการนำเสนอ ซึ่งทำให้ผลงานมีความสอดคล้องกันทั้งแนวคิดและตัวผลงาน ในผลงานนี้ยังขาดเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงความเป็นจริงดังที่ ผู้วิจัยได้ต้องการให้ผู้ชมได้เข้าใจว่าพฤติกรรมสังคมก้มหน้านี้อาจทำให้เกิดเหตุการณ์ที่อันตราย

ด้านความหมายของผลงาน เกี่ยวกับ ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.52 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ซึ่งในปัจจุบันได้นำวิชาการในด้านต่างๆ ได้ออกมาให้ความหมายของสังคมก้มหน้า พบว่าความหมายของสังคมก้มหน้าที่เหล่านักวิชาการนิยามขึ้นมานั้นมีความสอดคล้องกันทั้งในด้านพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งรอบข้าง และผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของผลงานที่ผู้สร้างสรรค์ถึงการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เกี่ยวกับรูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.35 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ซึ่งในวงองค์ประกอบในการสร้างวีดิโออาร์ต ใช้หลักการที่สุรพงษ์ พิจคำ ได้กล่าวไว้ คือ กรอบภาพ (Frame) , มุมกล้อง (Angle) และ การเคลื่อนไหวของกล้อง (Movement) และแสงและเงาของผลงาน มีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.40 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 4 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะ ในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์วีดิโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 4 เป็นข้อมูลความพอใจในผลงานศิลปะสังคมก้มหน้า

ผลจากแบบสอบถามของผลงานสังคมก้มหน้า พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามต่อผลงานสังคมก้มหน้า จำนวน 100 คน มีความพอใจในผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.63 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยผลงานสังคมก้มหน้า มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.63 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด (ตาราง 4)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวีดิโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาในเรื่องสังคมก้มหน้า ในประเด็น ความหมาย สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ประเภทของสื่อออนไลน์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ พฤติกรรม ผู้บริโภคสื่อ และทฤษฎีจิตวิทยาการสื่อสาร อีกทั้งได้ศึกษาผลกระทบที่เกิดจากสังคมก้มหน้า ทางด้าน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษาทฤษฎีการสร้างสรรคศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) เพื่อ ศึกษาและทราบถึงความสำคัญปัญหาสังคมก้มหน้าในปัจจุบัน การใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันกับ เครื่องมือสื่อสาร ทำให้เห็นว่าจะเกิดผลกระทบตามมาอย่างไร เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทาง ศิลปะให้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่ตระหนักถึงปัญหาสังคมก้มหน้าที่บริโภคสื่อ สมาร์ทโฟนอย่างเกินพอดี และเพื่อสะท้อนสังคมในปัจจุบัน ผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

ผลงาน สังคมก้มหน้า

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ

ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ตัวผู้วิจัยได้เลือกกระบวนการเทคนิคที่เหมาะสมที่จะสร้างความต่อเนื่องของงานให้ผู้ชมผลงานรับรู้มากที่สุดคือ เทคนิคการสร้างสรรคผลงานในรูปแบบของ

ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) ซึ่งในผลงานวิดีโออาร์ตของผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคของมูมภาพในการนำเสนอ ดังที่ สุรพงษ์ พินิจคำ ได้อธิบายว่า สามคุณลักษณะพิเศษ ซึ่งผู้ถ่ายภาพยนตร์ใช้ในการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องมี กรอบภาพ (Frame), มุมกล้อง (Angle) และการเคลื่อนไหวของกล้อง (Movement) ซึ่ง มุมกล้อง หรือมูมภาพ เป็นการออกแบบเลือกสรรโดยผู้ถ่ายภาพยนตร์ ต้องการให้เห็นในด้าน มุมหรือแง่มุมใด ปิดบังหรือซ่อนเร้นไม่ให้เห็นในบางแง่มุม ทำหน้าที่บอกเรื่องราวในแง่มุมที่เลือกสรรแล้ว ทั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเพื่อสร้างอารมณ์ เพื่อความงาม และเพื่อดึงดูดความสนใจ และภาพทุกภาพไม่ว่าจะเป็นภาพชนิดใด จะเกิดจากการแปลความคิดและถ้อยคำ ให้เกิดเป็นภาพโดยการประกอบภาพแล้วจึงลำดับภาพแต่ละภาพให้ต่อเนื่องและมีความหมาย แม้ว่าภาพเหล่านั้นจะเป็นภาพนิ่ง แต่ภาพทุกภาพก็ดูเหมือนภาพวิ่งหรือเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เพราะประสาทตาของคนเรามีคุณสมบัติอาการค้าง กล่าวคือ ขณะดูภาพนิ่งอยู่แล้วนำภาพนั้นออกไปทันที ประสาทตาจะรู้สึกภาพนั้นยังคงอยู่เดิมเป็นเวลา 1/16 วินาที เมื่อภาพเก่ายังติดตาอยู่แล้วภาพใหม่เข้ามาแทนที่ ภาพนิ่งจึงดูราวกับภาพเคลื่อนไหว (สุรพงษ์ พินิจคำ, 2558: ออนไลน์) ซึ่งเทคนิควิดีโออาร์ตทำให้ผลงานของผู้วิจัย มีความต่อเนื่องของเนื้อหาผลงาน ความเคลื่อนไหวราวกับมองภาพสะท้อนของความจริงที่นำมาอยู่ในรูปแบบของวิดีโอ ผู้วิจัยได้นำเทคนิคในการเริ่มเรื่องในผลงาน Modern Times ของชาลี แชปลิน ที่มีการเริ่มเรื่องโดยใช้หน้าปัดของนาฬิกามาต่อยอดการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เสียงปลุกของนาฬิกาเป็นการเริ่มฉากแรกและใช้เสียงเดินของนาฬิกาเป็นเสียงประกอบในการดำเนินเรื่องเพื่อสื่อความหมายของเวลากับการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบัน จึงทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกตระหนักถึงพฤติกรรมสังคมกัมมันต์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ดี

ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.43 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้จะเห็นได้ว่าสังคมกัมมันต์เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ดังที่ กานดา สังขวารี ศึกษาพบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปเฉลี่ย 2 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยทั่วไปเฉลี่ย 3-4 ชั่วโมงต่อวัน ช่วงเวลาในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ มากที่สุด คือ ช่วงเวลา 20.01 – 22.00 น. ชนิดของอุปกรณ์/เครื่องมือสื่อสารที่ใช้เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ คือ แท็บเล็ต และโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (กานดา สังขวารี, 2556) นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยอริซัน ได้ศึกษาและพบว่ากลุ่ม นักศึกษา มักจะมีปัญหาในการนอนหลับมากที่สุด นักวิจัยอธิบายสนับสนุนผลวิจัยไว้ว่า คนที่ติดการแชทใน โทรศัพท์มือถือ มีความเสี่ยงเกิดความเครียดและความกดดันมากขึ้นด้วย อีกทั้งยังมีส่วนเกี่ยวข้องให้ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเกิดความสับสนคลอเคลีย เนื่องจากการคุยกันผ่านข้อความ อาจทำให้เกิดความเข้าใจไม่ตรงกัน การสื่อสารความหมายไม่ครบถ้วนเท่าเวลาที่พูดกันต่อหน้า เพราะตัวอักษรที่ส่งให้นั้นไม่สามารถส่งความรู้สึกหรือเจตนาของคนส่งได้มากเท่าการได้เห็นสีหน้า แววตาในเวลาที่คุยกันนั่นเอง สังคมกัมมันต์

ทำให้เราไม่มีโอกาสสื่อสารกันผ่านดวงตาได้เท่าเมื่อก่อนมหาวิทยาลัยวอร์ชิงตัน 2556) จากพฤติกรรม การใช้เครื่องมือสื่อสารในปัจจุบันจึงทำให้ผู้ที่ได้ชมผลงานมีความเห็นด้วยว่าสิ่งที่ผู้ชมได้รับชมจาก วีดิโอผลงานเป็นปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในตอนนี้ จากประสบการณ์ของผู้ชมเองทำให้ผู้ชมต่างมีความรู้สึก ตระหนักร่วมไปกับผลงานและเห็นด้วยกับผลงานวิจัยนี้

ด้านความเข้าใจเนื้อหาเปรียบเทียบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.51 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ผลงานมีความสอดคล้องแนวคิดของ ชาลี แชลลิน ในแง่ของสาระ ท่อนและเสียสละสังคมมาต่อยอดในผลงาน ซึ่งในด้านนี้ผู้ชมผลงานมีความเห็นด้วยกับตัวผลงาน ในเรื่องที่พักพิงกรรมสังคมกัมพูชาจะนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุหรือถูกชิงทรัพย์ สอดคล้องกับกรณีของ สถาปนิกคนหนึ่งถูกคนร้ายชิงทรัพย์ขณะที่เขากำลังเดินเล่นมือถือ บริเวณทางขึ้นรถไฟฟ้าบีทีเอสอนุสาวรีย์ชัย แม้ในที่สุดเขาจะไม่ได้สูญเสียมือถือหรือทรัพย์สินของตนให้แก่คนร้าย แต่เขาต้องบาดเจ็บ เนื่องจากคนร้ายใช้มีดฟันแขนขณะกำลังแย่งมือถือ หลังจากนั้นเขาได้เข้าแจ้งความกับตำรวจและ จับกุมคนร้ายได้ คนร้ายสารภาพว่าที่ผ่านมาเขาได้ชิงทรัพย์มา 3 ครั้งแล้วและจะเลือกเหยื่อที่เดิน ก้มหน้าเล่นโทรศัพท์มือถือเพราะเหยื่อจะไม่ค่อยระวังตัว (สราวุธ ศรีเพชรใส.2558: ออนไลน์) ใน ตัวผลงานแม้ผู้วิจัยจะไม่ได้สร้างสรรค์ถึงเหตุการณ์ดังกล่าว แต่จากผลงานที่นำเสนอบรรยากาศของ ผลงานได้ไปกระตุ้นความคิดของผู้ชมผลงานว่าอาจมีเหตุการณ์นั้นขึ้นได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยตั้งใจให้ ผู้ชมได้ตระหนักขึ้นเองตามสำนึกของตนจากผลงาน

ทัศนคติที่มีต่อ ผลงานศิลปะ สังคมกัมพูชา

ด้านหลักเกณฑ์การออกแบบ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.41 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด จะเห็นได้ว่าตัวผลงานมีการแสดงออกที่ชัดเจน จึงมีผลทำให้ ผู้ชมงานเข้าใจประเด็นทางสังคมที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารถึงพฤติกรรมของสังคมกัมพูชา ผู้วิจัยได้ วิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมของการเสพติดเครื่องมือสื่อสารของคนในสังคมยุคปัจจุบันซึ่ง กิตติ กันภัย กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมทางสังคมของปัจเจกบุคคล (individual social behavior) ตัวแปรจิตวิทยา (psychological variables) ผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล (individual effects) บุคลิกภาพและนิสัย (personalities and traits) การรับรู้ (perception) และความรู้/ความคิด (cognitive process) ซึ่งเป็น ปัจเจกในการสร้างพฤติกรรม แนวทางทางการศึกษาที่เน้นไปที่ตัวปัจเจกบุคคลหลักในวิถีคิดของนักคิด ตะวันตกจะมองว่าปัจเจกบุคคลมีลักษณะ(characteristics) ที่แตกต่างหลากหลายซึ่งนำไปสู่การกระทำ ที่แตกต่างหลากหลายตามไปด้วย มุมมองแบบนี้มองจิตใจมนุษย์แต่ละคนนั้นในฐานะที่เป็นจุด ศูนย์กลาง (locus) ของการประมวลผล (processing) และทำความเข้าใจกับข้อมูลข่าวสาร และสร้างสาร (generating messages) แต่ขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับอำนาจในตัวปัจเจกที่มีอิทธิพลต่อผู้อื่น (กิตติ กันภัย. 2551: 76-82) ดังที่ผู้บริโภครู้ในปัจจุบันได้ให้เครื่องมือสื่อสารเป็นจุดศูนย์กลางของการ

ดำเนินชีวิต ผู้วิจัยได้นำลักษณะพฤติกรรมของกลุ่มคนเหล่านั้นมาถ่ายทอดเป็นผลงานในรูปแบบและเทคนิคของผู้วิจัย สื่อสารออกมาตามความเป็นจริงเพื่อให้ผลงานออกมากลั่นคมต่อความรู้สึกของผู้ชมมากที่สุด จึงทำให้ผลงานออกมามีความชัดเจนและสอดคล้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ

ด้านความหมายของผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.40 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ความหมายของผลงานคือส่วนที่สำคัญส่วนหนึ่งในผลงานวิดีโอการ์ตูนนี้ แนวความคิดของผลงานผู้วิจัยสื่อถึงพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนในปัจจุบันในการใช้เครื่องมือสื่อสาร สื่อให้เห็นถึงการที่บุคคลหนึ่งให้ความสำคัญกับวัตถุหรือสิ่งที่อยู่ในวัตถุหนึ่งมากกว่า การที่จะให้ความสำคัญต่อสิ่งรอบข้างในขณะนั้นและพฤติกรรมนั้นได้เกิดขึ้นทุกที่และทุกเวลา สอดคล้องกับที่ อนุสร หงส์ขุนทด กล่าวว่า สังคมก้มหน้ามาจากคำว่า Social Ignore ซึ่ง Social หมายถึง สังคม, เกี่ยวกับการอยู่เป็นหมู่ ส่วน Ignore มีความหมายว่า ไม่สนใจละเลย, ไม่ยอมรับรู้ ดังนั้น สังคมก้มหน้า (Social Ignore) จึงหมายความว่า การทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง แต่ไม่คุยกัน ในกิจกรรมที่ทำร่วมกันอยู่ตรงหน้า แต่กลับไปสนใจแต่ Social Network ที่อยู่ในสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตของตนเองมากกว่า คนกลุ่มนี้จะทำกิจกรรมร่วมกับเราตามปกติแล้วก็หยิบสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตออกมาใช้ โดยไม่สนใจรอบข้าง ต่างคนต่างเข้าสู่โลกของตัวเองผ่านทาง Social Network ต่างๆ (อนุสร หงส์ขุนทด. 2556: ออนไลน์) ซึ่งการตีความหมายของสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ทำให้ผู้วิจัยมีความชัดเจนทางความคิดในสิ่งที่ ต้องการสื่อ ผลนั้นทำให้ผู้ชมเข้าใจใน ความหมายของผลงาน

ด้านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.32 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ผู้ชมเห็นด้วยกับรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดองค์ประกอบด้วยการกำหนดมุมกว้างมุมแคบของผลงานวิดีโอการ์ตูน ให้ความสำคัญในการภาพรวมรวมถึงเจาะถึงรายละเอียดในอารมณ์ความรู้สึกของผู้บริโภคในขณะที่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่ตลอดเวลา หลากหลายมุมมองและสถานที่ ดังที่ สุรพงษ์ พินิจคำ ได้กล่าวว่า สามคุณลักษณะพิเศษ ซึ่งผู้ถ่ายภาพยนตร์ใช้ในการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพจะต้องมี กรอบภาพ (Frame) , มุมกล้อง (Angle) และการเคลื่อนไหวของกล้อง (Movement) ต้องเป็นผู้ออกแบบการเล่าเรื่องด้วยวิธีการทั้งสามนี้ ต้องมีศิลป์ของการเลือกเสนอ งดเว้นไม่เสนอบางอย่าง เพิ่มหรือลดบางสิ่งบางอย่างให้เข้าสู่ความสมดุลย์ จะปล่อยให้ไปอย่างไร้จุดหมายไม่ได้ (สุรพงษ์ พินิจคำ. 2558: ออนไลน์) ส่วนในเรื่องแสงเงาผู้วิจัยได้ปล่อยให้ไปตามแสงธรรมชาติตามการใช้ชีวิตประจำวันตั้งแต่เช้าจรดค่ำ

ความพอใจในผลงานศิลปะ สังคมกัมพูชา

ด้านความพอใจในผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.63 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งลักษณะตัวผลงานสังคมกัมพูชา ผู้วิจัยได้นำเสนอในรูปแบบงานศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Video Art) เพื่อเป็นการสื่อสารกับผู้ชมงานอย่างตรงไปตรงมา และแม้ผู้ชมจะไม่มีความรู้ในด้านศิลปะก็สามารถเข้าใจในเรื่องราวที่ผู้วิจัยต้องการสะท้อนสังคมได้เป็นอย่างดี ทำให้ได้ตระหนักถึงสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสาร

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. ผู้เข้าชมงานศิลปะมีความตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาสังคมกัมพูชา การใช้ชีวิตในปัจจุบันที่เครื่องมือสื่อสารกลายเป็นสิ่งสำคัญต่อตนเองต่อบุคคลรอบข้าง จนกลายเป็นการเสพติดเครื่องมือสื่อสารหลังจากการเข้าชมผลงานศิลปะทำให้เกิดความสนใจในปัญหานี้มากขึ้น
2. การบริโภคหรือใช้เครื่องมือสื่อสารแต่พอดีเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารเป็นสิ่งที่ดีหากใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เมื่อมีข้อดีแล้วข้อเสียของการติดเทคโนโลยีนี้อาจทำให้ตนเองละเลยจนมองข้ามสภาพแวดล้อมจนอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุจากความประมาทด้วย จากการใส่ใจเพียงสิ่งที่อยู่บนหน้าจอมาร์ทโฟนจนเกินไป หรือร้ายแรงถึงการเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพที่หวังชิงทรัพย์ และอาจเป็นเหตุทำให้เกิดบาดเจ็บจนกระทั่งเสียชีวิตได้เพราะสมาร์ตโฟนเพียงเครื่องเดียว นอกจากนี้เครื่องมือสื่อสารก็ยังทำให้ละเลยต่อคนข้างๆ และหันไปสนใจตัวหนังสือหรือรูปภาพบนสมาร์ตโฟนแทนขาดการปฏิสัมพันธ์ต่อบุคคลในครอบครัว และบุคคลรอบข้าง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลงานศิลปะจากงานวิจัยที่สร้างสรรค์ในรูปแบบของวิดีโออาร์ต กระบวนการคิดและการติดต่อเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งในผลงานนี้ยังสามารถที่จะพัฒนาต่อไปได้ทั้งมุมมองต่างๆ ที่ถ่ายทอดผ่านกล้องออกมารวมไปถึงขั้นตอนเทคนิคการติดต่อที่จะทำให้ผลงานออกมาเป็นอย่างไรที่ได้ออกแบบไว้ ทั้งนี้สถานที่และบรรยากาศประกอบการถ่ายทำเป็นตัวอย่างที่จะทำให้ผลงานออกมาสวยงามได้มาก ดังนั้นการสร้างผลงานครั้งต่อไปจึงควรศึกษามุมมองต่างๆ เพื่อที่จะถ่ายทอดผลงานออกมาได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กิตติ กันภัย. (2551). จิตวิทยาการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: เจริญบุญการพิมพ์.
- กานดา สังขวารี. (2556). พฤติกรรมการรับสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการเลือกสถานศึกษา
ระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอเมืองเชียงใหม่. ปรินูญานินพนธ์.
เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- จัดให้. (2558). สังคมกัมหน้ำผลเสียต่อสุขภาพ. สืบค้นเมื่อ 9 มิถุนายน 2558, จาก
<http://จัดให้.com>
- ชลวิทย์ เจียรจิตต์. (2556). สังคมกัมหน้ำปัญหาที่รื้อวันแก้. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2558, จาก
http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1409817586
- ณัฐพล. (2554). เครือข่ายสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก
<http://www.nattapon.com/2011/12/social-network/>
- นาวิก นำเสียง. (2557). เจาะลึกพฤติกรรมผู้บริโภคด้วยสื่อสังคมออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม
2558, จาก <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/565200>
- ประทีป สุทธาทองไทย. (2555). Video. ออนไลน์.
- เพชรรัตน์ พงษ์เจริญสุข. (2557). แปล ว่าด้วยสุนทรียสนทนา เดวิด โบห์ม.
- ไพรัตน์ พงพานิชย์. (2557). อันตรายและโรคของสังคมกัมหน้ำ. สืบค้นเมื่อ 9 มิถุนายน 2558, จาก
<http://www.lekangclinic.com/knowledge-id25.html>
- มหาวิทยาลัยวอชิงตัน. (2556). ยิ่งแชทยิ่งนอนไม่หลับ. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2558, จาก
<http://health.kapook.com/view72933.html>
- รุจโรจน์ แก้วอุไร. (2557). เราจะคิดโจทย์อะไรจากสังคมกัมหน้ำ. สืบค้นเมื่อ 9 มิถุนายน 2558,
จาก <https://www.gotoknow.org/posts/548278>
- สมพร วาร์นาโด. (2552). แปล วิดีโออาร์ต ซิลเวีย มาติน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพน์
อาร์ท. หน้า 6-23.
- สราวุฒ ศรีเพ็ชรใส. (2558). แกะรอยจับ"ใจ"ชิงไอโฟน เน้นเหยื่อเดินแซ่ดริมถนน เจอรวบเพราะ
คุยฟุ้งไปทั่ว. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก
http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=TVRRReU1qZzVNakUyTkE9PQ==
- สุรพงษ์ พิณจักษ์. (2558). เอกสารประกอบการเรียนวิชา การถ่ายภาพยนตร์ เพื่องานภาพยนตร์.
สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2558, จาก <http://202.29.22.164/e-learning/cd-1455/SOC43/topic7/linkfile/print5.htm>

ห่วงเด็กยุคใหม่"ติดไลน์" พฤติกรรมแข็งกระด้าง เกิดสังคมก้มหน้าเมินสิ่งรอบข้าง. (2556). สืบค้นเมื่อ

23 กรกฎาคม 2558, จาก www.mcot.net

อันตราย สังคมก้มหน้า มีผลต่อสุขภาพตาโดยตรง. (2557). สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2558, จาก

council.nsr.ac.th

อธิปลักษณ์ โชติธนประสิทธิ์. (2557). สมาร์ทโฟนคืออะไร? แท็บเล็ต-แพ็บเล็ต ต่างกันอย่างไร.

สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2558, จาก news.siamphone.com/news-14121.html

annie. (2551). ยอยืมบนคราบน้ำตาของ..ชาติ แชนลิน. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก

<http://www.snc.lib.su.ac.th/snclibblog/?p=38595>

admin. (2552). Video art. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก <http://www.designer.co.th/1251>

circle box. (2552). สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก circularbox.blogspot.com/2009_05_01_archive.html

ecdpolice. (2554). Scam Mail วิธีการหลอกลวงบนโลกอินเทอร์เน็ตสืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม

2558, จาก http://www.ecdpolice.com/index.php?modules=article&f=view&cat_id=1&id=24

hilight.kapook. (2551). ตามหาเด็กหญิง12วุ่น! แชนในเน็ตหายตัวลึกลับ. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม

2558, จาก <http://hilight.kapook.com/view/29610>

knowledge. (2553). การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก

<http://knowledge.vayoclub.com>

Manfred Stager. (2553). โลกาวัดน์ ความรู้ฉบับพกพา. แปลโดย วรพจน์ กิจรุ่งเรือง.

princezip. (2555). การเตรียมสร้างงานภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2558, จาก

<http://princezip.blogspot.com/>

thaieminfo. (2558). โทร-แชต เสียงเกิดอุบัติเหตุจระจก. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2558, จาก

http://www.thaieminfo.com/autopagev4/show_page.php?topic_id=410&auto_id=

[9&TopicPk](http://www.thaieminfo.com/autopagev4/show_page.php?topic_id=410&auto_id=9&TopicPk)

tapanakamta. (2556). คุณโทรศัพท์มือถือปัจจุบันเสี่ยงเพิ่มสถิติอุบัติเหตุ. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม

2558, จาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/18388>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ดร. เต๋นพงษ์ วงศาโรจน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์
2. ดร. พิศรวล ภูทอง คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์

ภาคผนวก ข

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ



แบบสอบถาม

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ☐ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ และ อายุ

☐ ชาย ☐ หญิง ☐ 18-21 ปี ☐ 22-25 ปี ☐ 26-30 ปี ☐ 31-35 ขึ้นไป

2. ระดับการศึกษา

☐ 1. ต่ำกว่าปริญญาตรี ☐ 2. ปริญญาตรี ☐ 3. สูงกว่าปริญญาตรี

3. อาชีพ

☐ 1. ไม่ได้ทำงาน ☐ 2. นักเรียน/นักศึกษา ☐ 3. รับจ้าง ☐ 4. ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ
☐ 5. พนักงานบริษัท ☐ 6. ธุรกิจส่วนตัว ☐ 7. อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. รายได้ต่อเดือน

☐ 1. น้อยกว่าหรือเท่ากับ 10,000 บาท ☐ 2. 10,000 - 20,000 บาท
☐ 3. 20,000 - 30,000 บาท ☐ 4. มากกว่า 30,000 บาท

ตอนที่ 2 ข้อมูลความพึงพอใจในผลงานศิลปะ การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ : การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า	ระดับความพึงพอใจ				
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 1	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่แน่ใจ 3	เห็นด้วย 4	เห็นด้วยอย่างยิ่ง 5
- ด้านความเข้าใจในเนื้อหาเปรียบเทียบ					
1. สังคมก้มหน้าเป็นปัญหาในสังคมปัจจุบันหรือไม่					
2. พฤติกรรมดังกล่าวเป็นค่านิยมในสังคมปัจจุบัน					
3. เห็นด้วยหรือไม่ว่าพฤติกรรมดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุ, ฉุกเฉินทรัพย์					
- ด้านการใช้เทคนิคในผลงาน					
4. ผลงานสื่อสารให้เข้าใจถึงภาวะของสังคมก้มหน้า					

ความพึงพอใจในผลงานศิลปะ : การบริโภคสื่อใน ภาวะของสังคมก้มหน้า	ระดับความพึงพอใจ				
	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่แน่ใจ 3	เห็นด้วย 4	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5
5. เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย					
- ด้านความน่าเชื่อถือในตัวผลงาน					
6. แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมกรบริโภคเครื่องมือสื่อสาร ของคนในปัจจุบัน					

ตอนที่ 3 ทักษะคิดที่มีต่อ ผลงานศิลปะ สังคมก้มหน้า

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ทักษะคิดที่มีต่อผลงานศิลปะ : การบริโภคสื่อในภาวะ ของสังคมก้มหน้า	ระดับความพึงพอใจ				
	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่แน่ใจ 3	เห็นด้วย 4	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5
องค์ประกอบทางทักษะศิลป์					
1. รูปแบบและการนำเสนอองค์ประกอบภาพเหมาะสม					
2. แสงและเงาของผลงานมีความเหมาะสม					
หลักเกณฑ์การออกแบบ					
3. มีการแสดงออกในจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในเนื้อหา					
4. ผลงานมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กันและสอดคล้องกับ เรื่องราว					
5. ผลงานแสดงถึงพฤติกรรมของสังคมก้มหน้า					
ความหมายของผลงาน					
6. ผลงานนี้ทำให้ท่านเข้าใจเนื้อหาของผลงานที่ผู้ สร้างสรรค์ถึงการบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า					
7. ผลงานนี้เหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบันหรือไม่					

ตอนที่ 4 ความพอใจในผลงานศิลปะ สังคมกัมหน้า

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นท่านมากที่สุด

ความพอใจในผลงานศิลปะ : การบริโภคสื่อในภาวะ ของสังคมกัมหน้า	ระดับความพึงพอใจ				
	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง 1	ไม่เห็นด้วย 2	ไม่แน่ใจ 3	เห็นด้วย 4	เห็นด้วย อย่างยิ่ง 5
สังคมกัมหน้า หมายเลข 1					

ขอขอบคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ชมพูนุท เหลืองวุฒิมังษ์

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาศิลปะวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ภาคผนวก ค
ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน





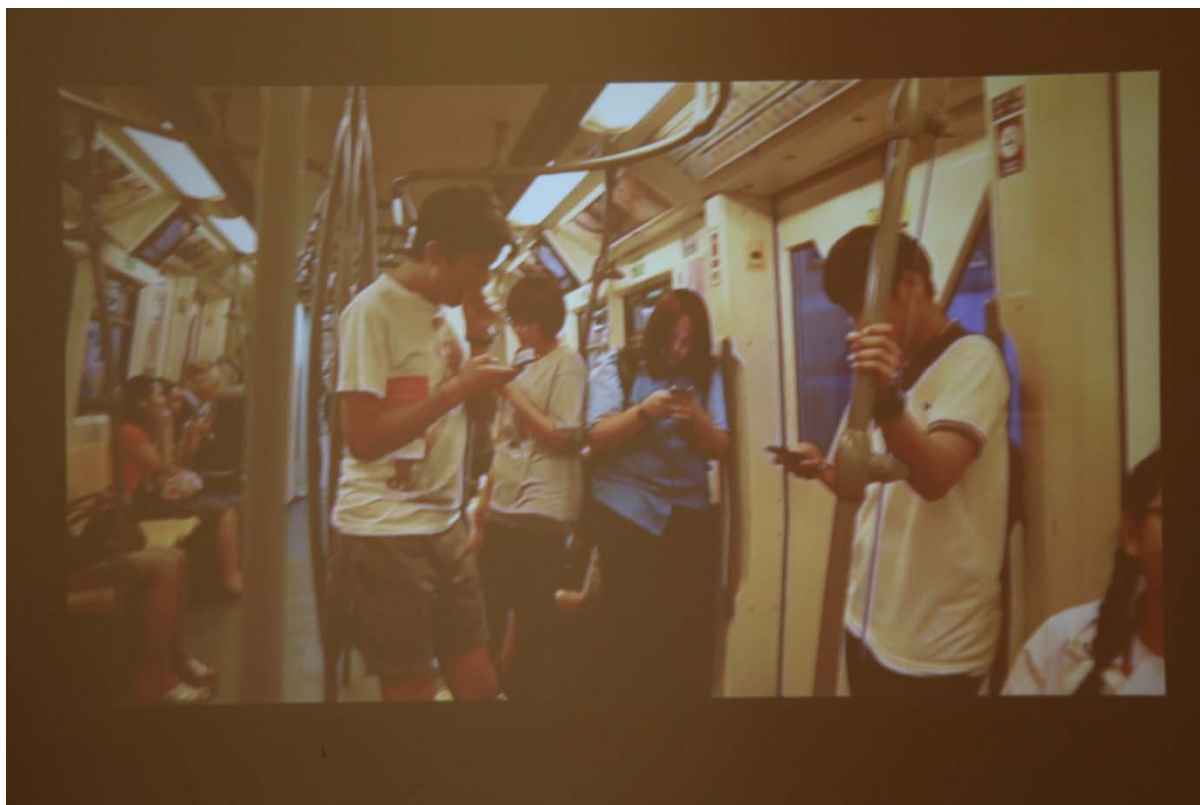
ภาคผนวก ง

ภาพผลงานวิดีโออาร์ต สังคมกัมหน้า

จำนวน 1 ชิ้น

จากงานวิจัย การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ต กรณีศึกษาการบริโภคสื่อใน

ภาวะสังคมกัมหน้า

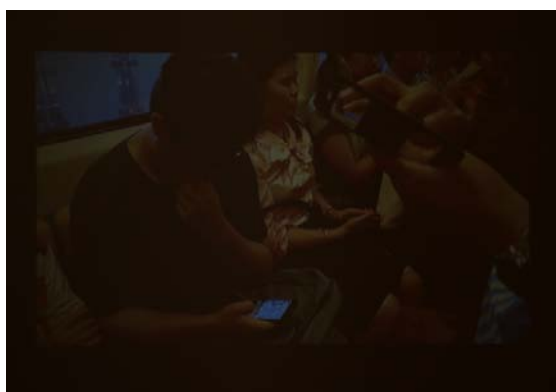
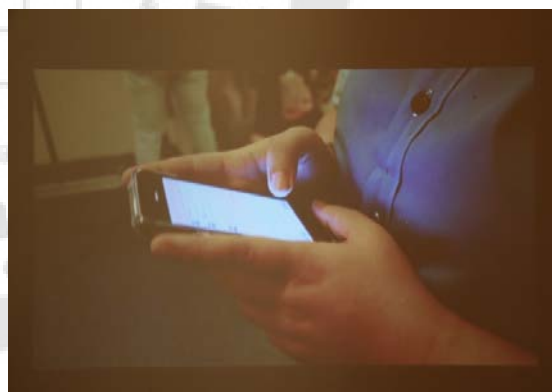
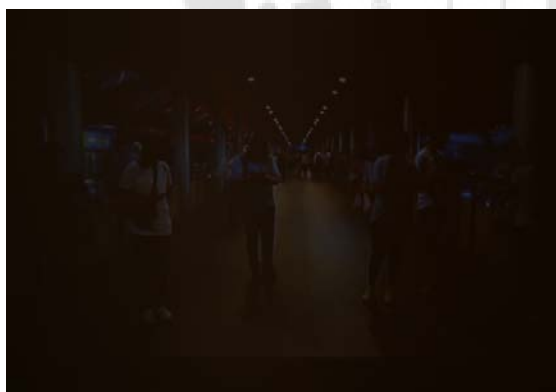
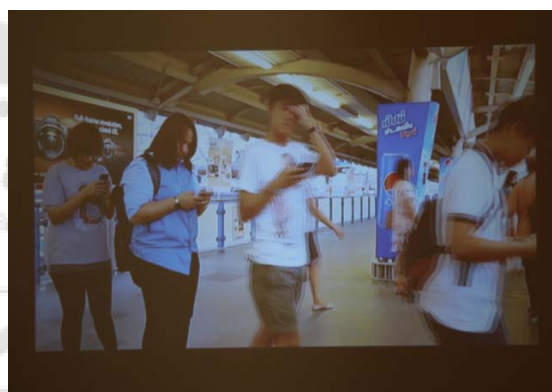
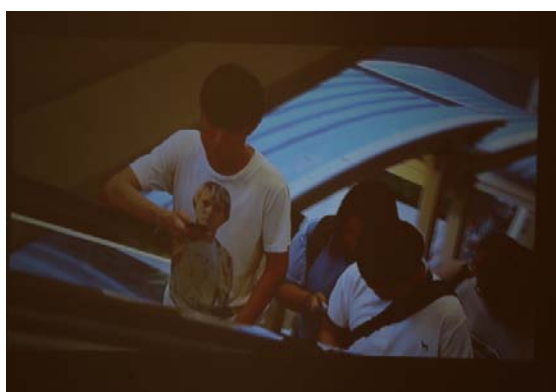


ผลงานชิ้นที่ 1. สังคมก้มหน้า





ผลงานชิ้นที่ 1. สังคมก้มหน้า



ภาคผนวก จ

ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ

แหกตา art thesis

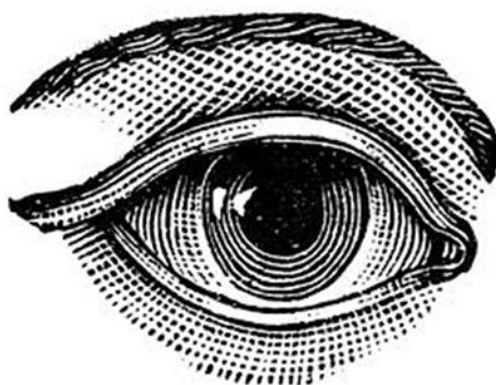
ณ G23 Art Gallery

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ระหว่างวันที่ 22-27 กันยายน พ.ศ.2558

มอง คิด รู้สึก

แหกตา art thesis



22-27 September 2015

ณัฐวัฒน์ คำภักดี : ไรคออนไลน์ของชายรักชาย
 นีอร วอแฟง : ความรุนแรงในงานของหญิงอาชีพโสเภณี
 ชมพูนท เหลืองวุฒิวงษ์ : การบริโภคสื่อในภาวะของสังคมก้มหน้า
 จະฎา ซ้าเพ็ง : ความไร้ระเบียบของอำเภอบางกรวยจังหวัดนนทบุรี
 จักรี ประธานเกียรติ : กรณีศึกษาเพื่อต่อต้านคอร์รัปชันระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน
 วณะ วรรณยางกูร : ประเด็นปัญหาความขัดแย้งระหว่างองค์ความรู้เก่าและองค์ความรู้ใหม่ของอนุสาวรีย์วีรบุรุษ
 กณิศบดี พงษ์สมุทร : โครงสร้างทางสังคมที่ก่อให้เกิดการ ล้อมกรอบ กดทับและบังคับ
 ณัฐภูมิ แสงอ่อน : เจตคติต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นในสังคมเมืองปัจจุบัน

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
 วิชาเอกทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ





ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวชมพูนุท เหลืองวุฒิมวงษ์
วันเดือนปีเกิด	24 เมษายน 2533
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	98 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 40/1 แขวงบางยี่ขัน เขตบางพลัด กรุงเทพฯ 10700
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2550	มัธยมศึกษา จาก โรงเรียนสตรีวัดระฆัง
พ.ศ. 2554	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ) จิตรกรรม จาก มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2558	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทัศนศิลป์ : ศิลปะจินตทัศน์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ