

การสื่อสารแบบดิจิทัลเพื่องานศิลปะออนไลน์

Communication Art Through Digital Media Platform

เบญจพร รัตน์ะ*

Benjaporn Rattana*

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร*

Faculty of management science, Phranakhon Rajabhat University*

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมของนักศึกษาและประชาชนเกี่ยวกับการแสดงงานทัศนศิลป์แบบดั้งเดิม 2) มุมมองของนักศึกษาและประชาชนด้านการรับรู้ต่อการแสดงงานทัศนศิลป์ออนไลน์แบบสื่อดิจิทัลกรณีศึกษา “Google Arts and Culture” 3) สร้างองค์ความรู้ความเข้าใจเพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์เพื่อรูปแบบการแสดงผลงานศิลปะออนไลน์ ในแบบของการวิจัยและพัฒนา โดยการผสมผสานวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลัก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคือ นักศึกษาที่ศึกษาในสาขาศิลปะทัศนศิลป์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ 1) แบบสอบถามปลายปิดสำหรับนักศึกษาที่ศึกษาศิลปะทัศนศิลป์หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง 2) แบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และเชิงปริมาณ ประชากรคือประชาชนที่สนใจงานศิลปะเจาะจงเฉพาะกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ในการเข้าชมงานศิลปะแบบดั้งเดิมในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง 300 คน วิธีการสุ่มตัวอย่าง เฉพาะเจาะจงสนใจงานศิลปะคัดเฉพาะกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ในการเข้าชมงานศิลปะแบบดั้งเดิมในเขตกรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเป็นแบบตรวจสอบรายการ 3 ด้าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่สถิติร้อยละ เปรียบเทียบความถี่ของข้อมูลทั้งหมดหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1. พฤติกรรมของนักศึกษาและประชาชนเกี่ยวกับการแสดงงานทัศนศิลป์แบบดั้งเดิมของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ การเข้าร่วมนิทรรศการในวันเปิดนิทรรศการและจะเข้าร่วมเมื่อเหมาะสมกับเวลาของตนเป็นสำคัญ โดยเลือกที่จะร่วมนิทรรศการในวันที่เป็นวันเปิดนิทรรศการ เหตุผลว่าในวันเปิดนิทรรศการจะมีโอกาสได้พบกับศิลปินที่สร้างผลงาน จึงเลือกมาในวันเปิดหรือวันปิดนิทรรศการมีสีสนมากกว่า จากการสังเกตและเก็บข้อมูลในวันที่เริ่มจัดนิทรรศการและเก็บข้อมูลระหว่างการแสดงผลงานรวมถึงวันเวลาที่ปิดแสดงผลงานว่าในวันเปิดนิทรรศการผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีโอกาสพูดคุยกับศิลปินที่สร้างผลงาน มีปริมาณของคนเป็นจำนวนที่มากกว่าวันที่เก็บข้อมูลระหว่างการแสดงงาน กลุ่มตัวอย่างรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในการสื่อสาร รวมถึงให้การสนับสนุนหากมีช่องทางในการเผยแพร่ศิลปะ การได้รับข่าวสารของการแสดงผลงานศิลปะหรือนิทรรศการแบบดั้งเดิมจากอินเทอร์เน็ต และ โซเชียลมีเดีย เข้าร่วมชมนิทรรศการเมื่อมีคำแนะนำว่าดีและศิลปินที่ตนเองรู้จักอยู่แล้ว ทั้งสองกลุ่มให้ความคิดเห็นว่าประสบการณ์การทัศนศิลป์แบบดั้งเดิมยังมีความจำเป็นในแง่ของการปฏิบัติหากแต่การใช้สื่อดิจิทัลนำมาเสริมความต้องการเพิ่มเติมแต่ยอมรับว่านิทรรศการแบบเดิมมีความจำเป็นของการดำรงอยู่

2. มุมมองของนักศึกษาและประชาชนด้านการรับรู้ต่อการแสดงงานทัศนศิลป์ออนไลน์แบบสื่อดิจิทัล จากข้อมูลที่ได้รับบ่งบอกได้ว่าการใช้งานสื่อดิจิทัลมีความจำเป็นในการสื่อสารในปัจจุบันและสามารถเป็นเครื่องมือที่บุคคลและองค์กรนำมาใช้ในการสื่อสารทางสังคมในรูปแบบของ (Social Media) สามารถเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ติดต่อกันได้ในลักษณะของกลุ่มเพื่อการสื่อสารที่เร็วขึ้นอีกทั้งประหยัดค่าใช้จ่าย มีการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อความบันเทิงและติดตามรายการที่ชอบเป็นสัดส่วนที่มาก โดยให้เหตุผลว่าแก้เครียดและเป็นการฆ่าเวลา

รติหรือรุกรานบางอย่าง การเข้าชมนิทรรศการออนไลน์กรณศึกษา Google Arts and Culture ยังไม่มีประสบการณ์ในการใช้และไม่เคยได้รับข่าวสาร

3. กลุ่มตัวอย่างยอมรับถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคม จากข้อมูลที่สัมภาษณ์และแบบสอบถามนั้นยังพบว่านักศึกษายังไม่เข้าใจถึงประโยชน์ของการใช้งานของสื่อดิจิทัลในแง่ของมูมสร้างสรรค์ หากแต่มุ่งเน้นใช้ในทางด้านบันเทิงมากกว่า เห็นสมควรมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการใช้สื่อในทางสร้างสรรค์และควรสนับสนุนนักวิจัยเพื่อการค้นคว้าเกี่ยวเนื่องกับสื่อดิจิทัลเพราะนอกจากจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาความรู้และทักษะทางเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลยังนำมาซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักศึกษา ในการกระทำหรือเลือกที่จะไม่ทำทั้งนี้การพัฒนาของนักศึกษาหรือผู้เรียนนั้นมีพื้นฐานของผู้เรียนเป็นหัวใจในการเรียน ผู้เรียนแต่ละคนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ดังนั้นหากภาคการศึกษาจะได้มุ่งเห็นความสำคัญในการปรับเปลี่ยนและสร้างทัศนคติในการเรียนรู้ โดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งหาแรงจูงใจและวิธีในการปรับเปลี่ยนทัศนคติเพื่อการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษา การพัฒนาเครื่องมือและรูปแบบสื่อให้ทันสมัยและเป็นที่ยอมรับก็สามารถเพิ่มทัศนคติที่ดีขึ้นได้ หากนักศึกษาให้ความสนใจในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นนั้นมิผลซึ่งการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมาในการใช้สื่อดิจิทัลในแง่ที่สร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์กับตัวเองและสังคมมากกว่าที่เป็นอยู่

คำสำคัญ : สื่อดิจิทัล ทัศนศิลป์ นิทรรศการออนไลน์

Abstract

The purposes of this research were aim to study: 1) The behavior of university students' and the point of view though traditional art exhibition experienced base in Bangkok city area 2) Perception of online visual art exhibition in digital media though "Google Arts and Culture" as a case study 3) Created Communication art knowledge though digital media platform. This research and development methodology by used mixed methodologies of quantitative and qualitative research. Used by the main qualitative research methodology, Key informants was Thirty of university students in visual art major and the research instruments were 1) Questionnaire 2) Interview data were analyzed by content analysis. And in quantitative research population was Three hundred of public opinion sample size focus on art museum in Bangkok city area used sampling method selected by experience of viewers. The research instruments were questionnaire the data were analyzed by using computer software package. the statistics used in data analysis were include the frequency of all data, the mean and standard deviation.

The results were as follows:

1. The viewers have been visited art exhibitions mostly on the grand opening date of the exhibition and participate when appropriate to their own time. The group chooses to attend and have opportunity to meet with the artists Therefore, has interested to attended to variety of activity during the exhibition. The groups recognize the change in communication technology, also had commented that traditional exhibition has value and confirms necessary of existence in terms of exhibition.

2. Base on the Information, it indicates that the used of digital media is necessary in today's communication for individual's user and organizations to communication in the form of social media. Reason base on cost and budget the use of digital media mostly found for entertainment. The Google Arts and Culture in this case study participation mostly not have an experienced before survey.

3. The group accepted the change in technology and change of social structure, based questionnaire found that students don't notice the benefits of using digital media in terms of creativity approach. Mostly focus on the use of entertainment, therefore should support researchers for research subject related to digital media. In addition, aim to development of knowledge in technology. Digital media also bring influence to students' decisions. The development of each learner has different way to learning progress. Therefore, it's importance to changing students' attitudes by using digital media for creativity of learner along with finding inspiration and motivation. Then there is a change in university students' behavior to using digital media in creative terms.

Keywords : Visual arts, Digital media, online exhibition

บทนำ

เทคโนโลยีทางการสื่อสารนั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม การสื่อสารของสังคมในปัจจุบันส่งผลให้บุคคลรวมถึงองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติมวิธีการทางการสื่อสารเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม การปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ของสังคมเป็นสิ่งจำเป็น สื่อดิจิทัล (Digital media) คือการติดต่อสื่อสารที่ทำให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลกโดยผ่านอินเทอร์เน็ต ช่องทางการสื่อสารไม่ใช่เพียงบุคคลต่อบุคคลอีกต่อไป สื่อดิจิทัล เป็นสื่อที่มีลักษณะที่เรียกว่า อินเทอร์เน็ต (Interactive) หรือระบบที่มีการสะท้อนกลับได้โดยทันที บทบาทของผู้รับสารในปัจจุบันจึงเปลี่ยนแปลงไปและทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารได้ในเวลาเดียวกัน (Interface) สื่อดิจิทัลสามารถตอบสนองความต้องการได้มีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อแบบเดิม เหตุด้วยไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลาและสถานที่ในการจัดเก็บข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้บูรณาการโดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศ (Art & Technology) มาประยุกต์ใช้ในการศึกษารูปแบบการแสดงผลงานทางศิลปะ เพื่อยืนยันแนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Powerful Technological Determinism) โดยนำทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Maslow's Hierarchy of Needs) และทฤษฎีการเรียนรู้ (Bloom's Taxonomy) เป็นส่วนประกอบในการวิเคราะห์ผลกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีคิดมุมมองต่อสังคมและตนเองของนักศึกษา การศึกษาในครั้งนี้มุ่งเน้นถึงรูปแบบของเทคโนโลยีในการสื่อสารในแบบ ดิจิทัลสมัยใหม่ (New Digital Media หรือ NDM) โดยทำการศึกษาเฉพาะมุมมองทางด้านศิลปะแบบทัศนศิลป์เพื่อยืนยันทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Technology Determinism) ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางการแสดงผลงานทางศิลปะ สังคมรูปแบบใหม่จะมีโครงสร้างหรือรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไป การพัฒนาเทคโนโลยีในมีแรงผลักดันที่ผสมกับการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีจากองค์กรอิทธิพลของสื่อรอบตัว พร้อมทั้งค่านิยมทางสังคมเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจ มุมมองในการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษาและกลุ่มของประชาชนที่สนใจงานศิลปะในกรุงเทพมหานคร ผู้มีประสบการณ์ในการชมนิทรรศการศิลปะแบบดั้งเดิม ความคิดเห็นในการเปิดรับสื่อดิจิทัลในมุมมองของการแสดงผลงานทางศิลปะ นำมาสร้างองค์

ความรู้และเพิ่มความเข้าใจ ให้นักศึกษาที่ศึกษาในศิลปะแบบทัศนศิลป์ มุ่งหวังให้เกิดการใช้สื่อดิจิทัลให้ในทางบวก เพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลได้อย่างแท้จริง พร้อมทั้งสามารถนำความรู้เหล่านั้นไปปรับใช้ได้ อย่างตรงเป้าหมาย เกิดรูปแบบของการใช้สื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์ การสื่อสารได้อย่างเหมาะสมจะก่อให้เกิด ทักษะในการใช้เทคโนโลยีในทางบวก

การสื่อสารทางศิลปะและมุมมองของการแสดงผลงานทางศิลปะแบบออนไลน์ (Online exhibition) คือผลสำเร็จของการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสารผลงานศิลปะแบบทัศนศิลป์ เป็นการสื่อสารของศิลปินที่ สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้สื่อกลาง (Medium) ที่แตกต่างกันออกไป ปัจจุบันสื่อดิจิทัลเป็นที่ยอมรับมากขึ้น (Online Exhibition) สามารถเป็นช่องทางให้นักศึกษาและประชาชนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตัวเอง ในเชิงสร้างสรรค์ การศึกษาในการใช้เทคโนโลยีจึงเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้และทดลองปฏิบัติ เพื่อให้เข้าใจและ เกิดการพัฒนาศักยภาพในตนเองส่งผลให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีกับการพัฒนาทางศิลปะแบบทัศนศิลป์เป็นการยืนยันทฤษฎีเทคโนโลยี เป็นตัวกำหนด เทคโนโลยีทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Technology Determinism) แนวสังคมรูปแบบ ใหม่มีโครงสร้างหรือรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปจากการพัฒนานวัตกรรมทำให้สังคมเข้าสู่ 'ยุคข้อมูลข่าวสาร' การ เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2014 กับการใช้งานกับ ปี 2015 แสดงให้เห็นถึงการเพิ่มจำนวนของผู้ใช้งาน อินเทอร์เน็ตได้อย่างชัดเจน กล่าวว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีเพิ่มมากขึ้นเมื่อสังคมมนุษย์มีความสัมพันธ์กับการ เปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและเทคโนโลยีเป็นตัวแปรส่วนหนึ่งที่มีส่วนในเปลี่ยนแปลงสังคมโดยรวมรวม เทคโนโลยีทางการสื่อสารและการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต มองภาพโดยรวมแล้วการพัฒนาเหล่านี้ส่งผลให้ รูปแบบเศรษฐกิจรวมถึงภาคธุรกิจเกิดความผันแปร

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยทางสังคมบูรณาการให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยมุ่งเน้นการศึกษาในส่วนของ งานด้านศิลปะแบบทัศนศิลป์ออนไลน์ ข้อมูลที่ได้ในการวิจัยนี้จะนำไปปรับใช้ในการพัฒนารูปแบบสื่อดิจิทัลช่อง ทางใหม่ให้แก่ผู้ที่ทำงานด้านศิลปะแบบทัศนศิลป์ โดยมุ่งหวังการสร้างองค์ความรู้และเพิ่มความเข้าใจให้ นักศึกษาที่กำลังศึกษาในสาขาเกี่ยวกับวิชาศิลปะแบบทัศนศิลป์ เพื่อการใช้สื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์ สังคมไทยในยุคเศรษฐกิจดิจิทัลนั้นมีความเปลี่ยนแปลงและผันแปรอย่างรวดเร็ว นักศึกษาที่ศึกษาในสาขาที่ เกี่ยวเนื่องกับทัศนศิลป์ 30 คนในเขตกรุงเทพมหานคร มีความสนใจใน Google Arts and Culture และเป็นที่ น่าตกใจว่าจำนวนมากที่ไม่เคยรับรู้เกี่ยวกับสื่อนี้ อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างประชาชนผู้สนใจงานศิลปะ 300 คน รับรู้ถึง การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในการแสดงผลงานศิลปะออนไลน์และสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับ สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์จะนำความรู้มาจากการแสดงผลงานที่มีคุณภาพ การ แสดงผลงานศิลปะแบบทัศนศิลป์คือการสื่อสารของศิลปินที่สร้างผลงานโดยใช้สื่อกลาง (Medium) ที่แตก ต่างกันออกไป ปัจจุบันสื่อดิจิทัลเป็นที่ยอมรับมากขึ้นผลจากการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างในเขต กรุงเทพมหานคร เผยให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลสามารถนำไปปรับใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ผลงานทางศิลปะ อีก ทั้งสามารถเข้าถึงสื่อได้ตลอดเมื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

การแสดงผลงานศิลปะออนไลน์ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาและสามารถใช้งานได้ตลอด 24 ชั่วโมง ยกตัวอย่าง กรณีสืบศึกษา Google Arts and Culture (เดิมคือ Google Art Project) เป็นตัวอย่างของแพลตฟอร์มแสดง ศิลปะออนไลน์ นักศึกษาและประชาชนสามารถเข้าชมงานศิลปะที่มีความละเอียดสูงได้โดยใช้อินเทอร์เน็ต โครงการดังกล่าวเปิดตัวเมื่อปี 2554 โดย Google Cultural Institute ร่วมมือกับพิพิธภัณฑ์นานาชาติ 17 แห่ง แพลตฟอร์ม ผู้ใช้สามารถเข้าชมงานศิลปะในพิพิธภัณฑ์พร้อมทั้งความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะ การจัดนิทรรศการ ออนไลน์ยังมีการใช้ประโยชน์จากภาคธุรกิจและภาคการศึกษา การแสดงผลงานศิลปะออนไลน์เป็นการเปลี่ยนแปลงทางการสื่อสารในการเผยแพร่ผลงานศิลปะของผู้คน นำสู่การปฏิสัมพันธ์รูปแบบใหม่โดยผ่านกระบวนการ

ทางเทคโนโลยี Gradle (2014) กล่าวว่า “ศิลปะกับประสบการณ์ทางการศึกษาสามารถสร้างโลกที่มีความสำคัญกับมนุษย์ขึ้นได้จากกิจกรรมสร้างสรรค์ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคนนำไปสู่ความเป็นตัวตนทั้งหมดของบุคคลและสามารถก่อให้เกิดการฟื้นฟูสังคม”

สังคมมนุษย์มีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและเทคโนโลยีก็เป็นตัวแปรส่วนหนึ่งที่มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงสังคม รวมถึงเกี่ยวพันกับการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจด้วย McLuhan (1974) ได้กล่าวว่า “เราไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากการนำเทคโนโลยีนี้มาใช้ เพราะเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อวิวัฒนาการของมนุษย์และมีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในการสื่อสารคือการเปลี่ยนแปลงทางการรับรู้”

นักศึกษาสามารถพัฒนาเช่นเดียวกับการเรียนรู้จากปัญหาและความเป็นจริงทางสังคมเศรษฐกิจ งานวิจัยฉบับนี้สร้างองค์ความรู้และเพิ่มความเข้าใจให้นักศึกษาที่ศึกษาในศิลปะแบบทัศนศิลป์ มุ่งหวังให้เกิดการใช้สื่อดิจิทัลให้ในทางบวกและใช้ประโยชน์ได้อย่างจากสื่อดิจิทัลและส่งผลในทางที่ดี สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ได้โดยตรงเป้าหมายเกิดรูปแบบของการใช้สื่อดิจิทัลในทางสร้างสรรค์ ให้นักศึกษาได้ใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม เพื่อก่อให้เกิดทักษะในการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีกับสิ่งที่สร้างสรรค์ทำให้พฤติกรรมในการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สื่อดิจิทัลในมุมมองของการแสดงผลงานทางศิลปะแบบออนไลน์ (Online exhibition) คือผลสำเร็จของการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสารของงานศิลปะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษาและประชาชนเกี่ยวกับการแสดงงานทัศนศิลป์แบบดั้งเดิม
2. ศึกษามุมมองของนักศึกษาและประชาชนด้านการรับรู้ต่อการแสดงงานทัศนศิลป์ออนไลน์ แบบสื่อดิจิทัล กรณีศึกษา “Google Arts and Culture”
3. สร้างองค์ความรู้ความเข้าใจเพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์เพื่อสร้างรูปแบบการแสดงผลงานศิลปะออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยแบบประยุกต์
2. ประชากร ได้แก่ นักศึกษาและประชาชนที่สนใจงานศิลปะ
3. กลุ่มตัวอย่างตัวอย่าง 2 กลุ่ม ประชาชน 300 คน นักศึกษาเฉพาะกลุ่ม 30 คน วิธีการสุ่มตัวอย่างเจาะจงเฉพาะผู้ที่มีประสบการณ์ชมงานศิลปะแบบดั้งเดิม
4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ได้แก่
 - 1) แบบสอบถาม 300 ชุดของบุคคลที่สนใจงานศิลปะ
 - 2) แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างนักศึกษาที่สาขาเกี่ยวข้องกับศิลปะทัศนศิลป์ 30 ชุด
 - 3) แบบสอบถามปลายเปิดสำหรับนักศึกษาที่สาขาเกี่ยวข้องกับศิลปะทัศนศิลป์
5. การเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย การสังเกต แบบแบบสอบถามปลายเปิดและแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดเพื่อนำข้อมูลที่รับมาจัดทำเนื้อหาโดยแสดงเป็นตารางตัวเลขสรุปเป็นความเรียง นำเสนอรายละเอียดที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเจาะจงกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมชมการแสดงผลงานทางศิลปะแบบดั้งเดิมในเขตกรุงเทพมหานคร
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) แสดงผลโดยตารางของข้อมูลส่วนบุคคล เพศ อายุ ภูมิภาค รายได้ของประชากรกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม

1. สติร้อยละ (Percentage)
2. ค่าเฉลี่ย (Mean)
3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

นำข้อมูลที่ได้รับมาจัดระบบข้อมูล (Organizing) โดยใช้ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ (เจาะลึก) แบบปลายเปิดและการย่อข้อมูล (Summarizing) มาจัดเก็บข้อมูลและแปลความหมาย (Interpreting) และทำการสรุปและอภิปรายผลแบบความเรียง

สรุปผลการวิจัย

1. การเปลี่ยนแปลงของการสื่อสารรูปแบบใหม่หรือที่เรียกว่า “สื่อดิจิทัล” (Digital media) สามารถเผยแพร่งานศิลปะแบบออนไลน์ในลักษณะของนิทรรศการ (Online exhibition) ยืนยันทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Technology Determinism) โดยการนำสถิติค่าเฉลี่ยจากแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามนำมาอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งในผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและส่งผลทำให้รูปแบบการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเทคโนโลยีทางการสื่อสารได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงเพิ่มรูปแบบจากรูปแบบการสื่อสารเดิม ความคิดเห็นจากประชาชนผู้สนใจในงานศิลปะและเป็นผู้มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมนิทรรศการทางศิลปะแบบดั้งเดิมในกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางการสื่อสารทางศิลปะ ศึกษาเฉพาะออนไลน์แกรอสีในมุมมองของโลกศิลปะรวมถึงประเด็นการยอมรับถึงการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยี เพื่อสอบถามความคิดเห็นและมุมมองในสื่อดิจิทัล กรณีศึกษา “Google Arts and Culture” การแสดงงานศิลปะแบบดิจิทัลทำให้การสื่อสารในงานศิลปะเปลี่ยนแปลงไปโดยผู้วิจัยผลการแบ่งแยกผลการศึกษา 3 ด้าน ดังนี้

1. ข้อมูลการเยี่ยมชมนิทรรศการทัศนศิลป์ต่อประสบการณ์การทัศนศิลป์แบบดั้งเดิม

ลักษณะการเข้าร่วมชมนิทรรศการทัศนศิลป์	\bar{x}	S.D.
ร่วมชมนิทรรศการเมื่อได้รับทราบข่าวสารออนไลน์	3.05	1.00
ร่วมชมนิทรรศการตามความเหมาะสม (เมื่อมีโอกาส)	2.85	0.88
ร่วมชมนิทรรศการเมื่อมีคนกล่าวถึงว่าดีและมีคนแนะนำ	2.95	0.69

กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมนิทรรศการในวันเปิดนิทรรศการและจะเข้าร่วมเมื่อเหมาะสมกับเวลาของตนเป็นสิ่งสำคัญ โดยเลือกที่จะร่วมนิทรรศการในวันที่เป็นการเปิดนิทรรศการ เหตุผลว่าในวันเปิดนิทรรศการจะมีโอกาสได้พบกับศิลปินที่สร้างผลงาน จึงเลือกมาในวันเปิดหรือวันปิดนิทรรศการมีสีสันมากกว่าจากการสังเกตและเก็บข้อมูลในวันที่เริ่มจัดนิทรรศการและเก็บข้อมูลระหว่างการแสดงผลงานรวมถึงวันเวลาที่ปิดแสดงผลงานว่าในวันเปิดนิทรรศการผู้เข้าชมส่วนใหญ่มีโอกาสพูดคุยกับศิลปินที่สร้างผลงาน มีปริมาณของคนเป็นจำนวนที่มากกว่าวันที่เก็บข้อมูลระหว่างการแสดงผลงานทั้งสองกลุ่มตัวอย่างรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีในการสื่อสารรวมถึง

ให้การสนับสนุนหากมีช่องทางในการเผยแพร่ศิลปะและได้รับข่าวสารการแสดงผลงานศิลปะหรือนิทรรศการแบบดั้งเดิมจากข่าวสารจากอินเทอร์เน็ต และ โซเชียลมีเดีย เข้าร่วมชมนิทรรศการเมื่อมีคนแนะนำว่าดีและศิลปินที่ตนเองรู้จักอยู่แล้วทั้งสองกลุ่มให้ความคิดเห็นว่าประสบการณ์การทัศนศิลป์แบบดั้งเดิมยังมีความจำเป็นในแง่ของการปฏิบัติหากแต่การใช้สื่อดิจิทัลนำมาเสริมความต้องการเพิ่มเติมแต่นิทรรศการแบบเดิมนั้นมีความจำเป็นของการดำรงอยู่

2. ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลเพื่อทราบถึงลักษณะการใช้งาน

ลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัล	\bar{x}	S.D.
สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางและรวดเร็วมากขึ้น	3.80	0.70
สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ คือสื่อที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่และเวลา	3.75	0.97
สื่อดิจิทัลสามารถสื่อสารกับสังคมได้ในรูปแบบของสื่อสังคม (Social media)	3.60	0.88

สื่อดิจิทัลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางรวดเร็วมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยถึง 3.80 และนักศึกษาเห็นว่าสื่อดิจิทัลคือสื่อที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่และเวลา มีค่าเฉลี่ยถึง 3.75 มีความคิดเห็นและเข้าใจว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้สื่อดิจิทัล นักศึกษาให้ความคิดเห็นว่า Social media หรือสื่อสังคมและสื่อดิจิทัลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในทางที่ดี การใช้งานโดยทั่วไปของนักศึกษาที่เลือกใช้จากสิ่งที่มีอยู่แล้ว โดยไม่มีความประสงค์ในการเลือกใช้สิ่งแปลกใหม่ที่ทำงานคล้ายกัน เพราะมีความเคยชินในการใช้ Google ในการหาข้อมูลที่ต้องการอีกทั้งนักศึกษาไม่ได้มองการใช้งานที่แตกต่างกันจาก (web browser) เพียงแต่เลือกใช้สิ่งที่ตอบสนองความต้องการได้เท่านั้น Karen (2016) นับตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษที่ 1980 ความคิดเชิงวิชาการเกี่ยวกับเทคโนโลยี ได้รับอิทธิพลจากการศึกษาทางสังคมศาสตร์ ซึ่งเป็นสาขาที่มีความเจริญรุ่งเรืองจากทศวรรษที่ 1960 มีอิทธิพลที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายเกี่ยวกับเทคโนโลยี แสดงออกถึงความสงสัยเกี่ยวกับความเชื่อตัวอย่างเช่น ความเชื่อมั่นว่าเทคโนโลยีมีวิวัฒนาการอย่างอิสระจากกระบวนการทางสังคม วิวัฒนาการของเทคโนโลยีไปสู่นาคตเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาต้องการเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูงในรูปแบบของ (Social media) การกดชอบหรือแชร์สิ่งต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้รู้สึกถึงการยอมรับและการมีตัวตน อีกทั้งเปลี่ยนเรื่องสนใจและประเด็นเนื้อหาใหม่แทนด้วยความรวดเร็วและบางประเด็นก็ไม่ได้ถกเถียงหรือให้ความคิดเห็นแบบบุคคลสู่บุคคลแต่ใช้การติดต่อคุยกันในกลุ่ม ด้วยการสื่อสารแบบดิจิทัล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการสนทนาแบบเดิม บริบททางการสื่อสารในสังคมเปลี่ยนไป สิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงทางการสื่อสารบุคคลต้องการมีมิตรภาพการเชื่อมต่อครอบครัวและความใกล้ชิดทางอารมณ์กับผู้อื่นที่แตกต่างกันในสังคมที่มีความแตกต่างจากเดิม การตอบสนองความต้องการนี้ออกในรูปแบบของความต้องการของมนุษย์ในระดับที่ระดับขั้นพื้นฐานที่สาม (Love and belonging) สังเกตได้จากบริการบอกสถานะของ Facebook ว่าคุณมีสถานะเช่นไร โสด หรือ มีความสัมพันธ์กับใคร การเช็คอิน (Check in) หรือการแสดงตนว่าอยู่ที่ไหนในเวลานั้นช่วยให้ตนจดจำสถานที่ หากต้องการกลับมาอีกครั้งและให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า เมื่อไปเยี่ยมชมสถานที่ใหม่และเพื่อนในกลุ่มยังไม่เคยไปหรือสถานที่นั้น เป็นสถานที่สวยงามหรือร้านอาหารที่มีราคาแพงและแปลกใหม่ เพื่อนในกลุ่มไม่เคยไป

เมื่อทำการ (Check in) ก็จะเกิดความรู้สึกที่ดีเพราะตนได้เป็นคนแรกๆไปและจะรู้สึกดีมากขึ้น เมื่อเพื่อนในสังคมออนไลน์ มากดชอบทำให้เกิดความพอใจชั่วขณะ รู้สึกเป็นที่ยอมรับหากตนไปสถานที่ไม่มีความพิเศษก็จะไม่ทำการ (Check in)

3. ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการเปิดบริการรับการสื่อสารทางศิลปะในรูปแบบใหม่

การเปิดบริการรับการสื่อสารทางศิลปะ	\bar{x}	S.D.
ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งแรกเมื่อตื่นนอน	3.85	0.99
เปิดและใช้ Social media มากกว่า 3 ครั้ง ต่อวัน	3.85	1.04
สื่อดีวีดีออนไลน์เป็นประจำ	3.70	1.13

จากข้อมูลของการสัมภาษณ์และแบบสอบถามกรณีศึกษา Google art หรือ Google Arts and Culture (เดิมคือ Google Art Project) แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ทำให้ประชาชนเข้าถึงงานศิลปะที่มีความละเอียดสูงได้ โครงการดังกล่าวเปิดตัวเมื่อปี 2554 โดย Google Cultural Institute ร่วมมือกับ พิพิธภัณฑ์นานาชาติ 17 แห่ง แพลตฟอร์มนี้ทำให้ผู้ใช้เข้าชมแกลเลอรีพิพิธภัณฑ์ สามารถรับชมข้อมูลทางกายภาพและบริบทเกี่ยวกับงานศิลปะ อีกทั้งยังรวบรวมภาพเป็นชุดสะสมของตนเองได้ มีคุณลักษณะการใช้งานของ (Google Street View) มาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงงานศิลปะที่มีความละเอียดสูง Google street view คือบริการเสริมของ Google เป็นส่วนของการทำงานใน Google Maps บริการนี้สามารถเข้าถึงภาพถ่ายจากสถานที่จริง ภาพที่เห็นสามารถชมได้ในลักษณะ 360 องศา เข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ Google Map หรือ หรือผ่านแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตซึ่งในปัจจุบันบริการ Google Street View นั้นมีให้บริการแล้วกว่า 30 ประเทศทั่วโลก การเปิดตัวแอปพลิเคชัน Street View บน iOS และ Android โดยสำหรับพีเจอร์ที่น่าสนใจของแอปพลิเคชัน Street View คือเรื่องภาพ panorama แบบ 360 องศาโดยใช้กล้องโทรศัพท์ของคุณเองหรือกล้องที่รองรับ Street View กำหนดตำแหน่ง เชื่อมต่อกับ Google Maps

กลุ่มตัวอย่างทราบถึงแพลตฟอร์มออนไลน์นี้เป็นสัดส่วนที่น้อย ซึ่งเป็นที่น่าตกใจเพราะแพลตฟอร์มนี้สามารถใช้ได้ฟรีเพียงต่อเครื่องมือกับอินเทอร์เน็ตแต่จากการสำรวจมีผู้รับรู้ถึง Google Arts and Culture เป็นจำนวนน้อยมาก ส่วนใหญ่จะให้คำตอบว่าดูงานศิลปะและการอ้างอิง จาก instagram และ pinterest ซึ่งทั้งสองแพลตฟอร์มนี้สามารถเข้าถึงง่ายและไม่มีข้อมูลที่ต้องใช้การอ่านเป็นการใช้ภาษาภาพ (Visual language)

Spina (2016) เทคโนโลยีในศิลปะกำลังพัฒนาอย่างต่อเนื่องปัจจุบันเราสามารถสัมผัสศิลปะได้ด้วยการเปิดตัว Google ล่าสุดเว็บไซต์และแอป สำหรับ ศิลปะและวัฒนธรรม (Google Cultural Institute) มอบประสบการณ์ด้านศิลปะแบบ สำหรับระยะไกลผู้ใช้ทั่วโลกสามารถเข้าถึงข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุทางศิลปะและวัฒนธรรมและสถานที่ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือเนกประสงค์ที่สามารถรวมข้อมูลสามารถใช้ประกอบกิจกรรมในชั้นเรียน Gwo (2016) Google Arts and Culture เดิมคือ Google Art Project เป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เอื้อประโยชน์ให้สามารถเข้าถึงงานศิลปะเป็นเครื่องมือในการหาข้อมูลและเป็นฐานความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาเรียนรู้ด้านศิลปะ

Eithne (2011) กล่าวถึงพิพิธภัณฑศิลป์ออนไลน์ว่าได้มีการพัฒนาไปสู่การมีส่วนร่วมกับสังคมโดยเพิ่มการมีส่วนร่วมของประชาชนผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้การแท็ก (#) ได้รับความสนใจในสังคมอย่างกว้างขวางเป็นเครื่องมือสำหรับพิพิธภัณฑศิลป์โดยการหาวิธีการใหม่ของการจัดการพิพิธภัณฑศิลป์โดยใช้การแท็ก (#) เป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างพิพิธภัณฑศิลป์กับผู้ชม

Gradle (2014) กล่าวว่า “ศิลปะกับประสบการณ์ทางการศึกษาสามารถสร้างโลกที่มีความสำคัญกับมนุษย์ขึ้นได้จากกิจกรรมสร้างสรรค์ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคนนำไปสู่ความเป็นตัวตนทั้งหมดของบุคคลและสามารถก่อให้เกิดการฟื้นฟูสังคม”

อภิปรายผล

1.เทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Technological determinism theory)

การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสื่อสารจากในช่วงเวลาปี 1980 ถึงในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว สามารถสืบค้นและแสดงสารสนเทศที่นำเสนอในรูปแบบของเว็บเพจ (Webpage) เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บรรจุซอฟต์แวร์สามารถ ค้นผ่านเว็บหรืออยู่ที่เครื่องแม่ข่าย (Webserver) ผ่านการเชื่อมต่อของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สื่อเหล่านั้นอาจอยู่ในรูปของข้อความ รูป ภาพ เสียง หรือเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยซอฟต์แวร์ ค้นผ่านเว็บที่ทำให้การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีในรูปแบบของการสื่อสารในรูปแบบ “สื่อดิจิทัล”

เทคโนโลยีทางการสื่อสารมีผลกระทบทางวัฒนธรรมที่สำคัญต่อสังคมและสถาบันมีผลกระทบทางจิตวิทยาที่ลึกซึ้ง ในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่กำลังคนในการทำงานและธุรกรรม ความสามารถในการสืบค้นและแสดงในรูปแบบของเว็บไซต์ ผ่านสัญญาณอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งสำคัญหรือ การทำธุรกรรมผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือและมีความคล่องตัวในการทำงานมากขึ้น

Marler (2012) เทคโนโลยีสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลายุคสมัย สังคมจะเป็นตัวบ่งชี้ว่าอะไรสิ่งใดมีคนให้ความสนใจหรือสิ่งใดที่ไม่ได้รับความนิยมนจะถูกแทนที่ด้วยสิ่งใหม่ เพื่อความสะดวกสบายที่มากขึ้นและลดขั้นตอนการทำงานและช่วยประหยัดเวลา เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีคิดมุมมองสังคมและตนเองของนักศึกษา

สื่อดิจิทัลสามารถเป็นช่องทางให้นักศึกษาและประชาชนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตัวเอง ทั้งในเชิงสร้างสรรค์และทางลบ การพัฒนาเทคโนโลยีโดยการสร้างนวัตกรรม (Innovative) ด้านการศึกษาสามารถเป็นแพลตฟอร์มที่ทำให้นักศึกษาและประชาชนได้เรียนรู้และทดลองเพื่อพัฒนาศักยภาพในตนเอง เพื่อปรับวิธีการดำเนินชีวิตในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษาได้เตรียมความพร้อมในตลาดแรงงานที่มีการผันแปรอย่างรวดเร็ว

การสื่อสารทางศิลปะได้เพิ่มรูปแบบของการสื่อสารกับสังคม ในรูปแบบใหม่โครงสร้างที่เปลี่ยนแปลงไปด้วยการพัฒนาของนวัตกรรมรวมถึงรูปแบบในการแสดงผลงานทางศิลปะแบบออนไลน์ในระบบดิจิทัล (Digital media) เทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อวิวัฒนาการของมนุษย์ และ เทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนแปลงในสังคมอีกทั้งยังเป็นตัวกำหนดคุณค่าและมาตรฐานทางสังคม

2.ทฤษฎีทางจิตวิทยา (Hierarchy of Needs)

อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) เผยแพร่ทฤษฎีในปี 1943 ว่าด้วยการศึกษาถึงความต้องการขั้นพื้นฐาน กล่าวว่ามนุษย์มีความต้องการความสำเร็จของชีวิต จึงจำเป็นต้องพัฒนาตัวเองเพื่อให้ทันกับเปลี่ยนแปลง มนุษย์มีความต้องการเป็นสมาชิกที่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มบ่งบอกถึงความรู้สึกถึงความต้องการมีความสัมพันธ์ทางสังคม โรงเรียนมีหน้าที่ในการให้ความรู้และส่งเสริมให้นักศึกษามีสุขภาพทางวิชาการและทางปัญญา การพัฒนาความรับผิดชอบเกิดขึ้นได้ในโรงเรียนและโรงเรียนมีหน้าที่ในการเชื่อมนักเรียนสู่สังคม

Morgan (2017) กระบวนการทางการศึกษาประกอบด้วยหลักสำคัญสองด้านคือด้านจิตวิทยาและด้านสังคมวิทยา ด้านจิตวิทยาเป็นพื้นฐานสำคัญต่อความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งควรดำเนินต่อไปในวัยผู้ใหญ่ เยาวชนในปัจจุบันมีวิถีชีวิตแบบบูรณาการ ไม่เพียงแต่ต้องเจรจาส่วนบุคคลและสื่อสารกับสาธารณะเท่านั้น การสื่อสารออนไลน์เป็นเสมือนแพลตฟอร์มสังคมประเภทข้อมูล ที่รวมอยู่ในแพลตฟอร์มเว็บแบบเดียว เป็นการสนทนาแบบกลุ่มและสังคมโดยกว้าง เยาวชนมีค่านิยมในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม รวมถึงการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่ม จากการสำรวจการใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียของเยาวชนมีมากขึ้น หากแต่การฝึกอบรมอย่างเป็นทางการ หรือการศึกษาเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์และบทบาทของสื่อออนไลน์ในชีวิตของเยาวชนมีอยู่น้อย

วิจัยฉบับนี้ศึกษาถึงมุมมองของนักศึกษาและประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครในการเปิดรับสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ (New Digital Media หรือ NDM) โดยนำทฤษฎีความต้องการขั้นพื้นฐาน เรื่องพฤติกรรมมนุษย์ จากทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการแบบจำลองห้าขั้นนี้ สามารถแบ่งออกเป็นความต้องการสิ่งที่ขาดแคลนหรือที่เรียกว่า (D-needs) และความต้องการในการเจริญเติบโต และระดับบนสุดเรียกว่าการเติบโต (B-needs) Richard (2013) มาสโลว์ ระบุว่าบุคคลต้องตอบสนองความต้องการในระดับที่ต่ำกว่าก่อน เพื่อตอบสนองความต้องการในระดับที่สูงขึ้น ยอมรับว่าความต้องการไม่ได้เป็นปรากฏการณ์ "มี หรือ ไม่มีเลย" และความรู้สึกผิดหวังเกิดขึ้นได้เมื่อความต้องการต่อไปนั้นไม่สามารถเกิดขึ้น ต้องได้รับความพึงพอใจก่อน ที่จะมีความต้องการต่อไป ความต้องการในการเติบโตไม่ได้เกิดจากการขาดบางสิ่งบางอย่าง แต่เป็นความปรารถนาที่จะเติบโตของบุคคล

การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นการรับรู้ที่รวดเร็วและมักถูกเลือกปฏิบัติตามเทรนแฟชั่น สื่อดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจกระทำหรือไม่กระทำสิ่งนั้นขึ้นอยู่กับนักศึกษาว่าพื้นฐานแลทัศนคติของแต่ละคน จากการสัมภาษณ์นักศึกษาที่ฐานะไม่ลำบากและได้รับความต้องการพื้นฐานในระดับด้านกายภาพ และด้านความปลอดภัย แต่ยังคงต้องการเป็นที่ยอมรับและต้องการเป็นที่รักในกลุ่ม ซึ่งเป็นความต้องการในระดับขั้นพื้นฐานที่สาม (Love and belonging) ความต้องการมิตรภาพและการเชื่อมต่อกับเพื่อนฝูงเกิดความใกล้ชิดทางอารมณ์ ระหว่างบุคคล เช่น การยอมรับและการให้ความรัก การร่วมเป็นส่วนหนึ่ง

นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาต้องการเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูงโดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของ (Social media) การกดชอบหรือแชร์สิ่งต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ ทำให้นักศึกษาได้รู้สึกถึงการยอมรับและการมีตัวตนอีกทั้งเปลี่ยนเรื่องสนใจและประเด็นเนื้อหาใหม่แทนด้วยความรวดเร็วและบางประเด็นก็ไม่ได้ถกเถียงหรือให้ความคิดเห็นแบบบุคคลสู่บุคคล แต่ใช้การติดต่อคุยกันในกลุ่ม ด้วยการสื่อสารแบบดิจิทัล ซึ่งเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการสนทนาแบบเดิม ทำให้บริบททางสังคมเปลี่ยนไปสิ่งเหล่านี้เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงการเปลี่ยนแปลงทางการสื่อสารทางสังคม อย่างเห็นได้ชัด บุคคลต้องการมีมิตรภาพการเชื่อมต่อครอบครัวและความใกล้ชิดทางอารมณ์กับผู้อื่นที่แตกต่างกันในสังคมที่มีความแตกต่างจากเดิม การตอบสนองความต้องการนี้ออกในรูปแบบของความต้องการของมนุษย์ในระดับที่ระดับขั้นพื้นฐานที่สาม (Love and belonging) สังเกตได้จากบริการบอกสถานะของ Facebook ว่าคุณมีสถานะเช่นไร โสด หรือ มีความสัมพันธ์กับใคร การเช็คอิน (Check in) หรือการแสดงตนว่าอยู่ที่ไหนในเวลานั้นช่วยให้ตนจดจำสถานที่ หากต้องการกลับมาอีกครั้งและให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า เมื่อไปเยี่ยมชมสถานที่ใหม่และเพื่อนในกลุ่มยังไม่เคยไปหรือสถานที่นั้น เป็นสถานที่สวยงามหรือร้านอาหารที่มีราคาแพงแปลกใหม่ เพื่อนในกลุ่มไม่เคยไป เมื่อทำการ (Check in) ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีเพราะตนได้เป็นคนแรกที่ไปและจะรู้สึกดีมากขึ้น เมื่อเพื่อนในสังคมออนไลน์ มากดชอบทำให้เกิดความพอใจชั่วขณะ รู้สึกเป็นที่ยอมรับหากตนไปสถานที่ที่ไม่มีความพิเศษก็จะไม่ทำการ (Check in)

การแสดงออกมาในรูปแบบของความเต็มใจ ยินยอม พอใจ ในการเลือกใช้สื่อดิจิทัลและเห็นว่าสื่อดิจิทัลมีความจำเป็นจนเกิดเป็นค่านิยมและเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคมหรือ เป็นค่านิยมปฏิบัติตามกัน

ตามเทรนด์ตามยุคสมัย เพื่อให้ได้มาซึ่งมิตรภาพและการเชื่อมต่อกับเพื่อนฝูงเพื่อเกิดความใกล้ชิดทางอารมณ์ และมีความต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับในสังคม นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาต้องการเป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูงและสื่อดิจิทัลโดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของ Social media นักศึกษาได้ติดต่อกับเพื่อนฝูงในกลุ่มใหญ่การกดชอบหรือแชร์สิ่งในโลกออนไลน์ทำให้นักศึกษาได้รู้สึกถึงการยอมรับและการมีตัวตนในโลกของสื่อสังคม

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ (Bloom's Taxonomy)

ทฤษฎีการเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม จากเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ถาวร เกิดจากประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมนี้ไม่ได้เกิดอย่างชั่วคราว หรือ เกิดจากสัญชาตญาณ แต่เป็นการเรียนรู้แบบถาวรโดยเกิดจากการฝึกฝน ในการประชุมประจำปีของสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (APA) ใน ค.ศ. 1948 กล่าวคือการเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอันเป็นผลจากการฝึกฝน และประสบการณ์ หากเป็นการเปลี่ยนแปลงเพียงชั่วคราวไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้ หลักความสำคัญของการเรียนรู้ส่วนบุคคล คือเนื้อหาการเรียนการสอนที่เหมาะสมมีผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ระดับความรู้ประสบการณ์การเรียนรู้ความต้องการการเรียนรู้และปัจจัยส่วนบุคคล

Chen (2007) ทฤษฎีการเรียนรู้ Bloom's Taxonomy มีอิทธิพลและเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการประเมิน E-learning ในบริบทของการศึกษาในระดับสูง อนุกรมวิธานของ Bloom แตกต่างกันระหว่างระดับความรู้ ความเข้าใจกับระดับที่สูงขึ้นที่สามารถนำไปสู่การเรียนรู้ลึก และการประยุกต์ใช้ความรู้ และทักษะที่ได้รับกับสถานการณ์อื่น ๆ กล่าวถึงการจำแนกการเรียนรู้ 3 ด้าน

สื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ด้าน (Affective Domain) เพราะสื่อทำให้เกิดค่านิยมและความรู้สึกมีทัศนคติที่เกิดขึ้นด้วยพฤติกรรมย่อย 5 ระดับ การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อเหตุการณ์หรือสิ่งเร้า แสดงออกมาในทางที่แตกต่างกัน นักศึกษาได้รับข่าวสารเรื่องราวต่อจากอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลด้วยความรวดเร็วและการเรียนรู้เหล่านั้นอาจเกิดขึ้นโดยฉับพลัน เปลี่ยนเร็วจากกระแสนิยมทางสังคมเรื่องไหนเด่นดังในขณะนั้นนักศึกษาจะให้ความสนใจเป็นพิเศษและมีการตอบสนองต่อสิ่งนั้นในรูปแบบของการกระทำที่แตกต่างกันออกไป

สื่อดิจิทัลสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ (Cognitive Domain) ที่เกิดจากความจำได้ สื่อนั้นจะต้องมีผลทำให้ตนเกิดความประทับใจจึงจะสามารถเก็บรักษาผลประมวลการต่าง ๆ จากการที่รับรู้เป็นหน่วยความจำระยะยาว ส่วนความเข้าใจ (comprehend) หรือความสามารถในการจับใจความและการแสดงออกของการตีความขึ้นอยู่กับตัวนักศึกษาแต่ละคนเนื่องจากต้องอาศัยความรู้พื้นฐานและประสบการณ์ส่วนตัวในการนำมาซึ่งการตีความเฉพาะส่วนการประยุกต์หรือการนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ส่วนใหญ่พบในนักศึกษาที่ต้องการอาชีพเสริมหรือหารายได้ระหว่างเรียนมักหาทักษะใหม่ๆในการพัฒนาตนเอง Michael (2016) กล่าวถึงตัวอย่างเกี่ยวกับการตั้งข้อสังเกตว่า"ความกระตือรือร้นความสนใจความพยายามและความคืบหน้าของผู้เรียนผ่านท่าเงื่อนไขคือขั้นตอนของการเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์ที่ไม่แน่นอน กลไกป้องกันตัวเอง สมมุติฐานการทำงาน การให้เหตุผล และการกระทำ นักศึกษามีความคิดเห็นที่ตรงกันว่าสื่อดิจิทัล มีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตและเห็นเป็นสิ่งจำเป็นต้องมี เพื่อตอบสนองความต้องการของตนในแต่ละด้านที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้แสดงให้เห็นได้ว่าสังคมมนุษย์มีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและเทคโนโลยีก็เป็นตัวแปรส่วนหนึ่งที่มีส่วนในเปลี่ยนแปลงสังคม

จากข้อมูลที่สัมภาษณ์และแบบสอบถามนั้นยังพบว่านักศึกษายังไม่เข้าใจถึงประโยชน์ของการใช้งานของสื่อดิจิทัลในแง่ของมูมสร้างสรรค์หากแต่มุ่งเน้นใช้ในทางด้านบันเทิงมากกว่าจึงเห็นสมควรมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการใช้สื่อในทางสร้างสรรค์และควรสนับสนุนนักวิจัยเพื่อการค้นคว้าเกี่ยวเนื่องกับสื่อดิจิทัลเพราะนอกจากจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาความรู้และทักษะทางเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลยังนำมาซึ่งมีอิทธิพลต่อการ

ตัดสินใจของนักศึกษา ในการกระทำหรือเลือกที่จะไม่ทำทั้งนี้การพัฒนาของนักศึกษาหรือผู้เรียนนั้นมีพื้นฐานของผู้เรียนเป็นหัวใจในการเรียน ผู้เรียนแต่ละคนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ดังนั้นหากภาคการศึกษาจะได้มุ่งเห็นความสำคัญในการปรับเปลี่ยนและสร้างสรรค์ระคนคติในการเรียนรู้ โดยใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งหาแรงจูงใจและวิธีในการปรับเปลี่ยนทัศนคติเพื่อการใช้สื่อดิจิทัลของนักศึกษา การพัฒนาเครื่องมือและรูปแบบสื่อให้ทันสมัยและเป็นที่ยอมรับก็จะเป็นที่นิยมก็จะสามารถเพิ่มทัศนคติที่ดีขึ้นได้ หากนักศึกษาให้ความสนใจในการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นนั้นจะมีผลซึ่งการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมมาในการใช้สื่อดิจิทัลในแง่ที่สร้างสรรค์ เพื่อเป็นประโยชน์กับตัวเองและสังคมมากกว่าที่เป็นอยู่

ศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดรูปแบบการเปลี่ยนแปลงในสังคม ส่งผลกระทบต่อการศึกษาทางสังคม เศรษฐกิจ และการศึกษารวมถึงมุมมอง ด้านการวิจัยและการพัฒนาทางศิลปะรูปแบบใหม่ การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีคิดมุมมองสังคมและตนเองของนักศึกษา สื่อดิจิทัลเป็นช่องทางให้ได้เรียนรู้ด้วยตัวเองทั้งในเชิงสร้างสรรค์และทางลบ นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรปรับลักษณะการใช้งานสื่อดิจิทัลใหม่ ทักษะเหล่านี้สามารถมาปรับใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ก็จะสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์และเกิดเป็นการใช้เทคโนโลยีในเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สื่อดิจิทัลสามารถตอบสนองความต้องการของได้มีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อแบบดั้งเดิม เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลารวมถึงการเปลี่ยนแปลงของผู้คนไปสู่การปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ของการสื่อสาร เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อมนุษย์และสื่อดิจิทัลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการสื่อสารอย่างรวดเร็ว

ศิลปะสามารถถ่ายทอดด้วยสื่อดิจิทัลหรือการใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าชมงานศิลปะ เป็นที่ยอมรับในสังคมปัจจุบันผู้คนสามารถชมผลงานศิลปะผ่านสื่อดิจิทัลการจัดนิทรรศการออนไลน์และการจัดเก็บฐานข้อมูลของนิทรรศการและข้อมูลบนเว็บและสื่อสารผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อใช้ประโยชน์ทางการศึกษา เทคโนโลยีมีบทบาททำให้รูปแบบของการเผยแพร่ผลงานศิลปะเปลี่ยนแปลงไป แพลตฟอร์มออนไลน์เอื้อประโยชน์ให้เข้าถึงงานศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือในการหาข้อมูลและเป็นฐานความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาเรียนรู้ ด้านศิลปะ การจัดนิทรรศการแบบออนไลน์สามารถขยายเนื้อหาที่น่าสนใจหรือสร้างความสนใจและสร้างบันทึกออนไลน์ที่ยั่งยืนของนิทรรศการทางกายภาพหรือนิทรรศการแบบดั้งเดิม การแสดงงานศิลปะออนไลน์ไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาใช้งานได้ตลอด 24 ชั่วโมง หากแต่ข้อจำกัดของ Online Exhibition ที่สำคัญคือการมีพื้นที่และที่ตั้งแบบดั้งเดิม คือการที่เรียกว่าเป็นนิทรรศการแบบดั้งเดิม และออนไลน์เพื่อเสริมเท่านั้น การชมนิทรรศการแบบดั้งเดิมนั้นยังคงมีความสำคัญและเป็นที่ยอมรับว่าจำเป็นของการมีอยู่ หากแต่เพิ่มรูปแบบในการแสดงเพื่อเอื้อประโยชน์เพิ่มขึ้นในการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกับคนในสังคมเหมาะสมสำหรับนักศึกษาที่มีทักษะสูงและสามารถเข้าใจการใช้สื่อสื่อสารอย่างแท้จริง ในการศึกษาครั้งนี้มีข้อจำกัดการมีพื้นที่ของการจัดนิทรรศการแบบดั้งเดิม กล่าวได้ว่าสื่อดิจิทัลเพื่องานทัศนศิลป์ออนไลน์ เหมาะสมในรูปแบบของเว็บเพจเพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้เป็นจำนวนมาก การได้เผยแพร่และรับชมนิทรรศการออนไลน์หรือที่เรียกว่า ออนไลน์แกลอรีไม่สามารถทำให้ความต้องการที่จะมาชมนิทรรศการแบบดั้งเดิมหมดไป หากแต่การเข้าชมนิทรรศการออนไลน์นั้นเพื่อติดตามผลงาน และเพื่อตรวจสอบข้อมูลสถานที่การจัดงานนิทรรศการแบบดั้งเดิม เพื่อให้ได้ทราบรายละเอียดของของศิลปินตามที่ตนเองชื่นชอบ และอ่านจากคำแนะนำของเพื่อนและคนรู้จักในโลกออนไลน์ ก่อนที่จะเดินทางไปชมนิทรรศการแบบดั้งเดิม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในทางวิชาการ

1.1 การพัฒนาของนักศึกษาหรือผู้เรียนนั้นมีพื้นฐานของผู้เรียนเป็นหัวใจในการเรียน ผู้เรียนแต่ละ

คนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ที่ต่างกันถ้าผู้เรียนมีพื้นฐานที่เหมือนกันผลสำคัญทางการเรียนจะไม่แตกต่างกันและคุณลักษณะของแต่ละคน เช่น ความรู้ที่จำเป็นก่อนเรียน แรงจูงใจในการเรียน และคุณภาพของการสอน เป็นสิ่งที่ปรับปรุงได้ เพื่อให้แต่ละคนและทั้งกลุ่มมีระดับการเรียนรู้ที่สูงขึ้น ภาคการศึกษาควรมุ่งเห็นความสำคัญในการปรับเปลี่ยนและสร้างทัศนคติในการเรียนรู้ โดยสื่อดิจิทัลสมัยใหม่เพื่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์หา แรงจูงใจและหาวิธีในการนำมาซึ่งการปรับเปลี่ยนทัศนคติในการใช้สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ พัฒนาเครื่องมือและรูปแบบสื่อให้ทันสมัยน่าใช้และเป็นที่ยอมรับที่จะเพิ่มทัศนคติทางบวกและใช้ประโยชน์จากสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ ที่เป็นประโยชน์กับตัวเองและสังคมมากกว่าที่เป็นอยู่เยาวชนที่เข้าสู่ระบบการศึกษาในระดับอุดมศึกษาควรรู้ และเข้าใจ ในการเลือกใช้สื่อดิจิทัล ให้เกิดประโยชน์สามารถใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ โดยการสร้างนิสัยด้วยการปรับกิจกรรม ให้เข้ากับสถานะใหม่ๆ นักเรียนเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ โดยผ่านประสบการณ์ตรง การศึกษาใหม่ในการเรียนการสอนการส่งเสริม ให้เด็กเป็นศูนย์กลางมุ่งเน้นไปที่ความต้องการของเด็ก นักเรียนเรียนรู้โดยการทำให้ การเรียนการสอนแบบบูรณาการ ผู้เรียนคือจุดศูนย์กลาง มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติ เพื่อให้สามารถเกิดการเรียนรู้จากสัมผัสประสบการณ์เอง (Learning by doing) เพื่อการพัฒนาที่เห็นผลจากการปฏิบัติงาน การศึกษาขั้นก้าวหน้าในช่วงศตวรรษที่สี่สิบ คำว่า "การศึกษาขั้นสูง" ทฤษฎีการเรียนรู้ Bloom's Taxonomy มีอิทธิพลและเป็นทฤษฎีที่ใช้ในการประเมิน E-learning ในบริบทของการศึกษา

1.2 นักศึกษายอมรับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของบริบททางสังคม หากยังพบว่า นักศึกษายังใช้เครื่องมือในการสื่อสารทางสร้างสรรค์เป็นส่วนน้อยหาก แต่มุ่งเน้นใช้ในทางด้านบันเทิงมากกว่า เห็นสมควรมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัล ในทางสร้างสรรค์และควรสนับสนุนนักวิจัย เพื่อการ ค้นคว้าเกี่ยวเนื่องกับสื่อดิจิทัลที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาความรู้ การใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนการสอน สามารถ เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างครูและนักเรียน ลดช่องว่างด้านความสัมพันธ์ระหว่างครูและผู้เรียนลงได้ มีความ รวดเร็วสามารถเปิดรับข้อมูลได้จากทุกที่ นักศึกษาสามารถติดตามเลือกข้อมูลได้ตามแบบที่สนใจผ่านสื่อดิจิทัล การเลือกรูปแบบของตนเองแล้วก็จะกระทำการนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ซับซ้อนได้ด้วยความเร็ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ ต้องเกิดจากการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นนักศึกษาจะสามารถสร้างผลงานและ เผยแพร่ในรูปแบบของ (Online Exhibition) ได้นั้นขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล หากนักศึกษามีการฝึกฝนและทำซ้ำก็ จะสามารถกระทำได้อย่างธรรมชาติพฤติกรรมที่ได้จากการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่ว ว่องไวเป็นความสามารถทางการปฏิบัติ

2. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

2.1 การมีพื้นที่ของการจัดนิทรรศการแบบดั้งเดิมเป็นสิ่งจำเป็นของการมีอยู่

2.2 รูปแบบเพื่อนานทัศนศิลป์ออนไลน์เหมาะสมในรูปแบบของเว็บเพจเพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้เป็น จำนวนมาก สมควรเพิ่มคุณลักษณะการใช้งานของ Google Street View นำมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการ เข้าถึงงานศิลปะแบบผสมผสานของ Google Arts and Culture จะสามารถพัฒนาต้นแบบเพื่อนานศิลป์ศึกษาออนไลน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากแต่สมควรปรับให้เข้ากับความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งานเฉพาะเจาะจงจะทำให้เกิด ประโยชน์ สูงสุดในการพัฒนา

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

3.1 นิทรรศการแบบกายภาพเป็นสิ่งจำเป็นหากแต่เพิ่มเติมช่องทางการใช้ออนไลน์เป็นช่องทางเสริม เท่านั้นเพิ่มการเชื่อมต่อช่องทางออนไลน์กับสื่อสังคมเกิดกระบวนการส่งต่อได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น

3.2 สามารถนำรูปแบบที่เผยแพร่ในวิจัยฉบับนี้ไปปรับใช้ในการเพิ่มช่องทางให้นักศึกษาผลิตผลงาน ของตนและสามารถเผยแพร่ในรูปแบบของผลงานออนไลน์ในการสมัครงานหรือที่เรียกว่าแฟ้มผลงาน (portfolio) หากแต่ยังไม่สามารถแสดงผลลักษณะของนิทรรศการอย่างเต็มรูปแบบ

3.3คุณลักษณะการใช้งานของ Google Street View นำมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงงานศิลปะแบบผสมผสานซึ่งจะต้องยื่นขอลิขสิทธิ์ Google

3.4 Google Arts and Culture สามารถเป็นต้นแบบของการจัดทำแกรรออนไลน์ หากแต่ปรับรูปแบบให้เหมาะสมต่อการใช้งานให้เอื้อประโยชน์ต่อการในรูปแบบของ การแสดงผลงานของนักศึกษา (Portfolio) เพื่อประโยชน์ในการเก็บผลงานเพื่อใช้ในการสมัครงานหลังจบการศึกษา

บรรณานุกรม

- Gradle (2014). **John Dewey and Henry Schaefer-Simmern: The wholeness of artistic activity.** p. 71-84 International Journal of education through art. V.10
- McLuhan (1947). **Theoretical elaborations,** ISBN 0-415-32171-9 Volume 2
- Karen (2016). **Social technologies for online learning: theoretical and contextual issues.** Issue 1, p42-53. Vol. 31 www.dx.doi.org
- Spina (2016). **Discover Art with Google's New App** School Library Journal, p22-22. Vol.62 Issue 9
- Gwo (2015) **Development and effectiveness analysis of a personalized ubiquitous multi device certification tutoring system based on Bloom's Taxonomy of education objectives.** Education Technology & Society, 19(1), 223-236
- Eithne (2011). **Rethinking museum management.** by Exploring the Potential of Tagging Systems in Online Art Museums.pp.49-63. 3rd. International Journal of the Inclusive Museum.
- Marler (2012) **Information technology change, work complexity and service jobs: a contingent perspective.** New Technology, Work & Employment; Jul 2012, Vol. 27 Issue 2, p133-146, 14p
- Morgan (2017). **John Dewey in the 21st Century,** Journal of inquiry & Action in Education, 9(1), 2017