

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรม
การบริโภคนมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์
เขตคลองเตย กรุงเทพฯ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
ธันวาคม 2559

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรม
การบริโภคนมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์
เขตคลองเตย กรุงเทพฯ



ปริญญาานิพนธ์
ของ
สุชาติ น้บเงินอนันต์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
ธันวาคม 2559

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรม
การบริโภคนมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์
เขตคลองเตย กรุงเทพฯ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
ธันวาคม 2559

สุชาติ นับเงินอนันต์. (2559). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเรื่องสื่อ
และโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย. กรุงเทพฯ. ปริญญาโท ศป.ม.
(ศิลปกรรม). กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท: อาจารย์ ดร.เด่นพงษ์ วงศาโรจน์.

จากการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อ
พฤติกรรมการบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขต
คลองเตย กรุงเทพมหานคร เป็นงานวิจัยที่มุ่งเน้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมที่เกิดจากการเสพสื่อ การติดสื่อ
โซเชียลออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย
ซึ่งในเรื่องของการสร้างสรรค์นั้น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในห้องเรียนขณะมีการ
เรียนการสอน ผสมผสานกับพฤติกรรมที่ให้เห็นและได้สัมผัสทั่วไป จึงเกิดเป็นมุมมองที่สะท้อนถึง
การถดถอยของการศึกษา ตลอดจนอนาคตของบ้านเมือง ผู้วิจัยจึงมุ่งแก้ปัญหาด้วยผลงาน
สร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการสะท้อน และช่วยแก้ปัญหาของสังคม และ
ระบบการศึกษา

ผู้วิจัยนำเสนอเรื่องราวพฤติกรรมของนักเรียนที่ติดสื่อออนไลน์ ผ่านการศึกษาทฤษฎี
ทางศิลปะที่เกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เป็นสื่อกลางในการบอกเล่าเรื่องราว
ให้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น รวมถึง สร้างจิตสำนึกต่อผู้ชมให้เกิดความคิด และระมัดระวังใน
การใช้สื่อให้มากยิ่งขึ้น

A CASE STUDY OF MEDIA AND ADVERTISING AFFECT CONSUMER BEHAVIOR IN
THE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS
SACRED HEART CONVENT SCHOOL KHLONGTOEY, BANGKOK



Presented in Partial Fulfillment of the Requirement for the
Master of Fine Art Program in Fine and Applied Arts
at Srinakharinwirot University
December 2016

Suchart Napngernanan. (2016). *A Case Study of Media And Advertising Affect Consumer Behavior in the Junior High School Students Sacred Heart Convent School Khlongtoey, Bangkok*. Thesis M.Ed. Master thesis, M.F.A. (Fine and Applied Arts). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Dr. Denpong Wongsarote.

This study concerned with the creation of visual art works and a case study of the advertisements and media that have an impact on the consuming behavior of junior high school students at Praharuthai Convent School, Klongtoey District, Bangkok This research emphasizes the behaviors stimulated by media consumption, socialney work online addiction amongst junior high school students Whit regard to creative work, it involves behaviors in the classroom during the lesson there are tangible behaviors that can be clearly seen. This has allowed the researcher to reflect on the regression of the education system and the future of the country. Therefore, the researcher aimed to solve there problems with help from visual art works in order to serve as another option to reflect on and help to solve the problems of society and the educational system.

The researcher presents the behaviors of the students which are influenced by social online media by using art theories in compliance with the creation of visual art works as a medium to state a point. This research aimed to raise awareness of current events as well as stimulate thought and carefulness amongst audiences.

ปริญญาบัตร

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรม
การบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์
เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

ของ

สุชาติ น้บเงินอนันต์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

วันที่ เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2559

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาบัตร

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลักประธาน
(อาจารย์ ดร.เด่นพงษ์ วงศาโรจน์) (รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวันย์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร. พิศรวีส ภูทอง)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.เด่นพงษ์ วงศาโรจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุน และความกรุณาอย่างยิ่งจากคณะกรรมการ รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัลย์ และประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์และประธานหลักสูตร ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัย อาจารย์เตนพงษ์ วงศาโรจน์ และ อาจารย์ พิสรวิทย์ ภูทอง ที่คอยชี้แนะแนวทาง แนะนำแนวคิดใหม่ๆ เปิดทัศนะ และช่วยวางแผนการทำงานไม่ให้หลุดประเด็น ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขปริญญานิพนธ์จนเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.ถนอม ชำภักดิ์ ขอขอบคุณอาจารย์ ดร.เกษม เพ็ญพิรินทร์ ขอขอบคุณอาจารย์ ดร.บัณฑิต จันทร์โรจน์กิจ ที่ให้ความรู้ และแนวความคิดด้านทฤษฎีและหลักศิลปะสมัยใหม่ ขอขอบคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะจิณตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ความรู้ทางด้านศิลปะ และการสร้างสรรค์งานศิลปะตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัว นับเงินอนันต์ คุณพ่อวิชัย นับเงินอนันต์ คุณแม่วาเต นับเงินอนันต์ และสมาชิกทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือในทุกๆด้าน ให้ความรัก และความเข้าใจ เป็นกำลังใจ เป็นที่ปรึกษา ขอขอบคุณ ภารดา ประภาส ศรีเจริญ ที่ให้การสนับสนุนทุนการศึกษา คอยให้คำปรึกษา และให้กำลังใจตลอดมา ขอคุณ ผศ.ดร.พลับพลึง คงชนะ และครอบครัว ศรัทธา อิศโรธกุล ที่ให้การสนับสนุน และให้คำปรึกษาตลอดมา ขอขอบคุณ คุณแม่ พัชรินทร์ หงส์ชนันท์ ที่คอยสนับสนุน และให้คำปรึกษา ขอขอบคุณเพื่อนๆจันททัศน์ทุกคน ที่คอยชี้แนะ คอยช่วยเหลือ ขอขอบคุณนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ทุกคน ที่ให้การสนับสนุนและให้ความร่วมมือในการทำวิจัย ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องที่ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ท้ายที่สุด ขอขอบคุณ โรงเรียนเซนต์โยเซฟแม่ระมาด และโรงเรียนลาซาลโชติรวี นครสวรรค์ ที่ให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสเรียนหนังสือจนสำเร็จมหาบัณฑิต จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุชาติ นับเงินอนันต์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ข้อตกลงเบื้องต้น	4
กรอบแนวความคิดในการวิจัย	5
นิยามคำศัพท์เฉพาะ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบริโศคนิยม	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ	19
ความเชื่อ และปรัชญาในการเขียนตามแนวลัทธิเรียลลิสม์	37
การสร้างแบบสอบถาม	37
เอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
3 วิธีดำเนินการวิจัย	49
ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ	50
ประชากร และกลุ่ม ตัวอย่าง	50
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	50
วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	57
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	57
การวิเคราะห์ข้อมูล	57
วิเคราะห์จากแบบสอบถาม	58
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	60
ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล	61
ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา	65
ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติที่มีต่อการใช้สื่อและโฆษณา	68
ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรม	71

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	
ส่วนที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 1 กิน กิน	72
ส่วนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน	73
ส่วนที่ 7 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 3 Social	74
ส่วนที่ 8 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น	75
ส่วนที่ 9 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 5 อร่อยมั๊ย	76
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	82
ความมุ่งหมายของวิจัย	82
ความสำคัญของการวิจัย	82
ขอบเขตของการวิจัย	83
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	83
การเก็บรวบรวมข้อมูล	85
การวิเคราะห์ข้อมูล	85
สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล	85
อภิปรายผล	90
ข้อเสนอแนะที่ได้การวิจัย	99
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	99
บรรณานุกรม	100
ภาคผนวก	103
ภาคผนวก ก	104
ภาคผนวก ข	106
ภาคผนวก ค	117
ภาคผนวก ง	119
ภาคผนวก จ	123
ประวัติย่อผู้วิจัย	126

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นที่กำลังศึกษา ระดับผลการศึกษา เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน ที่พักอาศัย และรายได้ และระดับการศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้.....	61
2 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณาผ่านช่องทางและประเภทสื่อโฆษณา ที่ทำนบวิโรค กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (N=100).....	66
3 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณาชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ ที่ทำนบวิโรคกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	67
4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่างๆกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	68
5 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	69
6 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอน กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	70
7 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นในการรับชมการแสดง งานจิตรกรรมประกอบวิจัยกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	71
8 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 1 กิน กิน กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	72
9 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	73
10 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 3 Social กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	74
11 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	75
12 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อ ผลงานชุดที่ 5 อร่อยไหม กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100).....	76

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	5
2 วสันต์ สิทธิเขตต์.....	19
3 หนึ่งในภาพ นิทรรศการ 10ฉากชั่ว การเมืองไทย.....	20
4 มวลมหาประชาชนผลงานวสันต์ สิทธิเขตต์.....	25
5 ห้องทำงานที่พระโขนง.....	25
6 ลำพู กั้นเสนาะ.....	26
7 ครอบครัวเพื่อน(รัก).....	28
8 สตูดิโอ ที่บ้าน.....	30
9 My beloved ticket collector.....	30
10 รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง.....	31
11 ห้องทำงาน.....	31
12 Fukuoka Asian Art Museum.....	32
13 ห้องทำงานอัมรินทร์ บุปศิริ(วันอังคาร ที่ 16 มิถุนายน 2552).....	32
14 นักเรียน(วันอังคาร ที่ 16 มิถุนายน 2552).....	34
15 ห้องทำงาน.....	34
16 Mirror No.4200 x 230 cm.....	36
17 บรรยากาศห้องแสดงนิทรรศการ Alone 2012.....	36
18 ผลงานชิ้นที่ 1 ภาพร่าง “เล่น”.....	51
19 ผลงานชิ้นที่ 2 ภาพร่าง “กิน กิน กิน”.....	52
20 ผลงานชิ้นที่ 3 ภาพร่าง “นักเรียน”.....	53
21 ผลงานชิ้นที่ 4 ภาพร่าง “เรียน”.....	54
22 ห้องทำงาน.....	55
23 ผลงานชุดที่ 1 กิน กิน.....	90
24 ผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน.....	92
25 ผลงานชุดที่ 3 Social.....	93
26 ผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น.....	95
27 ผลงานชุดที่ 5 อร่อยมั๊ย.....	97

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในยุคของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ยุคบริโภคนิยม สินค้าอุปโภค บริโภคต่างๆนิยมใช้การโฆษณา เพื่อเข้าถึงมือผู้รับข่าวสารอย่างรวดเร็ว การสื่อสารกันในกลุ่มเด็กนักเรียนด้วยกันก็สื่อสารผ่านแอปพลิเคชันต่างๆมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดผู้วิจัยเป็นครูสอนโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์เขตกรุงเทพฯ ได้มีโอกาสเห็นและสัมผัสพฤติกรรมของเด็กสมัยใหม่ซึ่งผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่เด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เนื่องจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คือวัยที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่นและเป็นวัยที่ยังมีวุฒิภาวะน้อยขาดประสบการณ์ที่ช่วยในการตัดสินใจในการวินิจฉัยเมื่อเกิดสถานการณ์ที่ต้องมีการวิเคราะห์และต้องตัดสินใจ ประเด็นนี้ทำให้วัยรุ่นตกเป็นเหยื่อของการใช้เทคนิคการสื่อสารของการโฆษณาเป็นอย่างมาก แม้จะมีข้อบังคับการใช้โทรศัพท์มือถือจากทางโรงเรียนอย่างชัดเจนว่าไม่อนุญาตให้ใช้โทรศัพท์ระหว่างเรียน ยกเว้นในกรณีที่ได้รับอนุญาตจากครูและโทรศัพท์มือถือให้นำมาในกรณีจำเป็นซึ่งเปิดใช้ในเวลาก่อนเข้าเรียน และหลังเลิกเรียนหรือ เวลา 7.45 น.-16.00 น. หากพบเห็นการใช้โทรศัพท์ จะถูกริบ และคืนให้หลังจากจบภาคเรียน (โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์. 2558: 47)

ผู้เป็นครูต้องมีบทบาทต้องคอยชี้แนะและอบรม เพื่อให้เด็กนักเรียนเหล่านี้อยู่ในวินัยรู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบ อยู่ในสังคมได้เพราะนักเรียนเหล่านี้คือเยาวชนที่ต้องดูแลชาติบ้านเมืองในอนาคตในยุคของเทคโนโลยีสื่อสาร สิ่ง que เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อเด็กนักเรียนกลุ่มนี้คือ การบริโภค โดยที่เหตุผลอาจมาจากการทำตามเพื่อนบ้างก็มาจากการลอกเลียนแบบดารา หรือตามสื่อต่างๆพฤติกรรมดังกล่าวซึ่งดูเหมือนพวกเขา กำลังบริโภควัตถุต่างๆอย่างเพิลิตเพิลิน แต่ในทางกลับกันแล้ว พวกเขากลับถูกสื่อหรือวัตถุบริโภคพวกเขาเสียมากกว่าพฤติกรรมเหล่านี้ทำให้เด็กขาดระเบียบวินัยขาดความรับผิดชอบในชั้นเรียนซึ่งน่าเป็นห่วงอย่างมากต่อสภาวะเด็กสมัยใหม่ แม้ทางโรงเรียนจะมีข้อบังคับ มีกฎเกณฑ์ ในการใช้โทรศัพท์ เครื่องมือสื่อสารก็ตาม แต่ก็ยากที่จะควบคุมได้อย่างจริงจัง เพราะด้วยเหตุผลหลายๆ ด้าน เช่น ฐานะเร่งด่วนจากผู้ปกครอง การเดินทางกลับบ้านของเด็กนักเรียน จึงไม่สามารถใช้กฎได้อย่างเต็มที่ การเสนอและบรรเทาปัญหาด้วยภาพวาดจิตรกรรม จึงเป็นอีกทางหนึ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนมีจิตสำนึกมากขึ้น เมื่อเห็นถึงเนื้อหาของภาพวาดที่สะท้อนการบริโภคอย่างขาดวินัย

สังคมการบริโภคของเด็กนักเรียนสมัยใหม่ไม่ใช่เป็นเพียงเรื่องการเสพรสชาติอาหาร ความงามทางตา หู จมูก ลิ้นและกาย หรือที่เรียกว่าความคุณ 5 เท่านั้นแต่ยังเป็นการเสพเพื่อผลทางใจ เช่น เพื่อให้รู้สึกดีกับตัวเอง หรือรู้สึกว่าเป็นคนใหม่ที่ดีกว่าเก่าต้องการการยอมรับจากเพื่อนในกลุ่ม เพื่อมีตัวตนใหม่ที่น่าปรารถนา น่าชื่นชม โดยสังเกตจากการเข้ากลุ่มกันในแต่ละกลุ่มที่สำคัญ นักเรียนเหล่านี้ยังไม่มีรายได้เป็นของตนเอง ส่วนใหญ่แล้ว ได้เงินจากผู้ปกครองเป็นหลัก อิทธิพลของบริโภคนิยมซึ่งกลายเป็นกระแสใหญ่ของโลกที่เด็กๆ ยุคใหม่ทั่วโลกก็มีลักษณะที่คล้ายๆ กัน คือ การมุ่งหมายแต่เรื่องส่วนตัว และการก้มหน้าจ่ออยู่กับหน้าจอ จึงทำให้เด็กๆ เห็นแก่ตัวมากขึ้นในยุคของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ยุคบริโภคนิยม สินค้าอุปโภค บริโภคส่วนใหญ่มักใช้การโฆษณา เพื่อเข้าถึงมือผู้รับข่าวสารอย่างสังคมบริโภคสังคม (ภูเบศร์ สมุทรจักร; และมนสิการ กาญจนะจิตรา. 2557)

บริโภคนิยมในปัจจุบันนี้มีผู้จำกัดความและให้ความหมายไว้มากมายไม่ว่าจะเป็น พระไพศาล วิสาโลพูดถึงบริโภคนิยมว่า เป็นการบริโภคการใช้จ่ายเกินความจำเป็นและไม่ใช้แค่การเสพจากประสาททั้ง 5 แต่ยังเป็นการเสพทางใจ เพื่อสนองความต้องการทางใจและเป็นคนใหม่ที่ผู้คนยอมรับ ซึ่งเข้ากับความเป็นวัยรุ่น วัยที่ต้องการกำลังใจ ต้องการความเชื่อมั่นที่สำคัญต้องการการถูกยอมรับจากเพื่อนฝูงเป็นอย่างมาก ดังนั้น การบริโภค ของเด็กกลุ่มนี้จึงค่อนข้างเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ทั้งหมด เป็นการอธิบายการบริโภคสมัยใหม่ถึงการแสดงออกซึ่งความเป็นปัจเจกบุคคล ภายในขอบเขตของทุนนิยม อันเป็นการแสดงออกซึ่ง ความทันสมัย ผ่านสุนทรียศาสตร์และเป็นการแสดงออกถึงความหลากหลายโดยธรรมชาติของการบริโภค

จากข้อมูลข้างต้นและจากสภาพในห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้สัมผัส ปัญหาพฤติกรรมการบริโภคนั้นมีทั้งด้านดีและด้านเสีย (อาจมีทั้งสร้างอิสระในการตัดสินใจในกลุ่มเด็กมัธยมตอนต้น ในขณะที่หากเด็กนักเรียนละเลยในเรื่องของ วินัย ความรับผิดชอบ สิ่งเหล่านี้อาจทำให้เด็กนักเรียนขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ต่อสังคม ซึ่งส่งผลต่ออนาคตของบ้านเมืองอย่างแน่นอน) ทั้งนี้และทั้งนั้น ข้าพเจ้าก็ไม่ปฏิเสธสังคมออนไลน์โดยสิ้นเชิง ข้าพเจ้าให้ความเคารพต่อความเป็นส่วนตัวของนักเรียนทุกคนโดยใช้ผลงานศิลปะในการสะท้อนแนวคิด โดยให้นักเรียนเลือกกระทำในสิ่งที่ตนเองได้รับผลประโยชน์ เพราะในโลกโซเชียลนั้นก็มีประโยชน์มากมายโดยที่บางที ผู้ใหญ่ก็อาจไม่เข้าถึงความเป็นเด็กอย่างถูกต้องจึงเกิดการมองเด็กในด้านลบอยู่ตลอดเวลา

การใช้สื่อสร้างสรรค์ทางศิลปะแนวทางเอ็กเพรสชันซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้วิจัยสามารถใช้สะท้อนความจริง กระตุ้นความคิด เพื่อให้นักเรียนมัธยมตอนต้นตระหนักและคิดมากขึ้นและเกิดความเข้าใจต่อการบริโภคมากขึ้น เป็นการนำเสนอให้ความรู้และสร้างจิตสำนึกที่ดีให้กับเด็กนักเรียนให้มีวุฒิภาวะในการบริโภคให้เกิดผลประโยชน์แก่เด็กนักเรียนมากยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโศคและผลกระทบในกลุ่มเด็ก มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3 โรงเรียน พระฤทัย คอนแวนต์ เขตคลองเตย)
2. เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรคศิลปะแนวทางเรียวลิสต์เอ็กเพรสชั่นนิสม์และศึกษาการสร้างงานของศิลปินจำนวน3คน
 - 2.1 วสันต์ สิทธิเขตต์
 - 2.2 อัมรินทร์บุพศิริ
 - 2.3 ลำพู กันเสนาะ
3. เพื่อนำข้อมูลจากการข้อ 1 และ ข้อ 2 มาสร้างสรรคเป็นงานศิลปะประเภทจิตรกรรมและนำเสนอต่อสาธารณชนตลอดจนได้รับการบรรเทาโดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการบรรเทาปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโศคของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตยและสังคมทั่วไป ให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและทราบถึงความสำคัญของปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโศคและการเสนอต่อสาธารณชน
2. เพื่อใช้งานศิลปะเป็นสื่อในการบรรเทาปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโศค
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมและบุคคลทั่วไปให้เข้าใจถึงปัญหาและผลกระทบต่อเด็กมัธยมตอนต้น ซึ่งเป็นอนาคตของชาติ
4. เพื่อจะได้ทราบถึงผลของการติตโตเซียลในขณะที่ทำการเรียนการสอนนั้นเป็นไปในทิศทางที่ดีหรือไม่ดีและผู้ใหญ่ควรมองเด็กยุคใหม่อย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้จึงกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการบริโศค การถูกบริโศคในกลุ่มเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นและนำมาสร้างเป็นงานศิลปะ
2. ขอบเขตประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือบุคลากรและเจ้าหน้าที่ ตลอดจนนักเรียนในโรงเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตยกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร โรงเรียนพระฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตยแบบกลุ่มตัวอย่างเจาะจงที่เข้ามาชมนิทรรศการ

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น คือ ภาพผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อเป็นภาพสะท้อนปัญหาพฤติกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์

3.1.1 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเฟรมผ้าใบแคนวาส พร้อมเขียน ดินสอ ปากกา สีน้ำมัน น้ำมันสน น้ำมันลินสีด

3.1.2 การออกแบบด้วยดินสอ ปากกา หรือสีไม้

3.1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวาดภาพร่างผลงานพอสังเขปเมื่อได้ภาพพอเข้าใจแล้ว ก็เริ่มวาดลงบนเฟรมผ้าใบและใส่รายละเอียดเพิ่มเติมตามสมควรและลงสีน้ำมันตามแบบร่าง เพื่อแสดงงานนิทรรศการต่อไป

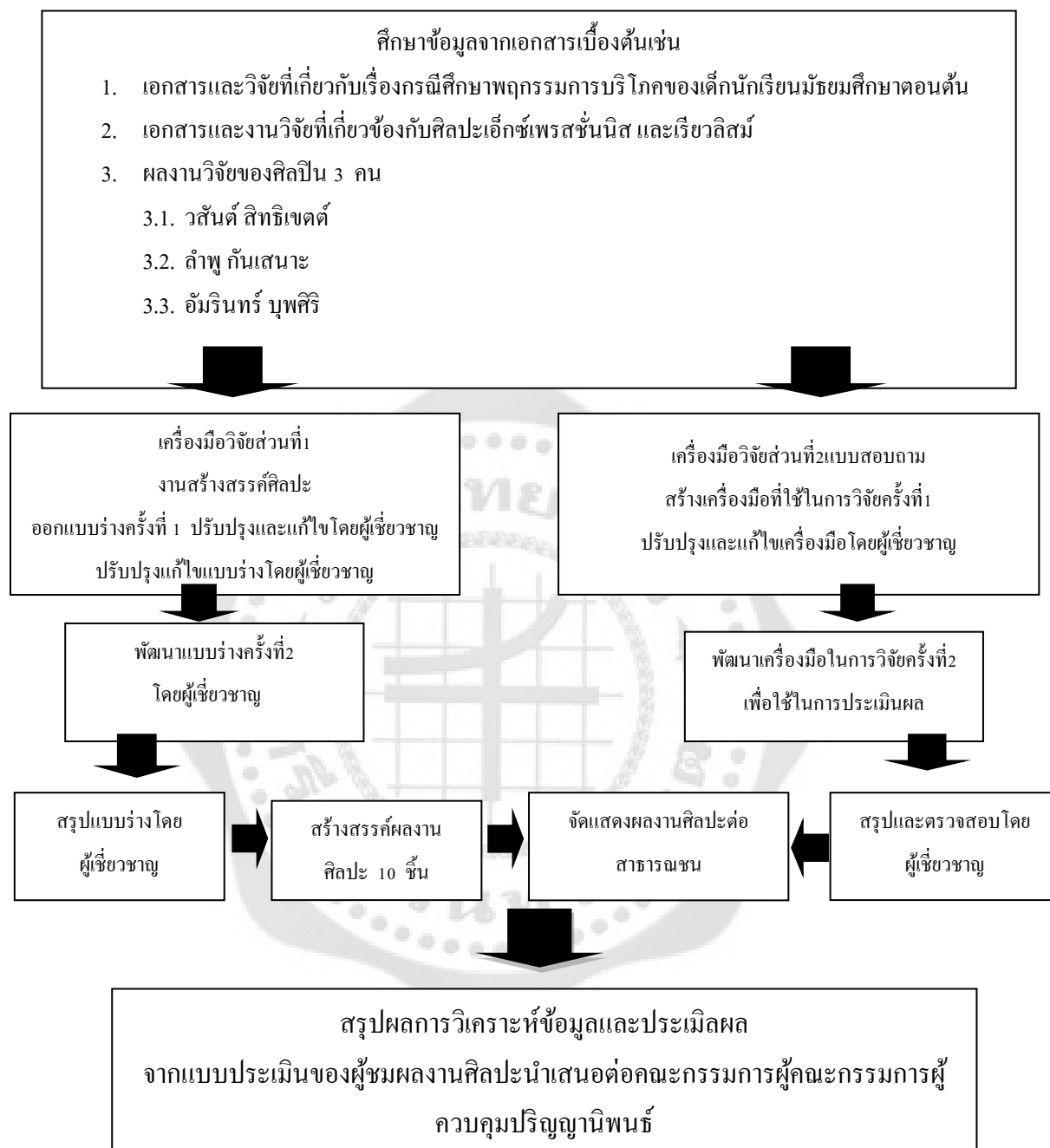
3.2 ตัวแปรตาม คือ คุณค่าทางศิลปะจากแบบประเมินของนักเรียนแต่ละคนต่องานศิลปะชิ้นนั้นๆ ที่ให้ความรู้สึกและสื่อความหมายทำให้ผู้เข้าชมนิทรรศการศิลปะ ได้รับรู้ถึงปัญหาเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคของเด็กมัธยมตอนต้นเมื่อผู้เข้าชมนิทรรศการได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วปัญหาดังกล่าวอาจได้รับการบรรเทาให้น้อยลงไปจากสังคมไทย

ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์กรณีศึกษาเรื่องสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ โดยมุ่งประเด็นการใช้โทรศัพท์และการกินขนมในห้องเรียนเป็นหลัก เพื่อศึกษาเรียนรู้พฤติกรรมการบริโภคและติดสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนในขณะอยู่ในช่วงเวลาเรียนเพื่อนำแนวคิดเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ เป็นเครื่องมือให้ผู้ได้รับชมตระหนักถึงปัญหาการบริโภคของเด็กไทยในปัจจุบันการทำวิจัยครั้งนี้ผู้เขียนได้ใช้ข้อมูลจาก ตำรา บทความ วิชาการงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค ทางทฤษฎีที่ปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต งานวิจัย และนำมาวิเคราะห์

เพื่อสร้างสรรค์เป็นภาพร่างเหมือนจริง จำนวน 10 ภาพ โดยมีขนาดต่างกัน แล้วนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงให้เหลือ 5 ภาพ แล้วนำมาสร้างเป็นผลงานจริง เป็นผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาดกว้าง 200 x 200 cm. จำนวน 2 ชิ้น และ ขนาด 200 x 150 cm. จำนวน 3 ชิ้น

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

นิยามคำศัพท์เฉพาะ

บริโภคนิยม หมายถึง พฤติกรรมการบริโภคของบุคคลต่างๆ ที่มีการลอกเลียนแบบ และตามแฟชั่นนิยม ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของและเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน อาหารการกินที่นิยมตามกระแส ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น โทรศัพท์มือถือที่ตามยุคสมัย เสื้อผ้า กระเป๋า เป็นต้น

นักเรียนช่วงชั้นมัธยมตอนต้น หมายถึง กลุ่มเด็กนักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 3 หรือเด็กนักเรียนช่วงอายุ 12 -15 ปี และเป็นวัยที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ

เอ็กซ์เพรสชันนิสซึม (Expressionism) หมายถึง ศิลปะที่แสดงอารมณ์ หรือสำแดงพลังโดยฉับพลัน โดยมีวัตถุประสงค์ของกระบวนการนี้เพื่อการแสวงหาความหมายของ ความรู้สึกมีชีวิตชีวาและประสบการณ์ทางอารมณ์แทนความจริงทางวัตถุ นิยมใช้สีและการตัดเส้นรอบนอกเพื่อให้รูปทรงเด่นชัดและแข็งแกร่ง

เรียลลิสม์ (Realism) หรือสำนิยม หมายถึง ลัทธิที่มีความคิดและการสร้างงานโดยยอมรับสภาพความจริง เป็นความจริงที่มองเห็นและพิสูจน์ได้ ในทางศิลปกรรมหมายถึงผลงานที่เป็นความจริงทั้งเรื่องราวเนื้อหาและรูปแบบ หรือเรียกว่า สำนิยมสำครมนิยมเป็นต้น



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบริโภคนิยม
 - 1.1 ความหมายของบริโภคนิยม
 - 1.2 สาเหตุของการนำไปสู่การบริโภค
 - 1.3 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภค
 - 1.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับบริโภคนิยม
 - 1.3.2 บริโภคนิยมที่มากับสื่อ
 - 1.3.3 ค่านิยม กับพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนไทย
 - 1.3.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ
 - 1.3.5 ทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์(Motivation theory)
 - 1.3.6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
 - 1.3.7 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ
 - 1.4 ลักษณะการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ
 - 2.1 ศิลปินและผลงานที่สำคัญของศิลปะแนวทางเอ็กซ์เพรสชันและเรียลลิซึม
 - 2.1.1 วสันต์สิทธิเขตต์
 - 2.1.2 ลำพูนเสนาะ
 - 2.1.3 อมรินทร์บุปผศิริ
3. ความเชื่อและปรัชญาในการเขียนตามแนวลัทธิเรียลลิซึม
4. การสร้างแบบสอบถาม
5. เอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบริโภคนิยม

1.1 ความหมายของบริโภคนิยม

บริโภคนิยม (Consumerism) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในวิถีการผลิตแบบทุนนิยมสมัยใหม่ โดยมีจุดประสงค์ทำให้มนุษย์มีความต้องการบริโภคนิยมมากขึ้น มนุษย์ที่อยู่ในฐานะของผู้บริโภคย่อมมีความต้องการเพื่อรักษาการขยายตัวและการดำรงอยู่ของการผลิตได้ทำให้การตอบสนองต่อความต้องการในทุกส่วนของชีวิตมนุษย์ให้กลายเป็นการบริโภคเพื่อแสวงหาความพึงพอใจผ่านวัตถุในรูปแบบของสินค้าและบริการ

เนื่องจากกรอบคิดเรื่องบริโภคนิยมมีความหมายที่กว้าง ดังนั้นการศึกษาและทำความเข้าใจพฤติกรรมการณ์การบริโภคของมนุษย์ในสังคมบริโภคนิยมนั้นต้องอาศัยการศึกษาที่หลากหลายและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นกว่าการทำความเข้าใจการบริโภคเฉพาะภายในบริบททางเศรษฐศาสตร์เพราะกิจกรรมการบริโภคในปัจจุบันมิใช่เป็นการกระทำเพื่อตอบสนองแต่ความต้องการพื้นฐานทางร่างกายหรือความต้องการที่มีเหตุมีผลบนพื้นฐานความเข้าใจในทฤษฎีอรรถประโยชน์ (Utility) หรือทฤษฎีความพึงพอใจ (Pleasure theory) เท่านั้น แต่จะต้องขยายความสนใจออกไปสู่การตอบสนองต่อความต้องการด้านอื่นๆของผู้บริโภคที่สลับซับซ้อนกว่า บนพื้นฐานของความเข้าใจในมิติต่างๆ เช่นจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) มานุษยวิทยา (Anthropology) สังคมวิทยา (Sociology) และสัญวิทยา (Semiology) เป็นต้น

การก้าวเข้ามามีบทบาทของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมได้ทำให้พรมแดนของการแบ่งประเภทหรือระบบคุณค่าที่แตกต่างกันเริ่มจางลงและสูญหายไปมากที่สุด โดยที่กระบวนการทำให้สรรพสิ่งทุกประเภทกลายเป็นสินค้าที่แลกเปลี่ยนกันได้ (Commodisation) นี้เองที่เป็นพลังของระบบทุนนิยมและระบบเศรษฐกิจแบบเงินตราที่ผลักดันให้ระบบคุณค่าหมดความหลากหลาย (ยศ สันตสมบัติ. 2537)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า บริโภคไว้ว่า บริโภค หมายถึง กิน กล่าวคือใช้เฉพาะอาการที่ทำให้ล่วงล้ำคอลงไปสู่กระเพาะ เช่น บริโภคอาหาร เสพ เช่น บริโภคกำไลเส้นเปลืองใช้สอย เช่น บริโภคสมบัติคู่กับอุปโภค

ชิฟแมน และคานุก (Schiffman; & Kanuk. 1994) ได้ให้ความหมายของ พฤติกรรมผู้บริโภค (Consumer Behavior) หมายถึง พฤติกรรมซึ่งผู้บริโภคทำการค้นหาการซื้อการใช้การประเมินผลการใช้สอยผลิตภัณฑ์และการบริการซึ่งคาดว่าจะสนองความต้องการของเขา

ปีเตอร์ โอลเซน (Peter Olsen. 1990: 5) สมาคมการตลาดแห่งสหรัฐอเมริกาได้ให้ความหมายของพฤติกรรมผู้บริโภค หมายถึง “พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตของมนุษย์ซึ่งดำเนินไปภายใต้ผลสะท้อนที่เกิดภาวะแวดล้อม พฤติกรรมความรู้สึกนึกคิดและความรู้ความเข้าใจของมนุษย์ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ”

สุริชัย หวันแก้ว (2540: 1) ได้กล่าวว่า“พฤติกรรมการณ์การบริโภคนิยมแบบนิสยไม่ตีบริโภคนิยมแบบฟุ่มเฟือยซึ่งเป็นรสนิยมของบุคคลต่างๆสะท้อนด้านสังคมของกลุ่มนั้นๆเช่น อายุเพศอาชีพหรือชนชั้นรสนิยมของพวกเขายังแสดงถึงการมีรสนิยมค่านิยมตลอดจนรูปแบบการดำเนินชีวิต”

เสรีวงศ์ มณฑา (2543: 193) กล่าวว่า“พฤติกรรมการณ์การบริโภคนิยมผู้ที่มีความต้องการซื้อพฤติกรรมการณ์การใช้การบริโภคในชีวิตประจำวันที่ทำให้ตัวเองเกิดความพึงพอใจในสิ่งที่ตนเองต้องการให้เกิดความพึงพอใจเพราะผู้บริโภคคือผู้ที่ต้องการซื้อและพฤติกรรมการณ์การใช้”

กัลยา กนกกุลสงศ์ (2547: 1) กล่าวว่า การบริโภคเพื่อวัฒนธรรม บริโภคสัญลักษณ์ของสิ่งนั้นๆ บริโภคอยู่ได้แม้ในสังคมนั้นเป็นสังคมที่บริโภคไม่เท่าเทียมกัน จะเห็นความแตกต่างระหว่างคนที่บริโภคได้มากและบริโภคได้น้อย ทำให้เกิดช่องว่างขึ้นแต่ยังพบการกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการบริโภคที่เผยแพร่ทางสื่อ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า พฤติกรรมผู้บริโภคตามกระแสนิยมหมายถึงการบริโภคของบุคคลใดบุคคลหนึ่งเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือรสนิยมของบุคคลต่างๆที่สะท้อนสังคมกลุ่มนั้นโดยตรงกับการจัดหาให้ได้มาและการใช้ซึ่งสินค้าและบริการภายใต้กระบวนการตัดสินใจซึ่งมีมาอยู่แล้วเช่น ชื้ออะไร ทำไมจึงซื้อซื้อเมื่อไรอย่างไร ที่ไหนและบ่อยแค่ไหนเพื่อตอบสนองและต้องการให้ตัวตนมีความเท่าเทียมกับสากล หรือเหนือกว่า ซึ่งเป็นความต้องการพื้นฐานของตนเองเพื่อให้เกิดการยอมรับในสังคมนั่นเอง

พฤติกรรมผู้บริโภคนิยมสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

ผู้วิจัยได้แบ่งการบริโภคออกเป็น 3 ประเภท

1. การบริโภคนิยมเพื่อวัฒนธรรมตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจจิตใจสำคัญ ค่านิยมความต้องการมีความเชื่อว่าความสุขอยู่ที่การบริโภคในทัศนคติของการบริโภคนิยมคือเส้นตรงที่พุ่งสูงขึ้นเรื่อยๆ ไม่มีที่สิ้นสุด

2. การบริโภคเพื่อแสดงสัญลักษณ์ทางสังคมซึ่งสะท้อนถึงฐานะทางสังคมเพื่อเป็นการได้มาซึ่งการยอมรับจากสังคมเพื่ออวดรวยหรือเพื่อหน้าตาเพื่อความโก้เก๋เพื่อความภูมิใจฐานะมั่งอวดมั่งอวดมีเนื่องจากต้องการให้ใครๆ ยอมรับในตัวตนหรือเห็นว่าให้ตัวตนสูงเด่นในสายตาของคนทั่วไป

3. การบริโภคนิยมตามแบบอย่างโฆษณา บริโภคสัญลักษณ์ของสิ่งนั้น ๆ ทำให้เกิดแรงจูงใจการกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการบริโภคที่เผยแพร่ทางสื่อตามแนวทางสังคม เพราะยี่ห้อหรือตราสินค้าสร้างภาพลักษณ์ของสื่อมวลชนโดยการโฆษณาชวนเชื่อให้สามารถสร้างให้คนเชื่อว่าถ้าบริโภคนิยมสิ่งนั้นๆแล้วจะทำให้พบกับความสุขได้

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความหมายพฤติกรรมการบริโภคนิยม หมายถึง พฤติกรรมการบริโภคนิยมเป็นการบริโภคสัญลักษณ์ของสินค้านั้นๆที่เป็นสินค้าฟุ่มเฟือยโดยมีการกระตุ้นให้เกิดความต้องการในการบริโภคที่เผยแพร่ทางสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมการบริโภคนิยมได้ 3 ประเภท ได้แก่การบริโภคนิยมเพื่อวัฒนธรรมการบริโภคเพื่อแสดงสัญลักษณ์ทางสังคมและการบริโภคนิยมตามแบบอย่างโฆษณาเป็นต้น

1.2 สาเหตุของการนำไปสู่การบริโภค

ในบทความวิจัยนี้มุ่งอธิบายถึงสาเหตุพฤติกรรมการบริโภคที่มีความซับซ้อนในลักษณะในกลุ่มวัยรุ่น ที่กล่าวว่าซับซ้อนนั้นเนื่องจากเป็นพฤติกรรมการบริโภคที่ไม่สมเหตุสมผลตรงไปตรงมา ตามประเภท ลักษณะและปริมาณที่ควรจะเป็น ได้แก่การใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินวัยการบริโภคเพื่ออวด การซื้อโดยขาดการไตร่ตรองและความเป็นวัตถุนิยมของวัยรุ่นอาจกล่าวโดยรวมได้ว่าพฤติกรรมการบริโภคทั้ง 4 ลักษณะนี้ เป็นลักษณะของความนิยม ความลุ่มหลง หรือคลั่งไคล้ในการซื้อและการบริโภค อย่างที่เรียกว่าการบริโภคนิยมซึ่งอาจตรงกับคำว่า Consumerism ในบางความหมาย

ทั้งนี้เนื่องจากคำว่า Consumerism นั้นถูกตีความหลากหลายทั้งในเชิงบวกและลบ โดยความหมายที่พ้องกับงานเขียนนี้เป็นความหมายเชิงลบที่กล่าวถึง ลักษณะความเป็นวัตถุนิยมอย่างรุนแรง (Excessive materialism) รวมทั้งการที่ผู้ผลิตสินค้าให้ความสำคัญกับการตอบสนองความต้องการของลูกค้าโดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสมใดๆ โดยยึดหลักที่ความต้องการของลูกค้าสำคัญที่สุดบริษัทอยู่ได้ด้วยเงินจับจ่ายของลูกค้าและลูกค้าถูกต้องเสมอ ซอเรลล์ (Sorell. 2013: 72)

สาเหตุของการบริโภคนั้น แบ่งเป็น 4 ประเภทดังนี้

1.2.1 การใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินวัย (Premature affluence)

การศึกษาพฤติกรรมกรรมการบริโภคของวัยรุ่นได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางจากทั้งนักวิชาการและเจ้าของสินค้าและบริการเนื่องจากวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อสูง มีการตัดสินใจซื้อที่ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล (Hwang; & Kundumpully. 2012) รวมทั้งการที่กลุ่มวัยรุ่นนี้มียาใช้ได้ที่ไม่ต้องคำนึงถึงการเก็บสะสมระยะยาว หรือมีภาระการใช้จ่ายในการดำรงชีวิตประจำวันมากเกินไป ไม่ว่าจะเป็นรายได้ที่มาจากผู้ปกครองหรือรายได้ที่ตนเองหาเองได้จากการทำงานพิเศษแมค เนล (Mc Neal. 1990)

1.2.2 การบริโภคเพื่ออวด (Conspicuous Consumption)

แนวคิดเรื่องการบริโภคสินค้าหรือบริการให้เป็นจุดสนใจเพื่ออวดนั้นได้รับการกล่าวถึงเป็นเวลากว่า 100 ปีมาแล้วโดยธอร์สเตนวีเบลน(Thorstein Veblen)เป็นบุคคลที่ได้เริ่มกล่าวถึงพฤติกรรมบริโภคเพื่ออวดในหนังสือ“The Theory of the Leisure Class” (ทฤษฎีของชนชั้นที่มีเวลาว่าง) ในปี ค.ศ. 1899 ที่พบว่าผลกระทบของการปฏิวัติอุตสาหกรรม ก่อให้เกิดการแบ่งแยกของสังคมชนชั้น โดยเกิดชนชั้นที่สูงกว่าและชนชั้นที่ต่ำกว่า

ตามทฤษฎีของวีเบลนผู้ที่มีสถานะทางสังคมที่สูงจะบริโภคทั้งสินค้าและบริการให้เป็นที่สังเกตเห็นเพื่อเป็นการแสดงให้เห็นถึงความร่ำรวยของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่สถานะทางสังคมที่สูงยิ่งขึ้นไปอีก การบริโภคสินค้าหรือบริการต่างๆ ที่มีราคาแพง มีภาพลักษณ์ที่หรูหราจึงเป็นไปเพื่อการแสดงสถานะทางสังคม ดังนั้น ทฤษฎีนี้มีรากฐานมาจากความต้องการสถานะทางสังคมของมนุษย์และการให้ความสำคัญกับวัตถุสิ่งของที่เป็นตัวชี้วัดถึงสถานะทางสังคม

1.2.3 การซื้อโดยขาดการไตร่ตรอง (Impulsive buying)

นักวิชาการด้านพฤติกรรมผู้บริโภคมองว่าพฤติกรรมการซื้อโดยขาดการไตร่ตรอง (Impulsive buying) เป็นปรากฏการณ์ทางพฤติกรรมศาสตร์อย่างหนึ่ง ซึ่งPironได้สังเคราะห์และให้ข้อสรุปเกี่ยวกับนิยามของการบริโภคลักษณะนี้อย่างน่าสนใจ ไพรอน (Piron. 1991)

การซื้อโดยขาดการไตร่ตรอง หมายถึง การซื้อที่ไม่ได้มีการวางแผนหรือคิดไว้ล่วงหน้า (Unplanned purchase) เป็นการซื้อที่เมื่อผู้บริโภคเห็นแล้วเกิดความต้องการอย่างฉับพลันและตัดสินใจซื้อทันที (DuPont Studies. 1945) นิยามนี้ สะท้อนให้เห็นว่าการตัดสินใจซื้อนั้นๆ กระทำด้วยความรวดเร็วซึ่งอาจเนื่องจากการขาดวิจาร์ณญาณ หรือเป็นเพราะมีข้อมูลมากเกินไปพออยู่แล้ว หรือเป็นการใช้ประโยชน์จากข้อมูลที่ผู้ขายในตลาดให้ไว้มากอยู่แล้วช่วยในการตัดสินใจ ซึ่งจะเป็นว่าการอธิบายเช่นนี้ให้เหตุผลไปทั้งเชิงบวกและเชิงลบ

1.2.4 ความเป็นวัตถุนิยม (Materialism)

วัตถุนิยม เป็นค่านิยมอย่างหนึ่งที่ทำให้ความสำคัญกับการครอบครองและการบริโภควัตถุโดยทฤษฎีที่เกี่ยวกับวัตถุนิยมนี้มีนำเสนออยู่สองมุมมองหลักๆ มุมมองแรกโดย Belk (1985) ที่ให้นิยามความเป็นวัตถุนิยม คือการให้ความสำคัญหรือมูลค่าต่อสมบัติและวัตถุต่างๆ ซึ่งสามารถวัดได้จากสามมิติหลัก คือ 1) ความรู้สึกหวงแหนในสมบัติของตนเองหรือการให้คุณค่ากับวัตถุสิ่งของที่ตนเองครอบครอง 2) ความใจแคบ การที่ไม่ชอบการต้องแบ่งปันสิ่งของของตนเองกับผู้อื่นและ 3) ความอิจฉาริษยา เมื่อผู้อื่นครอบครองวัตถุสิ่งของที่มากกว่าหรือมีมูลค่ามากกว่าจะเห็นได้ว่าแนวคิดนี้เน้นการอธิบายลักษณะนิสัยของคนที่มีความเป็นวัตถุนิยม โดยใช้วิธีการวัดระดับของการมีลักษณะนิสัยในสามมิตินี้

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การบริโภคของเด็กหรือคนทั่วไปนั้น ส่วนใหญ่เกิดจากจิตใจคือการหลงติดกับวัตถุ โดยขาดการยับยั้งความต้องการ เป็นการต้องการถูกยอมรับและการต้องการมีตัวตนใหม่ในสถานะสมัยใหม่ตามยุคสมัย จึงนำไปสู่การบริโภคที่เกินความจำเป็นและไร้ระเบียบวินัย

ปัจจัยภายนอกที่นำไปสู่การบริโภค

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าปัจจัยภายนอกที่พบในหลายการศึกษาพอสรุปได้ดังนี้

1. กลุ่มเพื่อน

เพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุดในช่วงของวัยรุ่นจากการศึกษาวิจัยคิดและกระบวนการตัดสินใจในเรื่องพฤติกรรมการบริโภคนิยมในเขตกรุงเทพมหานคร ศิวรักษ์ กิจชนะไพบุลย์ พบว่ากลุ่มวัยรุ่นที่ส่วนใหญ่ขาดความเชื่อมั่นในตนเองมักพึ่งพิงข้อมูลและความคิดเห็นหรือเลียนแบบจากกลุ่มเพื่อน และการมีพฤติกรรมการบริโภคนิยมของวัยรุ่น เป็นเพราะวัยรุ่นได้รับการกระตุ้นจากกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียนจึงใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อนรวมถึงการถ่ายทอดค่านิยมเรื่องการบริโภค ทั้งนี้กลุ่มเพื่อนของวัยรุ่นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมให้มีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างกว้างขวาง โดยกลุ่มเพื่อนจะก่อให้เกิดอิทธิพลต่อวัยรุ่นได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ลักษณะแรกเป็นการเปรียบเทียบทางสังคม (Social comparison) โดยการที่วัยรุ่นใช้พฤติกรรมและทักษะของกลุ่มเพื่อนมาเป็นบรรทัดฐานในการเปรียบเทียบหรือประเมินตนเองลักษณะที่สองคือการคล้อยตามกัน (Conformity) คือการที่วัยรุ่นรับเอาเจตคติพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติก่อให้เกิดวัฒนธรรม (ศิวรักษ์ กิจชนะไพบุลย์. 2550)

2. สื่อและการโฆษณา

สื่อและการโฆษณายเป็นปัจจัยหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคนิยมของวัยรุ่นและเยาวชนไทย จากการศึกษารับปัจจัยคัดสรรที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อและเทคโนโลยีของวัยรุ่นหญิงปวีนายุกตานนท์ พบว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิงที่คล้อยตามอิทธิพลของสื่อมากทำให้มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมการบริโภคนิยมสูง นอกจากนี้ผลการศึกษารับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคสื่อและเทคโนโลยีโดยธรรมชาติของสื่อและโฆษณานั้นจะมีความเด่นชัด คือ นอกจากต้องการให้ข้อมูล

ข่าวสารแล้ว ยังต้องทำหน้าที่โน้มน้าวใจอีกด้วย ดังนั้นทุกแง่มุมที่สามารถนำมาเป็นจุดขายหรือสร้างจุดประทับใจจะถูกนำมาใช้ในกรณีของผู้หญิงวัยรุ่นประเด็นที่ใช้สร้างความสนใจ คือ ความสวยงามของสิ่งต่างๆตลอดจนบริบทต่างๆที่ติดตามแบบในสื่อและโฆษณาและเป็นที่นิยมชมชอบของกลุ่มวัยรุ่นส่งผลให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมตามกระแสบริโภคนิยม (ปวีณา ยุคตานนท์. 2549)

3. ปัจจัยด้านสังคม (Social factor)

เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อ ลักษณะทางสังคมประกอบด้วยกลุ่มอ้างอิง ครอบครัว บทบาทและสถานะของผู้ซื้อ

3.1 กลุ่มอ้างอิง (Reference groups) เป็นกลุ่มที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับกลุ่มนี้จะมีอิทธิพลต่อทัศนคติ ความคิดเห็นและค่านิยมของบุคคลในกลุ่มอ้างอิง กลุ่มอ้างอิงแบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ

(1) กลุ่มปฐมภูมิ (Primary groups) ได้แก่ ครอบครัว (Family) เพื่อนสนิทและเพื่อนบ้าน

(2) กลุ่มทุติยภูมิ (Secondary groups) ได้แก่ กลุ่มบุคคลชั้นนำในสังคม เพื่อนร่วมอาชีพและร่วมสถาบัน บุคคลกลุ่มต่างๆในสังคมกลุ่มอ้างอิงจะมีอิทธิพลต่อบุคคลในกลุ่มทางด้านการเลือกพฤติกรรมและการดำรงชีวิต รวมทั้งทัศนคติและแนวความคิดของบุคคล เนื่องจากบุคคลต้องการให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่ม จึงต้องปฏิบัติตาม และยอมรับความคิดเห็นต่างจากกลุ่มอิทธิ นักการตลาดควรทราบว่ากลุ่มอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของผู้บริโภคอย่างไร เช่น การเผยแพร่ศาสนาคริสต์แก่กลุ่มวัยรุ่น จะใช้นักร้องชั้นนำของไทยที่วัยรุ่นโปรดปรานร้องเพลงเผยแพร่ศาสนา

3.2 ครอบครัว (Family) บุคคลในครอบครัวถือว่ามีอิทธิพลมากที่สุดต่อทัศนคติ ความคิดเห็นและค่านิยมของบุคคล สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อของครอบครัว การขายสินค้าอุปโภคจะต้องคำนึงถึงลักษณะการบริโภคของครอบครัวคนไทยจีนญี่ปุ่นหรือยุโรปซึ่งจะมีลักษณะแตกต่างกัน

3.3 บทบาทและสถานะ (Roles and statuses) บุคคลจะเกี่ยวข้องกับหลายกลุ่ม เช่น ครอบครัวกลุ่มอ้างอิง องค์กรและสถาบันต่างๆ บุคคลจะมีบทบาทและสถานะที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม เช่น ในการเสนอขายวิดีโอของครอบครัวหนึ่ง จะต้องวิเคราะห์ว่าใครมีบทบาทเป็นผู้คิดริเริ่ม ผู้ตัดสินใจซื้อผู้มีอิทธิพล ผู้ซื้อและผู้ใช้

4. ค่านิยมหรือคุณค่า (Value) และรูปแบบการดำรงชีวิต (Lifestyle)

ค่านิยมหรือคุณค่า (Value) หมายถึง ความนิยมในสิ่งของหรือบุคคล หรือความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หมายถึง อัตราส่วนของผลประโยชน์ที่รับรู้ต่อราคาสินค้า ส่วนรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) หมายถึง รูปแบบของการดำรงชีวิตในโลกมนุษย์ โดยแสดงออกในรูปแบบ

- (1) กิจกรรม (Activities)
- (2) ความสนใจ (Interests)
- (3) ความคิดเห็น (Opinions) หรือ AIOs

1.3 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภค

ความหมายของผู้บริโภค

จากการค้นคว้าเอกสารและทบทวนแนวคิดทฤษฎีมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

ฉัตรยาพร เสมอใจ (2550) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมการประเมินการครอบครองและการใช้สินค้าหรือบริการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้ด้วยตนเองหรือการใช้ในครัวเรือน เช่น ผู้บริโภคซื้ออาหารเพื่อรับประทานนั้นในการบริโภคเป็นการซื้อเพื่อบริโภคภายในครอบครัวกับซื้อเพื่อบริโภคเอง เป็นต้น

ชูชัย สมितिไกร (2553) ได้ให้ความหมายว่า ผู้บริโภคมี 2 ประเภท ได้แก่ ผู้บริโภคที่เป็นบุคคล (personal consumer) และผู้บริโภคที่เป็นองค์การ (organization consumer) โดยผู้บริโภคที่เป็นบุคคลจะซื้อสินค้าเองเพื่อใช้บริการ หรือเพื่อใช้ภายในครอบครัว หรืออาจซื้อเพื่อเป็นของขวัญสำหรับผู้อื่นในโอกาสต่างๆ การบริโภคในลักษณะนี้จะมีผู้บริโภคที่เป็นบุคคลเป็นผู้บริโภคขั้นสุดท้ายเสมอ (end user or ultimate consumer) ส่วนผู้บริโภคที่เป็นองค์การอาจเป็นองค์การที่มุ่งหวังกำไรหรือองค์การที่ไม่มุ่งหวังกำไร องค์การของรัฐและสถาบันต่างๆ องค์การเหล่านี้มีการซื้อสินค้า เครื่องมือ อุปกรณ์และบริการต่างๆ เพื่อใช้ในการดำเนินงาน เช่น การซื้อวัตถุดิบส่วนประกอบต่างๆ เพื่อใช้ในการผลิตสินค้า

ปณิศา มีจินดา (2553) ได้ให้ความหมายว่า เป็นการค้นหา การซื้อ การใช้และการประเมินผลิตภัณฑ์ต่างๆ ดังนั้นระบบการบริโภค (Consumption System) จึงเป็นวิธีการที่ผู้ซื้อปฏิบัติเพื่อให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ ใช้ผลิตภัณฑ์และจัดการกับผลิตภัณฑ์หลังการใช้

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การบริโภคนั้นเป็นการบริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการเพื่อให้ตนเองมีความสบาย และรู้สึกถึงความพึงพอใจต่อการใช้ชีวิตในสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับบริโภคนิยม

ทรรศนะและแนวคิดเกี่ยวกับบริโภคนิยมนั้น มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้มากมายซึ่งมี ดังนี้ท่ามกลางระบบเศรษฐกิจ แบบทุนนิยมที่กำลังดำเนินไปอย่างเข้มข้นในขณะนี้ นั้นก่อให้เกิดการสร้างความต้องการเทียมอันเป็นแรงผลักดันให้ทุกคนบริโภคอย่างบ้าคลั่งเพื่อทำให้ระบบเศรษฐกิจดำเนินต่อไปได้นั้นแรงเกินกว่าที่ใครๆ จะทนทานมันได้ดังที่เราเห็นอยู่ทุกเมื่อเชื่อมั่นถึงการสร้างสัญลักษณ์ชักจูงใจคนมากมายทั้งทางด้านโฆษณาที่ทำให้คนต้องจับจ่ายใช้สอยเพื่อประโยชน์มีทางด้านอื่น ๆ มากกว่าที่จะคำนึงถึงคุณค่าหรือประโยชน์ใช้สอยโดยตรงของตัวสินค้าเช่น ซื้อรถเพื่อสถานภาพมากกว่าเอาไว้ใช้เดินทางหรือดื่มเบียร์เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

(อรรถจักร สัตยานุรักษ์. 2541: 100)

ไตรรัตน์ ริงษ์ (เศรษฐ สยาม. 2540: 10; อ้างถึงจาก ไตรรัตน์ ริงษ์. 2539: 24) กล่าวถึงหลักการบริโภคนิยมว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ก่อให้เกิดสภาพการณ์บริโภคนั้นคือการครอบงำการเล่นการพนันการเล่นหุ้นการบริโภคมิใช่เพียงการบริโภคเพื่อสุขภาพอีกต่อไปหรือเพื่อให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นเท่านั้นแต่ยังเป็นการบริโภคเพื่อแสดงสัญลักษณ์ทางสังคมเช่นนั่งรถเบนซ์เพื่อแสดงถึงความร่ำรวยฟังเพลงฝรั่งเพื่อดูว่าทันสมัยความหัวสูงเรียนปริญญาโทเพื่อให้ได้ปริญญาบัตรมาแสดงฐานะทางสังคมมิใช่เพื่อแสวงหาความรู้ปัจจุบันการบริโภคไม่ได้ดูเฉพาะการเงินการใช้สินค้าเป็นชั้นๆที่จับต้องได้แต่ยังรวมไปถึงการใช้อารมณ์เพื่อความบันเทิงการเสพสุขทุกประเภทที่พอจะไขว่คว้ามาได้การดูหนังฟังเพลงการท่องเที่ยวการหาความสำราญจากแหล่งเริงรมย์และที่สุดคือการเสพกามก็ล้วนแต่เป็นการบริโภคทั้งสิ้น

ท่ามกลางกระแสทุนนิยมการเร่งเร้าการกระตุ้นความอยากใต้อาการวยที่ผ่านทางสื่อต่างๆ ตอกย้ำอยู่ทุกวันความอยากที่ขาดความยับยั้งจิตใจนำไปสู่พฤติกรรมอันไม่พึงปรารถนาของคนกลุ่มคนต่างๆ สำหรับคนรวยคนมีอำนาจสามารถสนองความต้องการของตนเองได้ง่ายกว่าด้วยการสะสมความมั่นคงสะสมอำนาจด้วยการเอาเปรียบผู้อื่น กดขี่ผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม

พฤติกรรมของคนไทยในยุคบริโภคนิยมจึงตกอยู่ภายใต้ภาวะความอยากและความปรารถนาเพิ่มเร็วกว่าขีดความสามารถในการหารายได้ความรู้สึกรอคอยอดัดขัดข้องจึงเกิดขึ้นตลอดเวลาต้องดิ้นรนแสวงหาวัตถุและปัจจัยต่างๆ มาปรนเปรออย่างไม่สิ้นสุดทุกรูปแบบ การแสวงหาในบางวิธีนำมาสู่การกระทำที่ผิดกฎหมายและทำลายสังคมเรา สรุปได้ว่า หลักการบริโภคนิยมเป็นปัจจัยสำคัญที่ก่อให้เกิดสถานการณ์ต่างๆ ดังกล่าว การครอบงำ การเล่นหุ้นที่ขยายตัวเร็วก็เพราะโลภจริตของคนที่ต้องการได้เงินเร็วๆ มาสนองความต้องการบริโภคของตนเอง

อิทธิพลของการแสวงหาความสุขและความพอใจจากการบริโภคในสังคมไทย ก่อให้เกิดการแสวงหาอย่างฉาบฉวย คือ ต้องการได้เงินเร็วด้วยการกู้ยืมเงินมานั้นหมายถึงการนำเงินที่จะได้ในอนาคตมาใช้จ่ายล่วงหน้ากระทบถึงอนาคตที่จะมาถึงอ่อนล้าลงเพราะเงินนี้ได้ลดน้อยลงทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ขูดสนแค้นแค้นยิ่งขึ้นไปอีก

สามารถ เตชะวงค์ ได้กล่าวว่ลัทธิบริโภคเกิดจากค่านิยมของสังคมไทยที่นิยมยกย่องสิ่งต่อไปนี้

1. นิยมยกย่องผู้มีเงิน
2. นิยมยกย่องผู้มีอำนาจ
3. นิยมยกย่องเจ้านายและยศถาบรรดาศักดิ์
4. คนไทยนิยมวัตถุสิ่งของ
5. คนไทยชอบเสี่ยงโชค
6. คนไทยชอบความสบาย
7. คนไทยชอบโฆษณา
8. คนไทยชอบกินพำเพ็ญ
9. คนไทยชอบใช้จ่ายฟุ่มเฟือย

สามารถ เตจ๊ะวงศ์ กล่าวโดยสรุปว่าลัทธิการบริโภคนิยมมีสาเหตุมาจากหลายอย่าง เช่น จากสิ่งเร้าที่กระตุ้นจากภายนอก เช่น การโฆษณาเกิดจากการเลียนแบบอยากได้อะไรก็มีเหมือนคนอื่นต้องการความมีหน้ามีตาทัดเทียมกับคนอื่นในสังคม อุปนิสัยส่วนตัวที่ชอบความสบาย ใช้จ่ายฟุ่มเฟือยกันพรั่าเพรื่อ รวมทั้งแรงผลักดันทางสังคมที่นิยมชมชอบคนมีเงิน คนมีอำนาจ คนมียศถาบรรดาศักดิ์ปัจจัยเหล่านี้จะกระตุ้นให้วัยรุ่นซึ่งเป็นมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่งเกิดความอยาก ต้องการคล้อยตาม กระแสสังคมดังกล่าว แนวคิดเกี่ยวกับการบริโภคนิยมจะอธิบายถึงพฤติกรรมบริโภคนิยมของนักเรียนได้อย่างชัดเจน (สามารถ เตจ๊ะวงศ์. 2545: 14-15)

บริโภคนิยมที่มากับสื่อ (consumerism through mass media channel)

สื่อมวลชนทำให้ผู้คนตกอยู่ภายใต้ลัทธิบริโภคนิยม (consumerism) ซึ่งเป็นตัวกำหนดค่านิยมที่สำคัญนอกเหนือไปจากพ่อแม่และโรงเรียน เพราะในปัจจุบันการโฆษณามีบทบาทในการนำเสนอสินค้าต่างๆ ลัทธิบริโภคนิยมหลอกลวงให้เชื่อว่า ถ้าเราได้ซื้อหรือได้ใช้แล้วจะทำให้เรามีความสุขกัลยา กนกกุลพลพงศ์กล่าวว่า การโฆษณาในปัจจุบันขายภาพลักษณ์มากกว่าตัวสินค้า (image as commodity) เนื่องจากสินค้าในปัจจุบันจะเน้นเรื่องการออกแบบ (design) หรือรูปแบบภายนอก นอกจากนี้ยังเน้นในเรื่องสัญลักษณ์ของสินค้ามากกว่าประโยชน์จากตัวสินค้านั้นๆ การผลิตและการบริโภคภาพลักษณ์จึงมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วยังกระตุ้นให้คนบริโภคภาพลักษณ์ มากขึ้นเท่าไรสินค้าก็ยังขายดีมากขึ้นเท่านั้น กัลยา กนกกุลพลพงศ์ (อภิญา เพ็ญฟูสกุล. 2553; อ้างถึงจาก กัลยา กนกกุลพลพงศ์. 2547: 14-20)

ค่านิยม กับพฤติกรรมการบริโภคของคนไทย

พิมพา หิรัญกุลได้ให้ความหมายของค่านิยม (value) หมายถึง ลักษณะด้านสังคมซึ่งมีความเชื่อถือ (beliefs) กันอย่างกว้างขวางซึ่งเป็นแนวทางในการพิจารณาพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยมีการยอมรับอย่างแพร่หลายจากสมาชิกของสังคมหมายถึง ความเชื่อถือของส่วนรวมซึ่งมีมานาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการมีชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นความรู้สึกเกี่ยวกับกิจกรรมความสัมพันธ์กันหรือจุดมุ่งหมายซึ่งมีความสำคัญต่อลักษณะหรือความเป็นอยู่ของชุมชนสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งเห็นว่าอะไรก็ตามที่คนในสังคมส่วนใหญ่ชอบปรารถนาหรือต้องการให้เป็น

ในปัจจุบันเรามักจะได้ยินว่าคนไทยมีค่านิยมชอบใช้ของต่างประเทศชอบเลียนแบบชาวต่างประเทศโดยรับเอาวัฒนธรรมของต่างประเทศเขามามาก โดยลืมนึกถึงความเสียหายที่จะเกิดขึ้น ซึ่งคำว่า“ค่านิยม” ถือว่าเป็นปัจจัยภายนอกซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของบุคคลเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้หรือสิ่งอื่นใดก็ตามที่เป็นตัวกำกับหรือควบคุมพฤติกรรมของบุคคลที่อยู่ในสังคมนั้นๆ ซึ่งความสำเร็จหรือความล้มเหลวของธุรกิจทางการตลาดขึ้นอยู่กับความสอดคล้องกับค่านิยมเป็นสำคัญดังนั้นค่านิยมจึงเกี่ยวข้องกับการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นด้วยวิธีที่มีมาตรฐาน ซึ่งบุคคลจะถูกกระตุ้นใหม่ส่วนรวมในพฤติกรรมเพื่อให้บรรลุค่านิยมและความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคและกลยุทธ์ทางการตลาดในขณะที่แต่ละชั้นของสังคมจะมีลักษณะของค่านิยมและพฤติกรรมในการบริโภคจะแตกต่างกันออกไป (พิมพา หิรัญกุล. 2551)

แนวคิดเกี่ยวกับการเลียนแบบ

1. ความหมายของการเลียนแบบ

ฮาร์เวย์ (Harvey. 1964-1968: 130) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเลียนแบบ (imitation) หมายถึง การกระทำที่เอาอย่างจากคนอื่นเป็นกระบวนการที่ถูกเร้า (และชี้แนะ) โดยได้เห็นสิ่งนั้นมาก่อน ส่วนฮาเวิร์ด (Haward. n.d.: 132) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การเลียนแบบเป็นกระบวนการของการทำซึ่งเกิดจากการสังเกตพฤติกรรมที่เห็นจากคนหรือสัตว์อื่น ดังนั้นอาจสรุปได้ว่าการเลียนแบบ หมายถึง พฤติกรรมเอาอย่างภายใต้กระบวนการที่ถูกเร้าและชี้แนะซึ่งเกิดจากการสังเกตพฤติกรรมที่เห็นจากคนหรือสิ่งแวดล้อม

ทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์(Motivation Theory)

แรงจูงใจ (Motivation) คือ สิ่งซึ่งควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์อันเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ซึ่งอาจจะเกิดมาตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้ แรงจูงใจเกิดจากสิ่งเร้าทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลนั้นๆ เองภายใน ได้แก่ ความรู้สึกต้องการหรือขาดอะไรบางอย่าง จึงเป็นพลังชักจูงหรือกระตุ้นให้มนุษย์ประกอบกิจกรรมเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหรือต้องการนั้น ส่วนภายนอกได้แก่ สิ่งใดก็ตามที่มาเร้าเร้าช่องทางและมาเสริมสร้างความปรารถนาในการประกอบกิจกรรมในตัวมนุษย์ซึ่งแรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอก แต่เพียงอย่างเดียว หรือทั้งสองอย่างพร้อมกันได้ อาจกล่าวได้ว่าแรงจูงใจทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจากความต้องการของมนุษย์ซึ่งความต้องการเป็นสิ่งเร้าภายในที่สำคัญกับการเกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ยังมีสิ่งเร้าอื่นๆ เช่น การยอมรับของสังคม สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับขู่เข็ญ การให้รางวัลหรือกำลังใจหรือการทำให้เกิดความพอใจล้วนเป็นเหตุจูงใจให้เกิดแรงจูงใจได้

ทฤษฎีการจูงใจที่เป็นที่รู้จักกันกว้างขวางมากที่สุดทฤษฎีหนึ่ง คือ ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of needs) ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้คือ

ระดับที่ 1 ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) ได้แก่ ความต้องการขั้นพื้นฐานเบื้องต้น อันเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อการดำรงชีพของมนุษย์ ได้แก่ อาหาร น้ำ อากาศ การพักผ่อนหลับนอนและความต้องการทางเพศ เป็นต้น ความต้องการเหล่านี้จะต้องได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พอใจก่อนความต้องการในระดับสูงขึ้นจึงจะเกิดขึ้น

ระดับที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นหลังจากความต้องการในระดับที่ 1 ได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พอใจแล้วและมีความรู้สึกอิสระไม่ต้องเป็นห่วงกังวลกับความต้องการทางด้านร่างกายอีกต่อไป ความต้องการความปลอดภัยจึงเกิดขึ้น ความต้องการนี้จะเห็นได้ชัดในเด็กเล็ก ซึ่งต้องการความปลอดภัยจากพ่อแม่ซึ่งสอดคล้องตามลักษณะ“ความต้องการหลีกเลี่ยงอันตราย” (harmavoidance need) ของเมอร์เรย์ซึ่งจะได้กล่าวในตอนหลัง

นักการตลาดใช้ความกลัวเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ (Fear Appeal) ในการโฆษณาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความกลัวในสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ หรืออันตรายที่จะเกิดขึ้น หากไม่ซื้อผลิตภัณฑ์บางอย่างไปใช้ก็สอดคล้องกับแนวความคิดต้องการความปลอดภัยและต้องการหลีกเลี่ยงอันตรายดังกล่าว เช่นการขู่ให้ผู้บริโภคกลัวว่า เงินเพื่อจะทำให้ราคาสินค้าสูงขึ้นอย่างมาก ก็จะเป็นแรงผลักดันให้ผู้บริโภครีบซื้อสินค้าทันทีเป็นต้น (Onkvisit; & Shaw. 1994: 42)

ระดับที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) บางครั้งเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ความต้องการความรักและการเป็นเจ้าของ” (love and belongingness) เป็นความต้องการที่จะมีความรักความผูกพันกับผู้อื่น เช่น ความรักจากเพื่อน เพื่อนร่วมงาน ครอบครัว หรือคนรัก เป็นต้น ซึ่งความรักดังกล่าวนี้มีความหมายรวมถึงทั้งการให้และการรับความรักด้วย ซึ่งความต้องการดังกล่าวนี้ เมอร์เรย์เรียกว่า “ความต้องการความรักความผูกพัน” (affiliation need) (Onkvisit; & Shaw. 1994: 42)

ระดับที่ 4 ความต้องการมีเกียรติยศมีศักดิ์ศรีในสังคม (Esteem Needs หรือ Egoistic Needs) เป็นความต้องการที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของตนเองว่าตนเองมีประโยชน์มีคุณค่าและต้องการให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าของตน ยอมรับนับถือยกย่องตนว่าเป็นผู้มีชื่อเสียง มีเกียรติยศ และมีศักดิ์ศรีด้วย ซึ่งความต้องการดังกล่าวนี้ มีลักษณะเหมือนกับ “ความต้องการประสบความสำเร็จ” (achievement need) ของเมอร์เรย์นั่นเอง

ระดับที่ 5 ความต้องการสมหวังในชีวิต (Self-actualization หรือ Self-fulfillment Needs) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดที่บุคคลปรารถนาที่จะได้รับผลสำเร็จในสิ่งที่ตนคิดและตั้งความหวังไว้ ซึ่งแต่ละคนต่างตั้งความมุ่งหวังของตนเองไว้แตกต่างกัน จึงยากที่จะให้คำนิยามได้ แต่หากจะกล่าวง่าย ๆ ก็อาจจะกล่าวได้ว่าความต้องการนี้เป็นความต้องการที่ตนเองอยากจะทำให้ตนเองเป็นในชีวิต เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งความหวังไว้

โรบิน (Robbins) ให้ความเห็นว่าความต้องการทั้ง 5 ระดับอาจจำแนกออกได้เป็น 2 ชั้น เพื่อให้มองเห็นความแตกต่างของความต้องการที่ง่ายขึ้น

1. ความต้องการขั้นต่ำ (Lower – order Needs) เป็นความต้องการที่จะต้องได้รับการตอบสนองก่อนเพื่อให้เกิดความพอใจภายนอก ได้แก่ ความต้องการทางด้านร่างกายและความต้องการความปลอดภัย

2. ความต้องการขั้นสูง (Higher – order Needs) เป็นความต้องการที่จะได้รับการตอบสนองทีหลังเพื่อก่อให้เกิดความพอใจภายใน ได้แก่ ความต้องการด้านสังคมความต้องการมีเกียรติยศ มีศักดิ์ศรีในสังคมและความต้องการความสมหวังในชีวิต โรบิน (Robbins. 1996: 214)

ผู้วิจัยสรุปว่า ทฤษฎีนี้ เป็นความต้องการที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของตนเองและต้องการให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าของตน ยอมรับนับถือยกย่องตนว่าเป็นผู้มีชื่อเสียง มีเกียรติยศและมีศักดิ์ศรีด้วย ซึ่งความต้องการดังกล่าวนี้ล้วนเป็นความต้องการของมนุษย์ทุกคน

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

เมื่อพิจารณาตามลักษณะการเลียนแบบจะพบว่าการเลียนแบบของบุคคลมิได้เกิดจากการเสริมแรงโดยตรง แต่เกิดจากแรงจูงใจที่จะเลียนแบบใหม่เหมือนตัวแบบตามที่สังเกตเห็น และคิดว่าเมื่อตนเองมีพฤติกรรมเหมือนกันตัวแบบแล้วจะได้รับการเสริมแรงเช่นเดียวกับตัวแบบ ซึ่งทำให้เกิดความพึงพอใจจึงทำให้เกิดการเลียนแบบขึ้น และมักจะเลียนแบบจากผู้ใกล้ชิด ผู้เคยให้ความรัก ความอบอุ่นแก่ตน หรืออาจเกิดจากการเลียนแบบคนแปลกหน้าด้วยก็ได้ แม้ว่าบันดูราจะกล่าวถึงความสำคัญของการเสริมแรงบวก ว่ามีผลต่อพฤติกรรมที่ผู้เรียนเลียนแบบตัวแบบ แต่ความหมายของความสำคัญของการเสริมแรงนั้นแตกต่างกันกับของ สกินเนอร์ (Skinner) ในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (operant conditioning) กล่าวคือ การเสริมแรงในทฤษฎีการเรียนรู้ในการสังเกตเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ แต่การเสริมแรงในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำนั้นการเสริมแรงเป็นตัวที่จะทำให้ความถี่ของพฤติกรรมที่อินทรีย์ได้แสดงออกอยู่แล้วให้เพิ่มขึ้น อีกประการหนึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการสังเกตถือว่าความคาดหวังของผู้เรียนที่จะได้รับรางวัลหรือผลประโยชน์จากพฤติกรรมที่แสดงเหมือนกับตัวแบบเป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้สังเกตแสดงออก แต่สำหรับการวางเงื่อนไขแบบการกระทำการเสริมแรงเป็นสิ่งที่มาจากภายนอกจะเป็นอะไรก็ได้ไม่เกี่ยวกับตัวของผู้เรียน (สุจิตรา ศรีประสิทธิ์. 2534: 12)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ

ทัศนคติ (Attitude) ซึ่งบางตำราใช้คำว่า “เจตคติ” หมายถึง ท่าทีหรือความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เจตคติถือเป็นกริยาท่าทีความรู้สึกรวมๆ ของบุคคลที่เกิดจากความพร้อมหรือความโน้มเอียงของจิตใจหรือประสาทซึ่งแสดงออกเพื่อโต้ตอบต่อสิ่งเร้าสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยจะแสดงออกในทางสนับสนุนเห็นดีเห็นชอบด้วยหรือต่อต้านไม่เห็นดีเห็นชอบด้วยก็ได้ (บุญธรรม กิจปริดาภิรุต. 2540: 11-12) ยังมีนักวิชาการอีกหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “ทัศนคติ” ไว้ เช่น

ทัศนคติ (Attitude) เป็นความรู้สึกและความคิดโดยรวมของบุคคลซึ่งอาจเป็นทางบวกหรือทางลบ เช่น ความชอบ ความมีอคติข้อคิดเห็น ความกลัว ความเชื่ออย่างมั่นคงที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยทัศนคติจะแสดงออกมาทางความคิดเห็น (Opinion) ดังนั้นจึงถือได้ว่าความคิดเห็นของบุคคลเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงทัศนคติของบุคคลนั่นเอง (L.L Thurstone; & E.J. Chave. 1966: 6-7)

ธงชัย สันติวงษ์ ได้ให้ความหมายของทัศนคติว่า หมายถึง สิ่งซึ่งเราทำการอธิบายด้วยวิธีการอ้างอิงถึงสิ่งที่อยู่ในความนึกคิดของผู้บริโภคที่เป็นเหตุทำให้มีผลกระทบต่อบรรยากาศของพฤติกรรมที่แสดงออก

จากความหมายของทัศนคติที่กล่าวมาทั้งหมด ชงชัย สันติวงษ์ ได้สรุปความหมายของทัศนคติได้ดังนี้

ทัศนคติ หมายถึง เรื่องราวที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลเป็นการจัดระเบียบแนวความคิด ความเชื่อ อุดมคติและสิ่งจูงใจที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเสมอ ทัศนคติมิใช่สิ่งที่มีมาแต่กำเนิด ตรงกันข้ามทัศนคติจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ ที่ตนได้เกี่ยวข้องอยู่ด้วยในภายนอก ทัศนคติจะมีลักษณะมั่นคงและถาวร ภายหลังจากที่ทัศนคติได้ก่อตัวขึ้นมาแล้วจะไม่เป็นภาวะที่เกิดขึ้นเป็นการชั่วคราวและจะไม่เปลี่ยนแปลงในทันทีทันใดที่ได้รับตัวกระตุ้นที่แตกต่างกันไป เพราะทัศนคติที่ก่อตัวขึ้นนั้นจะมีกระบวนการคิด วิเคราะห์ ประเมินและสรุปจัดระเบียบเป็นความเชื่อหากจะเปลี่ยนแปลงจึงต้องใช้เวลาค่อนข้างมาก (ชงชัย สันติวงษ์. 2537: 160)

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

2.1 ศิลปิน และผลงานที่สำคัญของศิลปะแนวทงอักษเพรสนั้นนิสม์และเรียวลิสซึม

2.1.1 วสันต์ สิทธิเขตต์



ภาพประกอบ 2 วสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา: ผู้วิจัย: 19 กันยายน 2558.

วสันต์ สิทธิเขตต์ เป็นศิลปินและนักเคลื่อนไหวทางสังคม เกิดที่อำเภอลาดยาว จังหวัดนครสวรรค์และที่สำคัญ วสันต์ เป็นศิษย์เก่าจากโรงเรียนโชติรวี สมัย ป.7 (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนลาซาลโชติรวีนครสวรรค์) ซึ่งผู้วิจัยเองก็จบจากที่นี่เช่นกัน จากนั้นวสันต์ก็ย้ายมาเรียนศิลปะที่วิทยาลัยช่างศิลป์ กรุงเทพฯ ระหว่าง พ.ศ. 2518-2524

หลังจากจบที่ช่างศิลป์ วสันต์ก็ทำงานอิสระ คือรับวาดภาพเหมือนแถมๆ สนามหลวง วันหนึ่งได้ประมาณ 700 บาท มากพอที่จะอยู่ทั้งอาทิตย์ ดังนั้นวันอื่นๆ และวันที่เหลือ ก็วาดรูป เพื่อแสดง แรกๆ แสดงเดี่ยวปีละ 2-3 ครั้งเลย แต่ลักษณะงานจะหายาบมากใช้กระดาษลังก็มี กระดาษสาที่มี กระดาษบุรูปก็มีเศษขยะก็มี

วสันต์ เล่าว่า เคยเข้าร่วมการขับไล่ ทักษิณ ชินวัตร ให้ลาออกจากตำแหน่ง นายกรัฐมนตรี โดยอ่านบทกวีวิจารณ์การเมืองในรายการเมืองไทยรายสัปดาห์สัญญาณอย่างสม่ำเสมอ ตั้งแต่ครั้งแรกและส่วนใหญ่ก็ทำงานสะท้อนการเมืองและสังคม ซึ่งมีเนื้อหาแรงและหายาบคาย เพราะวสันต์ต้องการเปิดเผยความจริงให้สังคมได้รับรู้ถึงความจริง ไม่ใช่แค่วาดภาพสวยๆ แล้วขาย แกเลอรีเลี้ยงชีพ ศิลปะมันต้องมาจากใจและมากกว่านั้น



ภาพประกอบ 3 หนึ่งในภาพ นิทรรศการ 10 จากชั่วคราวเมืองไทย

ที่มา: นิทรรศการ 10 จากชั่วคราวเมืองไทย. 2536: ออนไลน์.

ก่อนหน้านี้วสันต์ ก็ไม่ได้รับการยอมรับจากแวดวงศิลปะ จนกระทั่ง พ.ศ. 2536 ที่ได้ไปเบียนนาแล้ววสันต์จึงเริ่มมีชื่อเสียง แต่วสันต์ก็ยังทำงานศิลปะอยู่เรื่อย โดยส่วนใหญ่จะทำงาน กลางคืนและตอนเช้าและหลังช่วงกลางวัน 1-2 ชั่วโมง

ผู้วิจัยได้นั่งคุยกันประมาณ 1 ชั่วโมงจึงสอบถามถึงเรื่องส่วนตัวบ้าง เรื่องงานบ้าง วสันต์เริ่มเขียนรูปมาตั้งแต่อนุบาล แต่มาทุ่มเทจจริงจังเมื่อเรียนศิลปะที่ช่างศิลป์ เพราะมีพี่ชายเป็นจิตรกร ตระเวนวาดรูปไปขายทหารฝรั่งตามแคมป์ต่างๆ เขาเป็นนักคิดและนักอ่าน ช่วงแรกที่วาดภาพขายข้างถนนก็ได้รับอิทธิพลจากแวนโก๊ะห์ช่วงเขียนคนเหมือนที่บอร์ริเนจเขียนคนงานก่อสร้าง ขอทาน โสเภณี คนกวาดถนน

งานวสันต์นั้นเน้นให้คนมีประสบการณ์ใหม่ จุกคิดใหม่ตื่นลุกขึ้นต่อสู้เหมือนดั่งกวีปณิธานของเขาที่ว่า ศิลปะคืออาวุธ ใช้ชุดโคลนอำนาจร้ายต้องพลีชีพทั้งใจ-กาย คือความหมายแห่งศิลปะซึ่งบทกวีของเขานั้นก็เหมือนกันการเจียรนัยเพชรสกัดสิ่งที่ไม่จำเป็นออกให้เหลือแต่แก่นสาระจริงงาม

วสันต์มักจะย่ำและพูดบ่อยๆว่า ศิลปินคือพลเมือง เมื่อเรากรุ่นคิดถึงความจริงดีงามและความยุติธรรม จึงเป็นหน้าที่รับผิดชอบ ถ้ารัฐบาลชั่วร้ายเราก็ต้องตะโกนร้องเตือนสังคมและร่วมกันโค่นล้มมัน เพราะเราไม่ยอมรับความอยุติธรรมที่เห็นเป็นอยู่กลาดเกลื่อน หากโลกมันร้อนเราก็ต้องแสดงออกเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องการเปลี่ยนแปลง เพื่อสังคมใหม่เป็นธรรมร่มเย็นร่วมกัน

ทุกวันนี้วสันต์ก็ยังเขียนรูปไปตามแผนงานที่กำหนดไว้แต่ละปีว่าแสดงที่ไหนเมื่อไหร่ อ่านหนังสือ เดินทางและเขียนบทกวีบันทึกยุคสมัยของเรา หากเขียนงานชุดใหญ่ก็ต้องไปที่สตูดิโอ ชุมแสง ซึ่งผมก็จะนัดเวลาไปดูช่วงเดือน ตุลาคมนี้ ส่วนบทกวีเขียนได้ทุกสถานการณ์ไม่เลือกเวลา ขึ้นอยู่กับความคิดเกิดขึ้นตอนไหน เราพกสมุดติดต่อยามตลอด

ศิลปินเกิดมาพร้อมกับหน้าที่อันยิ่งใหญ่ หากกรอบของงานศิลปะมีอยู่จริง ศิลปินทุกคนคงรื้อหาชีวิตนอกกรอบกันสุดเสียง แต่กรอบความคิดในเรื่องหน้าที่ของศิลปิน ความรับผิดชอบต่อศิลปะที่มีต่อสังคม มองผ่านสายตาของศิลปินนอกกรอบที่ผู้คนในวงการศิลปะพากันขึ้นชื่อว่า เป็น Bad boy คนนี้ มีความชัดเจน ตรงไปตรงมา และเสมอต้นเสมอปลายอย่างน่าชื่นชมจนแทบจะยกย่องได้ว่า วสันต์ สิทธิเขตต์เป็นหนึ่งในศิลปินจำนวนไม่มากนักในประเทศนี้ ที่สามารถสร้างงานศิลปะเพื่อรับใช้อุดมการณ์ทางสังคมมาตลอด แม้จะถูกค่อนข้างบ้างในวิถีทางการนำเสนอที่ค่อนข้างดิบ จนดูหยาบ ด้วยการแสดงออกที่ฉับไว จนหลายคนสงสัยว่าเขาคงไม่มีเวลาให้กับการตกตะกอนทางความคิด แต่ยิ่งนานวันความเป็นวสันต์ สิทธิเขตต์ยิ่งแจ่มชัด ความประสานกลมกลืนระหว่างตัวตนและผลงานของเขาทวีขึ้นจนหาจุดขัดแย้งไม่พบ แต่ศิลปินมักพูดความจริงเสมอบ้านวสันต์นั้นในครอบครัวมีลูกชาย 3 คนทั้ง 3 คนก็วาดภาพทุกคน วสันต์เล่าว่า พี่เป็นคนสอนให้ผมกับน้องวาดภาพ แล้วออกไปเร่ขายข้างถนน สมัยนั้นแคมป์ทหารอเมริกันมันเป็นบ้านเต็มเมืองไปหมด ก็ไปตระเวนขายตามแคมป์ช่วงวันเสาร์อาทิตย์ ส่วนพี่ชายผมเขาตระเวนทั่วประเทศเลย มีมอเตอร์ไซด์คันหนึ่งขับไปเรื่อย ผมได้เริ่มหัดวาดภาพจากตรงจุดนี้ ช่วงที่ผมเรียนชั้นประถมเป็นโรงเรียนคริสต์ เวลามีงานเทศกาลอะไรผมก็ต้องเป็นคนวาดคัตเอาท์ให้โรงเรียน ผมเลยรู้สึกที่เราจะต้องไปทางนี้แหละคิดว่าชอบทางนี้ พอจบมัธยม 3 ที่โรงเรียนประจำจังหวัดแล้ว คนข้างบ้านผมซึ่งเขาเรียนอยู่ที่โรงเรียนช่างศิลป์อยู่เดิมก็แนะนำให้เรามาเรียนที่นี่ดู

ช่วงแรกที่เข้ามาใหม่ๆ ก็เห็นรุ่นพี่แต่งตัวกันแบบบ้าๆ บอๆ ไว้ผมยาวเล่นกีตาร์เฮฮา กัน ชวนเราไปปรับห้องใหม่เหมือนสมัยนี้แหละ แต่เราไม่ชอบการปรับห้องและปฏิเสรมันมาตลอด เราเรียน อยู่ได้พักเดียวประมาณ 3-4 เดือนก็ออก เพราะว่าเราเห็นบรรยากาศและวิถีชีวิตมันไม่ได้เป็นอย่างที่ เราคิดไว้ เราเรียนเหมือนเป็นการมาหาเพื่อมาแต่งตัวทำเท่ที่ว่าเข้าเป็นอาร์ตทิสแต่ไม่เห็นจะมีใคร สนใจเรื่องศิลปะอย่างจริงจังเลย ซึ่งมันไม่ใช่เรา คงเป็นเพราะเราอ่านหนังสืออะไรมาเยอะทำให้เรา คิดมากใส่ใจเรื่องราวชีวิตมาก ช่วงที่ผมเข้ามาเรียนผมคิดเรื่องชีวิต เรื่องความหมายของการมีชีวิต แล้วตอนนั้น ผมตั้งคำถามกับตัวเองว่าหากอาทิตย์หนึ่งเราต้องมาเรียนดรออิ่ง 1 รูป เขียนสีน้ำ 1 รูป งานปั้น 1 รูป ร้อยปักก็ทำอะไรไม่ได้ โอเคงานศิลปะที่ดีจะต้องมีมาตรฐานของมัน จึงจำเป็นต้องฝึกฝน เทคนิคให้เกิดความเชี่ยวชาญมีฝีมือ แต่ศิลปะหมายความว่าแค่เรื่องฝีมือหรือเปล่า ผมเฝ้าถามหา ความหมายเหล่านี้กับตัวเอง อิทธิพลจากการอ่านหนังสือ เช่นคู่มือมนุษย์ของท่านพุทธทาสฯ อ่าน ประชญาโสเครติสอ่านชีวิตของของแวนโก๊ะ ทำให้ได้เห็นการทำงานศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่ง แวนโก๊ะ จัดตั้งคอมมูนศิลปะเพื่อช่วยเหลือคนยากคนจน เพื่อช่วยเหลือมนุษยชาติ มันส่งผลสะท้อนจิตใจเรา ผมคิดว่างานศิลปะนอกจากมีฝีมือแล้วต้องมีปัญญา มีศีลธรรมและมีจิตใจที่รักเพื่อนมนุษย์อย่างแวน โก๊ะด้วย หากจะพูดในเชิงปรัชญาแบบอุดมรัฐของเพลโตก็จะบอกว่า บ้านเมืองควรถูกปกครองโดย พวกนักปราชญ์ ศิลปินและกวี หรืออย่าง นิทเซบอความมนุษย์เกิดมาเพื่อมุ่งไปสู่ความเป็นอภิมนุษย์ มนุษย์ไม่ใช่สัตว์ฝูง มนุษย์มีสติปัญญามันสมควรเพื่อบรรลุถึงความเป็นชีวิตที่แท้ สมัยนั้นผมคิดอย่าง นั้นเลยตัดสินใจลาออก

อาจจะเป็นอย่างนั้น ผมเริ่มกิจการเรียนแบบท่องจำมาตั้งแต่เด็ก ช่วงที่มีการสอบผม ก็เขียนไปในกระดาษ เมื่อไม่เชื่อศิลปะในระบบแล้วสันต์ ยิงทำงานหนักมากขึ้นวาดรูปตั้งแต่เช้า มีด เรียนรู้เองอาศัยความอึดไม่จำเป็นต้องไปเรียนในชั้นเราทำงานได้มากกว่าเสียอีก ในห้องเรียน อาจารย์เอาหุ่นเอาแบบมาให้เราวาด พอหมดชั่วโมงส่งงานเสร็จแล้วก็ให้คะแนนเป็นอันจบ คือเราคิดว่าเป็นอย่างนี้เราหัดเองที่บ้านก็ได้ หาหนังสือหาอะไรมาอ่าน มาศึกษาเอาเอง ฝึกมากกว่า ทำ มากกว่าคงจะดีกว่า

ในขณะที่เดียวกันผมก็สนใจเรื่องราว ความหมายของชีวิตมากขึ้นทำให้คิดว่าศาสนา น่าจะสามารถตอบคำถามบางอย่างในชีวิตเราได้ ผมอ่านหนังสือศาสนาทุกศาสนา นั่งสมาธิ มุ่งไปใน เรื่องนี้ ช่วงนั้นเป็นช่วงที่บรรยากาศการเมืองเข้มข้น คือหลังเกิดเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 ได้ไม่ เท่าไหร่ แต่ผมไม่ได้เข้าไปร่วมอะไรกับเขา จนถูกพรรคพวกด่าอยู่เหมือนกันว่าเอาแต่นั่งสมาธิ เพราะตอนนั้นผมเชื่อว่าความทุกข์มันอยู่ที่จิตใจ หากเราดับทุกข์ที่เกิดขึ้นภายในได้ก็จะเป็นสุข

จากนั้นไม่นานผมก็หนีออกจากบ้านไปเป็นครูอยู่ที่โรงเรียนวัดทุ่งทอง จังหวัด กำแพงเพชร ก็นัดมากตอนนั้นเป็นหมู่บ้านที่ชาวลาวอพยพไปอยู่กัน เหมือนกับชีวิตเรามันจะพา ไปสู่เรื่องที่ต้องขบคิดตลอดเวลา ต้องไปเจอชีวิตผู้คน ผมเห็นคนจนที่เรียกว่าจนแบบสัตว์เลยก็ได้ ไม่รู้ชีวิตดำรงอยู่ได้อย่างไร เห็นข้อแตกต่างว่าทำไมผู้คนต่างเสพลิงไม่จำเป็นเข้าไปมากมายขณะที่ คนอีกกลุ่มหนึ่งแทบไม่มีอะไรจะกิน คิดไปเรื่อยเปื่อยหากคนกินหญ้าแทนข้าวได้เหมือนวัวเหมือน ควายก็น่าจะดี ก็เลยลองกินหญ้าดูบ้างกินได้พักเดียว ปรากฏว่าอ้วกแตกอ้วกแตน!!! มันกินไม่ได้นี่ หว่า (หัวเราะ) คือเราคิดว่าจะแก้ปัญหาจุดนี้จะใช้ชีวิตแบบง่าย ๆ กินง่าย ๆ เกือบตายเหมือนกัน

ตอนนั้นผมเริ่มเขียนหนังสือเขียนบทก็แล้ว บางครั้งก็เอาบทเวทีเขียนไปอ่านให้เด็กฟังบ้าง พยายามสอนเด็กเรื่องชีวิตเรื่องปรัชญาอะไรต่างๆ เหล่านี้ แต่ก็อีกนั่นแหละอยู่ได้ไม่กี่เดือนก็ถูกไล่ออกอีกเพราะเขาคิดว่าเราบ้าไปแล้ว ซึ่งก็อาจจะจริงเพราะเด็กอายุแค่นั้นเราเอาเรื่องบ้าบออะไรไปให้เขา คือเราคิดว่าหากเราสอนสิ่งที่ดีให้เขาตั้งแต่วัยเด็กเขาก็จะเติบโตมาแล้วมีชีวิตที่ดีอยู่ในระบบก็ไม่ได้หนีไปเพื่อหาที่ทางของตัวเองในต่างจังหวัด เขาก็หาว่าบ้าอีก ถึงขั้นนี้คุณทำอะไรกับชีวิต

ตอนนั้นก็รู้อย่างไร มันตันไปหมดกลับเข้าไปอยู่ในหมู่บ้านเดิมก็ไม่ได้เขาหาว่าบ้า จะกลับบ้านแม่ก็อายุที่หนีออกมา เดินเข้าไปที่ช่างศิลป์คิดว่าจะไปลาออกให้เป็นเรื่องเป็นราว พอดีเจออาจารย์ สวัสดิ์ ตันติสุข เขาก็ถามว่าทำต้องลาออกด้วยฝีมือก็น่าจะเรียนต่อ ประกอบกับแม่ก็มาตามให้กลับบ้านด้วย เลยตัดสินใจเรียนต่อจนจบ ช่วงที่เข้ามาเรียนเป็นเวลาเดียวกันกับช่วงที่เกิดเหตุการณ์ 6 ตุลาฯ 2519 สังหารโหดนักศึกษาที่ธรรมศาสตร์ พอได้ดูข่าวตอนเช้ารู้สึกช็อคมาก ความคิดที่เคยเชื่อว่าความทุกข์เกิดจากจิตใจเปลี่ยนไปทัน มันไม่ใช่เห็นว่าคนทุกข์คนยากที่มีในสังคมมันมีคนทำให้เขาทุกข์ ตั้งแต่นั้นเราก็เริ่มศึกษาเรื่องการเมืองอย่างจริงจัง คิดว่าหนทางเดียวที่จึงเปลี่ยนแปลงสังคมได้คือต้องโค่นล้มอำนาจรัฐ เพราะมันคือต้นตอแห่งความชั่วร้าย เราก็เลยเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมตลอด

พอหลังเหตุการณ์ 6 ตุลาฯ 2519 มีการกวาดล้างนักคิดนักเขียนสายก้าวหน้าในบ้านเราอย่างหนัก งานศิลปะก็ถือว่าเป็นแนวรบทางวัฒนธรรมอีกอย่างหนึ่ง สภาวะการณ์ช่วงนั้นเป็นอย่างไร แทบไม่เหลือ ถูกเผาทั้งหมัด จะมีบ้างเล็กน้อยอย่างงานก่อนหน้า 6 ตุลาฯ เช่น ภาพเด็กชายหัวโตในบทกลอนจันทร์เอยจันทร์เจ้าขอข้าวขอแกง หรือชุดชวาหนา ของคุณประเทือง เอมเจริญ หนังสือศิลปะภาพปั้นจีนบ้าง งานชุดควาย แต่ก็น้อยมากส่วนใหญ่ถูกแบนหมด ตอนนั้นงานศิลปะถูกแบ่งแยกเป็นสองกลุ่มหลักเป็นศิลปะเพื่อศิลปะกลุ่มหนึ่งกับอีกกลุ่มเป็นศิลปะเพื่อชีวิตเพื่อประชาชน โดยส่วนตัวแล้วผมไม่เชื่อกลุ่มแรก เพราะศิลปินเองก็ใจใสโครกงกเงิน อยากให้ผลงานของตัวเองขายได้ราคาแพงๆ แต่ปากก็พร่ำบ่นว่าศิลปะที่แท้ต้องเป็นแบบนี้แบบนี้

งานของวสันต์ เกี่ยวพันกับวิถีชีวิต คนเล็กคนน้อยในสังคม พอเขียนเสร็จแล้วก็เอาไปขายหน้ารั้วธรรมศาสตร์ขายอยู่ข้างถนน ขายราคาถูกๆ 30-40 บาทให้พอได้ค่าสี ส่วนกระดาษก็เก็บเอามาจากพวกที่วาดแล้วทิ้งแล้วเอามากลับด้านเขียนใหม่ พออาจารย์เดินมาเห็นก็เอาไปตำในชั้นเรียนว่า วสันต์ ทำให้ศิลปะตกต่ำเสื่อมทราม เอาภาพเขียนไปวางข้างถนน มีอาจารย์หลายคนพยายามกล่อมให้เลิกเหมือนกัน เขาบอกว่าเอ๊ะนายวสันต์บ้านเธอก็ไม่ได้ยากจนอะไรนี่ ทำไมต้องเอางานไปขายข้างถนนด้วย บางคนก็ซื้อกระดาษมาให้ผมเป็นปั้งๆเลยนี้กว่าผมไม่มีเงินซื้อกระดาษ ซื้อสี แล้วบอกผมว่าอย่าไปทำแบบนี้หรอก ซึ่งวสันต์ก็ไม่ได้ต้องการอย่างนั้น งานศิลปะจะต้องเขาถึงผู้คน ไม่ใช่ไปแขวนเก็บไว้ที่หอศิลป์ไม่มีใครดู ทิ้งให้เก๋าคำคร่ำ วสันต์ ยังพูดอีกว่า ผมยินดีเขียนรูปข้างถนนแล้วมีคนได้ดูดีกว่า แต่สมัยนั้นเหตุการณ์บ้านเมืองยังไม่ค่อยสงบ ขนาดผมเขียนนิทานเด็กยังถูกแบนเลย ทหารเข้าไปยึดถึงโรงพิมพ์ ค่าเรื่องก็ยังไม่ได้เลยตอนนั้น สำนักพิมพ์โทรมาบอกว่ามีอย่างเพิ่งเข้าไปทหารเต็มไปหมด ชีวิตก็อยู่อย่างนี้ จบจากช่างศิลป์แล้วผมก็ยังเขียนรูปขายอยู่ข้างถนนและไม่ได้นึกว่าตัวเองจะต้องเป็นศิลปินใหญ่อะไร แต่ชีวิตก็อยู่ได้ ผมเขียนภาพประกอบให้กับหนังสือบ้าง รวมบทกวีบ้าง ชีวิตก็ไม่ได้ทุกข์ร้อนอะไร

งานวสันต์ฤกษ์วิพากษ์วิจารณ์หนัก หว่าเอาตีนเขียนบ้าง หยาบ ลามกบ้างเป็นธรรมดา ยิ่งช่วงปี 27 ผมทำงานออกมา 2 ชุดเป็นเพอร์ฟอร์มแมน ชุดแรกชื่อ 'ชายตัวเอง' ส่วนชุดที่ 2 ชื่อ 'แอนตี้ศิลปิน' เนื้อหา คือ ศิลปินคือใคร...(เขาต้องมาจากมหาวิทยาลัยใหญ่โต) ศิลปินเขียนอะไร...(เขาเขียนรูปหน้าพระชาย) ทำไมศิลปินรักศิลปะไทย...(เพราะมันขายได้ราคาดี) แรงมากตอนนั้น มีศัตรูแทบทุกมหาวิทยาลัย ผมไม่ได้ตัดคำว่าคุณทำงานศิลปะห้ามขายนะ ผมเองก็ขาย แต่ผมเชื่อว่าหัวใจของศิลปะต้องเพื่อสติปัญญามนุษย์ไม่ใช่เพื่อหม้อข้าวของ

ศิลปินก็คือการแสวงหาการเป็นมนุษย์ที่แท้จริง ศิลปินวันนี้มีมนุษยธรรมแค่ไหนในชีวิตหนึ่ง มีจิตสำนึกต่อส่วนรวมมากน้อยแค่ไหนในการอยู่ร่วมกับสังคม คุณเคยเป็นผู้ให้หรือเปล่า หากคุณมีเงินคุณสามารถให้เงินที่คุณมีได้บ้างหรือเปล่า คุณมีความรู้คุณได้ให้ความรู้กับคนอื่นบ้างหรือเปล่า หรือการมีชีวิตอยู่ของคุณมีเจตนาเพื่อหาผลประโยชน์เข้าตัวเองฝ่ายเดียว เงินหรือความรู้ หากไม่ได้ทำให้มันเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวม มันก็ไม่ต่างอะไรกับขี้ก้อนหนึ่ง ศิลปินต้องทุ่มเทเรียนรู้ชีวิตผู้คนและถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นจริงของสังคมออกมา เพื่อให้มนุษย์และสังคมเกิดสติปัญญา ใครก็ตามที่ทำร้ายเพื่อนมนุษย์ ใครก็ตามที่สร้างให้เกิดความเสียหายแก่แผ่นดิน กอบโกยเอาผลประโยชน์ของประเทศชาติมาเป็นของส่วนตัว ก็ไม่ต่างอะไรจากโจรศิลปินต้องสะท้อนให้เห็นสภาพการณ์ตรงจุดนี้ ต้องเป็นคนที่ยืนหยัดมากกว่าคนอื่นแต่ไม่ได้หมายความว่าบ้าจี้นะ ต้องไวกว่าคนอื่นต้องเป็นผู้เฝ้ามองสังคมอยู่ตลอดเวลา แล้วถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้นเป็นชิ้นงานออก สู้สังคมอย่างสร้างสรรค์

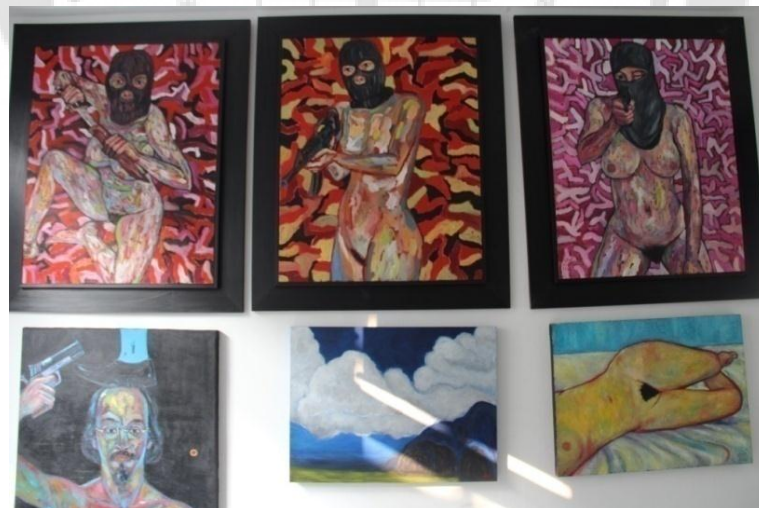
ความรุนแรงในสังคมทุกวันนี้เพิ่มมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดมีรูปธรรมมากมาย เช่น ฆ่าตัดตอน ความรุนแรงที่ภาครัฐแก้ปัญหาภาคีได้อย่างกรือเซะตากใบ ความรุนแรงในสังคมมิติต่างๆ ฆ่าข่มขืน นักเรียนตีกัน โสเภณี ไม่เว้นแม้ในวงการศาสนา แต่ความรุนแรงที่น่ากลัวที่สุดคือความรุนแรงของระบบทุนนิยมซึ่งทำให้คนฉลาดเขลาเบาปัญญา เห็นแก่ตัว มุ่งบริโภคกันจนไม่ลืมหูลืมตา เหล่านี้มันน่ากลัวกว่างานที่ผมสร้างเสียอีก ผมทำหน้าที่เปลือยสังคมที่เป็นอยู่เท่านั้น ผมจะทำงานอย่างนี้ต่อไป แม้ว่าจะมีคนเพียงกลุ่มก็ดีกว่าคนดูเยอะเยอะแล้วไม่ได้สร้างอะไรที่เป็นผลสะท้อนต่อสังคม ถึงจะไม่มีใครซื้องานของผมก็ตาม เพราะผมเชื่อว่าได้ไตร่ตรองอย่างมีสติแล้ว

ตัวอย่างผลงานของ วสันต์ สิทธิเขตต์



ภาพประกอบ 4 มวลมหาประชาชน ผลงาน วสันต์ สิทธิเขตต์

ที่มา: วสันต์ สิทธิเขตต์. 2558: ออนไลน์.



ภาพประกอบ 5 ห้องทำงานที่พระโขนง

ที่มา: วสันต์ สิทธิเขตต์. 2558: ออนไลน์.

2.1.2 ลำพู กั้นเสนาะ



ภาพประกอบ 6 ลำพู กั้นเสนาะ

ที่มา: ลำพู กั้นเสนาะ. 2558: ออนไลน์.

ลำพู กั้นเสนาะเกิดเมื่อ 17 ตุลาคม 2526 ที่บ้าน 6/1 หมู่ 14 ต.สวนหลวง อ.อัมพวา จ.สมุทรสงคราม ซึ่งเป็นบ้านสวนริมคลองแกวอัมพวาพ่อทำอาชีพเป็นครูและแรงบันดาลใจส่วนใหญ่ในการทำงานศิลปะ ก็ได้มาจากผู้เป็นพ่อ ลำพู มีความตั้งใจที่จะเลือกเรียนวิชาเอกด้านประติมากรรม เพราะฝันอยากเห็นผลงานของตัวเองติดตั้งอยู่ในที่สาธารณะให้ผู้คนสะดุดตาบ้างแต่ที่สุดเธอก็ตัดสินใจเรียนวาดรูป เพราะไม่แน่ใจว่าความสามารถที่ตัวเองมีจะพาความฝันไปได้สุดทางหรือไม่ หลังจากจบการศึกษาจากศิลปบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) จิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และเคยแสดงผลงานศิลปะมากมาย ทั้งแสดงกลุ่ม และแสดงเดี่ยว เช่น

- 2551 - แสดงงานกลุ่มศิลปะเพื่อสุนัขชุด My friend ณ เซ็นทรัลเวอริ
- 2550 - แสดงงานกลุ่ม dark and light ณ เทียวน้ำฟ้าแกลอรี่
 - ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมปตท. ครั้งที่ 22
- 2549 - แสดงงานและจำหน่ายในชื่อชุด "ลายศิลป์และสันสีด้วยภักดี...องค์ภูมิินทร์" ณ ฟอรัจูนแกลอรี่ โรงแรมฟอรัจูน จัดโดย สโมสรโรตารีดอนเมือง
 - นิทรรศการ wiz women work ณ playground

รางวัล/เกียรติยศ:

- 2551 - รางวัลดีเด่นในการประกวดศิลปกรรม พานาโซนิก ครั้งที่ 10
- 2550 - รางวัลดีเด่นศิลปกรรม นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต โดยบริษัทโตชิบาแห่งประเทศไทยจำกัด ครั้งที่ 19
- รางวัลยอดเยี่ยม เกียรตินิยมเหรียญทอง ศิลป์ พีระศรี ในศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 24
- ศิลปกรรมกรุงไทยรางวัลที่ 2 ในการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 53
- 2549 - รางวัลเกียรตินิยมเหรียญเงิน ศิลป์ พีระศรี ในศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 23
- รางวัลพิเศษศิลปกรรม นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต โดยบริษัทโตชิบาแห่งประเทศไทยจำกัด ครั้งที่ 18
- รางวัลดีเด่นศิลปกรรมปตท. ครั้งที่ 21
- รางวัลยอดเยี่ยมสาขาศิลปะสองมิติ Young Thai Artist Award โดยมูลนิธิซีเมนไทย ครั้งที่ 3
- ได้รับทุนศึกษาดูงานและสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน โดย ดร.ชุมพล พระประภา
- 2548 - รางวัลดีเด่นศิลปกรรมปตท. ครั้งที่ 20
- รางวัลดีเด่นศิลปกรรม นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต โดยบริษัทโตชิบาแห่งประเทศไทยจำกัด ครั้งที่ 17

ลำพูน กัณเเสนาะ เป็นหนึ่งศิลปินรุ่นใหม่ที่มีผลงานมาให้ชมอย่างต่อเนื่องจนทำให้ผลงานของเธอเริ่มเป็นที่จดจำได้และสามารถซื้อใจคนดูได้ด้วยความรู้สึกแบบว่า“ขบขัน จริงใจและมีอะไรซ่อนอยู่”ผ่านภาพพอร์ตเทรตของคนในภาพที่ถูกยึดและหดให้มีสัดส่วนที่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง หลายชิ้นงานถูกการันตีด้วยรางวัลยอดเยี่ยมหลายรางวัล เช่น ภาพชื่อ “นางสาวภาพยนตร์” รางวัลยอดเยี่ยมสาขาศิลปะสองมิติ จากการประกวด **Young Thai Artist Award ครั้งที่ 3** โดยมูลนิธิซีเมนต์ไทย, ภาพชื่อ “สาวซ่าห้อย” รางวัลยอดเยี่ยมเกียรตินิยมเหรียญทอง ศิลป์ พีระศรี จากการประกวดศิลปกรรมรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 24, ภาพชื่อ “บีบให้ยาย” รางวัลยอดเยี่ยมศิลปกรรม “ศิลปกรรมนำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 20 โดย กลุ่มบริษัทโตชิบา ประเทศไทยและอีกหลายรางวัลยาวเหยียด

ในขณะที่เรียนจิตรกรรมลำพูนเองก็ไม่เคยคิดว่างานศิลปะของเขามันจะมีราคา หรือมีขายได้ ตอนเรียนจบปริญญาตรีใหม่ๆ ก็ทำใจแล้วว่า คงทำงานศิลปะต่อไป ถึงแม้ว่างานของเขาจะขายไม่ได้ เพราะอยากจะทำมันต่อไป พอมันมาถึงจุดที่งานศิลปะของเขามันพอจะมีราคาจึงเป็นกำลังใจให้ลำพูนอยากจะทำงานต่อไปเรื่อยๆ และถ้าสามารถเป็นศิลปินได้ โดยที่ไม่ต้องทำอาชีพอื่นเสริมก็จะพอใจมากเพราะถ้าลำพูนไปเป็นอาจารย์ ก็ไม่มั่นใจว่าจะมีเวลาพอที่จะมาทำงานศิลปะหรือไม่ขณะเรียนปริญญาโท ที่ภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร ลำพูนเองก็ไม่ต่างจากเพื่อนอีกหลายๆคนที่เลือกเรียนต่อ เพราะต้องการลดความเสี่ยงให้กับอนาคต ที่อาจไม่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วยการทำงานศิลปะอย่างเดียว “คุณพ่ออยากให้เป็นอาจารย์ เพราะเขาบอกว่ามันเป็นอาชีพที่ได้บุญ เขาอยากให้เราสอนคนอื่น ให้ความรู้กับคนอื่น ซึ่งในอนาคตอาจจะทำได้ แต่ก็ยังไม่เคยทำ ก็เลยไม่รู้ว่าจะรักมันหรือเปล่า” ลำพูนเล่าถึงคุณพ่อของเธอ ผู้มีอาชีพเป็นครูและถือเป็นเสมือนเข็มทิศที่สำคัญในชีวิตของเธอ “พ่ออยากเรียนศิลปะมาก แต่ว่าย่าเขาจน พ่อเขาก็เลยต้องเลือกเรียนอะไรก็ได้ที่มันใช้เงินน้อยที่สุด”

จากความจำเป็นในชีวิตของพ่อที่ถูกปิดโอกาสให้ได้ทำในสิ่งที่ชอบ ลำพูนและพี่ชายของเธอจึงถูกเลี้ยงให้อยู่ท่ามกลางกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเธอเชื่อว่าส่วนหนึ่งน่าจะเป็นเพราะพ่อต้องการทดแทนในสิ่งที่ตัวเองขาดหาย “ที่บ้านสวนไม่ค่อยมีของเล่นไฮเทคอะไร นอกจากวาดรูปปั้นดินเหนียว มันก็เลยกลายเป็นกิจกรรมที่ทำกันมาเรื่อยๆ บางทีก็นั่งเขียนการ์ตูนกันที่ข้างบ้าน บางทีก็นั่งเขียนตุ๊กตากระดาษ ตัดชุดเล่นกัน มีกิจกรรมศิลปะให้ทำเยอะมาก เพราะไม่มีของเล่นอื่น



ภาพประกอบ 7 ครอบครัวเพื่อน (รัก)

ที่มา: ลำพูน กันเสนาะ. 2558: ออนไลน์.

เหตุที่ลำพูนสนใจเรียนวิชาศิลปะ เพราะคิดว่าศิลปะน่าจะเป็นวิชาที่เรียนง่ายที่สุดสำหรับตัวเอง ทันทีที่เรียนจบมัธยมต้น ลำพูนสอบเข้าเรียนต่อที่วิทยาลัยช่างศิลป์ ลาดกระบัง เช่นเดียวกับพี่ชายของกระทิง เธอสามารถสอบเข้าเรียนต่อในระดับปริญญาตรีที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เธอเคยมีความตั้งใจที่จะเลือกเรียนวิชาเอกด้านประติมากรรม เพราะฝันอยากเห็นผลงานของตัวเองติดตั้งอยู่ที่สาธารณะให้ผู้คนสะดุดตาบ้าง แต่ที่สุดเธอก็ตัดสินใจเรียนเพนต์ เพราะไม่แน่ใจว่าความสามารถที่ตัวเองมีจะพาความฝันไปได้สุด

ทางหรือไม่ และ หลังจากที่ได้เรียนกับศิลปินผู้มีชื่อเสียงในการเขียนภาพพอร์เทรตอย่าง ศักย ขุนพล พิทักษ์ ทำให้เธอเกิดความรู้สึกอยากเพ้นท์ไปหน้าคน เธอไม่ได้มองหาใบหน้าของคนอื่นไกล แต่ใช้ ใบหน้าของเธอร่วมขณะที่เธอบอกว่าหน้าดูโหดแต่มีความน่ารักซ่อนอยู่เป็นแบบในการเขียน และ ขยายสู่ใบหน้าของคนอื่น ๆ ที่ผู้ชมสามารถรู้สึกร่วมได้มากขึ้น “บางทีความตลกขบขัน มันกลบ กลืนความเลวร้าย ความดุดัน และลบเปลือกนอกของคนออกไปได้” ศิลปินสาวแสดงความเห็น และ เล่าต่อถึงที่มาที่ทำให้ภาพของเธอสามารถเรียกรอยยิ้มจากผู้ชมได้เสมอ “เราชอบสัดส่วนอะไรที่มัน เพี้ยนๆ และไม่ต้องเครียดกับสัดส่วนที่แท้จริง มันสามารถย่อหรือขยาย ได้ตามใจเรา มันดูสนุก มากกว่าเขียนภาพเหมือนเฉยๆ” และเธอเห็นว่าการนำเสนอในงานในลักษณะนี้ สอดรับกับเนื้อหา บางอย่างที่เราต้องการสื่อกับผู้ชม นั่นคือเป็นตัวกลางนำผู้ชมไปสู่ความตลก ขบขัน ความน่ารัก และ ความจริงใจซึ่งไม่ถูกปรุงแต่ง ที่ตัวละครในภาพของเรามีอยู่ “มาเข้าเรียนที่คณะจิตรกรรมฯ เพื่อนส่วนใหญ่จะมาจากต่างจังหวัด เป็นลูกหลานของชาวนา ลูกหลานข้าราชการ ตั้งแต่ชนชั้นล่างไปจนถึงชน ชั้นกลาง เพื่อนแต่ละคนดูดิบๆ เดินเข้ามาชวนให้สงสัยว่า เฮ้ย..ใช้นักศึกษาหรือเปล่า แต่พอคบกันไป รู้สึกดี เป็นอะไรที่จริงใจและจริงแท้ที่สุด ก็เลยทำให้อยากถ่ายทอดงานออกมาให้คนได้เห็นถึงเรื่องราว เล็กๆน้อยๆของชนชั้นธรรมดาทั่วไป ที่มันขัดแย้งกับคนอื่นๆในสังคมกรุงเทพฯ ที่ มันต้องดีมีเงิน ต้องมีฟอร์ม”

งานชุด “ไร้สาระ สู้อะ” แสดงที่หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล ถนนบรมราชชนนี (ระหว่าง วันที่ 14 มกราคม-22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551) ซึ่งเป็นการรวบรวมผลงานที่ไม่เคยส่งประกวดที่ไหนมา จัดแสดง “แนวคิดในการนำเสนอประมวลจากเนื้อหาโดยรวมของงานทั้งหมด ที่แม้จะเป็นภาพที่ดูแล้ว ตลกขบขันเพียงชั่วคราว หรือเหมือนว่าเอาคนมาล้อ แต่ถ้ามองลึกเข้าไป มันเป็นภาพที่แฝงคุณค่าชีวิต และคุณธรรมของคน อยู่ในผลงานเหล่านี้”

นอกจากนั้นลำพู กั้นเสนาะ ก็ยังเคยไปแสดงผลงานศิลปะ ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งนคร ฟูกุโอกะ (Fukuoka Asian Art Museum) ประเทศญี่ปุ่น เมื่อวันที่ (19 พ.ย. 2555) "ลำพู" เป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ เธอยังเป็นศิลปินสาวไทยคนเดียวได้รับเชิญไปร่วมแสดงผล งานศิลปะในต่างประเทศและผลงานได้ถูกนำเข้าไปประมูลจากสถาบันคริสตีส์ (Christie's) ซึ่งเป็นบริษัท รับผิดชอบประมูลผลงานศิลปะชั้นนำของโลก ณ เขตปกครองพิเศษฮ่องกงในปี 2010



ภาพประกอบ 8 สตูดิโอที่บ้าน

ที่มา: ลำพู กันเสนาะ. 2558: ออนไลน์.



ภาพประกอบ 9 My beloved ticket collector, กระจ่างสุดแซ่บ 200x300 cm.

ที่มา: ลำพู กันเสนาะ. 2558: ออนไลน์.

“รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง” อีกหนึ่งชุดงานที่แสดงล่าสุดเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ – 20 มีนาคม 2559 ณ หอศิลป์ร่วมสมัยอาร์เดล (ถนนบรมราชชนนี) นิทรรศการ “รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง” นำเสนอผลงานจิตรกรรมที่ดงามด้วยเส้นสีฝีแปรงเฉียบคมและเต็มไปด้วยการแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรักความผูกพันระหว่างชายหนุ่มหญิงสาว เมื่อศิลปินสาว ลำพู กันเสนาะ ได้ใช้เวลาทบทวนสอบทานความรู้สึกของตนเองกับคนรักหนุ่มที่คบหากันมาเนิ่นนาน สายใยแห่งความสัมพันธ์ที่ถักทอหล่อหลอมให้ทั้งคู่ยังคงปรารถนาที่จะอยู่เคียงข้างกันและกัน จึงถูกสื่อแสดงภายใต้บทบาทสมมติที่ศิลปินจินตนาการถึงตนเองและชายหนุ่มคนรักในอาชีพต่างๆ บ่งบอกถึงความรักอันแนบแน่นอ่อนหวานที่ชายหญิงคู่หนึ่งพร้อมจะเดินเคียงข้างกันไปไม่ว่าจะพบเผชิญกับสถานการณ์ใดๆ



ภาพประกอบ 10 รักไม่ยอมเปลี่ยนแปลง

ที่มา ผู้วิจัย 9 มีนาคม 2559. 18: 39: 34.



ภาพประกอบ 11 ห้องทำงาน

ที่มา: ลำพู่ กันเสนาะ. 2558: ออนไลน์.



ภาพประกอบ 12 Fukuoka Asian Art Museum

ที่มา: สำพู กันเสนาะ. 2558: ออนไลน์.

2.1.3 อัมรินทร์บุพศิริ



ภาพประกอบ 13 ห้องทำงาน (วันอังคาร ที่ 16 มิถุนายน 2552)

ที่มา: อัมรินทร์ บุพศิริ. 2559: ออนไลน์.

อัมรินทร์ บุพศิริ เกิดเมื่อ : 16 กรกฎาคม 2528 ที่หมู่บ้านนกแก้ว ตำบลกุดป่อง อำเภอมือง จังหวัดเลย การศึกษา: คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรอัมรินทร์บุพศิริ นับเป็นศิลปินท่านหนึ่ง ที่มีผลงานโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์และแสดงงานไว้มากมายเช่นกัน ซึ่งมีทั้งนิทรรศการเดี่ยวและกลุ่ม อาทิเช่น

นิทรรศการเดี่ยว :

- 2552 - การแสดงนิทรรศการเดี่ยว ดีโอบีหัวลำโพง แกลเลอรี กรุงเทพฯ
- 2555 - Alone, อาร์เดล แกลเลอรี กรุงเทพฯ

นิทรรศการกลุ่ม :

- 2547 - ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยพานาโซนิก ครั้งที่ 7
- 2549 - ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 23
- 2550 - ร่วมแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 24
- 2551 - ร่วมแสดงจิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิก ครั้งที่ 10
- ร่วมแสดงศิลปกรรมอมตะอาร์ตวอร์ด ครั้งที่ 4

รางวัล/เกียรติยศ :

- 2547 - รางวัลที่ 1 การประกวดภาพโปสเตอร์เด็กและเยาวชนนานาชาติของกองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติ ครั้งที่ 3
- 2548 - รางวัลที่ 3 HHK PAINTING CONTEST ครั้งที่ 13
- รางวัลดีเด่น การประกวดภาพเขียน "กล้วยไม้ไทย เส้น สาย ศาสตร์และศิลป์"
- 2549 - รางวัลดีเด่น การประกวดผลงานจิตรกรรมสีสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 1 หัวข้อ "ทำความดีถวายพ่อหลวง"
- 2550 - รางวัลชมเชย การประกวดภาพ "เฉลิมฉลอง 100 ปี พระราชวังสนามจันทร์"
- 2551 - ได้รับทุนสร้างสรรค์รัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์
- รางวัลดีเด่น การประกวดศิลปกรรมโตชิบา "นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต" ครั้งที่ 20
- 2552 - รางวัลยอดเยี่ยมอันดับ 2 การประกวดจิตรกรรมร่วมสมัยพานาโซนิก ครั้งที่ 11
- รางวัลเกียรติคุณเหรียญเงิน การแสดงศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 26
- รางวัลสนับสนุนรางวัลที่ 1 โดยธนาคารกรุงไทย ในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 55



ภาพประกอบ 14 นักเรียน (วันอังคาร ที่ 16 มิถุนายน 2552)

ที่มา: อัมรินทร์ บุพศิริ. 2559: ออนไลน์.

งานชุดนี้ มีชื่อว่า “นักเรียน” โดย อัมรินทร์บุพศิริ ซึ่งแสดงเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน - 26 กรกฎาคม 2552 ณ ดีไอบีหัวลำโพง แกลเลอรี ภาพเด็กสาวในชุดนักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย กำลังประแป้ง แต่งปาก ตัดขนตา ทาเล็บเป็นอาภักปิริยาที่แสดงทั้งความใสซื่อและความพยายามที่จะเป็นในสิ่งที่ตัวเองคิดว่างามนิทรรศการแสดงผลงานเดี่ยวครั้งแรกของ อัมรินทร์บุพศิริ ศิลปินจาก คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นำเสนอผลงานจิตรกรรมเชิงล้อเลียนเสียดกระทบพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กนักเรียนวัยรุ่นในสังคมไทยปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากความมากเกินไปของการบริโภคข่าวสารผ่านสื่อบันเทิงต่างๆ จนกลายเป็นความมากเกินไปของการแสดงออก



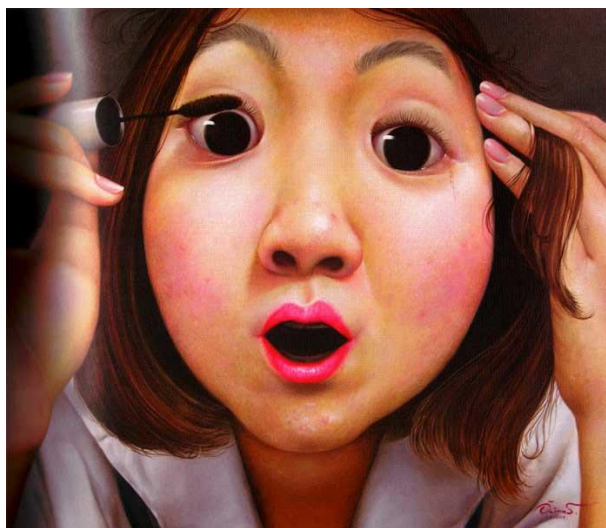
ภาพประกอบ 15 ห้องทำงาน

ที่มา: อัมรินทร์ บุพศิริ. 2559: ออนไลน์.

ภาพวาดล้อเลียนนักเรียนสาวในวัยขบเผาะที่กำลังแต่งหน้า ทาปาก ลุ่มหลงอยู่กับความสวยความงามของตนอาจแลดูสดใส น่ารัก หรือขบขันในสายตาของหลายคน ทว่าเบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ศิลปินเขามี ความนัยที่อยากบอกมากกว่านั้น

อัมรินทร์บุปผศิริ คนหนุ่มวัย 23 ปี หอบหัวผลงาน 'นักเรียน' มาจัดแสดงนิทรรศการตามคำชวนของอาจารย์ถาวร คิวเรเอตร์ประจำตีโอบีหัวลำโพง ด้วยหวังใจว่างานของเขาอาจจะสะกิดต่อมความรู้สึกบางอย่างให้กับผู้คนในสังคมได้บ้าง ผลงานล้อเลียนชุดนี้ เขาทำเพื่อประกอบพิธีศพก่อนจบ โดยใช้เวลาทำงานในการตกตะกอนความคิดต่อมุมมองที่เขามีต่อเยาวชนหญิงในสังคมทุนนิยมทุกวันนี้เป็นเวลา 4-5 เดือน หนีห่างจากริ้วหน้าพระลานหมาดๆ คนนี้เฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเขาพบว่า ปัจจุบันสื่อมีความหลากหลายในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร อีกทั้งโฆษณาชวนเชื่อก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น จนกลายเป็นภาวะที่เข้ามาครอบงำชีวิตประจำวันของคนเราอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้คนเกิดความศรัทธาในสิ่งที่ตนเห็นและได้ยิน โดยไม่ได้ระแวงระวังว่านั่นคือสิ่งที่ทุนนิยมกำลังปรุงแต่งให้ชีวิตเรา หลายคนเลือกที่จะเสพความบันเทิงจากจอทีวีทั้งวันทั้งคืน จนความบันเทิงต่างๆ ทะลักออกมานอกจอและครอบงำเรา โดยที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทว่าสิ่งที่น่ากลัวที่สุดในความคิดของอัมรินทร์คือ เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติ วัยที่ยังขาดสติ ยับยั้งชั่งใจ แยกแยะผิดชอบชั่วดี กำลังเดินทางเข้าสู่วังวนแห่งการครอบงำของทุนนิยมมากขึ้นทุกขณะ โดยเฉพาะในวัยเรียน วัยรุ่นที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต วัยที่กำลังแสวงหาต้นแบบ หาเอกลักษณ์ให้กับตนเอง และมักจะมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบไอดอล หรือฮีโร่ที่ตนชื่นชอบ โดยเฉพาะดารานักร้อง นักแสดงชายญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งคนกลุ่มนี้นับวันจะยังมีอิทธิพลต่อการแสดงออกของวัยรุ่นไทยมากขึ้น ภาพเขียนสีน้ำมันบนผืนผ้าใบของเขา เลือกที่จะฉายภาพนักเรียนหญิงในระดับชั้น ม.ต้น เป็นหลัก ด้วยการนำเสนอภาพนักเรียนหญิงกำลังแต่งหน้า ทาปาก เสริมสวย แลดูขัดกับชุดนักเรียนที่สวมใส่ ซึ่งน่าจะเป็นวัยที่มุ่งเรื่องการเรียนมากกว่าจะสนใจเรื่องสวยๆ งามๆ ทว่าค่านิยมของวัยรุ่นหญิงทุกวันนี้ กลับให้ความสนใจกับการมีผิวหน้าที่ขาว ดวงตากกลมโต แก้มแดง ปากแดง ด้วยความเข้าใจผิดที่ว่าถ้าไม่ปรุงแต่งตัวเองให้มีลักษณะดังกล่าวจะไม่ใช่ที่สนใจต่อเพศตรงข้ามรวมถึงการไม่ได้รับการยอมรับในหมู่เพื่อนฝูง

กรอบเฟรมผ้าใบ จึงเป็นเสมือนกระจกที่ผู้ชมกำลังมองเห็นเด็กสาวเหล่านี้อยู่ในอีกห้องหนึ่งและพวกเธอกำลังมองออกมาที่ผู้ชมที่ยืนอยู่หลังกระจก ได้แต่ยิ้มนมอมโดยไม่สามารถที่จะไปห้ามหรือหยุดการกระทำใดๆ ของเด็กเหล่านี้ได้ อัมรินทร์กล่าวทิ้งท้ายว่า เขาอยากเป็นเศษเสี้ยวหนึ่งที่กระตุ้นให้ผู้ใหญ่หลายคนได้คิด ตรึกตรองว่าสิ่งที่เห็นแท้จริงแล้วเป็นเพียงเรื่องเล็กๆ จริตหรือพฤติกรรมเหล่านี้กำลังจะขยายผลต่อสังคมอย่างไร หากเด็กสาวที่เห็นเป็นลูกเป็นหลาน หรือน้องสาวของเรา เราจะยังคงนิ่งเฉยอยู่หรือไม่



ภาพประกอบ 16 Mirror No.4200 x 230 cm.

ที่มา: อัมรินทร์ บุพศิริ. 2559: ออนไลน์.



ภาพประกอบ 17 บรรยากาศห้องแสดงนิทรรศการ Alone 2012

ที่มา: อัมรินทร์ บุพศิริ. 2559: ออนไลน์.

ดูจากเครื่องแบบที่หุ้มห่อร่างบอบบางแล้ว เธอน่าจะเป็น “นักเรียน” ชั้นมัธยมต้นจากที่ไหนสักแห่ง แต่พอพิจารณาอย่างถี่ถ้วนตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า เราก็ชักเกิดอาการไม่มั่นใจขึ้นมาทันควันเธออาจไม่ใช่ “นักเรียน” เพราะจากสีสันทนของเครื่องสำอางที่บรรจงแต้มลงบนแก้ม อีกทั้งลิปสติกสีแปร๊ด อายไลเนอร์เข้มคล้ำรอบขอบตาและมาสคาร่าถูกปัดงอนงามล้วนชวนให้เราสงสัยในความเป็นนักเรียนของเธอคนนี้ นักเรียนในแบบที่อัมรินทร์ได้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานนั้นเป็นแบบนักเรียนจริงๆ อีกทั้งยังเป็นนักเรียนจากโรงเรียนที่มีชื่อเสียงพอสมควร ซึ่งมีความแตกต่างอย่างมากกับนักเรียนในอดีตที่มีดวงตาและใบหน้าที่สวยงามโดยธรรมชาติใส่เสื้อผ้า มิดชิด สุภาพ ที่สำคัญมีพฤติกรรมที่สุภาพเรียบร้อยและใสซื่อ

อัมรินทร์ใช้ชื่อนิทรรศการเดี่ยวครั้งแรกว่า นักเรียน เพื่อสะท้อนชีวิตการบริโภคสื่อต่างๆ จนเกิดพฤติกรรมที่การลอกเลียนแบบ เช่น แฟชั่น แต่งหน้า ทาปาก ทรงผม การแต่งกาย เป็นต้น ซึ่งการบริโภค อย่างไม่ลืมหูลืมตาบางทีอาจเสียภาพลักษณ์ของความเป็นนักเรียนเด็กสาว ในชุดเครื่องแบบนักเรียน ส่งยิ้มหวานผ่านลิปสติกสีแดงสด ดวงตากลมเป็นประกาย ฉายถึงความสุข ขณะนั่งอยู่ในห้องส่วนตัว บ้างก็มีเพื่ออยู่ข้างๆ ช่วยกันแต่งหน้า ทาปาก ให้กันและกัน กระจกเงาแต่ละบาน สะท้อนให้เห็นว่า พวกเขาจะรัก ที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง จากพฤติกรรมเลียนแบบ ความเป็นนักเรียนวันใส ค่อยๆจางหายไปทีละน้อย เพราะเครื่องสำอาง ที่เคลือบปิดความน่ารักจนมิด ตามกฎแห่งการลอกเลียนแบบ

3. ความเชื่อ และปรัชญาในการเขียนตามแนวลัทธิเรียลลิสม์

1. ความงามอยู่ในวัตถุ ศิลปินจะต้องพยายามบันทึกความสวยงามตามตาเห็นนั้นให้ละเอียด ตามความสามารถ

1.1 ศิลปะสอนกันไม่ได้ เพราะศิลปะเป็นเรื่องของแต่ละบุคคลที่มีความสามารถต่างกัน ขอบเขตของความสามารถนั้นขึ้นอยู่กับความชัดเจนตามตาเห็นของวัตถุ

1.2 ศิลปะคือการเลียนแบบตาเห็น ศิลปินทุกยุคทุกสมัย ควรบันทึกเหตุการณ์ที่เป็นความจริงแต่ละสมัยของตนไว้ ไม่ใช่ขยายโบราณนิยม หรือศาสนา

1.3 ความคิดคำนึงเป็นศิลปะ ศิลปินควรเผชิญกับความจริงขณะนั้น และสร้างงานด้วยความคำนึงประกอบความเป็นจริง

1.4 ความสวยงาม คล้ายความเป็นจริง เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย การแสดงออกทางความงาม จะเป็นอัตราส่วนโดยตรงกับอำนาจของการรับรู้ทางการเห็นซึ่งความสามารถของศิลปินโดยเฉพาะ

จากข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัย สรุปได้ว่าลัทธิเรียลลิสม์เป็นการพูดถึงความจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตที่ผ่านเข้ามาในชีวิต จึงทำให้ศิลปินนำมาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์งาน เพื่อสะท้อนความจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวความสุข หรือความทุกข์ ความหดหู่ ความโหดร้าย เรื่องราวต่างๆล้วนถ่ายทอดมาเป็นผลงานศิลปะได้ เพราะเป็นความจริงของชีวิตที่ได้สัมผัส

4. การสร้างแบบสอบถาม

เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลมีความสำคัญอย่างมากต่อการวิจัยเพราะเป็นสิ่งที่ใช้วัดตัวแปรผลที่ได้จากการวัดเราเรียกข้อมูล ดังนั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างถูกต้องและมีคุณภาพ

ข้อมูลหมายถึงข้อเท็จจริงหรือข่าวสาร(Information)ต่างๆที่อาจเป็นตัวเลขหรือไม่เป็นตัวเลขก็ได้ข้อมูลที่เป็นตัวเลขเรียกว่า ข้อมูลเชิงปริมาณ ส่วนข้อมูลที่ไม่เป็นตัวเลขเรียกว่าข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อมูลที่ใช้เพื่อวิจัย หมายถึง ข้อเท็จจริงหรือข่าวสารที่เกี่ยวกับตัวแปรหรือสิ่งที่จะนำมาเป็นหลักฐานเพื่อใช้ในการบรรยายประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับปัญหาวิจัย

ประเภทของข้อมูลจำแนกตามแหล่งที่มาข้อมูลได้ 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary source) เป็นข้อมูลที่เก็บรวบรวมขึ้นใหม่จากแหล่งกำเนิดของข้อมูลโดยตรงไม่มีการเปลี่ยนรูปหรือเปลี่ยนความหมาย เช่น ข้อมูลที่ได้จากการสอบถาม การสัมภาษณ์ การสังเกตและข้อมูลที่ได้จากการทดลองในห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary source) เป็นข้อมูลที่ไม่สามารถเก็บรวบรวมจากแหล่งกำเนิดของข้อมูลได้โดยตรงแต่ได้จากแหล่งรวบรวมข้อมูลไว้ เช่น ข้อมูลสถิติต่างๆที่มีการบันทึกไว้แล้ว ข้อมูลจากรายงานการวิจัย บันทึกการนิเทศ เป็นต้น ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนรูปหรือมีข้อเท็จจริงที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริงได้

ข้อมูลสามารถจำแนกตามลักษณะได้ 3 ประเภท คือ

1. ข้อมูลเชิงประมาณ (Quantitative data) เป็นข้อมูลที่บอกเป็นตัวเลขหรือปริมาณที่มีอยู่จริงของตัวแปรแต่ละตัวที่ผู้วิจัยกำลังสนใจศึกษาอยู่ เช่น จำนวนนักศึกษา คณะนัก น้ำหนัก ระยะทาง เป็นต้น

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data) เป็นข้อมูลที่ไม่สามารถบอกเป็นปริมาณหรือตัวเลขได้ แต่จะบอกในลักษณะคำพูด หรือข้อความบรรยายที่แสดงคุณลักษณะที่แตกต่างกันของตัวแปรต่างๆโดยพยายามแยกเป็นกลุ่มตามคุณสมบัติ เช่น อาชีพ ศาสนา สถานภาพสมรส เพศ เป็นต้น (พิชิต ฤทธิ์จัญญ์, 2549: 211)

4.1 แบบสอบถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยที่สำคัญ ได้แก่ แบบทดสอบ (test) แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบวัดเจตคติ (Attitude test) แบบสัมภาษณ์ (Interview form) และแบบสังเกต (Observation form)

พิชิต ฤทธิ์จัญญ์ (2549: 217) กล่าวว่า แบบสอบถามเป็นชุดของคำถามที่ใช้ถามข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็นต่างๆของผู้ตอบทำให้ได้ข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบันและการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต

สิน พันธุ์พินิจ (2554: 161) กล่าวว่า แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวัดที่ประกอบด้วยชุดคำถามที่เตรียมไว้เพื่อให้กลุ่มตัวอย่าง เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ ความเชื่อ ข้อเท็จจริง พฤติกรรมของบุคคลและข้อมูลอื่นๆ แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ วัดและประเมินค่าของสิ่งที่ศึกษา ในการวิจัยเชิงสำรวจจะนิยมใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวัด ส่วนการวิจัยเชิงมานุษยวิทยาจะใช้การสังเกตและถ้าเป็นการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจะใช้แบบทดสอบเป็นเครื่องมือวัด

4.2 โครงสร้างของแบบสอบถาม

โครงสร้างแบบสอบถามมีส่วนประกอบสำคัญดังนี้

4.2.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

เป็นส่วนแรกของแบบสอบถามที่จะชี้แจงโดยระบุว่าผู้ตอบแบบสอบถามนี้เป็นใคร จุดมุ่งหมายและความสำคัญที่ให้อตอบแบบสอบถาม หรือคำตอบที่ได้จะนำมาใช้ประโยชน์อะไร อธิบายส่วนประกอบของแบบสอบถามว่าแบ่งเป็นกี่ตอน อธิบายวิธีการตอบพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ และส่วนสุดท้ายของคำชี้แจงควรกล่าวขอบคุณล่วงหน้า พร้อมทั้งระบุชื่อผู้วิจัยหรือเจ้าของแบบสอบถามด้วย

4.2.2 สถานภาพของผู้ตอบ

เป็นข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามในส่วนนี้จะนำตัวแปรที่ผู้วิจัยจะศึกษา มาสอบถาม ส่วนใหญ่จะเป็นตัวแปรที่เกี่ยวกับตัวผู้ตอบ เช่น เพศ สถานภาพสมรส รายได้ อาชีพ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน เป็นต้น

4.2.3 ข้อความที่เกี่ยวกับตัวแปรที่จะวัด

ส่วนใหญ่จะเป็นการถามรายละเอียดเกี่ยวกับตัวแปรตาม หรือตัวแปรที่ศึกษา ซึ่งถามในประเด็นหลัก และประเด็นย่อยๆ โดยจัดคำถามประเภทเดียวกันไว้ด้วยกัน และในกรณีที่มีคำถามประเภทเดียวกันหลายข้อ นิยมแบ่งเป็นตอนๆ เพื่อสะดวกในการคิดคำตอบ และไม่ให้ผู้ตอบเบื่อหน่าย (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549: 218)

4.3 รูปแบบของคำถามในแบบสอบถาม

โดยทั่วไปลักษณะของคำถามในการสอบถามมี 3 รูปแบบคือ

4.3.1 คำถามปลายปิด (Closed form) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ ผู้ตอบเลือกตอบ แบ่งเป็นลักษณะย่อยๆ ได้ดังนี้

1. แบบให้เลือกคำตอบเดียว จากคำตอบที่กำหนดให้เลือก 2 คำตอบ
2. แบบให้เลือกคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ
3. แบบให้เลือกมากกว่า 1 คำตอบ จากคำตอบที่กำหนดให้หลายคำตอบ
4. แบบให้จัดลำดับ (Ranking) โดยให้เรียงลำดับก่อน-หลัง โดยใส่หมายเลข 1,2,3... ตามลำดับ
5. แบบใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) เป็นรูปแบบของการถามที่ใช้ประเมินค่าสิ่งที่ต้องการวัด ซึ่งไม่อาจวัดออกมาเป็นตัวเลขได้อย่างชัดเจน แต่บอกให้ทราบถึงระดับของความคิดเห็น ความรู้สึก หรือเจตคติว่ามีมากน้อยเพียงใด

4.3.2 คำถามปลายเปิด (Open form) เป็นคำถามที่ไม่มีคำตอบให้เลือก ผู้ตอบสามารถตอบได้โดยอิสระ

4.3.3 คำถามแบบผสม (Mixed form) เป็นแบบที่มีทั้งข้อคำถามแบบปลายปิดและคำถามแบบปลายเปิดรวมกัน (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549: 218-221)

4.4 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

แบบสอบถามเป็นเครื่องมือการวิจัยที่มีประโยชน์หลายประการ แต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อจำกัดด้วยเช่นกัน นักวิจัยจึงต้องนำข้อจำกัดต่างๆ มาพิจารณาในการออกแบบสอบถาม ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างแบบสอบถาม สรุปได้ดังนี้

1. เขียนคำแนะนำการใช้แบบสอบถามให้สั้นและกระชับ
2. จัดคำถามแบบสอบถามให้สั้นที่สุดเท่าที่จะทำได้ ไม่มีจำนวนคำถามและจำนวนหน้ามากเกินไป
3. จัดทำแบบสอบถามให้สวยงาม น่าสัมผัส โดยใช้เทคนิคการทำให้มีสีสันสวยงาม ชัดเจน

4. จัดทำแบบสอบถามให้สั้น กะทัดรัด อ่านและตอบง่าย
5. ไม่ใช่ศัพท์วิชาการ ภาษาที่กำกวม สับสน และถ้อยคำที่ยาก เพราะผู้ตอบอาจไม่เข้าใจ
6. เริ่มต้นด้วยคำถามที่น่าสนใจ ไม่เป็นอุปสรรคต่อการตอบ และใส่คำถามที่ตอบยากไว้ตอนท้าย
7. หลีกเลี่ยงการใช้คำถามเชิงปฏิเสธซ้อนปฏิเสธเพราะผู้ตอบมักจะเข้าใจผิดและอาจให้คำตอบตรงกันข้ามกับความคิดเห็นที่แท้จริงของตนเอง
8. หลีกเลี่ยงคำถามที่มีหลายแนวคิด
9. หลีกเลี่ยงการลำเอียงหรือการถามนำ การถามนำจะเป็นการชี้แนะ ผู้ตอบก็ตอบตามคำถามนำ
10. ไม่ใส่คำถามที่สำคัญไว้ตอนสุดท้ายของแบบสอบถามที่มีความยากมาก เพราะผู้ตอบจะเบื่อและไม่ให้ความสนใจตอบคำถามที่สำคัญ
11. เมื่อคำถามทั่วไปสัมพันธ์กับคำถามเฉพาะหรือคำถามย่อย ควรจะถามคำถามทั่วไปก่อนเพื่อให้ครอบคลุมคำถามเฉพาะแล้วจึงเน้นคำถามเฉพาะต่อไป
12. เมื่อจะขึ้นคำถามใหม่ ขึ้นเรื่องหรือประโยคใหม่ หรือขึ้นหน้าหรือตอนใหม่ ควรทำเครื่องหมายที่จะช่วยให้ผู้ตอบเข้าใจ
13. ให้เหตุผลการตอบแบบสอบถาม เพื่อให้ผู้ตอบเข้าใจความเกี่ยวข้องของผู้ตอบกับงานวิจัยเรื่องนั้น
14. ยกตัวอย่างประกอบการตอบคำถามบางข้อ เพื่อไม่ให้ผู้ตอบสับสนหรือเข้าใจยาก รวมทั้งถ้าคำถามใดหรือประโยคใดสำคัญและต้องการเน้นควรขีดเส้นใต้หรือทำสัญลักษณ์ประกอบ
15. ใส่ชื่อที่อยู่ของผู้ส่งแบบสอบถามไว้ในตอนท้ายของแบบสอบถามด้วย แม้ว่าจะมีที่อยู่ปรากฏที่ซองส่งแบบสอบถามแล้วก็ตาม

นอกจากนี้ ยังมีนักวิจัยบางท่านให้หลักการเขียนข้อความในแบบสอบถามว่าควรหลีกเลี่ยงคำถามที่เป็นความลับหรือคำถามที่เป็นค่านิยมส่วนตัว เช่น ท่านมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศหรือไม่ ควรถามเฉพาะเรื่องที่สำคัญหรือถามเฉพาะคำถามที่ให้อัตตวิสัยแปรในกรอบแนวคิดของการวิจัย และควรเขียนคำถามให้สามารถนำมาแปลงเป็นตัวเองเพื่อนำไปสังเคราะห์เชิงสถิติได้ (สินพันธุ์พินิจ. 2554: 162-167)

4.5 ข้อดีและข้อจำกัดของแบบสอบถาม

ข้อดีของแบบสอบถาม

1. สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก
2. สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้ที่อยู่ห่างไกล อยู่กระจัดกระจายกันได้โดยการส่งทางไปรษณีย์
3. สร้างง่าย ใช้สะดวก สามารถให้ผู้ตอบตอบพร้อมกันจำนวนมากๆ ได้

4. ประหยัดเวลา ค่าใช้จ่ายและแรงงานที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สามารถนำผลมาวิเคราะห์ และสรุปได้
6. ผู้ตอบมีความสบายใจในการตอบ เพราะไม่มีใครเห็นผู้ตอบ และสามารถปกปิดชื่อของตนเองได้ ทำให้มีอิสระในการตอบมากขึ้น และสามารถคิดพิจารณาปัญหาต่างๆ ได้อย่างละเอียดเพราะมีเวลาในการตอบ

ข้อจำกัดของแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามใช้ได้ดีเฉพาะผู้ตอบที่สามารถอ่านออกเขียนได้เท่านั้น
2. ผู้วิจัยต้องใช้เวลาในการรอคอยแบบสอบถามกลับคืนมา
3. ผู้วิจัยไม่สามารถโต้ตอบ หรือชี้แจงผู้ตอบได้โดยตรงในกรณีที่มีข้อสงสัยในการตอบเพราะเป็นการสื่อสารทางเดียว
4. แบบสอบถามที่คำถามเป็นปลายเปิดผู้ตอบจะเสียเวลาในการตอบมากและอาจไม่ยอมตอบ หรือตอบไม่ชัดเจน ขณะเดียวกันผู้วิจัยก็วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลค่อนข้างยาก (พิชิต ฤทธิ์จัญญ. 2549: 223)

4.6 การตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามและเครื่องมือวิจัย

ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยจะตรวจสอบคุณภาพในเรื่องต่อไปนี้

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

เครื่องมือบางชนิดอาจตรวจสอบคุณภาพเพียงบางรายการ แต่บางชนิดต้องตรวจสอบครบทั้ง 5 รายการ รายละเอียดในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือมีดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือในการวัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้ หรือวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คะแนนที่ได้จากเครื่องมือมีความเที่ยงตรงสูง สามารถบอกสภาพที่แท้จริงได้ถูกต้อง แม่นยำกว่าคะแนนที่ได้จากเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงต่ำกว่า ความเที่ยงตรงเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของเครื่องมือทุกชนิด ความเที่ยงตรงจำแนกออกได้ 3 ประเภทใหญ่ ดังนี้

1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง ความสอดคล้องของเนื้อหาสาระในเครื่องมือ กับเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด หรือเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงและครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการจะวัด ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุด โดยเฉพาะแบบทดสอบการเรียง เพราะหากไม่สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการจะวัดได้ คะแนนที่ได้มา ย่อมขาดความเชื่อถือ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ทำได้โดยให้ผู้เชี่ยวชาญในเนื้อเรื่องที่ต้องการจะวัดเป็นผู้พิจารณาเครื่องมือ ถ้าเครื่องมือเป็นแบบทดสอบ ก็จะพิจารณาข้อคำถามของข้อสอบ ว่าสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดหรือไม่

1.2 ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือ ที่จะวัดพฤติกรรมหรือ คุณลักษณะ (trait) ได้ตรงตามโครงสร้างทฤษฎี ความเที่ยงตรงประเภทนี้ ส่วนใหญ่ใช้วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดทางจิตวิทยา เนื่องจากพฤติกรรมหรือคุณลักษณะส่วนใหญ่ มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น ความเสียสละอาจให้ความหมายในเชิงโครงสร้างในทางทฤษฎีได้ว่า หมายถึง การไม่เอาเปรียบผู้อื่น การเห็นใจผู้อื่น การช่วยเหลือผู้อื่น

1.3 ความเที่ยงตรงเชิงเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-Related Validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือที่วัดสอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่าง ความเที่ยงตรงเชิงเกณฑ์สัมพันธ์แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1. ความเที่ยงตรงทางสภาพ (Concurrent Validity) เป็นเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริง ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน 2. ความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive Validity) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในอนาคต

2. ความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่แสดงความคงที่ของผลการวัด ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตามกับกลุ่มเดิม การตรวจสอบความเชื่อมั่นวิธี ดังนี้

2.1 การวัดความคงที่ (Measure of Stability) วิธีนี้ทำได้โดยใช้เครื่องมือชุดเดิม ทดสอบซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างเดิมสองครั้ง โดยเว้นระยะเวลาให้ห่างกันไม่น้อยกว่า 1 สัปดาห์ และนำคะแนนการทดสอบทั้ง 2 ครั้ง มาหาค่าสัมพัทธ์ประสิทธิ์สัมพันธ์ ซึ่งค่าที่คำนวณได้เรียกว่า สัมประสิทธิ์ความคงที่ (Coefficient of Stability)

2.2 การวัดความสมมูลการ (Measure of equivalence) วิธีนี้ใช้แบบทดสอบ 2 ฉบับ ที่คล้ายกันหรือคู่ขนานกัน (Parallel Form) มาใช้เพื่อแก้ปัญหา การหาความเชื่อมั่นโดยวิธีสอบซ้ำที่พบปัญหาการเว้นระยะเวลา วิธีนี้ข้อสอบทั้ง 2 ฉบับ จะต้องมียุทธศาสตร์ที่สมมูลกัน (Equivalent) วัดในเรื่องเดียวกัน จำนวนข้อเท่ากัน ความยากง่ายเท่ากัน คะแนนเฉลี่ยและเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน โดยการนำคะแนนทั้ง 2 ชุด มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เช่นเดียวกับวิธีการสอบคงที่ วิธีนี้ทำค่อนข้างยาก

2.3 การวัดความสอดคล้องภายใน (Measure of Internal Equivalence) เป็นการหาความเชื่อมั่นที่ใช้แบบทดสอบฉบับเดียว โดยพิจารณาความสอดคล้องของคำถามภายในแบบทดสอบว่าวัดในเรื่องเดียวกันหรือไม่ ถ้าวัดในเรื่องเดียวกันจะมีความสอดคล้องในการวัดสูง

3. ความเป็นปรนัย (Objectivity) หมายถึง ความชัดเจนของเครื่องมือซึ่งมีความหมายตรงกันข้ามกับความเป็นอัตนัย (Subjectivity) ซึ่งหมายถึงความไม่ชัดเจน ยึดถือในความคิดเห็น ความรู้สึก และเหตุผลของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ การวิเคราะห์ความเป็นปรนัยจะพิจารณาความชัดเจนของคำถามคำตอบและการตรวจให้คะแนน

4. อำนาจจำแนก (Discriminant) เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถจำแนกบุคคลออกเป็น 2 กลุ่ม ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันในเรื่องที่ศึกษา เช่น ข้อสอบจำแนกคนที่มีความรู้ ออกจากคนที่ไม่มีความรู้ ถ้าเป็นความคิดเห็นก็จำนวนคนที่มีความคิดเห็นต่างกัน เป็นต้น

4.1 กรณีเครื่องมือแบบทดสอบ การหาค่าอำนาจจำแนกแบบทดสอบทำได้หลายวิธี เช่น หาจากความแตกต่างระหว่างสัดส่วนของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ ที่ตอบข้อนั้นๆ ถูกหรือมีดัชนีความไว (Index of Sensitivity) ใช้สูตรของ Berman หรือที่เรียกว่า B-Index หรือ Point Biserial Correlation เป็นต้น

4.2 กรณีเครื่องมือเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นหรือเป็นมาตราส่วนประมาณค่า การหาค่าอำนาจจำแนกโดยโดยใช้เทคนิค 25% และกลุ่มต่ำ 25% นำคะแนนของแต่ละกลุ่มมาเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายข้อ โดยการทดสอบค่าที (T-test) ค่าT ข้อใดมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าเป็นข้อความที่มีอำนาจจำแนกใช้ได้

5. ความยาก (Difficulty) เป็นคุณลักษณะเฉพาะของเครื่องมือที่เป็นแบบทดสอบที่บ่งบอกว่า ข้อสอบข้อนั้นมีคนทำถูกมากน้อยเพียงใด ถ้าข้อนั้นมีคนทำถูกน้อย ข้อสอบนั้นก็มีความยากมาก ถ้าข้อนั้นมีคนทำถูกมาก ข้อนั้นก็มีความยากน้อย หรือง่ายนั่นเอง และถ้าข้อสอบนั้นมีคนทำถูกปานกลาง ข้อสอบนั้นก็มีความยากปานกลาง การตรวจหาความยากทำได้ 2 ลักษณะคือ

1. การตรวจสอบความยากเป็นรายข้อโดยหาได้จากสัดส่วนหรือร้อยละของผู้ที่ตอบข้อสอบนั้นถูก
2. การตรวจสอบความยากทั้งฉบับ หาโดยใช้คะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็มข้อสอบฉบับนั้นก็มีความยากมาก ถ้าได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม ข้อสอบนั้นก็ง่าย (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549: 241-250)

เครื่องมือแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีความจำเป็นและสำคัญอย่างมากต่อการวิจัย เครื่องมือเป็นสิ่งที่ใช้ในการประเมินและวัดตัวแปรที่ต้องการศึกษาในงานวิจัย ผลที่ได้จากการวัดนั้นจะเป็นข้อมูลและข้อเท็จจริงในการตรวจสอบของการวิจัยนั้นๆ โดยเครื่องมืออาจเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่ หรือเป็นสิ่งที่ผู้อื่นสร้างขึ้นเอาไว้แล้ว จึงมีความจำเป็นที่ต้องนำเครื่องมือมาตรวจสอบคุณภาพเพื่อที่จะนำไปใช้งานจริงได้ต่อไป

5. เอกสารวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น

สุรพี หมิ่นประเสริฐดี (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคสินค้าตามกระแสนิยมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการบริโภคสินค้าตามกระแสนิยมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร และ
- 2) ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคสินค้าตามกระแสของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรเพศชาย และเพศหญิง อายุระหว่าง 15-35 ปีที่เคยซื้อสินค้าตามกระแสนิยมต่างๆ และอยู่อาศัยหรือทำงานในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควต้า โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติไคสแควร์ (Chi-square) สถิติค่า t-test และ One-way ANOVA (F-test) จากผลการสุรวิจัยพบว่า

(1) เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ตนเองเฉลี่ยต่อเดือน รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการบริโภคสินค้าตามกระแสนิยม ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร ด้านประเภทของสินค้าตามกระแสนิยม จำนวนครั้งที่ซื้อสินค้า ตามกระแสนิยม จำนวนเงินที่ซื้อสินค้าตามกระแสนิยม สถานที่ที่ซื้อสินค้าตามกระแสนิยม บุคคลที่มีความสำคัญต่อ

การตัดสินใจซื้อสินค้าตามกระแสนิยม ส่วนสถานภาพมีความสัมพันธ์กับ จำนวนเงินที่ซื้อสินค้าตามกระแสนิยม นอกจากนี้พบว่าไม่สัมพันธ์กัน (2) ประเภทของสินค้าตามกระแสนิยมจำนวนครั้งที่ซื้อสินค้าตามกระแสนิยม จำนวนเงินที่ซื้อสินค้าตามกระแสนิยม บุคคลที่มีความสำคัญต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าตามกระแสนิยมแตกต่างกันมีค่านิยมการบริโภคสินค้าตามกระแสนิยมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครภาพรวมแตกต่างกัน (3) ประเภทของสินค้าตามกระแสนิยมจำนวนครั้งที่ซื้อสินค้าตามกระแสนิยมแตกต่างกันมีอิทธิพลของบุคคลรอบข้างในการบริโภคสินค้าตามกระแสนิยมของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานครในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ พบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จิราพร เพชรดำ นายไพบูรณ์ แยมกสิกร และคณะ (2554) ได้วิจัยเรื่อง “ปัจจัยเสี่ยงที่มีผลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกรณีศึกษา จังหวัดนครนายก” การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อศึกษาสาเหตุปัญหาของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนและแก้ไขปัญหานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 387 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS/PC หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สรุปผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมเบี่ยงเบนด้านปัจจัยเกี่ยวกับตัวเอง พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตจังหวัดนครนายกมีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียน อยู่ในระดับต่ำ ($X = 1.69$, $S.D = .76$)

2. พฤติกรรมเบี่ยงเบนด้านปัจจัยเกี่ยวกับครอบครัว พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตจังหวัดนครนายกมีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียน อยู่ในระดับต่ำ ($X = 1.80$, $S.D = .95$)

3. พฤติกรรมเบี่ยงเบนด้านปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตจังหวัดนครนายกมีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียน ด้านปัจจัยเกี่ยวกับเพื่อน อยู่ในระดับต่ำ ($X = 1.76$, $S.D = .83$)

4. พฤติกรรมเบี่ยงเบนด้านปัจจัยเกี่ยวกับโรงเรียนพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตจังหวัดนครนายกมีระดับความคิดเห็นต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียน ด้านปัจจัยเกี่ยวกับโรงเรียน อยู่ในระดับต่ำ ($X = 1.96$, $S.D = 1.08$)

กองโภชนาการ กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “การสำรวจพฤติกรรมการบริโภคอาหารของวัยรุ่น” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการบริโภคอาหาร และภาวะโภชนาการของนักเรียนวัยรุ่น ในโรงเรียน เขตกรุงเทพมหานครฯ นนทบุรี ปทุมธานี และ นครปฐม ที่มีผลส่งเสริมหรือยับยั้งการมีสุขภาพที่ดี และเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนากลยุทธ์และงานในการสร้างเสริมพฤติกรรมสุขภาพในการบริโภคอาหารของนักเรียนวัยรุ่น โดยใช้แบบสอบถามในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนวัยรุ่น อายุ 12-18 ปี จำนวน 900 คน ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึงเดือนพฤษภาคม 2554

สรุปจากการศึกษาพบว่านักเรียนวัยรุ่นส่วนใหญ่มีภาวะโภชนาการปกติ (น้ำหนักตามเกณฑ์ส่วนสูง ร้อยละ 85.44) ภาวะโภชนาการต่ำกว่ามาตรฐานร้อยละ 4.33 และภาวะโภชนาการเกินมาตรฐานร้อยละ 10.22 นักเรียนวัยรุ่นบริโภคอาหารมื้อหลักครบ 3 มื้อ ทุกวัน ร้อยละ 40.11 มื้อเช้านิยมบริโภคโจ๊ก ข้าวต้ม มื้อกลางวันเป็นอาหารจานเดียวและก๋วยเตี๋ยว ส่วนมื้อเย็นส่วนใหญ่เป็นอาหารจานเดียว อาหารจานด่วนที่นิยม คือ อาหารไทยประเภทข้าวผัด ข้าวกระเพรา ข้าวราดแกง ก๋วยเตี๋ยว ส่วนในโอกาสพิเศษนิยมบริโภค อาหารแบบตะวันตกและสกีงากี้ นักเรียนวัยรุ่นบริโภคข้าวกล้อง 1-3 ครั้ง / สัปดาห์ ร้อยละ 43.45 บริโภคผักทุกวัน ร้อยละ 35.52 และผลไม้ ร้อยละ 39.44 บริโภคไข่ 1-3 ฟอง / สัปดาห์ ร้อยละ 42.28 บริโภคถั่วและผลิตภัณฑ์จากถั่ว ร้อยละ 85.28 มีการบริโภคนมเป็นประจำทุกวัน ร้อยละ 57.02 โดยส่วนมากบริโภคครั้งละ 1 แก้ว นมที่นิยมเป็นนมสด ร้อยละ 55.06 นักเรียนวัยรุ่นนิยมดื่มน้ำอัดลมทุกวันร้อยละ 23.29 โดยส่วนมากดื่มครั้งละ 1 แก้ว / ขวด / กระป๋อง การเลือกบริโภคอาหาร นักเรียนวัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับรสชาติ ราคา ประโยชน์ และความสะอาด ตามลำดับ รสชาติของอาหารที่นิยม คือ เผ็ด และอ่อน มีการใช้เครื่องปรุงรสบ้าง นักเรียนวัยรุ่นเลือกนมเป็นอาหารเสริมสุขภาพ ร้อยละ 32.82 และเป็นอาหารเพิ่มความสูงถึงร้อยละ 68.97 โดยนักเรียนวัยรุ่นเห็นว่าโทรทัศน์ เป็นสื่อในการรับความรู้ และเป็นช่องทางที่เป็นประโยชน์ในการสื่อสารข่าวสารเรื่องโภชนาการที่ดีที่สุด รองลงมาคือข่าว / บทความในหนังสือพิมพ์ / นิตยสาร

ศลาลิน ดอกเข็ม (2554) ได้ศึกษาเรื่อง “การบริโภคอาหารของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร” การศึกษาเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรู้และพฤติกรรมการบริโภคอาหารตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างขนาดรูปร่าง ลักษณะทั่วไป ความรู้เกี่ยวกับการบริโภคอาหาร และพฤติกรรมการบริโภคอาหารของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่างที่สุ่มจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้แผนการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม 3 ชั้น ขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 694 คน ซึ่งสุ่มมาจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1 จำนวน 3 โรงเรียน

สรุป จากผลการศึกษา พบว่า เพศ เกรดเฉลี่ยสะสมและระดับการศึกษาสูงสุดของพ่อแม่หรือผู้ปกครองมีผลต่อความรู้เกี่ยวกับการบริโภคอาหารของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 5% แต่พฤติกรรมการบริโภคอาหารไม่มีความแตกต่างกันระหว่างเพศ ระดับชั้นที่ศึกษา เงินที่ได้รับจากพ่อแม่หรือผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของพ่อแม่หรือผู้ปกครอง นอกจากนี้ยังพบว่า ความรู้เกี่ยวกับการบริโภคอาหารและพฤติกรรมการบริโภคอาหารมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญระดับสูง (1%) ทำยที่สุดพบว่านักเรียนมีความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการบริโภคอาหารอยู่ในระดับมาก/ดี แต่มีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่เหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง นั่นคือ แม้นักเรียนมีความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการบริโภคอาหารแต่อาจไม่ได้เห็นความสำคัญเกี่ยวกับการบริโภคอาหารที่ถูกต้องมากนักจึงไม่ได้นำมาปฏิบัติจริงจากการศึกษาครั้งนี้พบว่านักเรียนที่มีรูปร่างท้วมมากถึงร้อยละ 67.00 และมีรูปร่างเริ่มอ้วนถึงอ้วน ร้อยละ 13.69

พันธะจิต ดังก้อง (2546) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการรับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดของนักศึกษาสถาบันราชภัฏเชียงใหม่ โดยรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาจำนวน 384 ราย จากการศึกษาสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจในด้านโภชนาการค่อนข้างดี โดยเฉพาะปัจจัยที่ช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโต แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจดังกล่าวก็ไม่ทำให้พฤติกรรมการรับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดเปลี่ยนไป และกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าอาหารฟาสต์ฟู้ดมีความจำเป็น นอกจากจะเป็นการชอบโดยส่วนตัวแล้ว ปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างรับประทานอาหารฟาสต์ฟู้ดเนื่องมาจาก อาหารฟาสต์ฟู้ดมีให้เลือกหลายชนิดหลายประเภท ทั้งง่ายและรวดเร็วต่อการรับประทาน นอกจากนี้แล้วร้านค้ายังเป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ในกลุ่มเพื่อน บรรยากาศภายในร้านสะอาด รสชาติอาหารแปลกใหม่กว่าอาหารธรรมดาทั่วไป มีสื่อโฆษณาต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่เห็นทั้งภาพเสียง และกิจกรรมต่างเป็นสิ่งจูงใจให้เข้าไปใช้บริการอาหารฟาสต์ฟู้ดมากขึ้น

สรุป จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจในด้านโภชนาการค่อนข้างดี โดยเฉพาะปัจจัยที่ช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโต

ฉนวนพร ลัทธิธรรม (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อกล้องดิจิทัลมือสองของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ราย ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 26-35 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้ต่อเดือน 10,000-20,000 บาท มากที่สุด นอกจากนั้นกล้องที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือกล้องชนิด DSLR ยี่ห้อ Canon โดยเลือกซื้อที่ราคาประมาณ 15,001-25,000 บาท โดยมีอายุการใช้งานมากกว่า 3 เดือนถึง 6 เดือน และมีสภาพความสมบูรณ์ประมาณ 91%-95% เป็นรุ่นที่ออกจำหน่ายมาแล้ว มากกว่า 6 เดือนถึง 1 ปี และนิยมศึกษาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจซื้อมากที่สุด

สรุป จากการทดสอบสมมุติฐาน พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับการซื้อกล้องถ่ายภาพดิจิทัลมือสองอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนั้นปัจจัยสิ่งรบกวนทางการตลาดทางด้านผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งที่ผู้บริโภคให้ความสำคัญมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านราคาและด้านการจัดจำหน่าย ตามลำดับ

สิริรัตน์ ร่วมสุข (2552) ได้ศึกษาเรื่อง“พฤติกรรมการบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ดของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่” โดยได้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด และศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ดของเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่ โดยมีขอบเขตอยู่ที่เยาวชนที่ไปใช้บริการห้างสรรพสินค้ากาดสวนแก้ว ห้างสรรพสินค้าโลตัส ห้างสรรพสินค้าบีทีซี ห้างสรรพสินค้าคาร์ฟูร์ และห้างสรรพสินค้าโรบินสัน โดยเก็บตัวอย่างจำนวน 100 คนโดยใช้วิธีแบบสอบถาม แยกเป็นห้างละ 20 ชุด

สรุป จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง มีอายุระหว่าง 18-20 ปี ในด้านของการศึกษานั้นกลุ่มส่วนใหญ่จะศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี รองลงมาคือ ปวส. รายได้ต่อเดือนอยู่ที่ประมาณ 4,001-5,000 บาท ส่วนที่พักอาศัยส่วนใหญ่จะอยู่บ้าน จากข้อมูลทางด้านพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะไปใช้บริการร้าน KFC ที่ห้างสรรพสินค้าโรบินสันมากที่สุด ในช่วงเวลา 15.00-18.00 น. มากที่สุดและใช้เวลาเฉลี่ยครั้งละประมาณ 31-45 นาที โดยใช้บริการเดือนละ 4-6 ครั้ง และปัจจัยที่มีผลต่อการบริโภคมากที่สุดคือ มีให้เลือกหลายชนิด และน้อยที่สุดคือ ครอบครัวยังมีอิทธิพลต่อการบริโภค

ญาณวรุฒม์ หงษ์กิจ (2551) ได้ศึกษาเรื่อง“พฤติกรรมกรรมการบริโภคร้านไอศกรีมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจะใช้กลุ่มนักศึกษาจำนวน 100 คน โดยส่วนใหญ่จะมีอายุประมาณ 19-22 ปี และมีรายได้ 3,000-5,000 บาทต่อเดือน

สรุป ผลการศึกษาพบว่านักศึกษาใช้บริการเดือนละ 2-3 ครั้ง และร้านที่ไปส่วนใหญ่ ได้แก่ SWENSEN'S และ IBERRY ตามลำดับ ช่วงเวลาที่นักศึกษาไปจะอยู่ประมาณ 17.00-20.00 น. และค่าใช้จ่ายจะอยู่ในช่วง 51-100 บาท จากการศึกษาปัจจัยที่ผู้บริโภคใช้ในการตัดสินใจเลือกบริโภคอันดับแรกคือ ปัจจัยด้านสินค้า คือรสชาติของไอศกรีม และน้อยที่สุดคือการให้ทดลองชิมฟรี

เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์ (2548) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนไทยในปี 2547 พบว่าครัวเรือนไทยมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 5.4 ต่อปี % แต่สัดส่วนค่าใช้จ่ายไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงมากนัก โดยค่าใช้จ่ายหลักยังอยู่ในส่วนของอาหารและเครื่องดื่ม แต่ก็ลดลงเมื่อเทียบกับปี 2545 ขณะที่ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับยานพาหนะและค่าบริการสื่อสาร เพิ่มขึ้นมาอยู่อันดับสองจากเดิมเป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับที่อยู่อาศัยและเครื่องใช้ในบ้าน และมีข้อสังเกตค่าใช้จ่ายในการบริโภคแอลกอฮอล์เพิ่มขึ้น ส่วนค่าใช้จ่ายด้านการศึกษาพยาบาลรวมทั้งบุหรี่ยี่ลดลง ซึ่งอาจเพราะโครงการรักษาสุขภาพ 30 บาทรักษาทุกโรค สำหรับในด้านพฤติกรรมกรรมการบริโภคนั้น พบว่า คนไทยมีพฤติกรรมเลียนแบบการบริโภคซึ่งกันและกันแม้มีรายได้ไม่เท่ากัน และแม้ว่ารายได้จะลดลงแต่ก็ไม่เปลี่ยนแปลงการบริโภคซึ่งอาจเป็นเพราะความเคยชิน จนบางที่ต้องนำเงินออมออกมาใช้ ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวเข้าข่ายพวก“จมไม่ลง” ทั้งนี้ ครัวเรือนไทยปี 2547 มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยเดือนละ 12,115 บาทต่อครัวเรือน คิดเป็น 89.9% ของรายได้ โดยเป็นค่าใช้จ่ายการบริโภคอุปโภค 88.7% ไม่เกี่ยวกับการอุปโภคบริโภค 11.3% ส่วนค่าใช้จ่ายด้านยานพาหนะและการสื่อสารเพิ่มขึ้นจากปี 2543 ซึ่งอยู่ที่ 14.9% 21.1% ซึ่งอาจเป็นเพราะราคาน้ำมันแพงขึ้นรวมถึงความต้องการใช้โทรศัพท์มือถือ

สรุป จากผลการศึกษา พบว่า สัดส่วนค่าใช้จ่ายไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลง โดยค่าใช้จ่ายหลักยังคงอยู่ส่วนของอาหารและเครื่องดื่ม ขณะที่ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับยานพาหนะและค่าบริการสื่อสารเพิ่มขึ้นมา ส่วนค่าใช้จ่ายด้านการศึกษา พยาบาลรวมทั้งบุหรี่ยี่ลดลง สำหรับพฤติกรรมในการบริโภคนั้นคนไทยมีพฤติกรรมเลียนแบบการบริโภคซึ่งกันและกันแม้มีรายได้ไม่เท่ากัน และแม้ว่ารายได้จะลดลงก็ไม่เปลี่ยนแปลงการบริโภค

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นเป็นข้อมูลพื้นฐานอย่างดีสำหรับการทำวิจัยครั้งนี้เนื่องจากข้อมูลบางส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลของผู้บริโภคในรูปแบบต่างๆ ทำให้สามารถที่จะใช้ข้อมูล บางส่วนที่เป็นประโยชน์มาเป็นหลักในการทำวิจัยและข้อมูลส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาจะอยู่ในช่วงวัยรุ่นหรืออายุระหว่าง 13-16 ปี ทำให้งานวิจัยข้างต้นสามารถที่จะเป็นตัวอย่างได้อย่างชัดเจนจึงเหมาะสมกับการนำข้อมูลมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

2.1 ความหมายของสุนทรียศาสตร์

ตามรูปศัพท์ “สุนทรียศาสตร์” นั้น มาจากคำว่า “สุนทรีย” กับ “ศาสตร์” โดย “สุนทรียะ” นั้นแปลว่าเกี่ยวกับความนิยมความงาม และ “ศาสตร์” ก็แปลว่า วิชา ดังนั้นสุนทรียศาสตร์ จึงหมายความว่าถึงศาสตร์หรือวิชาที่ว่าด้วยความรู้เกี่ยวกับความงามโดยพจนานุกรมศัพท์ปรัชญาได้อธิบายสุนทรียศาสตร์ไว้ว่าเป็น “ปรัชญาสาขาที่ว่าด้วยความงามและสิ่งทีงาม ทั้งในด้านศิลปะและในธรรมชาติ และมาตรฐานในการวินิจฉัยว่าอะไรงาม อะไรไม่งาม”

กล่าวโดยสรุป สุนทรียศาสตร์จึงเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งของปรัชญาที่ศึกษา เกี่ยวกับความงามทั้งที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติและในงามศิลปะ โดยปัญหาของสุนทรียศาสตร์จะเป็นปัญหาเกี่ยวกับความงาม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

จากประสบการณ์ และการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย ทำให้เห็นได้ว่าปัญหาพฤติกรรมบริโภคของเด็กนักเรียนในห้องเรียนมีความรุนแรงมากซึ่งเห็นได้ชัดจากการขาดระเบียบวินัย ในขณะที่มีการเรียนการสอนขาดความรับผิดชอบต่อหน้าที่ตนเอง พฤติกรรมเหล่านี้นับวันยิ่งเพิ่มความรุนแรงยิ่งขึ้น การแก้ปัญหาด้วยการกล่าวตักเตือน อบรม ทำโทษตามระเบียบของโรงเรียนก็ยังไม่เกิดผล การแก้ปัญหาโดยโรงเรียนและครูผู้สอนยังไม่สามารถแก้ได้อย่างเด็ดขาดและเป็นรูปธรรมมากนัก ปัญหาพฤติกรรมการบริโภคในห้องเรียนกลายเป็นปัญหาเรื้อรังของประเทศ ส่งผลกระทบต่อหลายภาคส่วนทั้งทางสังคม คุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียน

ปัญหาพฤติกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนส่งผลกระทบต่อประเทศชาติโดยตรง ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว นักเรียนในอนาคตขาดความรับผิดชอบ และการตระหนักถึงหน้าที่หลักต่อสังคม ทำให้สังคมเกิดการเห็นแก่ตัวมากยิ่งขึ้น และละเลยต่อบุคคลอื่น เมื่อเยาวชนของชาติเป็นเช่นนี้ เราต่างมองอนาคตของชาติออกว่าประเทศชาติขาดความน่าเชื่อถือ ขาดระเบียบวินัยและอ่อนแอในที่สุด

จากปัญหาเหล่านี้ผู้ศึกษาจึงได้หยิบยกประเด็นดังกล่าวมาถ่ายทอดให้เห็นถึงความสำคัญของปัญหาพฤติกรรมการบริโภค ผลกระทบและผลเสียของปัญหาการบริโภค ผ่านผลงานจิตรกรรม

กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน ศิลปะแนวทางเรียลลิสม์ (realism) มีเนื้อหาเกี่ยวกับผลเสียและผลกระทบของพฤติกรรมบริโภคของเด็กนักเรียนในชั้นเรียน เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกของผู้ชมให้ได้เห็นถึงความสำคัญและตระหนักถึงผลเสียของการขาดระเบียบวินัยและขาดความเข้าใจในการบริโภค

โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

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

1. ศึกษาข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ข้อมูลและทฤษฎีทางศิลปะมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ และศึกษาข้อมูล แนวคิดและทฤษฎีทางศิลปะ ดังนี้

1.1 เอกสาร งานวิชาการ งานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ความงามและสุนทรียศาสตร์

1.3 ทฤษฎีและกระบวนการทางความคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์งานศิลปะ

1.4 เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะแนวทางเรียลลิสติก(realism) และเอกสารผลงานของศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการทำงาน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียน พระฤทัยคอนแวนต์

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนพระฤทัยคอนแวนต์ จำนวน 100 คน นิทรรศการศิลปะ เพื่อเป็นผู้เลือกประเมินผลงานแบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Haphazard or Accidental Sampling)

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาและการทำการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนมัธยมตอนต้นและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานแนวทางศิลปะเรียลลิสซึม(realism)และเอ็กเพรสชันนิสที่ปรากฏอยู่ในเอกสาร นำมาสร้างสรรค์ภาพร่างผลงานจำนวน 10 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญได้วิจารณ์ วิเคราะห์และได้นำกลับไปแก้ไขปรับปรุง แล้วนำกลับมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมดจำนวน 5 ชิ้น เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันเป็นผลงานจริง

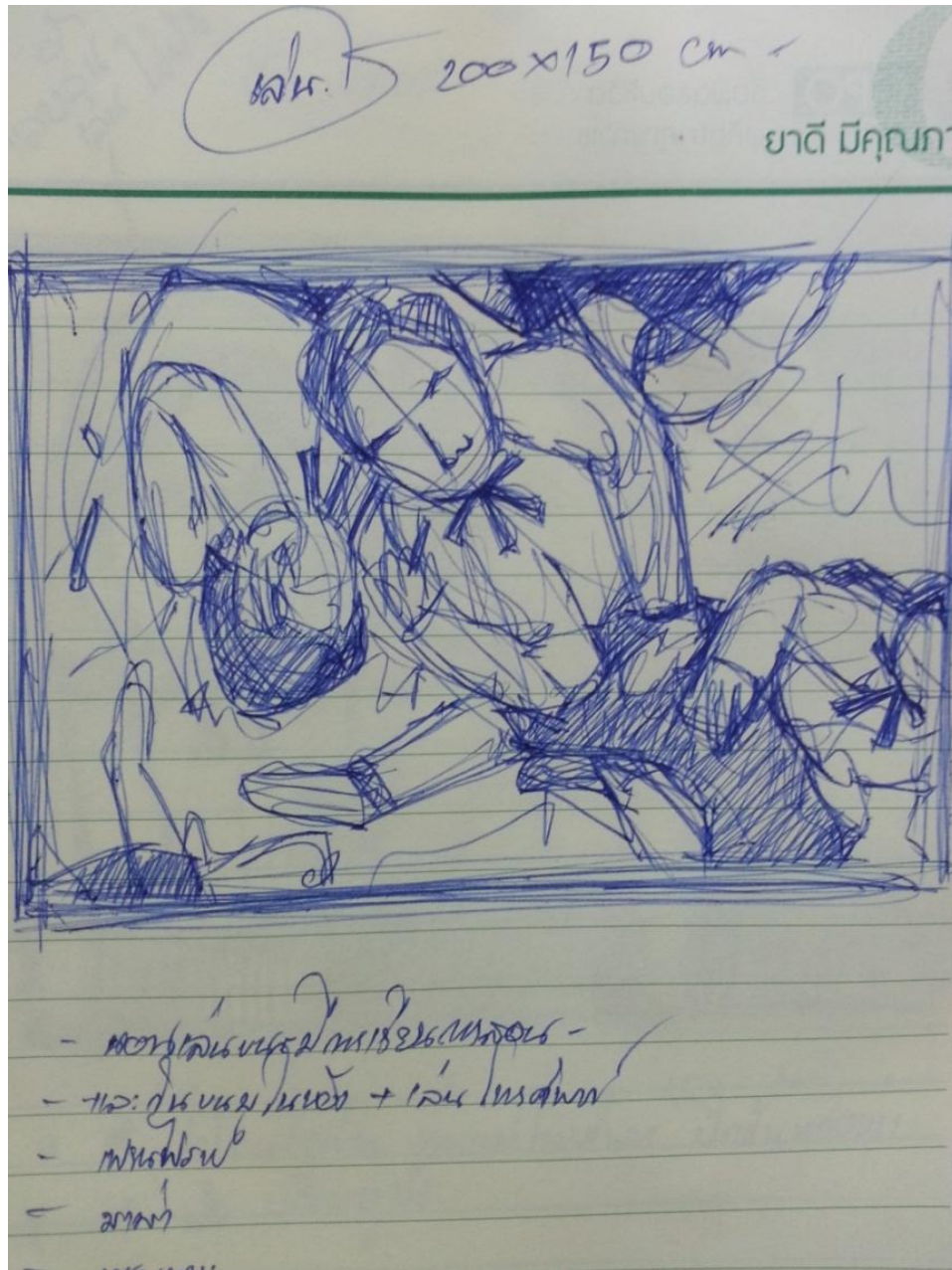
โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาและแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำมันศิลปะแนวเรียลลิสซึม(realism) การศึกษาค้นคว้าในเรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนมัธยมต้น

2. ผลงานทัศนศิลป์และจิตรกรรมสีน้ำมัน ศิลปะแนวทางเรียลลิสซึม(realism) ในเรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนมัธยมต้นจำนวน 5 ชิ้นดังต่อไปนี้

1. ผลงานชิ้นที่ 1 “เล่น”

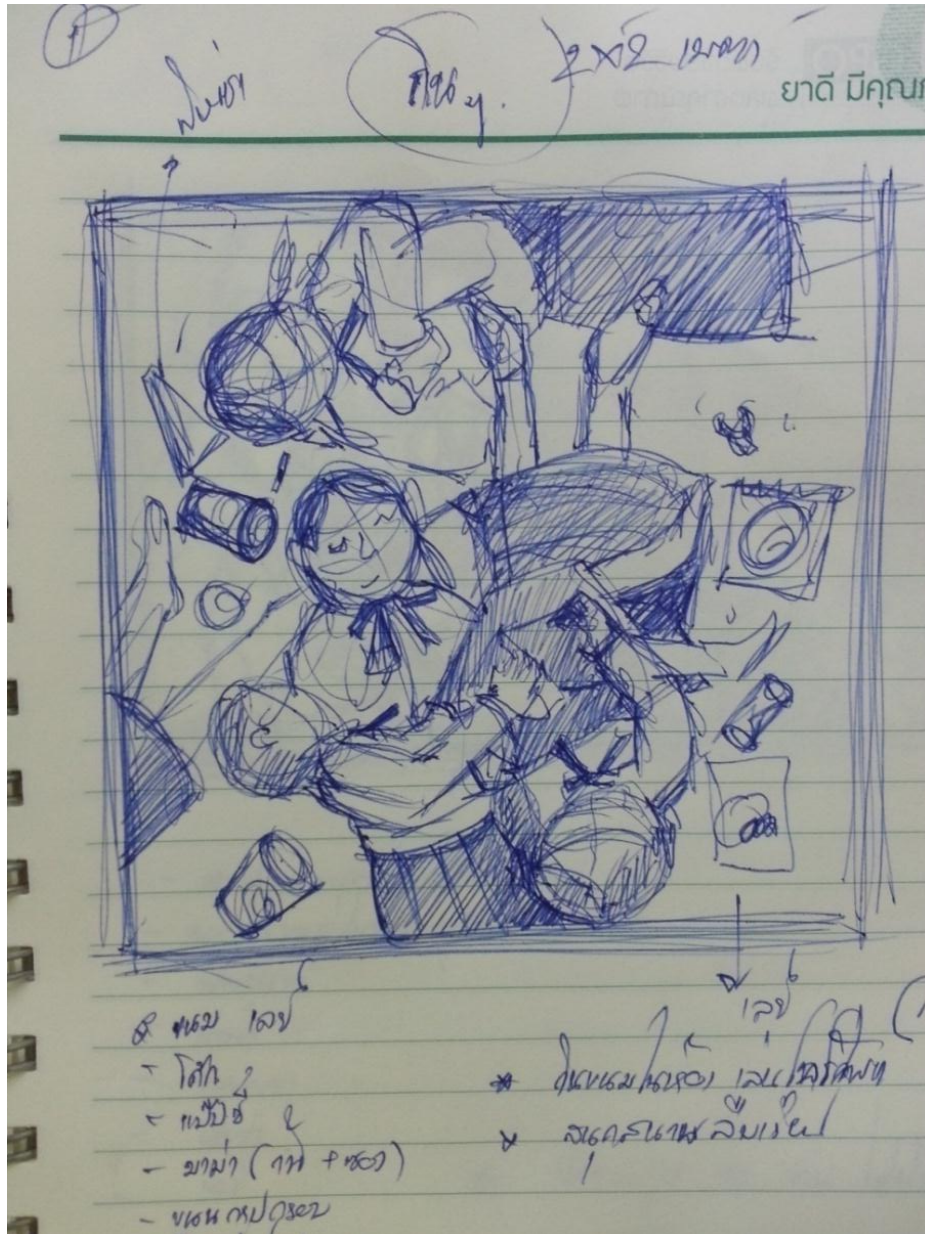
ชื่อผลงานภาพร่าง “เล่น” เป็นการนำเสนอเรื่องราวของเด็กนักเรียนที่ติดเครื่องมือสื่อสาร ติดกินขนมขนมในห้องเรียน ขณะมีการเรียนการสอน ซึ่งทำให้การเรียนการสอนไม่ต่อเนื่อง และไม่เกิดผลประโยชน์



ภาพประกอบ 18 ภาพร่าง “เล่น”

2. ผลงานชิ้นที่2 “กิน กิน กิน”

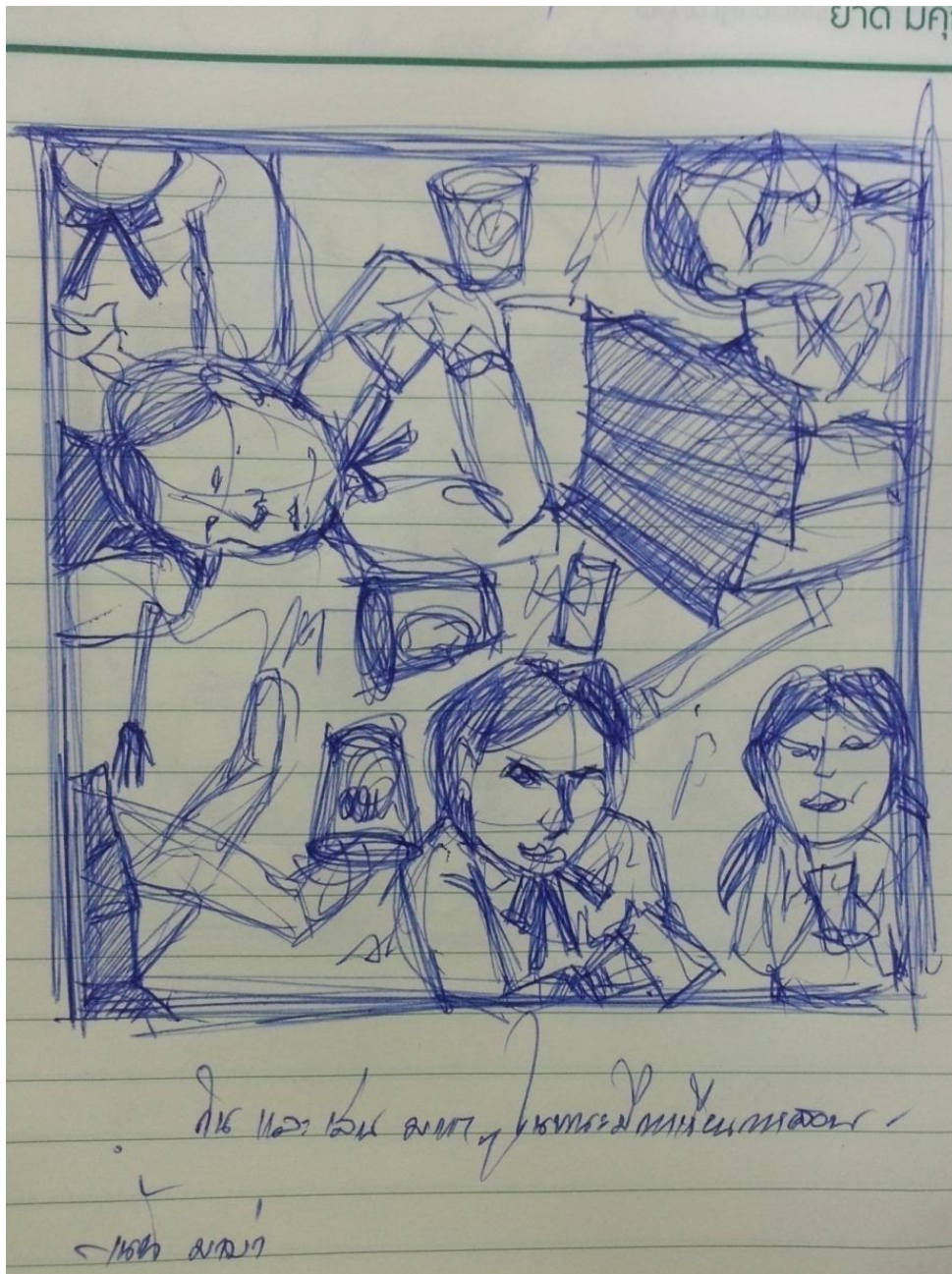
ชื่อผลงานภาพร่าง “กิน กิน กิน” เป็นการนำเสนอเรื่องราวของการกิน ที่ขาดระเบียบวินัย การกิน ที่สำคัญยิ่งไปกว่าหน้าที่หลัก และลืมนัดหน้าถึงหน้าที่



ภาพประกอบ 19 ภาพร่าง “กิน กิน กิน “

3. ผลงานชิ้นที่ 3 “นักเรียน”

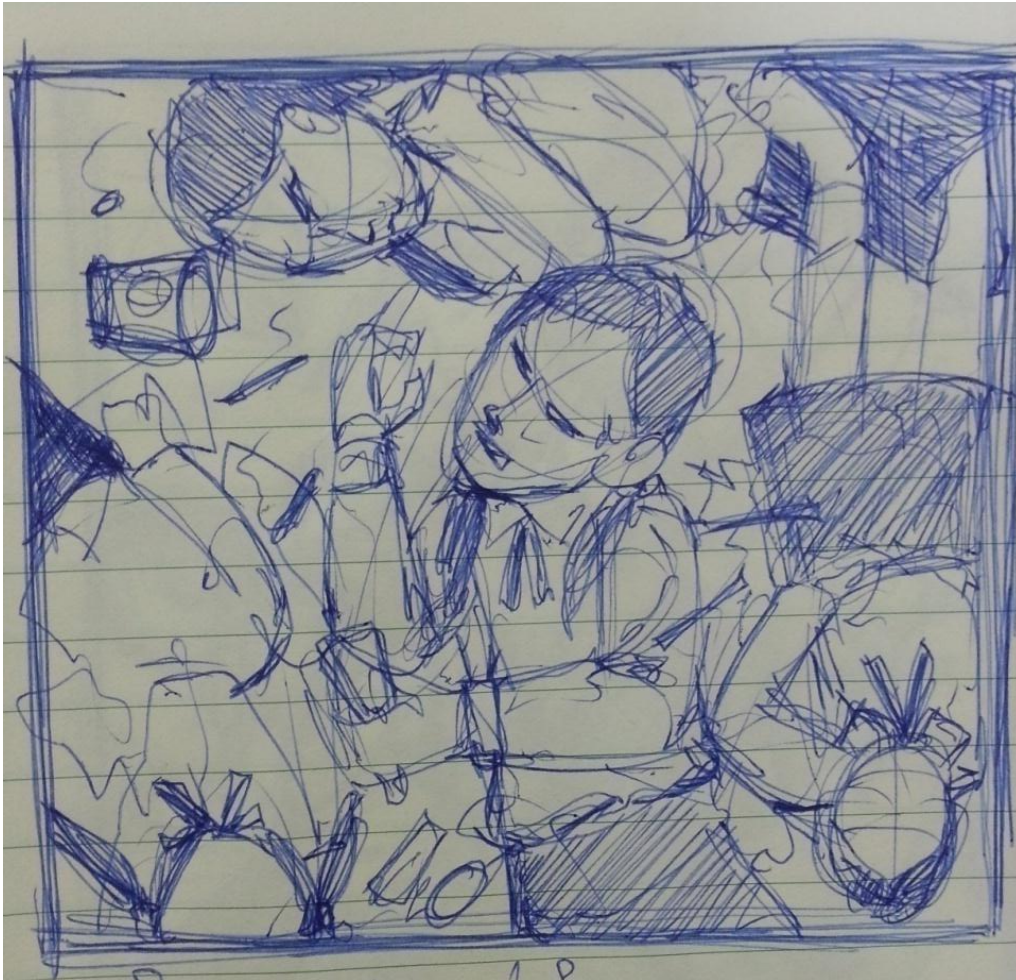
ชื่อผลงานภาพร่าง “นักเรียน” เป็นการนำเสนอเรื่องราวของเด็กนักเรียนไทยในปัจจุบัน กับระเบียบวินัยของตนเอง ในห้องเรียน สะท้อนให้เห็นถึงการละเลยหน้าที่ และความล้มเหลวของระเบียบวินัย



ภาพประกอบ 20 ภาพร่าง “นักเรียน”

4. ผลงานชิ้นที่ 4 “เรียน”

ชื่อผลงานภาพร่าง “เรียน” เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการศึกษาในห้องเรียน สภาพความจริงจากที่พบเห็นทุกวัน ความจริงจากเด็กไทย ในปัจจุบันที่หลายๆ คนคิดไม่ถึง และรับไม่ได้



ภาพประกอบ 21 ภาพร่าง “เรียน”

5. ผลงานชิ้นที่ 5 “ห้องเรียน”

ชื่อผลงานภาพร่าง “ห้องเรียน” เป็นการนำเสนอเรื่องราวของความเป็นอยู่ในห้องเรียน



ภาพประกอบ 22 ภาพร่าง “ห้องเรียน”

3. แบบสอบถามจากผู้ชมผลงานซึ่งได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการ ศึกษาวิจัย

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

1. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)
 - 1.1 สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 1.2 วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์
 - 1.3 บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 1.4 รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ
 - 1.5 การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ
 - 1.6 พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะ
2. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)
 - 2.1 ความสวยงามของผลงานศิลปะ
 - 2.2 ความเป็นเอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ
 - 2.3 ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ
 - 2.4 ผลงานศิลปะสร้างแรงดึงดูดใจต่อผู้ชมงานศิลปะ
3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน
ศิลปะ (Artwork)
 - 3.1 แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ
 - 3.2 เนื้อหาเรื่องราวของตัวผลงานศิลปะ
 - 3.3 ความน่าสนใจของรูปทรงและสัญลักษณ์ที่นำมาใช้สร้างสรรค์เป็น
ผลงานศิลปะ
 - 3.4 รูปทรงและสัญลักษณ์ที่นำมาใช้สามารถสื่อถึงความหมายของเด็ก
นักเรียนกับการบริโภค
 - 3.5 ผลงานศิลปะสามารถสื่อถึงความหมายของความเป็นอยู่และ
สภาพแวดล้อมในห้องเรียน
 - 3.6 ผลงานศิลปะสามารถสร้างจิตสำนึกในการกระตุ้นให้นักเรียนตระหนัก
ถึงหน้าที่ในการเรียนให้มากยิ่งขึ้น
4. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบจิตรกรรมสีน้ำมัน (Oil painting)
 - 4.1 ความสมบูรณ์ของเทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันที่นำมาสร้างผลงาน
 - 4.2 ความสมบูรณ์ของรายละเอียดต่างๆในผลงานศิลปะ
 - 4.3 เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันที่ใช้สร้างผลงานส่งผลต่อการสร้าง
ความรู้สึกถึงผลเสียของการบริโภคอย่างไร้ระเบียบวินัย
 - 4.4 เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันที่ใช้สร้างผลงานส่งผลต่อการสร้าง
ความรู้สึกในการต่อต้านการบริโภคอย่างไร้ระเบียบวินัย
5. ด้านความเข้าใจถึงผลกระทบของปัญหาและความสำคัญในการบริโภค
 - 5.1 ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงปัญหาการบริโภค

5.2 ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงผลเสียของการบริโภค

5.3 ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความจำเป็นในการให้ความรู้ถึงปัญหาการบริโภคในห้องเรียน

5.4 ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความจำเป็นในการปรับปรุงตนเองและมีความรับผิดชอบต่อนาทีในห้องเรียน

4. วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบสอบถาม มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข
2. ปรับปรุงแก้ไขตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บ

รวบรวมข้อมูล

5. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคในห้องเรียน ทฤษฎีทางศิลปะ ทฤษฎีของศิลปะแนวทางเอกซ์เพรสชัน (Expression) ทฤษฎีของศิลปะแนวทางเรียลลิสม์ (realism) จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือ เอกสาร งานวิจัยหรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง และบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในงานวิจัยเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการทำวิจัยต่อไป

ในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำผลงานที่สร้างสรรค์ไปจัดแสดง
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้เข้าชมผลงาน
3. รวบรวมแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์จากปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมตอนต้น ในกรอบของสิ่งที่มีอิทธิพลต่อเนื้อหาและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผ่านการวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญจนได้ผลงานที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์เพื่อสื่อความหมายถึงพฤติกรรมกรรมการบริโภคระหว่างคาบเรียนของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะแนวทางเรียลลิสม์ผ่านภาพเขียนจิตรกรรมสีน้ำมัน จึงกำหนดขอบเขตของเนื้อหาและขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1. ชุดข้อมูลที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมตอนต้น

2. ที่มาและความความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแนวทางเหมือนจริงจริง

3. รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม และโครงสร้างทางทัศนศิลป์
4. สรุปข้อมูล
5. ร่างภาพผลงาน
6. นำภาพร่างมาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน

7. วิเคราะห์จากแบบสอบถาม

การดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยแสดงในลักษณะมาตราส่วน โดยใช้หลักการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้เข้าชมผลงานและจากแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยกำหนดเกณฑ์มาตราส่วนประมาณ (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

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

เมื่อได้ค่าคะแนนแล้วจึงนำคะแนนดังกล่าวคิดน้ำหนักของคะแนน และกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนเพื่อนำมาอภิปรายผลดังนี้

4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.89	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมินโดยเป็นคำถามปลายเปิด (Open – ended)

หลักการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าชมผลงานศิลปะ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งประกอบด้วยสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานสถิติร้อยละ

1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้การคำนวณหาค่าเฉลี่ย \bar{X} หรือค่ามัธยัมเลขคณิต (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 137)

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

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
	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
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นแต่ละตัวยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์: กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณา ที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัย คอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพมหานครมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาถึงปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภค ผลกระทบและบรรเทาปัญหา ในกลุ่มเด็ก มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย) 2) เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรคศิลปะแนวทาง เรียวลิสซึมเอ็กเพรสชันนิส และ ศึกษาการสร้างงานของศิลปินจำนวน 3 คน ได้แก่ วสันต์ สิทธิเขตต์ อัมรินทร์บุพศิริ และลำพูน กันเสนาะ และ 3) เพื่อนำข้อมูลจากการวิจัย มาสร้างสรรคเป็นงานศิลปะประเภทจิตรกรรม และ นำเสนอต่อสาธารณชน เพื่อให้ได้รู้ถึงผลกระทบตลอดจนได้รับการบรรเทาโดยใช้ศิลปะเป็น เครื่องมือในการบรรเทาปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียน พระหฤทัย คอนแวนต์ เขตคลองเตยและสังคมทั่วไป ให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกลุ่มตัวอย่างใน งานวิจัยนี้คือ นักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร โรงเรียนพระหฤทัย คอนแวนต์ เขตคลองเตยแบบกลุ่มตัวอย่างเจาะจงที่เข้ามาชมนิทรรศการจำนวน 100 คน แบ่งการ วิเคราะห์ข้อมูลเป็น 9 ส่วน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นที่กำลัง ศึกษา ระดับผลการศึกษา เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน ที่พักอาศัย และรายได้และระดับ การศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณาประกอบด้วย ช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ท่านบริโภคและชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณาประกอบด้วยเหตุผล สำคัญในการบริโภคสื่อต่างๆ ประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อและประโยชน์และโทษที่ได้รับจาก การบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอน

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัย

ส่วนที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 1 กิน กิน ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรีย ศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)

ส่วนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรีย ศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)

ส่วนที่ 7 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 3 Social ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)

ส่วนที่ 8 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)

ส่วนที่ 9 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัย ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคลประกอบด้วย เพศ ระดับชั้นที่กำลังศึกษา ระดับผลการศึกษา เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน ที่พักอาศัย และรายได้และระดับการศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

N=100		
ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	8	8.00
หญิง	92	92.00
รวม	100	100.00
ระดับชั้นที่กำลังศึกษา		
ม.1	8	8.00
ม.2	41	41.00
ม.3	51	51.00
รวม	100	100.00

ตาราง 1 (ต่อ)

N=100		
ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ระดับผลการศึกษา		
ต่ำกว่า 2.00	9	9.00
2.00-2.50	8	8.00
2.51-3.00	24	24.00
3.01-3.50	25	25.00
มากกว่า 3.51	34	34.00
รวม	100	100.00
ท่านพักอาศัยอยู่กับใคร (เลือกตอบเพียง 1 ตัวเลือก)		
พ่อและแม่	67	67.00
พ่อเท่านั้น	5	5.00
แม่เท่านั้น	12	12.00
ผู้ปกครอง(ที่ไม่ใช่พ่อแม่)	11	11.00
หอพัก	5	5.00
รวม	100	100.00
รายได้ของพ่อ		
ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	6	6.00
10,001-15,000 บาท/เดือน	12	12.00
15,001-20,000 บาท/เดือน	10	10.00
20,001-25,000 บาท/เดือน	16	16.00
มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	44	44.00
ไม่ตอบ	12	12.00
รวม	100	100.00
รายได้ของแม่		
ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	9	9.00
10,001-15,000 บาท/เดือน	14	14.00
15,001-20,000 บาท/เดือน	9	9.00
20,001-25,000 บาท/เดือน	19	19.00
มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	41	41.00
ไม่ตอบ	8	8.00
รวม	100	100.00

ตาราง 1 (ต่อ)

N=100		
ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รายได้ของผู้ปกครอง		
ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	4	4.00
10,001-15,000 บาท/เดือน	9	9.00
15,001-20,000 บาท/เดือน	6	6.00
20,001-25,000 บาท/เดือน	20	20.00
มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	31	31.00
ไม่ตอบ	30	30.00
รวม	100	100.00
ระดับการศึกษาของพ่อ		
ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	6	6.00
มัธยมศึกษาตอนต้น	5	5.00
อนุปริญญา/ปวส	23	23.00
ปริญญาตรี	40	40.00
สูงกว่าปริญญาตรี	15	15.00
ไม่ตอบ	11	11.00
รวม	100	100.00
ระดับการศึกษาของแม่		
ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	3	3.00
มัธยมศึกษาตอนต้น	14	14.00
อนุปริญญา/ปวส	27	27.00
ปริญญาตรี	46	46.00
สูงกว่าปริญญาตรี	5	5.00
ไม่ตอบ	5	5.00
รวม	100	100.00
ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง		
ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	2	2.00
มัธยมศึกษาตอนต้น	8	8.00
อนุปริญญา/ปวส	18	18.00
ปริญญาตรี	28	28.00
สูงกว่าปริญญาตรี	15	15.00
ไม่ตอบ	29	29.00
รวม	100	100.00

จากตาราง 1 พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 92.00 และเพศชาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

ระดับชั้นที่กำลังศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ระดับ ม.3 จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 51.00 รองลงมา ระดับ ม.2 จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 41.00 และ ม.1 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

ระดับผลการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่มีระดับผลการศึกษามากกว่า 3.51 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 รองลงมา อยู่ระหว่าง 3.01-3.50 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ระหว่าง 2.51-3.00 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 สำหรับระดับผลการศึกษาดำกว่า 2.00 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 และ ระหว่าง 2.00-2.50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวันพบว่า ส่วนใหญ่ อยู่ระหว่าง 100-149 บาท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 รองลงมาต่ำกว่า 100 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 สำหรับระหว่าง 200-299 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 ส่วนตั้งแต่ 300 บาทขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และระหว่าง 150-199 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00 ตามลำดับ

ท่านพักอาศัยอยู่กับใครพบว่า ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อและแม่ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 67.00 รองลงมาอาศัยอยู่กับแม่เท่านั้น จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 สำหรับอาศัยอยู่กับผู้ปกครอง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 11.00 และ อาศัยอยู่กับพ่อเท่านั้น และหอพัก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ตามลำดับ

รายได้ของพ่อ แม่ และผู้ปกครองพบว่า

รายได้ของพ่อ พบว่า ส่วนใหญ่มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16.00 ระหว่าง 10,001-15,000 บาท จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 สำหรับระหว่าง 15,001-20,000 บาท จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 ตามลำดับ

รายได้ของแม่ พบว่า ส่วนใหญ่ มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 41.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19.00 ระหว่าง 10,001-15,000 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 ส่วนระหว่าง 15,001-20,000 บาท และไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 ตามลำดับ

รายได้ของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่ มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 31.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ระหว่าง 10,001-15,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 สำหรับระหว่าง 15,001-20,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 และไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง พบว่า

ระดับการศึกษาของพ่อ พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาอนุปริญญา/ปวส จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ระดับประถมศึกษา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 และระดับมัธยมศึกษา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของแม่ พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 รองลงมาอนุปริญญา/ปวส จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 และระดับประถมศึกษา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมาอนุปริญญา/ปวส จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 และระดับประถมศึกษา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา ประกอบด้วยช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ทำนบริโภค และชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ทำนบริโภค โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

สำหรับค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็น มีคะแนนระดับความคิดเห็นดังต่อไปนี้

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

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณาทางช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ทำนบริโภค กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา				
1. ช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ทำนบริโภค				
	โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน	4.59	.683	มากที่สุด
	โทรทัศน์	3.83	.911	มาก
	วิทยุ	3.02	1.214	ปานกลาง
	หนังสือพิมพ์	2.90	1.230	ปานกลาง
	แผ่นพับ/โปสเตอร์ประกาศ	3.12	1.076	มาก
	อื่นๆ	3.20	1.128	มาก
	รวมช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ทำนบริโภค	3.46	.672	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา ทางช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ทำนบริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .672 มีความคิดเห็นระดับมากสำหรับช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ทำนบริโภคที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .683 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา โทรทัศน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .911 มีความคิดเห็นระดับมาก แผ่นพับ/โปสเตอร์ประกาศ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.076 มีความคิดเห็นระดับมาก วิทยุ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.214 มีความคิดเห็นระดับมาก และหนังสือพิมพ์มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 2.90 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.230 มีความคิดเห็นระดับปานกลางตามลำดับ

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณาชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภคกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา				
2. ชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค				
	เฟสบุ๊ค	4.29	.844	มากที่สุด
	ไลน์	4.42	.819	มากที่สุด
	อินสตาแกรม	3.92	1.300	มาก
	สไกป์ ออนไลน์	2.95	1.267	ปานกลาง
	วิดีโอคอล ออนไลน์	3.21	1.266	มาก
	อื่นๆ	3.24	1.107	มาก
รวมชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค		3.68	.632	มาก

จากตาราง 3 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา ด้านชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .632 มีความคิดเห็นระดับมากสำหรับชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภคที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .819 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา เฟสบุ๊คมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .844 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด อินสตาแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.267 มีความคิดเห็นระดับมาก วิดีโอคอล ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 3.21 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.266 มีความคิดเห็นระดับมาก และสไกป์ ออนไลน์มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 2.95 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.267 มีความคิดเห็นระดับปานกลาง ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ประกอบด้วย เหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ ประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ และ ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอนโดยใช้ สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
1. เหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ				
	เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน	4.26	.747	มากที่สุด
	เพื่อประกอบการเรียนการสอน	3.99	.893	มาก
	เพื่อต้องการคำแนะนำ	3.88	.891	มาก
	เพื่อความตื่นตัว	3.90	.980	มาก
	เพื่อเสริมความคิดเห็น	3.88	1.007	มาก
	เพื่อนำไปใช้ในการสนทนา	4.11	.863	มาก
	เพื่อความบันเทิง	4.29	.967	มากที่สุด
	รวมเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ	4.04	.615	มาก

จากตาราง 4 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้าน เหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .615 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ เพื่อความบันเทิงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .967 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .747 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด เพื่อนำไปใช้ในการสนทนามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .863 มีความคิดเห็นระดับมากเพื่อประกอบการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .893 มีความคิดเห็นระดับมากเพื่อความตื่นตัวมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .980 มีความคิดเห็นระดับมากเพื่อต้องการคำแนะนำและเพื่อเสริมความคิดเห็นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .891 และ 1.007 ตามลำดับมีความคิดเห็นระดับมาก

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
2. ประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ				
	รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน	4.41	.712	มากที่สุด
	นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน	4.12	.808	มาก
	มีทักษะในการดำรงชีวิต	4.09	.965	มาก
	มีความผ่อนคลาย	4.12	.868	มาก
	มีทัศนคติที่ดีมากขึ้น	4.03	.904	มาก
	รวมประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ	4.15	.612	มาก

จากตาราง 5 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ
.612 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด
คือ รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .712 มีความ
คิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนและมีความผ่อนคลายมีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 4.12 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .808 และ .868 มีความคิดเห็นระดับมาก ส่วนมีทักษะ
ในการดำรงชีวิตมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .965 มีความคิดเห็นระดับ
มากและมีทัศนคติที่ดีมากขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .904 มีความ
คิดเห็นระดับมาก ตามลำดับ

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา
ด้าน ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอนกลุ่มตัวอย่าง
100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
3. ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ ในขณะที่มีการเรียนการสอน				
	นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลดีมาก น้อยเพียงใด	3.56	1.175	มาก
	นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลเสียมาก น้อยเพียงใด	3.75	1.077	มาก
	การใช้สื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่ มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับสารจาก ครูผู้สอนในชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใด	3.42	1.208	มาก
	ในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับ สาระประโยชน์จากสื่อสมาร์ทโฟนที่ท่านเล่นอยู่ ระหว่างชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใด	3.44	1.217	มาก
	รวมประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ ในขณะที่มีการเรียนการสอน	3.54	.878	มาก

จากตาราง 6 พบว่า ทัศนคติที่มีต่อทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้าน
ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 มีส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .878 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับด้าน ประโยชน์และโทษที่ได้รับ
จากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอนที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือ
การเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลเสียมากน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ
3.75 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.077 มีความคิดเห็นระดับมาก รองลงมา นักเรียนคิดว่าการ
เสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลดีมากน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 3.56 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.175 มีความคิดเห็นระดับมาก ส่วนในขณะที่มีการ
เรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับสาระประโยชน์จากสื่อสมาร์ทโฟนที่ท่านเล่นอยู่ระหว่างชั่วโมง
เรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.217 มีความ
คิดเห็นระดับมากและการใช้สื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิด
ว่าท่านได้รับสารจากครูผู้สอนในชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 มีส่วน
เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.208 มีความคิดเห็นระดับมาก ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัยโดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัยกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
ความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัย				
1.	บรรยากาศและสถานที่โดยรวมในการจัดแสดงผลงานศิลปะ	4.13	.720	มาก
2.	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์	4.11	.665	มาก
3.	เนื้อหาของผลงานโดยรวมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.17	.779	มาก
4.	ผลงานโดยรวมมีความสร้างสรรค์เหมาะสมกับนักเรียน ช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	4.11	.815	มาก
5.	แสงสว่างภายในพื้นที่แสดงผลงาน	4.03	.893	มาก
รวมความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัย		4.11	.593	มาก

จากตาราง 7 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .593 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับเนื้อหาของผลงานโดยรวมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.17 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .779 มีความคิดเห็นระดับมากรองลงมา บรรยากาศและสถานที่โดยรวมในการจัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .720 มีความคิดเห็นระดับมาก ส่วนวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์และผลงานโดยรวมมีความสร้างสรรค์เหมาะสมกับนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .665 และ .815 มีความคิดเห็นระดับมากและแสงสว่างภายในพื้นที่แสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 4.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .893 มีความคิดเห็นระดับมากตามลำดับ

ส่วนที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 1 กิน กิน ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 1 กิน กิน กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.39	.601	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.16	.735	มาก
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.16	.677	มาก
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.18	.702	มาก
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)		4.22	.525	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ	4.27	.723	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.13	.747	มาก
7.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน	4.23	.908	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)		4.21	.646	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 1 กิน กินดังต่อไปนี้

จากตาราง 8 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 1 กิน กินด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .664 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ส่วนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.34	.699	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.25	.688	มากที่สุด
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.09	.793	มาก
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.18	.892	มาก
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)		4.22	.625	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ	4.27	.694	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.15	.809	มาก
7.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน	4.19	.775	มาก
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)		4.20	.648	มาก

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียนดังต่อไปนี้

จากตาราง 9 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียนด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .625 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .648 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ส่วนที่ 7 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 3 Social ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 3 Social กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปล ความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.22	.799	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.16	.748	มาก
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.24	.712	มากที่สุด
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.26	.719	มากที่สุด
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)		4.22	.634	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ	4.25	.744	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.15	.796	มาก
7.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน	4.22	.860	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)		4.21	.683	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 3 Social ดังต่อไปนี้

จากตาราง 10 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 3 Social ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .634 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .683 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ส่วนที่ 8 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 11 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปลความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.24	.830	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.19	.775	มาก
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.23	.777	มากที่สุด
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.22	.675	มากที่สุด
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)		4.22	.645	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ	4.30	.745	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.23	.723	มากที่สุด
7.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน	4.28	.792	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)		4.27	.644	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น ดังต่อไปนี้

จากตาราง 11 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .645 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .644 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ส่วนที่ 9 วิเคราะห์ข้อมูลผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัย ประกอบด้วย ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัยกลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD.	แปลความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.34	.768	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.24	.806	มากที่สุด
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.13	.800	มาก
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.13	.812	มาก
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)		4.21	.680	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ	4.37	.747	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.28	.712	มากที่สุด
7.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน	4.24	.767	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)		4.30	.656	มากที่สุด

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัยดังต่อไปนี้

จากตาราง 12 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัยด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .680 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .656 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

แบบสอบถามการวิจัย

เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ : กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ของ นาย สุชาติ นับเงินอนันต์ นิสิตปริญญาโท สาขา ศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อและโฆษณาในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

ดังนั้น จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่าน กรุณาตอบแบบสอบถามให้สมบูรณ์ ข้อมูลทั้งหมดที่ท่าน ตอบมา จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ต่อการวิจัยครั้งนี้ จะไม่มีผลกระทบท่อท่าน ขอขอบคุณที่ท่านให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาตอบแบบสอบถามโดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าตัวเลือกที่ตรงกับคำตอบ และความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ระดับชั้นที่กำลังศึกษา

ม.1 ม.2 ม.3

3. ระดับผลการศึกษา

ต่ำกว่า 2.00 2.00-2.50 2.51-3.00

3.01-3.50 มากกว่า 3.51

4. น้ำหนัก.....กิโลกรัม

5. ส่วนสูง.....เซนติเมตร

6. เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน

ต่ำกว่า 100 บาท 100-149 บาท 150-199 บาท

200-299 บาท ตั้งแต่ 300 บาท ขึ้นไป

7. ท่านพักอาศัยอยู่กับใคร (เลือกตอบเพียง 1 ตัวเลือก)

พ่อและแม่ พ่อเท่านั้น แม่เท่านั้น

ผู้ปกครอง(ที่ไม่ใช่พ่อแม่) หอพัก

8. รายได้และระดับการศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง

ข้อมูลของพ่อ รายได้ของพ่อ	ข้อมูลของแม่ รายได้ของแม่	ข้อมูลของผู้ปกครอง รายได้ของผู้ปกครอง
<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,000 บาท/เดือน

ระดับการศึกษาของพ่อ	ระดับการศึกษาแม่	ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง
<input type="checkbox"/> ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า
<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น
<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส	<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส	<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส
<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี
<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา

คำชี้แจง นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา	ระดับพฤติกรรม				
	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
	5	4	3	2	1
1. ช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ท่านบริโภค					
โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน					
โทรทัศน์					
วิทยุ					
หนังสือพิมพ์					
แผ่นพับ/โปสเตอร์ประกาศ					
อื่นๆ					
2. ชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค					
เฟสบุ๊ค					
ไลน์					
อินสตาแกรม					
สไกป์ ออนไลน์					
วิดีโอคอล ออนไลน์					
อื่นๆ					

ตอนที่ 3 ทศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา

คำชี้แจง นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ทศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. เหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ					
เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน					
เพื่อประกอบการเรียนการสอน					
เพื่อต้องการคำแนะนำ					
เพื่อความตื่นตัว					
เพื่อเสริมความคิดเห็น					
เพื่อนำไปใช้ในการสนทนา					
เพื่อความบันเทิง					
2. ประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ					
รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน					
นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน					
มีทักษะในการดำรงชีวิต					
มีความผ่อนคลาย					
มีทัศนคติที่ดีมากขึ้น					
3. ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอน					
- นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลดีมาก น้อยเพียงใด					
- นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลเสียมาก น้อยเพียงใด					
- การใช้สื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับสาร จากครูผู้สอนในชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใด					
- ในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับ สาระประโยชน์จากสื่อสมาร์ทโฟนที่ท่านเล่นอยู่ ระหว่างชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใด					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัย

ความพึงพอใจของผู้ประเมินที่เข้าชม ผลงานศิลปะ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรยากาศและสถานที่โดยรวมในการจัด แสดงผลงานศิลปะ					
2. วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์					
3. เนื้อหาของผลงานโดยรวมสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์					
4. ผลงานโดยรวมมีความสร้างสรรค์เหมาะสม กับนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น					
5. แสงสว่างภายในพื้นที่แสดงผลงาน					

ผลงานชุดที่ 1-5

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)						
1.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ					
2.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
3.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อ ความรู้สึกของเด็กนักเรียน					

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ กรณีศึกษาสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรม การบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพมหานครและรูปแบบการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ (painting):ซึ่งสามารถสรุป ผลการวิจัยและการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1.1 เพื่อศึกษาถึงปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภค ผลกระทบ และบรรเทาปัญหา ในกลุ่ม เด็ก มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย)

1.2 เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างสรรค์ศิลปะแนวทาง เรียวลิสซิมเอ็กเพรสชันนิสและ ศึกษาการสร้างงานของศิลปินจำนวน3คน

1.2.1 วสันต์ สิทธิเขตต์

1.2.2 อัมรินทร์ บุพศิริ

1.2.3 ลำพู กันเสนาะ

1.3 เพื่อนำข้อมูลจากการวิจัย มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะประเภทจิตรกรรม และ นำเสนอต่อสาธารณชน เพื่อให้ได้รู้ถึงผลกระทบตลอดจนได้รับการบรรเทาโดยใช้ศิลปะเป็น เครื่องมือในการบรรเทาปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียน พระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตยและสังคมทั่วไปให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น

2. ความสำคัญของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและทราบถึงความสำคัญของปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคและการเสนอ ต่อสาธารณชน

2.2 เพื่อใช้งานศิลปะเป็นสื่อในการบรรเทาปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภค

2.3 เพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมและบุคคลทั่วไปให้เข้าใจถึงปัญหาและผลกระทบต่อเด็ก นักเรียนในสังคมปัจจุบัน

2.4 เพื่อจะได้ทราบถึงผลของการติตไซเซียลในขณะที่ทำการเรียนการสอนนั้นเป็นไปใน ทิศทางที่ดี หรือไม่ดีและผู้ใหญ่ควรมองเด็กยุคใหม่อย่างไร

3. ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ จึงกำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

3.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการบริโภคนิยมและการถูกบริโภคนิยมในกลุ่มเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) แล้วนำมาสร้างเป็นงานศิลปะ

3.2 ขอบเขตประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพมหานครแบบกลุ่มตัวอย่างเจาะจงที่เข้ามาชมนิทรรศการ

3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

3.3.1 ตัวแปรต้น คือ ภาพผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อเป็นภาพสะท้อนปัญหาพฤติกรรมกรรมการบริโภคนิยมของเด็กนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์

3.3.1.1 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเฟรมผ้าใบแคนวาส (canvas) พร้อมเขียน ดินสอ ปากกา สีน้ำมัน น้ำมันสน น้ำมันลินสีด

3.3.1.2 การออกแบบด้วยดินสอ ปากกา หรือสีไม้

3.3.1.3 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานวาดภาพร่างผลงานพอสั่งเซป เมื่อได้ภาพพอเข้าใจแล้วก็เริ่มวาดลงบนเฟรมผ้าใบและใส่รายละเอียดเพิ่มเติมตามสมควร แล้วลงสีน้ำมันตามแบบร่าง เพื่อแสดงงานนิทรรศการต่อไป

3.3.2 ตัวแปรตาม คือ คุณค่าทางศิลปะ คุณค่าทางความงามของงานศิลปะชิ้นนั้นๆ ที่ให้ความรู้สึกและสื่อความหมายทำให้ผู้เข้าชมนิทรรศการศิลปะได้รับรู้ถึงปัญหาเรื่องพฤติกรรมกรรมการบริโภคนิยมของเด็กมัธยมตอนต้นและเมื่อผู้เข้าชมนิทรรศการได้รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วปัญหาดังกล่าวอาจได้รับการบรรเทาให้น้อยลงไปจากสังคมไทย

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการทำวิจัยเกิดจาก ผู้วิจัยนำข้อมูลแนวความคิด เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องศึกษาเรื่องสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการบริโภคนิยมของเด็กนักเรียนช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯโดยมุ่งประเด็นการติดโทรศัพท์และการกินขนมในห้องเรียนเป็นหลัก เพื่อศึกษาเรียนรู้พฤติกรรมกรรมการบริโภคนิยมและติดสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนในขณะที่อยู่ในช่วงเวลาเรียนเพื่อนำแนวคิดเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ สร้างเป็นเครื่องมือให้ผู้ได้รับชมได้ตระหนักถึงปัญหาการบริโภคนิยมของเด็กไทยในปัจจุบันการทำวิจัยครั้งนี้ผู้เขียนได้ใช้ข้อมูลจาก ตำรา บทความวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภค

ทางทฤษฎีที่ปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ อินเทอร์เน็ต งานวิจัยและนำมาวิเคราะห์ เพื่อสร้างสรรค์เป็นภาพร่างเหมือนจริง จำนวน 10 ภาพ โดยมีขนาดต่างกันเพื่อให้ได้รูปแบบงานที่เหมาะสม แล้วนำมาให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง(purposive sampling) จากภาพร่างเหมือนจริงให้เหลือ 5ภาพ แล้วนำมาสร้างเป็นผลงานจริง เป็นผลงานสร้างสรรค์ เทคนิค สีน้ำมัน บนผ้าใบ ขนาดกว้าง 200 x 200 cm.จำนวน 2 ชิ้นและขนาด 200 x150 cm. จำนวน 3 ชิ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาและแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ภาพวาดสีน้ำมันบนผ้าใบ (oil on canvas)พฤติกรรมกรบรโภคของเต็กนักรเรียนชวงมัธยมศีกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ
2. รูปแบบและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ภาพวาดสีน้ำมันของผลงานสร้างสรรค์ (oil on canvas)พฤติกรรมกรบรโภคของเต็กนักรเรียนชวงมัธยมศีกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ
3. แบบสอบถามจากผู้ชมผลงานในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศีกษาวิจัย

4.1 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการทำวิจัยเกิดจากการที่ผู้วิจัยศีกษาแล้วนำเอาข้อมูลแนวความคิด เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมกรบรโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศีกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ ข้อมูลทางด้านศิลปะและงานทัศนศิลป์จิตรกรรม(Painting)ที่ปรากฏในเอกสาร และนำมาสร้างสรรค์ดปีนผลงานภาพร่างจำนวน 10 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกแบบเจาะจงจากภาพร่างทั้งหมดมาสร้างเป็นผลงานจริง จำนวน 5 ชิ้น โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาของแนวความคิด เนื้อหา ในผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ (Painting oil on canvas)การศีกาคันคว้า เรื่องสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมกรบรโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศีกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ
2. รูปแบบและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ (painting oil on canvas)ในเรื่องกรณีศีกษาเรื่องสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมกรบรโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศีกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ
3. แบบสอบถามจากผู้เข้าชมผลงานในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศีกษาวิจัยและขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

1. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)
 - 1.1. ความสวยงามของผลงานศิลปะ
 - 1.2. สัดส่วนของงานศิลปะ
 - 1.3. เอกภาพและความกลมกลืนของผลงาน
 - 1.4. ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ

2. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)

- 2.1. แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ
- 2.2. เนื้อหาเรื่องราวของผลงานงานศิลปะ
- 2.3. ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

5.1 นำผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จำนวน 5 ชิ้นไปจัดแสดงผลงานศิลปะ ณ หอศิลป์กรมศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร โดยใช้ชื่อว่า 4 viwe Art Exhibition 2016 ระหว่างวันที่ 15-20 มิถุนายน พ.ศ. 2559

5.2 แจกแบบประเมินให้กับผู้เข้าชมงานศิลปะ เพื่อแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อพฤติกรรมการบริโภคของเด็กนักเรียนช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

5.3 รวบรวมแบบประเมิน ในช่วงระหว่างวันที่ 15-20 มิถุนายน พ.ศ. 2559 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เข้าชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

6.1 ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์

6.2 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะ ใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ยค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

7. สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ ระดับการศึกษา เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน ที่พักอาศัย และระดับการศึกษาของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 92.00 และเพศชาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

ระดับชั้นที่กำลังศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่อยู่ระดับ ม.3 จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 51.00 รองลงมา ระดับ ม.2 จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 41.00 และ ม.1 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

ระดับผลการศึกษพบว่า ส่วนใหญ่มีระดับผลการศึกษามากกว่า 3.51 จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 รองลงมา อยู่ระหว่าง 3.01-3.50 จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 ระหว่าง 2.51-3.00 จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 สำหรับระดับผลการศึกษต่ำกว่า 2.00 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 และ ระหว่าง 2.00-2.50 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 ตามลำดับ

เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวันพบว่า ส่วนใหญ่ อยู่ระหว่าง 100-149 บาท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 รองลงมาต่ำกว่า 100 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 สำหรับระหว่าง 200-299 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 ส่วนตั้งแต่ 300 บาทขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และระหว่าง 150-199 บาท จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.00ตามลำดับ

ท่านพักอาศัยอยู่กับใครพบว่า ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อและแม่ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 67.00 รองลงมาอาศัยอยู่กับแม่เท่านั้น จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 สำหรับอาศัยอยู่กับผู้ปกครอง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 11.00 และ อาศัยอยู่กับพ่อเท่านั้น และหอพัก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5 ตามลำดับ

รายได้ของพ่อ แม่ และผู้ปกครองพบว่า

รายได้ของพ่อ พบว่า ส่วนใหญ่มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16.00 ระหว่าง 10,001-15,000 บาท จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 สำหรับระหว่าง 15,001-20,000 บาท จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 ตามลำดับ

รายได้ของแม่ พบว่า ส่วนใหญ่ มีรายได้มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 41.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 19.00 ระหว่าง 10,001-15,000 บาท จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 ส่วนระหว่าง 15,001-20,000 บาท และไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 ตามลำดับ

รายได้ของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่ มากกว่า 25,000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 31.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 20,001-25,000 บาท จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ระหว่าง 10,001-15,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 สำหรับระหว่าง 15,001-20,000 บาท จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 และไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง พบว่า

ระดับการศึกษาของพ่อ พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 รองลงมาอนุปริญญา/ปวส จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 23.00 ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ระดับประถมศึกษา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6.00 และระดับมัธยมศึกษา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของแม่ พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 46.00 รองลงมาอนุปริญญา/ปวส จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 27.00 ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 14.00 สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00 และระดับประถมศึกษา จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง พบว่า ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมาอนุปริญญา/ปวส จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.00 และระดับประถมศึกษา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ ช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ท่านบริโภคพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณาเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่างๆ ประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอน

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)

จากตาราง 2 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา ด้านช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ท่านบริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .672 มีความคิดเห็นระดับมากสำหรับช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ท่านบริโภคที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ตโฟนสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ในยุคปัจจุบัน โทรศัพท์มือถือ นับเป็นอุปกรณ์สื่อสารที่ทุกคนสามารถเป็นเจ้าของได้ และสะดวกต่อการใช้ และพกพา จึงทำให้มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .683 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา โทรทัศน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .911 มีความคิดเห็นระดับมาก แผ่นพับ/โปสเตอร์ประกาศ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.076 มีความคิดเห็นระดับมาก วิทยุ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.214 มีความคิดเห็นระดับมาก และหนังสือพิมพ์มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 2.90 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.230 มีความคิดเห็นระดับปานกลาง ตามลำดับ

จากตาราง 3 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา ด้านชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .632 มีความคิดเห็นระดับมากสำหรับชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภคที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ไลน์ สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ไลน์ มีความเป็นส่วนตัว และเน้นเนื้อหาเฉพาะบุคคลมากกว่า สามารถตั้งเป็นกลุ่มได้สะดวกกว่า การใช้ไลน์สำหรับนักเรียน จึงเป็นประโยชน์อย่างมาก เช่น การคุยงาน การบ้าน หรือเนื้อหาใดที่เพื่อนไม่เข้าใจ สามารถพูดคุยกันในไลน์กลุ่มได้ ซึ่งมีความเป็นส่วนตัว และตรงเป้าหมาย ดังนั้น ไลน์จึง มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.42 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .819 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมาคือ เฟสบุ๊คมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .844 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด อินสตาแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.267 มีความคิดเห็นระดับมาก วิดีโอคอล ออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.266 มีความคิดเห็นระดับมาก และสไกป์ ออนไลน์มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 2.95 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.267 มีความคิดเห็นระดับปานกลาง ตามลำดับ

จากตาราง 4 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่างๆมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .615 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับเหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่างๆ ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ เพื่อความบันเทิง สามารถวิเคราะห์ได้ว่า นักเรียนในช่วงชั้นมัธยมต้น คือ กลุ่มวัยรุ่นตอนต้น จึงมีความต้องการความบันเทิง และแรงบันดาลใจเป็นอย่างมาก การเสพความบันเทิงหรือการมีดาราเป็นต้นแบบ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ของ สุกจิตรา ศรีประสิทธิ์ที่กล่าวว่าการเลียนแบบของบุคคลมิได้เกิดจากการเสริมแรงโดยตรง แต่เกิดจากแรงจูงใจที่จะเลียนแบบใหม่เหมือนตัวแบบตามที่สังเกตเห็นและคิดว่าเมื่อตนเองมีพฤติกรรมเหมือนกันตัวแบบแล้วจะได้รับการเสริมแรงเช่นเดียวกับตัวแบบ ซึ่งทำให้เกิดความพึงพอใจจึงทำให้เกิดการเลียนแบบขึ้น และมักจะเลียนแบบจากผู้ใกล้ชิด ผู้เคยให้ความรัก ความอบอุ่นแก่ตน หรืออาจเกิดจากการเลียนแบบคนแปลกหน้าด้วยก็ได้ แม้ว่าบันดูราจะกล่าวถึงความสำคัญของการเสริมแรงบวก ว่ามีผลต่อพฤติกรรมที่ผู้เรียนเลียนแบบตัวแบบ แต่ความหมายของความสำคัญของการเสริมแรงนั้นแตกต่างกันกับของ สกินเนอร์ (Skinner) ในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (operant conditioning) กล่าวคือ การเสริมแรงในทฤษฎีการเรียนรู้ในการสังเกตเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ แต่การเสริมแรงในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำนั้นการเสริมแรงเป็นตัวที่จะทำให้ความถี่ของพฤติกรรมที่อินทรีย์ได้แสดงออกอยู่แล้วให้มีเพิ่มขึ้น อีกประการหนึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการสังเกตถือว่าความคาดหวังของผู้เรียนที่จะได้รับรางวัลหรือผลประโยชน์จากพฤติกรรมกรรมที่แสดงเหมือนกับตัวแบบเป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้สังเกตแสดงออก แต่สำหรับการวางเงื่อนไขแบบการกระทำการเสริมแรงเป็นสิ่งที่มาจากภายนอกจะเป็นอะไรก็ได้ไม่เกี่ยวกับตัวของผู้เรียน (สุจิตรา ศรีประสิทธิ์. 2534: 12) ทั้งนี้คีวริกซ์ กิจชนะไพบูลย์ ยังให้ความคิดเห็นว่า เพื่อนจะก่อให้เกิดอิทธิพลต่อวัยรุ่นได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ลักษณะแรกเป็นการเปรียบเทียบทางสังคม (Social comparison) โดยการที่วัยรุ่นใช้พฤติกรรมและทักษะของกลุ่มเพื่อนมาเป็นบรรทัดฐานในการเปรียบเทียบหรือประเมินตนเองลักษณะที่สองคือการคล้อยตามกัน(Conformity)คือการที่วัยรุ่นรับเอาเจตคติพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาปฏิบัติก่อให้เกิดวัฒนธรรม (คีวริกซ์ กิจชนะไพบูลย์. 2550)

ดังนั้นการเสพสื่อเพื่อความบันเทิงจึงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .967 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .747 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด เพื่อนำไปใช้ในการสนทนามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .863 มีความคิดเห็นระดับมากเพื่อประกอบการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .893 มีความคิดเห็นระดับมากเพื่อความตื่นตัวมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .980 มีความคิดเห็นระดับมากเพื่อต้องการคำแนะนำและเพื่อเสริมความคิดเห็นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.88 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .891 และ 1.007 ตามลำดับมีความคิดเห็นระดับมาก

จากตาราง 5 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .612 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน สามารถวิเคราะห์ได้ว่า การต้องการรู้ทันเหตุการณ์นั้น นับเป็นความต้องการพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของ มาสโลว์ ข้อที่ที่ 3 คือ ความต้องการทางสังคม เช่นต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ต้องการเป็นคนที่ถูกยอมรับ ต้องการความรักความเอาใจใส่จากสังคม เป็นต้น การรู้ทันเหตุการณ์จึงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .712 มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด รองลงมา นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน และมีความผ่อนคลายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .808 และ .868 มีความคิดเห็นระดับมาก ส่วนมีทักษะในการดำรงชีวิตมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .965 มีความคิดเห็นระดับมากและมีทัศนคติที่ดีมากขึ้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .904 มีความคิดเห็นระดับมาก ตามลำดับ

จากตาราง 6 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา ด้านประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.54 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .878 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับด้าน ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอนที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ นักเรียนคิดว่าการเสฟสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลเสียอย่างน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.0777 มีความคิดเห็นระดับมาก รองลงมา นักเรียนคิดว่าการเสฟสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลดีอย่างน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.175 มีความคิดเห็นระดับมาก ส่วนในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับสาระประโยชน์จากสื่อสมาร์ทโฟนที่ท่านเล่นอยู่ระหว่างชั่วโมงเรียนนั้น ๆ มากน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.44 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.217 มีความคิดเห็นระดับมากและการใช้สื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอน ท่านคิดว่าท่านได้รับสารจากครูผู้สอนในชั่วโมงเรียนนั้น ๆ มากน้อยเพียงใดมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.208 มีความคิดเห็นระดับมาก ตามลำดับ

จากตาราง 7 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .593 มีความคิดเห็นระดับมาก สำหรับเนื้อหาของผลงานโดยรวมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.17 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .779 มีความคิดเห็นระดับมากรองลงมา บรรยากาศและสถานที่โดยรวมในการจัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .720 มีความคิดเห็นระดับมากส่วนวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์และผลงานโดยรวมมีความสร้างสรรค์เหมาะสมกับนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .665 และ .815 มีความคิดเห็นระดับมากและแสงสว่างภายในพื้นที่แสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 4.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .893 มีความคิดเห็นระดับมากตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง กรณีศึกษาเรื่องสื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรมการบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรม และสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรม ความหมาย ความสำคัญที่มีผลต่อเด็กนักเรียนเพื่อทราบถึงพฤติกรรมของเด็กที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัยต่อการบริโภคสื่อต่างๆ และสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ เพื่อสะท้อนต่อสังคม ต่อนักเรียน ให้มีจิตที่ตระหนักถึงผลที่เกิดขึ้นหากบริโภคสื่ออย่างไร้วินัย รวมถึงได้ศึกษา และวิเคราะห์ผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ วสันต์ สิทธิเขตต์ ลำพู กันเสนาะ และ อัมรินทร์บุปผศิริ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งาน ให้เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการตระหนักถึงผลของการใช้สื่อ ผู้วิจัยขออภิปรายผล ดังนี้

ด้านสถานที่

จากตาราง 7 พบว่า ความคิดเห็นที่มีต่อสถานที่ในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .593 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก สำหรับเนื้อหาของผลงานโดยรวมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.17 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .779 โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า เด็กนักเรียนเข้าใจวัตถุประสงค์และเข้าใจเนื้อหาของงาน ส่วนบรรยากาศและสถานที่โดยรวมในการจัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .720 มีความคิดเห็นระดับมากพบว่า พื้นที่ในการจัดแสดงงานมีความเหมาะสมและนักเรียนสามารถเข้าถึงได้ ส่วนวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์และผลงานโดยรวมมีความสร้างสรรค์เหมาะสมกับนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .665 และ .815 มีความคิดเห็นระดับมาก ส่วนแสงสว่างภายในพื้นที่แสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 4.03 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .893 มีความคิดเห็นระดับมากตามลำดับ จึงพบว่า ความสว่างของห้องจัดนิทรรศการอาจใช้หลอดไฟเล็กและสว่างไม่เพียงพอ



ภาพประกอบ 23 ผลงานชุดที่ 1 กิน กิน

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 1 กิน กินดังต่อไปนี้

จากตาราง 8 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 1 กิน กินด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .525 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดโดย สามารถวิเคราะห์ได้ว่า เด็กนักเรียน สามารถมองและเข้าใจการบริโภคในรูปแบบการกิน การใช้มากที่สุดจึงตีความหมายในการบริโภคคือ การกินแบบไม่คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการของอาหาร นิยมบริโภคอาหารสำเร็จรูป เช่น มาม่า อาหารกระป๋อง เป็นต้น ด้านความสวยงามของผลงานศิลปะ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดคือ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .601 เนื่องจากเด็กนักเรียนสามารถเข้าถึงผลงานประเภทวาดได้ดีกว่าประเภทงานอื่นๆ เข้าใจง่าย อีกทั้งสามารถมองเห็นเรื่องราวและตีความได้ชัดเจน โดยเทียบกับพฤติกรรมของนักเรียนเอง และด้วยสัดส่วนของผลงานที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นเรื่องราวได้ชัดเจน การใช้เทคนิคที่แปร่งที่รุนแรง ฉับไว สอดคล้องกับผลงาน ของวสันต์ สิทธิเขตต์ที่ว่า “ผมมองว่า ความงามของศิลปะ คือเรื่องของปัญญาด้วยเช่นกัน เอ็กเพรสชันนิสม์หลายท่านหยาบคายกว่านี้มาก บ้างก็เอาซี่ใส่กระป๋องมาแสดงก็มี ต้องดูที่เจตนา หากเรา ตีความเพียงความงาม ก็จะมองไม่เห็นความจริง (วสันต์ สิทธิเขตต์ 19 ก.ย. 2559)

ในเรื่องของลักษณะที่แปร่ง และการใช้สีสดๆ ปาด และตวัดไปมา อีกทั้งลักษณะของงานชิ้นนี้จะเน้นไปทางเรื่องราวที่แปร่งที่ฉับไว โดยไม่ได้เน้นความเหมือน ความเรียบเนียน โดย สอดคล้องกับลักษณะการทำงานของ วันต์ ที่จะเน้นไปที่เนื้อหาการแสดงออก ทางด้านอารมณ์ ต่อความรู้สึกนั้นๆ (วสันต์ สิทธิเขตต์ 19 กันยายน 2558) ดังนั้น จึงทำให้เด็กนักเรียนเกิดการปะทะเข้ากับขนาด เทคนิค และเนื้อหา จึงทำให้สัดส่วนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 4.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .688 มีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงเช่นกัน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .664 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านแนวความคิดโดยรวมมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .723 โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่ารูปแบบ และเทคนิค ของผลงานศิลปะสามารถเข้าถึงได้ง่าย เข้าใจความหมาย เป็นเรื่องที่ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วม เหมาะแก่นักเรียนซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิด หรือ ทฤษฎี ของ อารี สุทธิพันธ์ุ์ ว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ เรื่องราวของแต่ละบุคคล หรือเป็นเรื่องส่วนตัว เป็นความรู้ที่บุคคลผู้นั้นรับรู้ความสามารถ ความสนใจตามความรู้สึกของตน แต่ละคนมีความสามารถในการแสดงออก และชื่นชมเฉพาะตน และไม่จำเป็นต้องคิดว่า

ประสบการณ์ทางศิลปะของเรา จะต้องเหมือน หรือ คล้ายตามบุคคลอื่นเสมอไป อาจมีบางส่วนที่คล้ายหรือเข้าใจร่วมกันได้ ให้ผู้ชมงาน สามารถเข้าใจร่วมกันได้ มีปฏิกิริยาตอบสนองต่างกัน หรือเหมือนกัน ชอบ หรือไม่ชอบ เป็นผลของประสาทสัมผัสและประสบการณ์ หรือพื้นฐานของแต่ละบุคคลโดยตรง (อารี สุทธิพันธ์. 2535: 77-78)



ภาพประกอบ 24 ผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียนดังต่อไปนี้

จากตาราง 9 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียนด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .625 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดด้านความสวยงามของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .699 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านสัดส่วนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .688 มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผู้ชมสามารถมองเห็นเรื่องราวที่สะท้อนสังคมและแนวคิดทางทฤษฎีเกี่ยวกับทัศนคติ หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อผลงานแล้วเกิดการแสดงออกมาทางความคิดเห็นว่าเห็นด้วยเห็นชอบ ดังนั้น ผู้ชมสามารถเข้าถึงผลงานจากการวาดได้ดี เกิดความพึงพอใจที่มีต่อผลงานศิลปะด้านความสวยงามและสัดส่วนของผลงานขึ้น ห้องเรียนซึ่งเป็นการเทียบพฤติกรรมของตัวนักเรียนเอง อีกทั้งลักษณะที่แปร่งและการวาดที่ฉับไว สะท้อนการเคลื่อนไหวของภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการทำงานศิลปะของวสันต์ ที่เน้นอารมณ์ และเนื้อหา

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .648 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ด้านแนวคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .694 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผลงานชิ้น ห้องเรียน เป็นการสะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดจากสิ่งเร้าต่างๆ เช่น บรรยากาศที่เป็นมิตร การยอมรับของสังคมและเป็นความต้องการทางสังคมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของนักเรียนเองจึงทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาของภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อัมรินทร์ ที่กล่าวว่าเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติวัยที่ยังขาดสติยับยั้งชั่งใจแยกแยะผิดชอบชั่วดีกำลังเดินทางเข้าสู่วังวนแห่งการครอบงำของทุนนิยมมากขึ้นทุกขณะโดยเฉพาะในวัยเรียนวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตวัยที่กำลังแสวงหาต้นแบบหาเอกลักษณ์ให้กับตนเองและมักจะมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบไอดอลหรือฮีโร่ที่ตนชื่นชอบโดยเฉพาะดารานักร้องนักแสดงชาวญี่ปุ่นและเกาหลีซึ่งคนกลุ่มนี้นับวันจะยังมีอิทธิพลต่อการแสดงออกของวัยรุ่นไทยมากขึ้นภาพเขียนสีน้ำมันบนผ้าใบของเขาเลือกที่จะฉายภาพนักเรียนหญิงในระดับชั้นม.ต้นเป็นหลักด้วยการนำเสนอภาพนักเรียนหญิงกำลังแต่งหน้าทาปากเสริมสวยแลดูขัดกับชุดนักเรียนที่สวมใส่ซึ่งน่าจะเป็นวัยที่มุ่งเรื่องการเรียนมากกว่าจะสนใจเรื่องสวยๆงามๆทว่าค่านิยมของวัยรุ่นหญิงทุกวันนี้กลับให้ความสำคัญกับการมีผิวหน้าที่ขาวดวงตากกลมโตแก้มแดงปากแดงด้วยความเข้าใจผิดที่ว่าถ้าไม่ปรุงแต่งตัวเองให้มีลักษณะดังกล่าวจะไม่เป็นที่สนใจต่อเพศตรงข้ามรวมถึงการไม่ได้รับการยอมรับในหมู่เพื่อนฝูง (อัมรินทร์ บุพศิริ)



ภาพประกอบ 25 ผลงานชุดที่ 3 Social

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) กับผลงานศิลปะ และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

จากตาราง 10 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 3 Social กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 3 Social ดังต่อไปนี้

จากตาราง 10 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 3 Social ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .634 ซึ่งอยู่ระดับมากที่สุด ในความโดดเด่นนี้ สอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางความงาม (creative in beauty) ได้แก่ การรู้จักสร้างความงามใหม่ แปลก และแตกต่างจากที่พบเห็นอยู่ทุกวัน จะนำไปตามความเชื่อของสังคม จะสะท้อน หรือนำสิ่งใหม่ก็ตาม ถือว่าเป็นการสร้างสรรคงานชิ้นใหม่ (อารี สุทธิพันธ์. 2535: 29) ส่วนเอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ อีกทั้งยังใช้เรื่องสัญลักษณ์ของการใช้สื่อ โทรศัพท์มือถือ ของสจ๊วต ฮอลล์ ที่กล่าวว่า จัดการหรือรวบรวมมันเข้าสู่ภาษาที่หลากหลายซึ่งแทนที่หรืออ้างอิงถึงความคิดเหล่านั้น. ความสัมพันธ์ระหว่าง“สิ่งต่างๆ”ความคิด และสัญลักษณ์วางอยู่บนแกนกลางของการผลิตความหมายในภาษากระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้เข้าด้วยกันคือสิ่งที่เราเรียกว่า“ภาพแทน” สตรัท ฮอลล์ (Stuart Hall. 1997: 17-19)

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับตัวงานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .683 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผลงานมีความโดดเด่น โดยการใช้สีคู่ตรงข้าม คือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสีจะเป็นคู่สีกัน ถ้านำมาวางเรียงกันจะให้ความสดใส ให้พลังความจัดของสีซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดการตัดกันหรือขัดแย้งกันอย่างมาก คู่สีนี้จะเป็นสีที่ตัดกันอย่างแท้จริง (true contrast) และปริมาณของสีที่เกิดจากการตัดกันจะต้องไม่เกิน 10% ของพื้นที่ทั้งหมดในภาพถ้าหากต้องใช้สีคู่ตัดกัน โดยมีเนื้อที่เท่า ๆ กัน จะต้องลดความเข้มของสี (intensity) ของสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสีสัมผัสและสีเขียวในการระบายพื้นหลังให้มีลักษณะรูปแฉกสามารถทำให้ภาพมีจุดรวมสายตาดึงดูดความโดดเด่นทั้งเรื่องสีและเนื้อหาของภาพได้อย่างชัดเจน และเอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ เป็นการเน้นความโดดเด่นด้วยสีของกระโปรงและภาพพื้นหลังโดยการใช้สีคู่ตรงข้าม เช่น สีดำ-สีขาว และ สีส้มกับสีเขียวหรือน้ำเงิน จึงมีผลอย่างมากต่อความพึงพอใจของผู้ชมผลงานศิลปะ

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .683 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านแนวความคิดโดยรวมของศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .744 ซึ่งมีค่าความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผลงานชิ้น social สะท้อนพฤติกรรมของตนเองระหว่างบริโภคสื่อได้อย่างชัดเจน ด้วยเนื้อหาของภาพประกอบกับตัวละครในภาพใส่เครื่องแบบนักเรียนซึ่งกำลังเล่นโทรศัพท์มือถือ โดยผู้วิจัยตั้งใจไม่วาดรูปศีรษะ เพื่อสะท้อนแนวความคิดเรื่องการบริโภคสื่อ ถ้าหากบริโภคสื่อมากเกินไป อาจส่งผลให้ขาดการคิดวิเคราะห์และไม่มีความคิดเป็นของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ อัมรินทร์ ที่ให้แนวคิดว่า ปัจจุบันสื่อมีความหลากหลายในการ

นำเสนอข้อมูลข่าวสารอีกทั้งโฆษณาชวนเชื่อก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นจนกลายเป็นภาวะที่เข้ามาครอบงำชีวิตประจำวันของคนเราอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ผู้คนเกิดความศรัทธาในสิ่งที่ตนเห็นและได้ยินโดยไม่ได้ระแวงระวังว่านั่นคือสิ่งที่ทุนนิยมกำลังปรุงแต่งให้ชีวิตเราหลายคนเลือกที่จะเสพความบันเทิงจากจอทีวีทั้งวันทั้งคืนจนความบันเทิงต่างๆทะลักออกมานอกจอและครอบงำเราโดยที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ (อัมรินทร์ บุปศิริ)



ภาพประกอบ 26 ผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 11 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น กลุ่มตัวอย่าง 100 คน (n=100)

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น ดังต่อไปนี้

จากตาราง 11 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .645 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านความสวยงามของศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .830 ด้านเอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .777 และด้านความโดดเด่นของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .675 ซึ่งทั้ง 3 ด้าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผลงานชิ้นนี้ซึ่งผู้วิจัยใช้เทคนิคเรื่องของทิศทางโดยให้ตัวละครในภาพหันหน้าไปคนละทิศทางแสดงถึงความไม่สนใจกัน อีกทั้งการใช้รอยที่แปร่งที่มีลักษณะการกระจายสีให้ทั่วภาพเพื่อให้เกิดเอกภาพและความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกัน มาเป็นระเบียบซับซ้อน จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือ น้ำหนัก ตามปกติเราจะพบเห็นจังหวะกันอยู่แล้ว เช่น การเดินรำ การเดิน การบินของนก ส่วนลักษณะที่ไม่เคลื่อนไหว แต่เป็นการซ้ำกัน เป็นการซ้ำในรูปทรงและรูปร่าง ซึ่งลักษณะโดยรวมของภาพเกิดความสวยงามอย่างเห็นได้ชัดเจน สอดคล้องกับการสร้างสรรค์ผลงานของ วสันต์ ที่ชื่อ มวลมหาประชาชน โดยเน้นรอยที่แปร่งสั้นๆ หลายๆที่ ป้ายสีค่อนข้างหนา

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .644 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านแนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .745 ด้าน ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงานกระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .792 ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่า เนื้อหาของภาพที่สะท้อนความเป็นจริงและมีประสบการณ์ร่วมของผู้ชมงาน จึงทำให้เกิดความเข้าใจ และตระหนักในความจริงของสิ่งนั้นๆ คือ การรู้จัก หรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่างๆ โดยมีการปรับตัวอย่างเหมาะสม การตระหนักถึงมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง ละมีความคิดที่ยึดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต (วิชาการศึกษา .2535: 6-7) ส่วนด้านเนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .723 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งหมดเช่นกัน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ตัวชิ้นงานสื่อแนวความคิดในการกิน การเล่น และการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนการบริโภคที่อัมรินทร์ได้พูดถึงคือ นักเรียนทุกวันนี้ กลับให้ความสำคัญกับ การบริโภค การใช้อวดเสียมากกว่าการเรียน ด้วยความเข้าใจที่ว่า ถ้าไม่ปรุงแต่ง ไม่มีอย่างเพื่อนคนอื่น หรือไม่เทียบเท่า อาจทำให้ไม่น่าสนใจต่อเพศตรงข้าม และไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูง (อัมรินทร์ บุพศิริ)

อีกทั้งเนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะสะท้อนพฤติกรรมและกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนได้ดีโดยผู้วิจัยใช้เทคนิคพื้นหลังเป็นสีแดง และให้ตัวละครมีสีอ่อน และตัดกับสีแดง เพื่อเกิดการผลักระยะของภาพ และเนื้อหา สีและบริเวณว่างมีความเกี่ยวข้องกับงานออกแบบมาก ทั้งนี้สียังให้ความรู้สึก ระยะใกล้ไกลอีกด้วย ถ้าสีเข้มจะให้ความรู้สึกใกล้ สีอ่อนจะให้ความรู้สึกไกล บริเวณว่างในงานออกแบบจะให้ความรู้สึกสบาย แต่บริเวณแคบจะให้ความรู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจ ดังนั้นความกลมกลืนกันของสีและบริเวณว่างจึงมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบ



ภาพประกอบ 27 ผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัย

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) และด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) โดยใช้สถิติพรรณนา แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัยกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$)

สรุปผลข้อมูลค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ตอบแบบประเมินจำนวน 100 คน มีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัยดังต่อไปนี้

จากตาราง 12 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินมีความคิดเห็นที่มีต่อผลงานชุดที่ 5 อร่อยมัยด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .680 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดด้านความสวยงามของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .768 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดและด้านสัดส่วนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .806 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า ผลงานชิ้นนี้มีความสวยงามและการจัดองค์ประกอบของภาพในเรื่องความสมดุล (Balance) หมายถึงน้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงใน งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้านฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่างบางส่วนหนักไป แขนงไป หรือ เบาลงไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล อีกทั้งเนื้อหาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตบางส่วนของนักเรียน จึงทำให้เกิดความพึงพอใจของผู้ชมที่สามารถสะท้อนแนวคิดทางด้านความต้องการพื้นฐานของตนเองและสังคมขณะอยู่ในชั้นเรียน โดยผู้วิจัยตั้งใจตั้งชื่อผลงานชิ้นนี้แนวเสียดสีนักเรียนระหว่างการใช้บริโภคนิยมว่ามีความอร่อยไหม

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork) มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .656 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านแนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .747 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่ง เนื้อหาของภาพ สอดคล้องกับ การบริโภคที่ อัมรินทร์ได้กล่าวถึง คือ การบริโภคสื่อต่างๆจนเกิดพฤติกรรมที่การลอกเลียนแบบเช่นแฟชั่นแต่งหน้าทาปากทรงผมการแต่งกาย เป็นต้นซึ่งการบริโภคอย่างไม่ลืมหูลืมตาบางที่อาจเสียภาพลักษณ์ของความเป็นนักเรียนเด็กสาวในชุดเครื่องแบบนักเรียนส่งยิ้มหวานผ่านลิปสติกสีแดงสดดวงตากลมเป็นประกายฉายถึงความสุขขณะนั่งอยู่ในห้องส่วนตัวบ้างก็มีเพื่ออยู่ข้างๆ ช่วยกันแต่งหน้าทาปากให้กันและกันกระเจิงเงาแต่ละบานสะท้อนให้เห็นว่าพวกเขาจะเปลี่ยนแปลงตัวเองจากพฤติกรรมเลียนแบบความเป็นนักเรียนวันใสค่อยๆจางหายไปทีละน้อยเพราะเครื่องสำอางที่เคลือบปิดความน่ารักจนมืดตามกฎแห่งการลอกเลียนแบบ (อัมรินทร์ บุพศิริ) ด้านเนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .712 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดด้านตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .767 มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ว่า การสร้างภาพแทน (Representation) ให้ตัวนักเรียนเอง มีส่วนทำให้นักเรียนเข้าใจสิ่งสิ่งนั้นได้ง่ายเพราะภาพแทน (Representation) คือผลผลิตความหมายของสิ่งที่คิด (concept) ในสมองของเราผ่านภาษาเป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดและภาษาซึ่งทำให้เราสามารถอ้างอิงถึงโลกวัตถุจริง ๆ ผู้คนเหตุการณ์หรือจินตนาการถึงโลกสมมุติผู้คนและเหตุการณ์สมมุติได้การสร้างภาพแทนนั้นประกอบไปด้วยกระบวนการ 2 กระบวนการหรือระบบการสร้างภาพแทน 2 ระบบด้วยกันคือ 1.ช่วยในการจัดจำแนกวัตถุผู้คนและเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับชุดความคิด (a set of concept) หรือภาพแทนในความคิด (mental representation) 2.แผนที่ความคิด (conceptual map) ซึ่งเรามีในสมองนั้นย่อมมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลนั้นทำให้เราตีความโลกและทำความเข้าใจโลกแตกต่างกันหรืออาจกล่าวได้ว่าพวกเราแต่ละคนเข้าใจและตีความโลกในลักษณะเฉพาะและเป็นปัจเจกแต่อย่างไรก็ตามเราสามารถที่จะสื่อสารกันได้ก็เพราะเราแบ่งปันแผนที่ความคิดที่มีความเหมือนกันและทำความเข้าใจหรือตีความหมายโลกในแนวทางที่คล้ายคลึงกันแบบกว้าง ๆ นั่นคือความหมายที่แท้จริงเมื่อเราพูดว่าเราอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันเพราะเราตีความโลกแบบกว้าง ๆ เหมือนกันทำให้เราสามารถสร้างความหมายในเชิงวัฒนธรรมร่วมกันได้และสร้างโลกทางสังคมซึ่งพวกเขาอาศัยอยู่ร่วมกันได้ความคิดและสัญญาะวางอยู่บนแก่นกลางของการผลิตความหมายในภาษากระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนนี้เข้าด้วยกันคือสิ่งที่เราเรียกว่า “ภาพแทน” สตรัท ฮอลล์ (Stuart Hall, 1997: 17-49) อีกทั้งเนื้อหา และชื่อของภาพ เป็นการเสียดสี และล้อเลียนกระทบพฤติกรรมการเลียนแบบของเด็กนักเรียนวัยรุ่นในสังคมไทยปัจจุบัน ซึ่งเกิดจากความมากเกินไปของพฤติกรรมการบริโภคข่าวสารผ่านสื่อบันเทิงต่าง ๆ จนกลายเป็นความมากเกินไปของการแสดงออกผู้ชมจึงมีความพึงพอใจต่อผลงานชิ้นนี้ ซึ่งศิลปะไม่ได้มองถึงความสวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น โดยผู้วิจัยได้ถ่ายทอดแนวความคิดโดยรวมและสื่อเนื้อหาเรื่องราวของตัวงานชิ้นนี้ทำให้สามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมและสะท้อนออกมาทางสังคมได้อย่างดี

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายของผู้เข้าชมงานศิลปะตรงตามเป้าหมาย หากแต่ยังขาดพื้นที่ที่จะเผยแพร่ไปสู่พื้นที่อื่นๆ จึงทำให้เกิดการเข้าถึงยังกลุ่มบุคคลอื่นได้น้อย
2. เนื้อหาและเรื่องราวของผลงานสามารถสร้างความตระหนักรู้ต่อผู้เข้าชมงานและเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาตัวเองทางด้านระเบียบวินัยในการเรียนและสังคมภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี
3. สามารถนำไปเผยแพร่ข้อมูลสัมมนาต่าง ๆ และต่อยอดผลงานสร้างสรรค์เชิงทัศนศิลป์ต่อไปในอนาคตแก่ผู้สนใจได้เป็นอย่างดี

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลงานศิลปะจากการวิจัยที่สร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบจิตรกรรมนั้นจะต้องใช้ความปราณีต ความอดทน ความสอดคล้องกับเทคนิคและเนื้อหา ซึ่งในการทำงานครั้งนี้ยังขาดการวางแผนที่ดี ทำให้งานบางส่วนไม่ได้ตรงตามลักษณะที่ตั้งใจไว้เท่าที่ควร ดังนั้นการสร้างสรรคงานในครั้งต่อไป จึงควรวางแผนให้ดีและรอบคอบ เพื่อให้งานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
2. ในการสร้างสรรคงาน เทคนิคที่เข้ากับเนื้อหานั้นสำคัญมากและในบางเทคนิคนั้น ข้าพเจ้ายังขาดความชำนาญ จึงทำให้แนวความคิดของภาพและตัวงานส่งผลออกมาได้ไม่ดีเท่าที่ควร ดังนั้นในการสร้างสรรคงานครั้งต่อไป ควรฝึกฝนจนเกิดความชำนาญและค้นหาเทคนิคการสร้างงานที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองแนวคิดและรูปแบบผลงานที่ดียิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมล เวียสุวรรณ; และ นิตยา เวียสุวรรณ. (2541). *ศิลปนิยม*. กรุงเทพฯ: 2020 เวิลด์ มีเดีย.
- กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น; และ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (2552). *การบริโภคอาหาร
นิยมของวัยรุ่นไทย*. สกลนคร: กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น.
- กัลยา กนกกุลสงฆ์. (2547). *บริโภคนิยมของเด็ก: ศึกษากรณีความต้องการและการได้มาซึ่งสิ่งของ
จากพ่อแม่ในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เขียน วันทนียตระกูล. (2545). *การเลียนแบบ จิตวิทยาการศึกษา*. เชียงใหม่: ส.ทรัพย์การพิมพ์.
- จุลณี เทียนไทย. (2549). *การเติบโตของวัยรุ่นไทยท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคม:
กรณีศึกษาเปรียบเทียบ ความแตกต่างทางเพศในการมองภาพลักษณ์รูปร่างในอุดมคติ
ความไม่พึงพอใจในรูปร่างและวิธีการให้ได้มาซึ่งภาพลักษณ์รูปร่างอันเป็นผลเสีย
ต่อวัยรุ่นไทยอายุ 16-19 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ:
สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ฉันทนา อุตสาหลักษณ์. (2541). *พุทธปัญญาคู่มือสร้างปัญญา*. กรุงเทพฯ: กองทุน พิทักษ์ธรรม.
- ฉัตยาพร เสมอใจ. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ชูชัย สมิทธิไกร. (2553). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐวุฒิ เครือสุคนธ์. (2552). *ธงโภชนาการ กินพอดี สุขีทั่วไทย*. ขอนแก่น:
คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- นำพร อินสิน. (2555). *อาหารเพื่อสุขภาพ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปณิศา มีจินดา. (2553). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: ธรรมสาร.
- พิมพ์ หิรัญกิตติ. (2556). *ค่านิยมกับพฤติกรรมการบริโภคของคนไทย*. ค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558,
จาก www.bus.rmutt.ac.th/thai/journal/volume4/product.doc.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร; และ มนสิการ กาญจนะจิตรา. (2557). *สถาบันวิจัยประชากรและสังคม
มหาวิทยาลัยมหิดล*. *วารสารธรรมศาสตร์*. 33(1): 2-7.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์. (2538). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพฯ: พัฒนาการศึกษา.
- (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ซีระฟิล์ม และไซเท็กซ์ จำกัด.
- สุชาดา มิ่งเมือง; และคณะ. (2549). *วิทยาศาสตร์เพื่อคุณภาพชีวิต*. สกลนคร:
โครงการความร่วมมือทางวิชาการ
- สายัณห์ เรืองกิตติกุล. (2550). *ภาวะการเดินทางกับการควบคุมระดับน้ำตาลในเลือดของผู้ป่วย
เบาหวาน : กรณีศึกษาโรงพยาบาลองค์กรักษ์*. *วารสารไทยเภสัชศาสตร์และวิทยาการสุขภาพ*.
2(3): 282-296.

- อดุลย์ จาตุรงค์กุล; และคณะ. (2549). *พฤติกรรมผู้บริโภคฉบับมาตรฐาน*. กรุงเทพฯ: วีรรัตน์ เอ็ดดิวเคชั่น.
- อารี สุทธิพันธ์ . (2535). *ศิลปะนิยม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อายตนะ. (2558). *The original of the world*. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2011, จาก <http://www.gustavecourbet.org>
- Blackwell, Roger D.; Miniard, Paul W.; & Engel, James F. (2006). *Consumer Behavior*. 10th ed. Canada: Thomson South-Western.
- Édouard Manet, A Bar at the Folies-Bergere (1882). (*Le Bar aux Folies-Bergère*), *Oil on canvas*. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558, จาก <http://www.ipesk.ac.th/ipesk/home/VISUAL%20ART/lesson443.html>
- Jean-Francois Millet. The Gleaners. (1857). *Oil on Canvas. Louvre Museum, Paris*. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2558, จาก <http://www.ipesk.ac.th/ipesk/home/VISUAL%20ART/lesson443.html>
- Schiffman, L.G.; & Kanuk, L.L. (2007). *Consumer behavior*. 9th ed. NJ: Pearson Education International.
- Solomon, Michael R. (2007). *Consumer Behavior : Buying, Having and Being*. 7th ed. New Jersey: Prentice Hall.





ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

อาจารย์พิศรวีส์ ภู่ทอง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่

อาจารย์เด่นพงษ์ วงศาโรจน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะสมัยใหม่





ภาคผนวก ข

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ

แบบประเมินสำรวจความคิดเห็นผู้เข้าชมงานศิลปะ

เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์: กรณีศึกษาเรื่อง สื่อและโฆษณาที่มีผลต่อพฤติกรรม การบริโภคนิยมในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ของ นาย สุชาติ นับเงินอนันต์ นิสิตปริญญาโท สาขา ศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒโดย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการบริโภคสื่อและโฆษณาในกลุ่มนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย กรุงเทพฯ

ดังนั้น จึงใคร่ขอความร่วมมือจากท่าน กรุณาตอบแบบสอบถามให้สมบูรณ์ ข้อมูลทั้งหมดที่ท่านตอบมา จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยครั้งนี้ และจะไม่มีผลกระทบต่อท่าน ขอขอบคุณที่ท่านให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : กรุณาตอบแบบสอบถามโดยเขียนเครื่องหมาย ลงใน หน้าตัวเลือกที่ตรงกับคำตอบ และความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ระดับชั้นที่กำลังศึกษา

ม.1 ม.2 ม.3

3. ระดับผลการศึกษา

ต่ำกว่า 2.00 2.00-2.50 2.51-3.00
 3.01-3.50 มากกว่า 3.51

4. เงินที่ได้รับจากผู้ปกครองเฉลี่ยต่อวัน

ต่ำกว่า 100 บาท 100-149 บาท 150-199 บาท
 200-299 บาท ตั้งแต่ 300 บาท ขึ้นไป

5. ท่านพักอาศัยอยู่กับใคร (เลือกตอบเพียง 1 ตัวเลือก)

พ่อและแม่ พ่อเท่านั้น แม่เท่านั้น
 ผู้ปกครอง (ที่ไม่ใช่พ่อแม่) หอพัก

6. รายได้และระดับการศึกษาของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง

ข้อมูลของพ่อ	ข้อมูลของแม่	ข้อมูลของผู้ปกครอง
รายได้ของพ่อ	รายได้ของแม่	รายได้ของผู้ปกครอง
<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> ไม่เกิน 10,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 15,001-20,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> 20,001-25,000 บาท/เดือน
<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,000 บาท/เดือน	<input type="checkbox"/> มากกว่า 25,000 บาท/เดือน
ระดับการศึกษาของพ่อ	ระดับการศึกษาแม่	ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง
<input type="checkbox"/> ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	<input type="checkbox"/> ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า
<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น	<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น
<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส	<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส	<input type="checkbox"/> อนุปริญญา/ปวส
<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี
<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา

คำชี้แจง นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

พฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้สื่อและโฆษณา	ระดับพฤติกรรม				
	บ่อยครั้ง มาก	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นาน ๆ ครั้ง	ไม่เคย
	5	4	3	2	1
1. ช่องทางและประเภทสื่อโฆษณาที่ท่านบริโภค					
โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน					
โทรทัศน์					
วิทยุ					
หนังสือพิมพ์					
แผ่นพับ/โปสเตอร์ประกาศ					
อื่นๆ					
2. ชนิดของสื่อและแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ท่านบริโภค					
เฟซบุ๊ก					
ไลน์					
อินสตาแกรม					
สไกป์ ออนไลน์					
วิดีโอคอล ออนไลน์					
อื่นๆ					

ตอนที่ 3 ทักษะคิดที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา

คำชี้แจง นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ทัศนคติที่มีผลต่อการใช้สื่อและโฆษณา	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. เหตุผลสำคัญในการบริโภคสื่อต่าง ๆ					
เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน					
เพื่อประกอบการเรียนการสอน					
เพื่อต้องการคำแนะนำ					
เพื่อความตื่นตัว					
เพื่อเสริมความคิดเห็น					
เพื่อนำไปใช้ในการสนทนา					
เพื่อความบันเทิง					
2. ประโยชน์ที่ได้รับจากการบริโภคสื่อ					
รู้ทันเหตุการณ์ปัจจุบัน					
นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน					
มีทักษะในการดำรงชีวิต					
มีความผ่อนคลาย					
มีทัศนคติที่ดีมากขึ้น					
3. ประโยชน์และโทษที่ได้รับจากการบริโภคสื่อในขณะที่มีการเรียนการสอน					
- นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลดี น้อยเพียงใด					
- นักเรียนคิดว่าการเสพสื่อหรือการเล่นโทรศัพท์ สมาร์ทโฟนในขณะที่มีการเรียนการสอนมีผลเสีย น้อยเพียงใด					
- การใช้สื่อหรือการเล่นโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับ สารจากครูผู้สอนในชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใด					
- ในขณะที่มีการเรียนการสอนท่านคิดว่าท่านได้รับ สาระประโยชน์จากสื่อสมาร์ทโฟนที่ท่านเล่นอยู่ ระหว่างชั่วโมงเรียนนั้นๆมากน้อยเพียงใด					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นในการรับชมการแสดงงานจิตรกรรมประกอบวิจัย

ความพึงพอใจของผู้ประเมินที่เข้าชม ผลงานศิลปะ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรยากาศและสถานที่โดยรวมในการจัด แสดงผลงานศิลปะ					
2. วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์					
3. เนื้อหาของผลงานโดยรวมสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์					
4. ผลงานโดยรวมมีความสร้างสรรค์เหมาะสม กับนักเรียนช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น					
5. แสงสว่างภายในพื้นที่แสดงผลงาน					

ผลงานชุดที่ 1 กิน กิน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)						
1.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ					
2.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
3.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน					

ผลงานชุดที่ 2 ห้องเรียน

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)						
1.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ					
2.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
3.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน					

ผลงานชุดที่ 3 social

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)						
1.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ					
2.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
3.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน					

ผลงานชุดที่ 4 เล่น เล่น

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)						
1.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ					
2.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
3.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน					

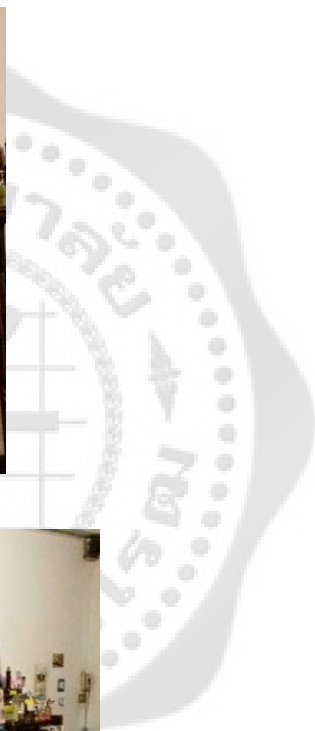
ผลงานชุดที่ 5 อร่อยมั้ย

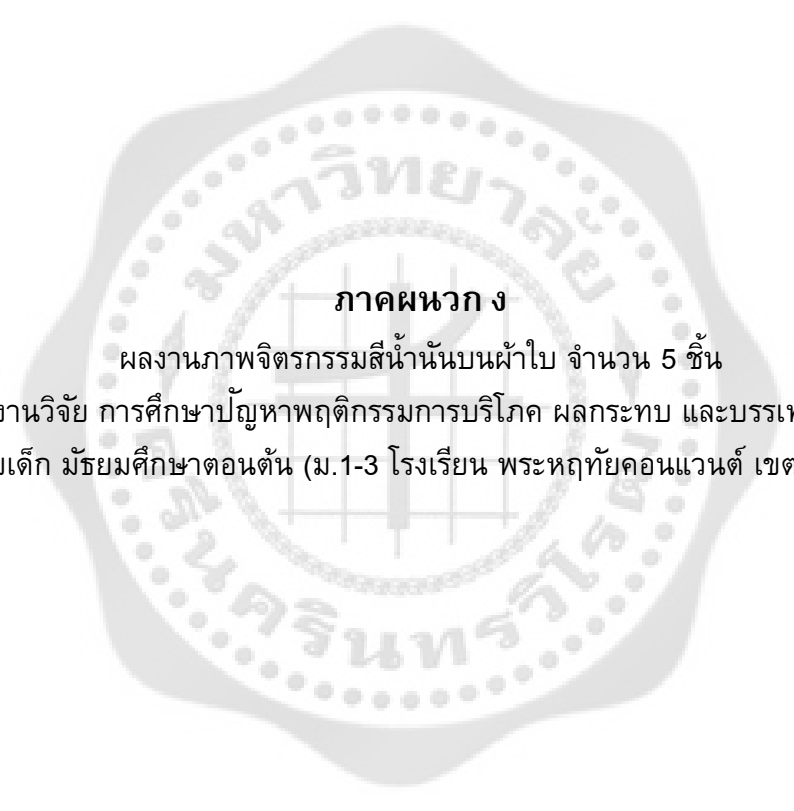
ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetic)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพ และความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิด (Concept) กับตัวงาน (Artwork)						
1.	แนวความคิดโดยของผลงานศิลปะ					
2.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
3.	ตัวผลงานและเนื้อหาของผลงาน กระตุ้นต่อความรู้สึกของเด็กนักเรียน					



ภาคผนวก ค

ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ





ภาคผนวก ง
ผลงานภาพจิตรกรรมสีน้ำนบนผ้าใบ จำนวน 5 ชิ้น
จากงานวิจัย การศึกษาปัญหาพฤติกรรมการบริโภค ผลกระทบ และบรรเทาปัญหา
ในกลุ่มเด็ก มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-3 โรงเรียน พระฤทัยคอนแวนต์ เขตคลองเตย)



ผลงานชิ้นที่ 1 ห้องเรียน



ผลงานชิ้นที่ 2 อร่อยมัย



ผลงานชิ้นที่ 3 social



ผลงานชิ้นที่ 4 เล่น เล่น



ผลงานชิ้นที่ 5 กิน กิน



ภาคผนวก จ

ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ

Master degree Art exhibition

ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทร์วิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์

ระหว่าง วันที่ 15-20 มิถุนายน พ.ศ. 2559









ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายสุชาติ นับเงินอนันต์
วันเดือนปีเกิด	15 สิงหาคม 2532
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	77/1 หมู่ 2 หมู่บ้านแม่ท้อ ตำบลสามหมื่น อำเภอแม่ระมาด จังหวัดตาก 63140
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2545	ระดับชั้นประถมศึกษา-ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนเซนต์โยเซฟ อำเภอแม่ระมาด จังหวัดตาก
พ.ศ. 2553	ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนลาซาลโชติรวี นครสวรรค์
พ.ศ. 2557	ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาศิลปะจิตรทัศน์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2559	ระดับปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) สาขาวิชาศิลปกรรม (ศิลปะจิตรทัศน์) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ