

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

สภาวะสังคมมนุษย์ ดอท คอม

SITUATION OF HUMAN SOCIETY. COM



กท.
๓๑๙๘๕
๒๕๕๑

เลขหมู่.....**81392**
เลขทะเบียน.....**๓๑๙๘๕**
วัน,เดือน,ปี.....**๒๕๕๑**

b. 1193150A
i.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์
บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. ๒๕๕๑

KMITL-2008-AR-M-005-290

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SITUATION OF HUMAN SOCIETY .COM



TRIN KITTIKANAMPOL

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT

OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF

MASTER OF FINE ARTS PROGRAM IN VISUAL ARTS

SCHOOL OF GRADUATE STUDIES

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LANDKRABANG

2008

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงวิชาการเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2008

SCHOOL OF GRADUATED STUDIES

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่เผยแพร่โดยสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ยืมได้เห็นว่าใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	สภาวะสังคมมนุษย์ คอท คอม
หัวข้อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM
นักศึกษา	นาย ตฤณ กิตติการอำพล
รหัสประจำตัว	49062620
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	ทัศนศิลป์
พ.ศ.	2551
อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

บทคัดย่อ

อินเทอร์เน็ตคือสิ่งที่มี คุณประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของเยาวชนแล้ว ยังอาจมี โทษมหันต์ ต่อทุกชีวิตของเยาวชนด้วย เพราะเพียงแค่เชื่อมต่อเข้าโลกของอินเทอร์เน็ตความเป็นเสมือนจริงหรือพื้นที่เสมือนจริงจะทำให้เกิดความจริงเทียม (Virtual Reality) ก็จะเปลี่ยนโลกของเด็กได้ในฉับพลัน อินเทอร์เน็ตจึงเปรียบเสมือนเป็นอาวุธสร้างปัญญาได้พอกๆ กับทำลายชีวิตของวัยเด็ก การจัดการอินเทอร์เน็ตของผู้ใหญ่ในสังคมเพื่อการเรียนรู้ของเด็กทั้งในวันนี้และสังคมการเรียนรู้ในวันหน้าจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ความเสื่อมโทรมอันเนื่องมาจากผลกระทบของการพัฒนา สภาพยุคปัจจุบันที่มาพร้อมกับปัญหาต่างๆ ทั้งปัญหาอาชญากรรม ความรุนแรง สังคมครอบครัวที่แปรเปลี่ยนไป เทคโนโลยีไร้สาย/อินเทอร์เน็ตจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่เร่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและเกิดปัญหาตามมา ดังนั้นการปฏิรูปการเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กมีความฉลาดทางอินเทอร์เน็ต จึงควรเน้นไม่น้อยไปกว่าสาระการเรียนรู้อื่นๆ หรือส่งเสริมให้เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นภูมิคุ้มกัน "ความชั่วร้ายทางดิจิทัล" (Digital Devil) ที่ผู้ใหญ่กำลังจะทำลายเด็กและสังคม

(นาย ตฤณ กิตติการอำพล)
นักศึกษา

(รองศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)
อาจารย์ที่ปรึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	SITUATION OF HUMAN SOCIETY. COM
Student	Mr. Trin Kittikanampol
Student ID	49062620
Degree	Master of Fine Arts
Programme	Visual Arts
Year	2008
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Ariya Kitticharoenwiwat

ABSTRACT

Internet is valuable for young people education. It may be harm for everyone just only a click to get into the Internet. It creates imagination as virtual reality that can suddenly change children behavior or thinking. Internet is kind of arms to make intelligent and ruin children life. Internet management in the society for children education and learning is the most essential presently. The deteriorate of culture and social as a result of development impact lead to situations come along with all problem such as criminal, violent and etc. Wireless Technology or Internet is one of the factors that accelerate all problems to occur. Therefore, learning reform will increase children Internet knowledge, at least should emphasize with other learning and support to be daily basis to protect Digital Devil that will destroy human and social life

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก รศ.อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ และ ศ.เกียรติศักดิ์ ชานนารถ ที่กรุณาให้คำแนะนำตรวจสอบแก้ไขจนสำเร็จลุล่วง ขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ทุกท่านที่ให้คำวิจารณ์แนะแนวทางในการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์

กราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่สั่งสอนให้เป็นผู้รักในการใฝ่รู้

คุณประโยชน์ที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะอำนวยประโยชน์ต่อการศึกษาในด้านต่างๆ ข้าพเจ้าขอขอบความดีนั้นแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ตฤณ กิตติการอำพล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ	IV
สารบัญภาพ	VI
บทที่ 1	1
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์	7
1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์	8
1.4 ขอบเขตของโครงการ	8
1.5 วิธีการศึกษา	8
1.6 แหล่งข้อมูล.....	8
1.7 แผนการเสนอผลงานเพื่อสอบวิทยานิพนธ์	8
บทที่ 2	9
2.1 ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.2 อิทธิพลทางศิลปะ	9
Antony Gormley	9
บทที่ 3	14
วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	14
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	14
3.1.1 การสร้างภาพร่าง	14
3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสมชุด สภาวะสังคมมนุษย์ .com	18
3.3 เทคนิค ปั้นหล่อ.....	19
3.3.1 อุปกรณ์.....	20
3.3.2 เทคนิคเชื่อมเหล็ก อุปกรณ์.....	21

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนลิขสิทธิ์สำหรับงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
ขั้นตอนการปั้นหล่อหรือหล่อจากคนจริง.....	22
ขั้นตอนการเชื่อมเหล็ก.....	25
บทที่ 4	27
การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์	27
4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม	27
4.1.1 เรื่องราว.....	27
4.1.3 การแสดงออก.....	27
4.1.4 สัญลักษณ์	27
4.1.5 ทัศนธาตุ.....	28
4.2 การวิเคราะห์ผลงาน	28
4.3 สรุปการวิเคราะห์ผลงาน	34
ภาพผลงานวิทยานิพนธ์.....	35
บทที่ 5	44
สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ	44
5.1 ข้อเสนอแนะ	45
เอกสารอ้างอิง.....	47
ประวัติผู้เขียน.....	48

สารบัญรูป

ภาพ	หน้า
2.1	ภาพถ่าย กอรั้มลีย์ กับผลงานที่ชื่อ นางฟ้า..... 10
2.2	ผลงาน Learning to see 11
2.3	ผลงาน Untitled (for Francis) 12
2.4	ผลงาน Land, Sea and Air II..... 13
3.1	ภาพร่างชุดที่ 1..... 15
3.2	ภาพร่างชุดที่ 2..... 15
3.3	ภาพร่างชุดที่ 3..... 16
3.4	ภาพร่างชุดที่ 4-5..... 17
3.5	ภาพร่างชุดที่ 6..... 17
3.6	ภาพร่างชุดที่ 7-8..... 18
3.7	ภาพการเตรียมอุปกรณ์ต่างๆสำหรับงานหล่อเรซิน..... 19
3.8	ภาพการเตรียมอุปกรณ์ของการเชื่อมเหล็ก..... 21
3.9	การขึ้นดินรูปร่างคน..... 22
3.10	ภาพของแม่แบบที่แกะหลังจากทำแม่แบบ..... 22
3.11	ภาพการผสมกับตัวทำปฏิกิริยาต่างๆ..... 23
3.12	ทาสีเรซินหลังจากผสมแล้วลงบนแม่แบบ..... 23
3.13	ทาสีเรซินลงบนใยแก้วให้ทั่ว..... 24
3.14	หลังจากทาบแม่แบบ..... 24
3.15	ตัดเหล็กตามแบบกระดาษ..... 25
3.16	ประกอบเหล็กด้วยการเชื่อมให้ได้ตามแบบ..... 25
3.17	เจียรตบแต่งหลังจากการเชื่อม..... 26
4.1	วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1..... 28
4.2	วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 2-3..... 29
4.3	วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 4..... 30
4.4	วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 5-6..... 31
4.5	วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 7..... 32
4.6	วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 8..... 33
4.7	ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชิ้นที่ 1..... 36
4.8	ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชิ้นที่ 2..... 37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป(ต่อ)

ภาพ	หน้า
4.9 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 3.....	38
4.10 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 4.....	39
4.11 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 5.....	40
4.12 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 6.....	41
4.13 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 7.....	42
4.14 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 8.....	43



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้าเติบโตขึ้นมาพร้อมกับครอบครัวที่ทำการค้าเกี่ยวกับเครื่องจักรเครื่องมือเครื่องใช้ไฟฟ้า ซึ่งข้าพเจ้าได้คลุกคลีกับเทคโนโลยีมาตั้งแต่เด็ก ในวัยเด็กข้าพเจ้ามีโอกาสได้รับรู้เรื่องเรื่องเทคโนโลยีที่น่าออกมาวางตลาดสำหรับเด็กโดยตลอดและได้เล่นกับสิ่งพวกนี้มาตั้งแต่เด็ก อาทิเช่น เครื่องเกมที่ผลิตออกมาสู่ตลาดในหลายปีข้าพเจ้ามีโอกาสได้สัมผัสมาโดยตลอด และได้รับรู้เรื่องราวต่างๆมาพอสมควร ดังนี้ ในช่วงปี พ.ศ. 2523 ถึง ปัจจุบันในช่วงระยะเวลาดังกล่าวตลาดเครื่องเกมมีการพัฒนาการอย่างต่อเนื่องและได้มีการเปลี่ยนแปลงตลอดแทบทุกปี ในปี พ.ศ. 2523 บริษัท Namco ได้มีการวางตลาดเกม PAC-MAN Arcade(เครื่องเหมตู่) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากมียอดขายมากกว่า 3 แสนเครื่องทั่วโลก ในปีต่อมา บริษัท Nintendo และบริษัท Sega ได้มีการออกจำหน่ายเกมเครื่อง Arcade โดยเฉพาะบริษัท Sega ได้มีการใช้ Laser-Disc เป็นเครื่องแรกในปี พ.ศ. 2530 บริษัท Square Soft ได้เปิดจำหน่ายเกม Final Fantasy และบริษัท Sega วางตลาดเครื่องเกม 16 Bit Mega Drive ซึ่งถือได้ว่าเป็นการพัฒนาไปอีกยุคหนึ่งของตลาดเกมจนมาถึงปี พ.ศ. 2535 Sega ได้ครองตลาดเกมในอเมริกา ปี พ.ศ. 2536 Panasonic วางตลาดเกม 32 Bit ซึ่งมากกว่าของ Sega ที่ทำไว้ 16 Bit หรือเรียกว่า 3 D Multiplayer แต่ในปีเดียวกันนั้นบริษัท Atari ได้ออกแบบเครื่องเกม 64 Bit (Jaguar) และบริษัท Sony ได้ออกจำหน่ายเครื่องเกม Play Station ในประเทศญี่ปุ่นและในอเมริกาในปีถัดมาซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดีทั่วโลก ในปี พ.ศ. 2543 Toshiba ร่วมกับ Samsung วางแผนขาย Nuon บริษัท Sony ออกเครื่องเกม Play Station II, Microsoft ประกาศเข้าร่วมวงการเครื่องเกมโดยเสนอ Xbox, SNK เลิกผลิต Neo Geo pocket color ที่อเมริกา ปี พ.ศ. 2544 Sega เลิกผลิต Dreamcast บริษัท Nintendo ออกเครื่องเกม Game Boy Advance และตามด้วย Nintendo GameCube, Microsoft ออก Xbox การพัฒนาเครื่องเกมได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนมาถึงปัจจุบันยังมีการพัฒนาเป็น Play Station III, Xbox 360 ฯลฯ และยังได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องเช่นกัน จนกระทั่งจากการเล่นที่ใช้ต่อกับโทรทัศน์ ได้รับการพัฒนาจนสามารถเล่นได้บนมือถือ เทคโนโลยีเกี่ยวกับการสื่อสารก็เป็นอีกอย่างที่มีการพัฒนาและมีบทบาทต่อสังคมอย่างมาก

โทรศัพท์มือถือหรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นอุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่ต้องการสายโทรศัพท์จึงสามารถพกพาไปที่ต่างๆ ได้ โดยอาศัยคลื่นวิทยุในการติดต่อโดยผ่านสถานีฐาน โทรศัพท์มือถือในปัจจุบันนอกจากจะมีคุณสมบัติในการสื่อสารทางเสียงแล้วยังสามารถทำอย่างอื่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีก เช่น การส่งข้อความ SMS การเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต (Internet) การสื่อสารแบบ Multimedia (MMS) มีนาฬิกาปลุก ปฏิทิน โปรแกรมประมวลผลคำ รวมไปถึงยังสามารถรองรับแอปพลิเคชันของ Java เช่น เกมต่างๆ ได้

วิวัฒนาการของโทรศัพท์มือถือ เริ่มจากระบบ 1G ระบบโทรศัพท์มือถือแบบ Analog ระบบที่จัดอยู่ในยุคนี้ เช่น NMT, AMPS, Dtaac, 2 G ระบบโทรศัพท์มือถือแบบ Digital ระบบที่จัดอยู่ในยุคนี้ เช่น GSM, Cdmaone, PDC, 2.5 G ระบบโทรศัพท์มือถือแบบ Digital ระบบนี้เริ่มนำระบบ Packet Switching มาใช้ ระบบที่จัดอยู่ในยุคนี้ เช่น GPRS, 2.75 G ระบบที่จัดอยู่ในยุคนี้ เช่น CDMA 2000 1xRTT, EDGE ส่วน 3 G ระบบโทรศัพท์มือถือแบบ Digital ที่มีความสามารถทั้งการสื่อสารด้วยเสียงหรือด้วยวิดีโอ ระบบที่จัดอยู่ในยุคนี้ เช่น W-CDMA, TD-SCDMA, 3.5 G ระบบโทรศัพท์มือถือแบบ Digital ที่มีความเร็วในการส่งข้อมูลมากกว่า 3 G ระบบในยุคนี้ เช่น GSDPA, W-CDMA ต่อมาก็มาเป็นระบบ 4 G ซึ่งเป็นระบบที่จะนำมาใช้ในปัจจุบันซึ่งอยู่ในระหว่างการพัฒนาและทดสอบ โดยมีความเชื่อกันว่าโทรศัพท์ยุคนี้จะสามารถสนับสนุนแอปพลิเคชันที่ต้องการแบนด์วิธสูง เช่น ความจริงเสมือน 3 มิติ (3D Virtual Reality) หรือระบบวิดีโอที่โต้ตอบได้ (Interactive Video) เป็นต้น

โลกวันนี้ได้มาถึงจุดเลี้ยวต่อที่วัฒนธรรมได้หักมุมจากสังคม จากแต่ก่อนมีศูนย์กลาง อยู่ที่เครือข่าย วิทยุ ทีวี และ โทรศัพท์มาสู่เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่อุดมไปด้วยข้อมูลข่าวสาร ซึ่งผลักดันให้สังคมก้าวสู่สังคมดิจิทัล (Digital Society) ในปัจจุบันนี้ทั่วโลกมีมนุษย์ใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ประมาณ 200 ล้านคน หรือร้อยละ 3.2 ของประชากรโลกเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาแห่งเดียว มีผู้ใช้ถึง 80 ล้านคน

สำหรับประเทศไทยนั้น กระแสการพัฒนาประเทศที่มีเป้าหมายที่ "สังคมและเศรษฐกิจฐานความรู้" โดยหันไปเน้นการสร้าง "คนงานความรู้" (Knowledge Worker) ให้พร้อมรับโครงสร้างแรงงานที่จะแปรเปลี่ยนไปในอนาคต และการสร้างองค์ความรู้ วิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ ที่นับวันจะมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตมนุษย์มากขึ้น แนวโน้มสังคมไทยในทศวรรษหน้าจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมหาศาลอันเนื่องมาจากความเจริญของเทคโนโลยีการสื่อสาร คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต จนมีคำเรียกโลกยุคนี้ว่า โลกยุคอินเทอร์เน็ต (Internet) ยุคเน็ต (Net) ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ยุคไอที (IT) ยุคไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ฯลฯ และอิทธิพลของเทคโนโลยีดังกล่าว นอกจากจะเปลี่ยนโลกให้กลายเป็นโลกไร้พรมแดนแล้ว เครือข่ายเสมือนจริงต่างๆ จะเปลี่ยนวิถีการสื่อสารและการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ให้กลายเป็นวิถีที่ฟังพิงโลกเสมือนจริงมากขึ้นด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท้ายสุดมาถึงอินเทอร์เน็ตที่เริ่มเปิดตัวต่อสาธารณชนไม่ถึง 10 ปีแต่กลับใช้ระยะเวลาใน 5 ปี หลังแปรสภาพจากเครือข่ายสื่อสารธรรมดาเป็นเครือข่ายอรรถประโยชน์สู่สาธารณชน (Public Utility) ประกอบกับแรงขับหนุนของประสิทธิภาพของชิพ (Chip) สมรรถภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ การวางโครงข่ายสื่อสัญญาณความเร็วสูงด้วยเส้นใยนำแสง และโปรแกรมต่างๆที่ง่ายและสะดวกต่อการใช้งานนี้เอง จึงทำให้ชาวโลกหันมานิยมใช้อินเทอร์เน็ต ในการสื่อสารและทำธุรกรรมร่วมกัน กระแสคลื่นเทคโนโลยีสารสนเทศ โถมถั่งไปทุกแวดวง ไม่ว่าแวดวงการศึกษา ธุรกิจ การเงิน การแพทย์ การท่องเที่ยว และการบริการ จนกล่าวได้ว่าข่าวสาร และการสื่อสารต่างๆ เท่าที่มนุษย์เคยใช้งานมา ต่างถูกแปลงเป็น ดิจิทัล (Digitized) แล้วแทบทั้งสิ้น กระแสการแข่งขันรุนแรง นวัตกรรม และรูปแบบธุรกิจใหม่ๆจะทยอยไหลหลากตามมา วันนี้เรามีการดำเนินธุรกรรมต่างๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อาทิ เช่น พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce) การศึกษาทางไกล (e-Education) โทรเวช (e-Medicine) โทรบันเทิง (e-Entertainment) และการเมืองอิเล็กทรอนิกส์ (e-Politics) ทุกสิ่งที่กล่าวถึงเหล่านี้ ล้วนมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตความคิด และการทำงานของเรานี้ไม่ใช่ สิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตอนนี้ โครงข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นโครงข่ายเปิดให้ประชาคมโลกใช้กันอย่างเสรี จึงย่อมมีผลกระทบทั้งในแง่ดีและร้ายต่อสิทธิส่วนบุคคล และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของมนุษย์ ในส่วนของประเทศไทยได้มีการพัฒนาเพื่อการศึกษา ใน รัฐบาลชุด พณฯท่าน พ.ต.ท ทักษิณ ชินวัตร พยายามปฏิรูปเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของเด็กไทย โดยกระทรวงศึกษาธิการได้ร่วมกับกระทรวง ICT ดำเนินโครงการปลูกต้นกล้าปัญญาเด็กไทย และโครงการส่งเสริมเด็กไทยด้วย ICT รับผิดชอบคอมพิวเตอร์ใช้แล้วไม่ต่ำกว่า 10,000 เครื่อง โดยให้วิทยาลัยเทคนิคต่างๆ และสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล เป็นศูนย์ซ่อมบำรุงคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ให้แก่สถานศึกษา มีการเชื่อมโยงเครือข่ายสารสนเทศไปยังสถานศึกษาทุกระดับจำนวน 8,648 แห่ง และในปีงบประมาณ 2545 ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ ให้สถานศึกษาทุกสังกัดสามารถเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตได้เพิ่มขึ้นเป็น 14,157 แห่ง มีการพัฒนาระบบเครือข่ายการศึกษาแห่งชาติ (EdNet) โดยในปัจจุบันสถานศึกษาระดับประถมศึกษาสามารถเชื่อมโยงเครือข่าย EdNet ได้ร้อยละ 100 นอกจากนี้ ในส่วนเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย (School Net) นั้น ปัจจุบันมีโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการทั้งสิ้น 4,718 โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 94 ของเป้าหมายที่ตั้งไว้คือ 5,000 โรงเรียน ผลการประเมินดังกล่าวจะชี้ถึงความสำเร็จของการปฏิรูปเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา ในเชิงโครงสร้างพื้นฐานที่สามารถขยายเครือข่ายไปยังสถานศึกษาต่างๆ ได้ใกล้เคียงกับเป้าหมาย มีความพยายามจากหน่วยงานต่างๆ ที่จะสร้างระบบป้องกันเว็บร้าย เช่น กระทรวงวัฒนธรรมประสบความสำเร็จในการสร้าง "เว็บการ์ด" ดักจับเว็บรุนแรงลามก เป็นต้น แต่กระนั้นการปฏิรูปในเรื่องเทคโนโลยี(อินเทอร์เน็ต ICT) เพื่อการเรียนรู้ก็ยังคงมีเรื่องที่น่าคิดและทำทนายอยู่ไม่น้อย ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประการแรก ในแง่ของการติดตามประเมินผลซึ่งยังขาดการประเมินเชิงลึกจริงจังว่า เครื่องข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่นำเข้าไปสู่โรงเรียนนั้น มีผลกระทบในแง่บวกและแง่ลบต่อการเรียนรู้ของเด็กเพียงใด

ประการที่สอง ความไม่เท่าเทียมกัน เพราะยังมีเด็กอีกเป็นจำนวนมากที่ตกหล่นไม่ทันได้สัมผัสอินเทอร์เน็ต ซึ่งนั่นหมายความว่า ยังมีช่องว่างระหว่าง "ผู้มีข่าวสาร" และ "ผู้ไร้ข่าวสาร" (Information haves and have notes) หรือที่รู้จักกันภายใต้คำศัพท์ว่า "ช่องว่างทางดิจิทัล" (Digital Divide) การพัฒนาเทคโนโลยีดังกล่าวเป็นไปไม่ต่อเนื่อง ขาดประสิทธิภาพหรือคุณภาพที่ดีพอ

ประการถัดมา คือยุทธศาสตร์การปฏิรูปการเรียนรู้ ซึ่งดูยังขาดกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับการสอนให้เด็ก "รู้เท่าทัน" และ "จัดการ" เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับชีวิต ทั้งนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศก็เปรียบเป็นเพียงถนนหนทางที่มุ่งให้ผู้ใช้เกิดความสะดวกสบายในการเข้าถึงจุดหมายที่ต้องการจะไป ไม่ว่าจะจุดมุ่งหมายนั้นจะเป็นจุดมุ่งหมายที่ดี เช่น วัด หรือพิพิธภัณฑน์ หรือเป็นจุดมุ่งหมายที่ไม่ดี เช่น สถานเริงรมย์ต่างๆ ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศก็เช่นเดียวกันย่อมสามารถนำผู้เรียนเข้าไปถึงได้ ทั้งแหล่งเรียนรู้อันดีงามและปฏิภูมทางวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยก็คืออินเทอร์เน็ตเป็นถนนสู่การเรียนรู้ไร้พรมแดน ที่จะนำพาผู้เรียนไปถึงจุดหมายแห่ง "วิชา" และ "อวิชา" ได้พอๆ กัน แม้อินเทอร์เน็ตจะมีคุณภาพต่อการเรียนรู้ของเด็กอย่างมากมายก็ตาม แต่ในขณะเดียวกันเด็กๆ ก็อาจเข้าถึงพื้นที่หรือการเรียนรู้ที่ไม่พึงประสงค์ได้ด้วยความบังเอิญหรือโดยไม่ตั้งใจ รายงานทางสถิติที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต ได้ชี้ถึงตัวเลขพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนว่า สิ่งที่เด็กพวกเขาได้พบในอินเทอร์เน็ตนั้น ร้อยละ 18 ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ร้อยละ 12.4 ถูกนักพนัน หรือถูกขอนัดให้พบเพื่อนบนอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 11.72 ในกลุ่มเยาวชนยังพบว่า ร้อยละ 71 เคยดูเว็บลามกอย่างน้อยหนึ่งครั้ง ร้อยละ 45 เข้าไปดูซ้ำเป็นประจำ และร้อยละ 73 ให้ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงเกี่ยวกับตนเองในอินเทอร์เน็ต และร้อยละ 3.45 ถูกทำให้ไม่สบายใจโดยคนที่รู้จักบนอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมที่รุนแรงนั้น เด็กจำนวนมากสุดถึงร้อยละ 74 ใช้นหาเพื่อนใหม่ ร้อยละ 44.5 ใช้นหาข้อมูล ร้อยละ 10.7 ใช้นหาแฟน ร้อยละ 44.8 เคยพบคนรู้จักทางอินเทอร์เน็ต และร้อยละ 70 ต้องการไปพบคนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งตัวเลขเหล่านี้สามารถชี้ให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่หลากหลาย และอาจนำไปสู่ภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการใช้ การที่เด็กไทยมีโอกาสและเสรีภาพของการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่สะดวกรวดเร็วได้ง่ายขึ้น แม้จะเป็นนัยที่ดีในแง่การเปิดโลกการเรียนรู้สำหรับเด็ก แต่มันก็หาใช่เป็นเช่นนั้นเสมอไปไม่ ในต่างประเทศเด็กจำนวนมากก็กลายเป็น "โรคติดเน็ต" (Webaholic) ซึ่ง Kimberly S. Young นักจิตวิทยาผู้ใช้คำนี้ได้ศึกษาคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนหนึ่งซึ่งพบว่า โรคติดเน็ตจะมีลักษณะคล้ายกับการติดพนันที่ถอนตัวไม่ขึ้น หมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้และหงุดหงิดเมื่อต้องใช้น้อยลงหรือไม่ได้สัมผัสมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือการเขียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนในประเทศไทยแม้จะมีการสำรวจว่า พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของเด็กไทยโดยรวมยังไม่ถึงขั้นติดเน็ต แต่ข้อมูลจากโครงการติดตามสถานการณ์เด็กและเยาวชน (Child Watch) จาก สกว. ในปี 2546 แจ้งว่า จากการสำรวจจากวัยรุ่นระดับมัธยมปลายและอุดมศึกษา พบสถานการณ์เด็กไทยที่น่าเป็นห่วงเพราะอินเทอร์เน็ต คือ ปัจจุบันเด็กวัยรุ่นในเขตอำเภอเมืองกว่าร้อยละ 50 นิยมใช้บริการร้าน Internet และมีถึงร้อยละ 10 ที่เข้าร้าน 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ขึ้นไป ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เล่นเกมส์กับ Chat วัยรุ่นอีกประมาณร้อยละ 25 เล่นตู้เกมส์เป็นประจำ ราวร้อยละ 10 ถึงขั้นติดตู้เกมส์อย่างงอมแงม และวัยรุ่นประมาณร้อยละ 40 เข้าวีดีโอมาดูประจำเฉลี่ยประมาณ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ (ในบรรดาวิดีโอ/วีซีดีเหล่านั้น นอกจากจะได้เรื่องมาจากการบอกต่อแล้ว บางส่วนได้มาจากการโฆษณาขายผ่านทางอินเทอร์เน็ต) กล่าวได้ว่าการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมิใช่เป็นหลักประกันว่าเด็กๆ จะได้รับการเรียนรู้ที่ดีเสมอไป ความบันเทิงจากสื่อไฮ-เทคเหล่านี้ก็อาจจะบั่นทอนการเรียนรู้ดีๆ ของเด็กได้ เพราะในขณะที่เด็กคลิกหรือคลิกไปยังเว็บต่างๆ เด็กอาจเจอภาพโป๊อบอับแปลกๆ โฆษณาสินค้าจำนวนมาก หรือเกมจำนวนมากที่ดึงดูดเด็กให้หลงเข้าไปในเว็บนั้นๆ อย่างไม่ทันรู้ตัว ดังนั้น "ความเหนือจริง" (Hyper real) หรือเกินจริงของ "เว็บล่อเด็ก" จึงเป็นมายาภาพที่ทำให้เด็กอาจหลงเชื่อได้ง่าย จนในบางครั้งเด็กเองก็ไม่ทันได้สงสัยหรือสังเกตพอนั่นคือสิ่งลวงตา หรือไม่ทันนึกแม้กระทั่งว่า หลังจากคลิกต่อไปนั้นแล้วจะเกิดผลกระทบอะไรหรือมีภัยอะไรอื่นตามมา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กับปรากฏการณ์อินเทอร์เน็ต/เว็บไซต์ที่ไร้คุณภาพไร้คุณธรรมที่นับวันจะมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นกว่าล้านเว็บ และมีหลายประเภทที่กำลังโอบล้อมเด็กไทย อาทิ

- เกมออนไลน์ (ไล่ล่าเด็ก) สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 20,000 ราย พบว่า ปี 2546 จำนวนผู้เล่นเกมมีเพิ่มมากขึ้นและส่วนใหญ่อายุระหว่าง 10-14 ปี แต่ละคนต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมตกเดือนละกว่า 2,500 บาท โดยเฉลี่ยใช้เวลาออนไลน์สัปดาห์ละ 9.2 ชั่วโมง แต่ประมาณร้อยละ 15 ออนไลน์นานมากกว่าสัปดาห์ละ 20 ชั่วโมง ซึ่งถือว่าใช้เวลาสูงมากในกลุ่มผู้ออนไลน์อายุต่ำกว่า 20 ปี กิจกรรมออนไลน์ 3 อันดับแรก คือ ค้นหาข้อมูล อีเมลล์และเล่นเกม โดยกลุ่มที่ออนไลน์นานๆ มากกว่า 20 ชั่วโมง ก็คือการเข้าไปเล่นเกม ปัจจุบันมีเว็บเกมออนไลน์กว่า 10 ล้านเว็บที่สืบค้นได้จาก Google

- ไซเบอร์เชกส์ (ลวงเด็กเสีย) ข้อมูลจากการสำรวจของสวนดุสิตโพลแจ้งว่า ร้อยละ 89.03 ของผู้ที่ "ใช้คอมพิวเตอร์" เคยพบเว็บลามก(โป๊)ในอินเทอร์เน็ต โดยกลุ่มหนึ่งรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดาเป็นเรื่องปกติ ตื่นเต้น ตกใจ เป็นเรื่องแปลกใหม่ อีกกลุ่มหนึ่งเห็นว่าน่าเกลียดไม่เหมาะสม ฯลฯ ร้อยละ 35.61 เห็นว่าเว็บลามกวัยรุ่นมีพฤติกรรมเปลี่ยนไป หมกมุ่น ร้อยละ 26.91 เห็นว่าเว็บเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้ที่มิมีจิตใจอ่อนแอกระทำความผิดได้ง่าย ร้อยละ 21.46 ทำให้คนอยากมีเชกส์กันมากขึ้น และเกิดพฤติกรรมกระเลินกระเอย ทั้งนี้มีจำนวนเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเว็บลามกประเภท "Porn" กว่า 106 ล้านเว็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Gambling พนันออนไลน์ (เด็ดชีวิตเด็กไทย) ปัจจุบันกลุ่มโต๊ะบอลที่มีเครือข่ายบอลได้เติบโตข้ามชาติ ในประเทศไทยมีโต๊ะบอลออนไลน์ตั้งแต่กลุ่มขนาดเล็กในระดับบุคคล จนถึงกลุ่มขนาดใหญ่ที่มีศูนย์ข้อมูลคอมพิวเตอร์พนันบอลที่เชื่อมต่อกับต่างประเทศ พนันกันในวงเงินแต่ละคู่เกิน 100 ล้านบาทขึ้นไป อินเทอร์เน็ต คือแหล่งข้อมูลสำคัญที่นักเล่นพนัน ร้อยละ 4.06 ใช้ในการหาข้อมูล ส่วนเว็บเกี่ยวกับพนันออนไลน์ต่างๆ นั้น Gambling online มีถึง 4 ล้านเว็บ Bet online มีกว่า 3 ล้านเว็บ ส่วนประเภท Casino online มีถึง 4 พันเว็บ จะเห็นได้ว่า แม้เด็กจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ "วิชา" แต่ขณะเดียวกันการสัมผัสกับภาพมายาก็อาจนำมาซึ่ง "อวิชา" ได้ โดยนัยนี้พื้นที่ (Space) การเรียนรู้เสมือนจริงก็อาจจะเปลี่ยนเป็น "พื้นที่เล่น พื้นที่เซ็กส์ พื้นที่เสี่ยง" หรือแม้แต่ "สนามรบ สนามรัก สนามการค้า" ได้ฉับพลันทันทีที่คลิก และนั่นก็เท่ากับว่าท่ามกลางการท่องอินเทอร์เน็ต เด็กๆ ก็ต้องผจญกับความ "เสี่ยง" (Risk) ต่อข้อมูลขยะที่ไม่ประเทืองปัญญา หรือไม่ก็เสี่ยงต่อพิษภัยและตกเป็นเหยื่อของ "ผู้ผลิตโลก" หรือ "อาชญากรไร้เงา" ได้อย่างไม่ทันรู้เนื้อรู้ตัว

อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่น่าสังเกตก็คือ เด็กๆ อาจจะมีไข่เพียงแค่เสี่ยงต่อพิษภัยของความชั่วร้าย ในแบบที่สามารถแบ่งแยกระหว่างเลว-ดีได้เท่านั้น แต่ดูเหมือนเด็กๆ กำลังเผชิญหรือเสี่ยงบางสิ่งบางอย่างที่ดู "กำกวม" และไม่ชัดเจนพอที่จะจำแนกแยกแยะความดี-เลวได้ต่างหาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับความเป็นเสมือนที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตหรือโซเชียลมีเดีย ที่ดูจะเปิดพื้นที่พรมั่วเหล่านี้นี้ไว้มากซึ่งทำลายต่อสำนักจริยธรรมอย่างมหาศาล ดังที่ว่า

ความเป็นเสมือนหรือพื้นที่เสมือนจริงนี้เองที่ดูจะกลายเป็นบริบทสำคัญของโลกยุคใหม่ หรือโลกยุคโลกาภิวัตน์และยุคอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเข้ามามีส่วนร่วมของเทคโนโลยีสารสนเทศหรืออินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน จะทำให้เกิดความจริงเทียม (Virtual Reality) ขึ้นนั่นคือ จะเกิดเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่สร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาให้คนได้สัมผัส สถานการณ์นั้นเหมือนจริงในหลายๆ ประการ และลាក់คิ่งผู้ใช้ให้หลงไปสัมผัสด้วยระบบที่มีประสิทธิภาพของเทคโนโลยีเน็ต ซึ่งสามารถสร้างได้ทั้งตัวอักษร ภาพ วิดีโอ เสียง ให้ผู้ใช้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมด้วยรับทุกซ์และสุขเสมือนจริงทุกประการ เพียงแต่ว่ามัน "ไม่จริง" การได้ลงไปสัมผัสกับความจริงเทียม จะทำให้มนุษย์ได้สามารถทดลองความถูกต้องผิดจากเรื่องก่อนการนำไปปฏิบัติจริงได้ แต่ถ้าความจริงเทียมที่ผ่านเข้ามาสู่การรับรู้อย่างมากและไม่ขาดสายนั้น อาจจะก่อให้เกิดความงุนงงสับสนท่ามกลางสิ่งๆ ที่ตามมาก็คือ การแยกไม่ออกว่าอะไรแท้ อะไรเทียม อันจะเป็นคลื่นแห่งความสับสนอย่างใหม่ของมนุษยชาติ อย่างแน่นอนว่า โลกนี้มีไข่เพียงสองไข้ว คือ สีขาวกับดำ หรือดีกับเลวเท่านั้น แต่กระนั้นก็ต้องไม่ลืมว่า เพราะผลมาจากเกณฑ์เบลอๆ นี้แหละที่ทำให้เด็ก ไทยต้องเผชิญกับปัญหาความสับสนทางจริยธรรม ฉะนั้น ท่ามกลางอรรถประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการเรียนรู้ ในขณะเดียวกันมันก็อาจแฝงไว้ด้วยพิษภัยที่คาดไม่ถึงและบิดเบือนการเรียนรู้ได้ ดังนั้นการส่งเสริมให้เด็กรู้ทันโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่ขึ้นด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสมือน และเข้าใจความแตกต่างและความเป็นไปของสภาพเสมือนที่มี "หลากสี หลายชั่ว" จึงเป็นสิ่งไม่น้อยไปกว่าโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีเหล่านี้

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ยังคงน่าเป็นห่วงก็คือ เมื่อเด็กๆ เริ่มคลิ๊กอินเทอร์เน็ต เราจะมีระบบการป้องกันเด็กๆ จากพิษภัยของลิ่งค์ร้าย ขบวนการก่อร้ายไร้สาย อาชญากรไร้ตัวตนได้มากน้อยแค่ไหน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในแง่ของการรับรู้และการเรียนรู้ของเด็กนั้น เรามีแนวทางการศึกษาหรือการเรียนรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมเพื่อ "คุ้มครอง" เด็กมากพอหรือเปล่า หรือระบบการศึกษาที่สอนให้เด็กเท่าทันรู้ป้องกันตนจากการถูก "คุกคาม" โดยเว็บร้ายที่เปลี่ยนฉาก เหยื่อใหม่ ๆ ราววันที่สำคัญกว่านั้นเรามีระบบการศึกษาหรือการเรียนรู้ที่จะสอนให้เด็กเรียนรู้จริยธรรม (ศีลธรรม คุณธรรม) ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากน้อยแค่ไหนอย่างไร เพราะในปัจจุบันเทคโนโลยีชนิดนี้กำลังเป็นส่วนหนึ่งของการรื้อถอนบรรทัดฐานทางสังคมและทำลายจริยธรรมต่างๆ ที่นับวันจะกลายเป็นประเด็นสำคัญในการอยู่ร่วมกันของมนุษยชาติ

กล่าวโดยสรุปคือ อินเทอร์เน็ตนอกจากจะมี "คุณอนันต์" ต่อการเรียนรู้ของเด็กแล้ว ยังอาจมี "โทษมหันต์" ต่อชีวิตของเด็กด้วย เพราะเพียงแค่อคลิกเข้าอินเทอร์เน็ตก็จะเปลี่ยนโลกของเด็กไปในฉับพลัน อินเทอร์เน็ตจึงเปรียบเสมือนเป็นอาวุธสร้างปัญญาได้พอๆ กับทำลายชีวิตชีวาเด็ก ดังนั้นคำว่า "แค่คลิกก็พลิกโลก" จึงเห็นได้ชัดว่ามีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของเด็กทั้งในวันนี้และสังคมการเรียนรู้ในวันหน้า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ความเสื่อม โทรมอันเนื่องมาจากผลกระทบของการพัฒนาที่ผ่านมา สภาพความทันสมัยที่มาพร้อมกับปัญหาต่างๆ ทั้งปัญหาอาชญากรรม ความรุนแรง สภาพครอบครัวที่แปรเปลี่ยนไป เทคโนโลยีไร้สาย/อินเทอร์เน็ตจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและเกิดปัญหาทางด้าน ดังนั้นการปฏิรูปการเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กมี "ความฉลาดทางอินเทอร์เน็ต" จึงควรถูกเน้นไม่น้อยไปกว่าสาระการเรียนรู้อื่นๆ หรือส่งเสริมให้เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นภูมิคุ้มกัน "ความชั่วร้ายทางดิจิทัล" (Digital Devil) ที่กำลังทำลายเด็กและสังคม

1.2 วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

- เพื่อนำเสนอแนวความคิดและเพื่อให้เกิดการตระหนักถึงการให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีเกินความจำเป็นจนลืมนึกความเป็นธรรมชาติในการดำรงชีวิตของมนุษย์เอง
- เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดสร้างสรรค์โดยผ่านออกมาในรูปแบบผลงานศิลปะสื่อผสมบนงาน 3 มิติ
- เพื่อค้นคว้าสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ของผลงานศิลปินที่มีแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องและนำมาปรับใช้กับประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าพเจ้าและเป็นการค้นหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดความเหมาะสม สอดคล้องกับแนวความคิดต่อไป

1.3 แนวความคิดสร้างสรรค์

เทคโนโลยีมีความสำคัญที่ควรจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ไม่ได้นำมาใช้จนเกิดการล้ม ความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ การใช้ให้เกิดความพอเพียง เพื่อให้เกิดความสมดุลของมนุษย์กับ เทคโนโลยี

1.4 ขอบเขตของโครงการ

- ใช้ประสบการณ์ตรงและความรู้สึกของข้าพเจ้าต่อสิ่งที่เกิดขึ้นภายในสังคม โดยนำเสนอ ออกมาในรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทสื่อผสม
- เทคนิควิธีการ ปั่นหล่อ เชื่อมเหล็ก ฯลฯ
- จำนวน 8 ชิ้น

1.5 วิธีการศึกษา

- ศึกษา ค้นคว้า ข้อมูล ข่าวสาร จากสื่อต่างๆที่เกี่ยวข้องตลอดจนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ใน ปัจจุบัน
- นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ถ่ายทอดและสร้างเป็นภาพร่างตามความคิด จินตนาการที่เป็น อารมณ์ความรู้สึกส่วนตัว
- ปฏิบัติงานสร้างสรรค์โดยนำแบบร่างมาขยายและเพิ่มเติมรายละเอียด

1.6 แหล่งข้อมูล

- ศึกษาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน
- ศึกษาและวิเคราะห์จากบทความที่เกี่ยวข้อง
- ศึกษาจากการเข้าห้องสมุด และ Internet

1.7 แผนการเสนอผลงานเพื่อสอบวิทยานิพนธ์

ผลงานศิลปะ จำนวน 8 ชิ้น ภาคนิพนธ์ จำนวน 8 เล่ม

บทที่ 2

ศิลปะกรรมที่ข้องเกี่ยว

ผลงานวิทยานิพนธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานชุด “สภาวะสังคมมนุษย์ ดอท คอม” ซึ่งข้าพเจ้ามุ่งเน้นการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมากับปัญหาที่พบเห็นได้ในสังคมยุคปัจจุบันการค้นหาค้นคว้า การนำเสนอวิธีการของการสร้างสรรค์เฉพาะตัวเป็นสิ่งสำคัญ แต่ในความเฉพาะตัวนั้น กระบวนการแบบ (Style) ของผลงานที่ได้รับอิทธิพลจากกลุ่มศิลปิน

2.1 อิทธิพลทางศิลปะ

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในช่วงระยะเวลาเริ่มแรกนั้น ยากที่จะหลีกเลี่ยงผลงานและศิลปินที่ชื่นชอบ การศึกษาประวัติศาสตร์ทางศิลปะรวมถึงผลงานของศิลปินในแต่ละยุคสมัย ทำให้เกิดการซึมซับแนวทางแนวความคิดซึ่งทำให้เกิดแบบอย่างขึ้นมา ศิลปินที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ที่ข้าพเจ้านำมาเป็นแบบอย่างของการศึกษา วิเคราะห์ และเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน คือ แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley) ซึ่งคนหลังสุดได้ให้อิทธิพลต่อข้าพเจ้าในการนำมาปรับเปลี่ยนให้เกิดความสอดคล้องกับแนวความคิดของตนเอง

Antony Gormley

2.2 รูปเป็นเพียงเปลือก แก่นแท้คือการรู้แจ้ง

แอนโทนี กอร์มลีย์ (Antony Gormley) เกิดในปี 1950 ศิลปินชาวอังกฤษ ผู้ซึ่งเป็นศิลปินแนวหน้าระดับนานาชาติอีกคนหนึ่ง ที่มีชื่อเสียงในฐานะของประติมากรรูปคน ผลงานของเขาได้รับคำชื่นชมอย่างแพร่หลายในวงการศิลปะทั้งภายในและภายนอกประเทศ นอกจากนี้ศิลปินยังได้รับรางวัลสำคัญๆ อีกหลายรางวัล กอร์มลีย์เป็นศิลปินที่มีความมั่นคงต่อวิธีการนำเสนอรูปแบบงานของเขาเป็นเวลาหลายปี ซึ่งชื่อเสียงนั้นมาจากการสร้างรูปคนด้วยตะกั่ว สร้างสรรค์ออกมาในหลายอาภักิริยา รูปคนดังกล่าวนี้ล้วนปราศจากหน้าตา ปราศจากสิ่งสำคัญที่จะบอกได้ถึงลักษณะพิเศษเฉพาะของผู้ใด เป็นเพียงรูปทรงต่างๆ ของคนที่หล่อออกมาจากตัวศิลปินเอง โดยการห่อพันตัวด้วยแผ่นหุ้มใสบางๆ ก่อนที่จะให้ผู้ช่วยทำการหุ้มทับด้วยปูนพลาสเตอร์ รอนจนแห้งแข็งแล้วจึงตัดออกเป็นส่วนๆ จากนั้นจึงใช้ตะกั่วหุ้มชิ้นส่วนรูปหล่อ ซึ่งภายในว่างกลางทำการเชื่อมต่อแต่ละชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน รูปคนจึงมีขนาดเท่ากับตัวศิลปิน นอกจากนี้ ศิลปินยังปล่อยให้ตะเข็บจากรอยเลื่อยที่ตัดแม่พิมพ์ออกจากกันด้วย ตะเข็บรอยต่อเหล่านั้นได้สร้างแนวเส้นตั้งและเส้นนอน เช่นเดียวกับเส้นรุ่งและเส้นแวง ซึ่งเป็นเสมือนแผนที่บนร่างกาย

กอร์มลีย์ อธิบายว่าประติมากรรมของเขาเป็นประติมากรรมที่สร้างขึ้นจากอากาศ (Air) ซึ่งก็เป็นเหมือนทำขึ้นจากไฟเบอร์กลาส ตะกั่ว หรือวัสดุ อื่นๆ เพียงแต่การทำขึ้นจากอากาศนั้นทำให้ไม่สามารถที่จะเห็นได้ด้วยอย่างชัดว่า รูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร

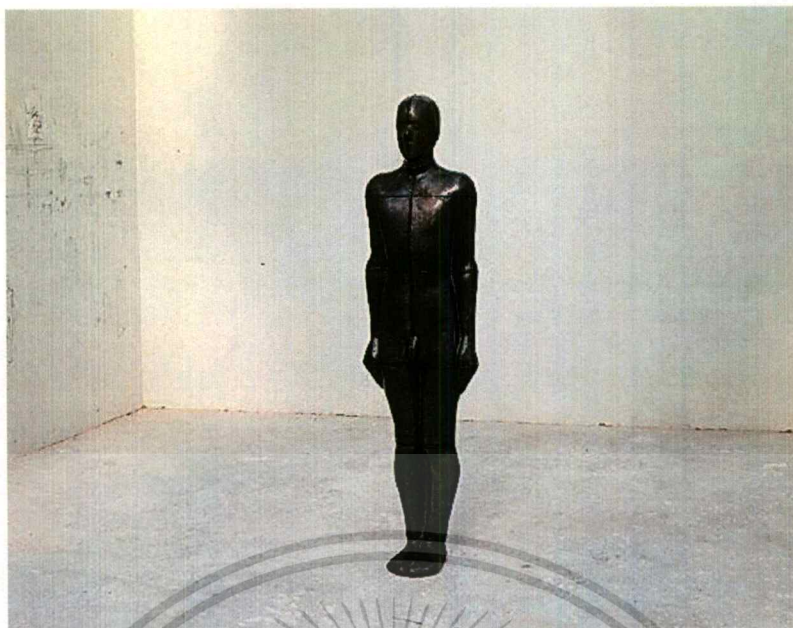
งานศิลปะของกอร์มลีย์ ขึ้นอยู่กับความเข้าใจจากตัวศิลปินเอง ในเรื่องจิตวิญญาณของ ตะวันตกและตะวันออก รวมทั้งความคล้องจองกันได้ของตัวงานกับตำแหน่งที่ ที่ศิลปินวางตัว ขึ้นงานลงไปประติมากรรมของเขาเกี่ยวข้องกับอะไรที่ “เห็น” เช่น เป็นการเห็นถึงความว่างลึก ภายในตัวคน กล่าวได้ว่า รูปร่างคนที่ทำจากตะกั่วนี้ เป็นเพียงปลอกหรือเปลือกห่อหุ้มเท่านั้น



ภาพถ่าย 2.1 กอร์มลีย์ กับผลงานที่ชื่อ นางฟ้า

ผลงาน “Learing to see” เป็นงานประติมากรรมรูปคนหลับตา คำว่า “การเห็น” (Seeing) ของศิลปินนั้น หมายถึง ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง หรือการมองเห็นอย่างชัดแจ้งอยู่ภายใน ดังนั้น “Learing to see” จึงหมายถึง การเรียนรู้ที่จะเข้าใจอย่างถ่องแท้ ผลงานชิ้นนี้เป็นการเสนอแนะถึงการเห็นภายใน มิใช่การเห็นด้วยตาอย่างที่มองเห็นเพียงภายนอก ผิวตะกั่วของชิ้นงาน จะทำหน้าที่ ทั้งเชื่อมปิดและป้องกันไม่ให้ที่ว่าง (Space) ภายในและภายนอกทำงานร่วมกันหรือมีปฏิริยาต่อกัน

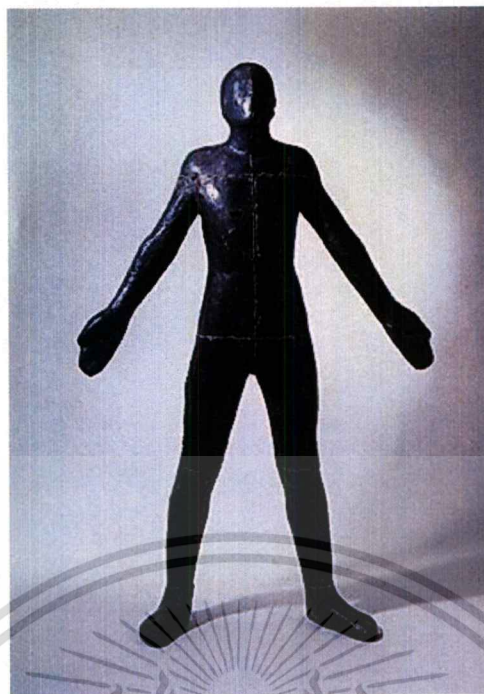
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.2 ผลงาน Learning to see หล่อโลหะ ขนาดเท่าคนจริง

ศิลปินให้ความสนใจต่อคำว่า “Insight” ซึ่งหมายถึงการเข้าใจอย่างถ่องแท้ ลึกซึ้ง หรือการมองเห็นทะลุถึงข้างใน คำนี้มีความหมายพ้องกับคำบาลีว่า วิปัสสนา (Vipassana) อันเป็นคำที่ร่วมกับ ภavana (Bhavana) ซึ่งเป็นคำที่ทางพุทธศาสนาใช้ในการฝึกปฏิบัติทางวิปัสสนา กอร์มลิย์ได้ศึกษาทางด้านนี้ที่ประเทศอินเดียถึง 2 ปี การปฏิบัติทางวิปัสสนา ภavana นี้เป็นสิ่งที่นำมาซึ่งการมีสติ รู้ตัว รู้จักคิด เข้าใจในสัน โดษ เป็นอิสระไม่ยึดติดซึ่งนี่คือส่วนหนึ่งที่พระพุทธเจ้าสอน และให้ยอมรับในความไม่แน่นอน ความไม่จริง อันเป็นกฎหลักของชีวิต

กอร์มลิย์ กล่าวว่า อิทธิพลจากการปฏิบัติทางวิปัสสนามีผลต่องานประติมากรรมของเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การพัฒนาต่อการรับรู้และเข้าใจในสังขารแต่อย่างไรก็ตาม หลักธรรมจากพุทธศาสนาในเรื่องความไม่แน่นอน หรือไม่จริง (Impermanence) ก็ไม่เชิงเป็นความคิดหลักในการสร้างงานศิลปะของเขาแต่จะเป็นเรื่องของความสัมพันธ์ ระหว่างตัวเรากับไม่ใช่ตัวเรามากกว่าที่เป็นตัว ทำให้ผลงานปรากฏออกมา กอร์มลิย์ พาดพิงถึงเรื่องทางกายภาพกับจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นการบรรจอยู่ร่วมกัน ดังเช่น ร่างกายกับจิตใจ โลกภายนอกกับโลกภายใน ความรู้สึกกับความคิด เกิดกับตาย เติบโตกับเสื่อมถอย เป็นต้น ร่างกายเป็นเหมือนที่อยู่ เป็นเหมือนบ้าน หรือเป็นเสมือนสุสานของวิญญาณ ศิลปินปรารถนาที่จะสร้างประติมากรรมเป็นตัวนำหรือเป็นพาหนะของความรู้สึก การรับรู้ และการเข้าใจ



2.3 ผลงาน Untitled (for Francis) หล่อโลหะ ขนาดเท่าคนจริง

การสะท้อนกลับของท่าทางและลักษณะเฉพาะของผลงานกอลัมส์ลีย์นั้น จะถูกสันนิษฐานหรือแปลความได้หลายประการ ซึ่งขึ้นอยู่กับความเข้าใจ และการหยั่งรู้ของแต่ละบุคคล สำหรับงาน “untitled (for Francis)” กิริยาท่าทางของรูปคนสามารถแปลได้ว่าเป็นเหมือนดั่งการต้อนรับ ยอมแพ้ ยอมจำนน หรือปิตินคติ อย่างสิ้นเหลือ ในขณะที่เดียวกันมีบางสิ่งที่ประหลาดอยู่บนรูปคน นั่นคือ รูปที่ปรากฏบนอก มือและเท้าทั้งสองข้างนั้นเป็นเหมือนสัญลักษณ์ ความเชื่อของ Stigmata และจากชื่อผลงาน untitled (for Francis) ศิลปินได้อ้างถึง ฟรานซิส นั่นก็หมายถึง เซนต์ฟรานซิส (Saint Francis) ผู้ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีว่ามีปาฏิหาริย์เกิดขึ้น ได้รับสัญลักษณ์ของ Stigmata ที่เป็นเหมือนแผลเป็นปรากฏขึ้นบางครั้งบางครา ในตำแหน่งเดียวกับที่พระเยซูได้รับความเจ็บปวดมาจาก 5 จุดด้วยกันคือ 4 จุด จากการถูกตรึงบนกางเขน และอีกจุดจากที่ถูกแทงด้านข้างได้ออกทุกครั้งที่เกิดปาฏิหาริย์นั้น แผลเป็นที่ปรากฏขึ้นกับเซนต์ฟรานซิสจะมีเลือดซึมออกมา การใช้ชื่อผลงานว่า ไม่มีชื่อ (untitled) หากแต่ระบุในวงเล็บว่า สำหรับ ฟรานซิส (for Francis) จึงเป็นการนำเสนอของศิลปินที่ปล่อยให้ผู้ดูได้ใช้การหยั่งรู้ จากประสบการณ์ของตนเองในการเข้าถึงตัวผลงาน

ส่วนผลงาน “Land, Sea and Air II” ซึ่งเป็นผลงานชุดรูปคน 2 คนในอากัปกิริยา 3 ท่าทางนั้น ศิลปินนำเสนอด้วยการจัดวาง บนชายทะเล โดยกำหนด ให้รูปคนที่หมอบโค้งตัว เอียงศีรษะแนบกับแผ่นดิน แสดงความหมายของ “Land” ในขณะที่คนยืนมองไปในทิศทางซึ่งเป็นตำแหน่งของทะเล แสดงความหมายถึง “Sea” และรูปคนที่นั่งคุกเข่า แหงนเงยศีรษะ ขึ้นราวกับวิงวอนเรียกร้องต่อเบื้องบนแสดงความหมายของ “Air” ในมุมมองของศิลปิน เลข 3 ถือเป็นการเริ่มของ

ความไม่รู้จัก โครงร่างภายนอกของรูปคนทั้ง 3 นี้ ก่อให้เกิดความสมบูรณ์และความกลมกลืน
ร่วมกับเนื้อหาของธาตุทั้ง 3 คือ ดิน น้ำ และลม



2.4 ผลงาน Land, Sea and Air II หล่อโลหะ ขนาดเท่าคนจริง

นอกจากนี้ศิลปินยังนิยม สร้างผลงานให้ทำงานร่วมกับสถานที่ที่ศิลปิน ได้กำหนดตำแหน่ง
ที่ติดตั้งผลงาน ซึ่งล้วนเป็นสถานที่ ที่ก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันกับประติมากรรมตามความมุ่ง
หมายของศิลปินทั้งสิ้น

ผลงานสร้างสรรค์ของกอร์มิลีย์ในรูปของคนที่สร้างขึ้นจากวัสดุตะกั่วนี้เป็นเพียงเปลือก
นอกที่รับรู้ได้ด้วยตา ซึ่งศิลปินต้องการให้เป็นสื่อนำเข้าสู่ความว่างภายใน อันเป็นสาระสำคัญของ
เนื้อหา กล่าวได้ว่า ศิลปินต้องการให้รูปเป็นเพียงเปลือกนอก ส่วนแก่นแท้คือการรู้แจ้ง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ
การหยั่งรู้ และการเข้าใจอย่างลึกซึ้งหรือการเห็นแจ้งของผู้ชมแต่ละคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

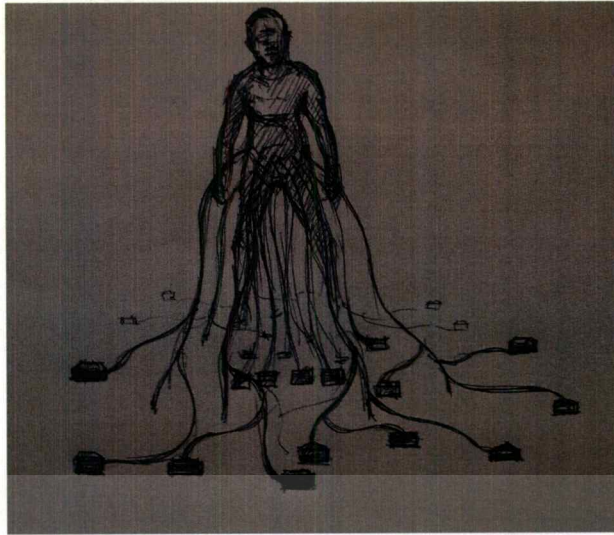
สภาวะสังคมในวันนี้ได้เดินทางมาถึงจุดเลี้ยวต่อของการพัฒนาการทางด้านการสื่อสารที่ไร้เขตขอบการติดต่อโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ในปัจจุบันนี้อินเทอร์เน็ตมีความสำคัญต่อสังคมเป็นอย่างมาก ซึ่งก็ส่งผลต่อสภาวะสังคมทั้งในทางที่เป็นคุณประโยชน์ และ โทษมหันต์ด้วยเช่นกัน จากหลายๆเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภัยของการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการหนีออกจากบ้าน การถูกล่อลวง สิ่งเหล่านี้สร้างความสะดวกสบาย ต่ออารมณ์ความรู้สึกจนเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์นี้ ข้อมูลเบื้องต้นของข้าพเจ้าได้จากเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นรอบตัวข้าพเจ้าเอง หรือจากสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่นำเสนอเรื่องราวของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นต่อข้าพเจ้าโดยตรง หรือจากภาพจากสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำมาวิเคราะห์จนเกิดเป็นจินตภาพตามอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการที่เกิดขึ้นใหม่ ข้าพเจ้าได้นำมาสร้างภาพร่าง ซึ่งภาพร่างแต่ละภาพที่ข้าพเจ้าทำการวิเคราะห์เกิดจากการ ตัดทอน แยกย่อย เพื่อให้ได้องค์ประกอบที่ตรงตามจินตนาการเพื่อสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกให้ตรงกับแนวความคิดให้ได้มากที่สุด

3.1.1 การสร้างภาพร่าง

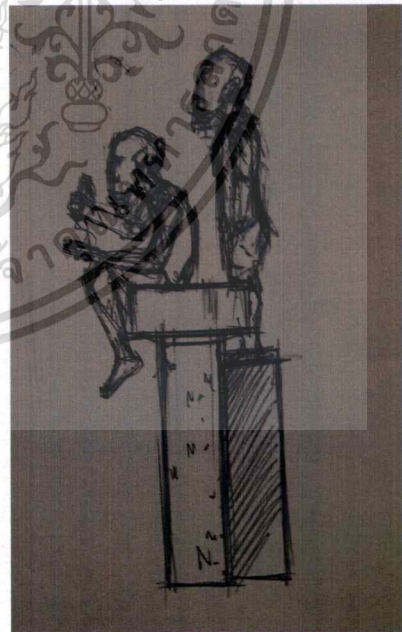
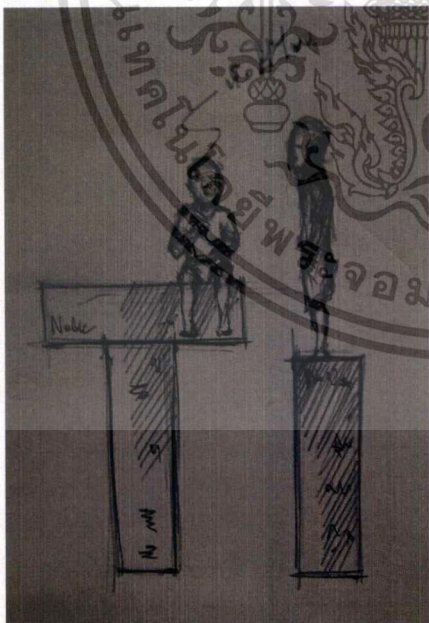
ข้าพเจ้าเริ่มต้นการสร้างภาพผลงานวิทยานิพนธ์ชุด สภาวะสังคมมนุษย์ ดอท คอม ด้วยจินตภาพจากสังคมยุคดิจิทัลที่เกิดขึ้นด้วยจินตนาการของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากต้นเหตุของเทคโนโลยีของอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้าพเจ้าได้เปรียบเทคโนโลยีเหล่านั้น คือภัยอันตรายที่เกิดขึ้นต่อชีวิตคือ เชื้อโรคที่เกาะกินร่างกายของมนุษย์เรา จากการวิเคราะห์เบื้องต้นถูกสังเคราะห์ขึ้นเป็นภาพร่าง ข้าพเจ้าจึงสร้างภาพร่างเป็นลายเส้น และกำหนดวัสดุที่สามารถสื่อและตอบสนองความรู้สึกตามแนวความคิดของข้าพเจ้าได้



3.1 ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 1

ข้าพเจ้าเลือกสร้างรูปร่างมนุษย์ที่มีรูปร่างอ้วน ซึ่งข้าพเจ้านึกถึงความผิดปกติของร่างกาย และยังสร้างพื้นผิวเพื่อให้ความรู้สึกถึงความผิดปกติ ซึ่งเกิดจากจินตนาการของโลก เทคโนโลยีแห่งการสื่อสารหรือระบบอินเทอร์เน็ต หรืออาจจะเรียกว่าโลกของความจริงเทียม ที่สามารถทำให้เกิดความรู้สึกของความเป็นจริงเสมือนได้และยังสามารถสร้างสิ่งอะไรก็ได้ในโลกๆใบนั้น

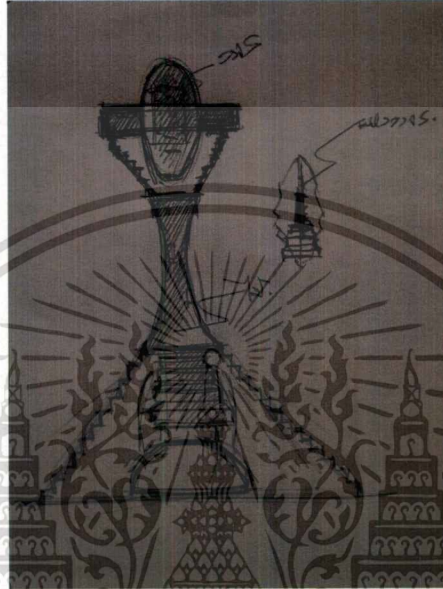


3.2 ภาพร่างชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 2

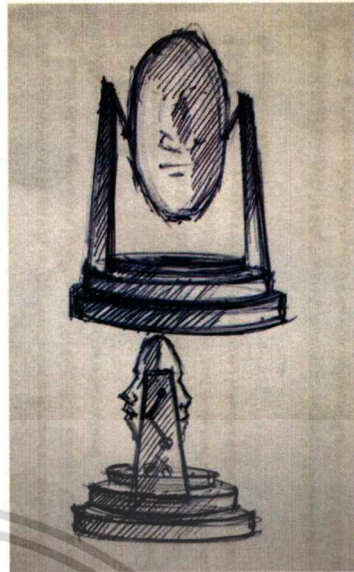
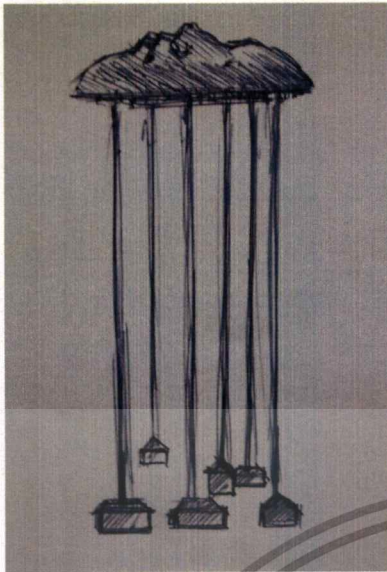
ข้าพเจ้าเลือกสร้างร่างรูปของเด็ก ที่ยืนอยู่บนตัวอักษร IT ซึ่งข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงความเกี่ยวพันของระบบเทคโนโลยีแห่งการสื่อสารทาง อินเทอร์เน็ต กับเด็กในยุคปัจจุบันที่ถูกลูกฝัง และถูกสิ่งเหล่านี้กลืนกินความเป็นธรรมชาติของเด็กเข้าไปเรื่อยๆ



3.3 ภาพร่างชุดที่ 3

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 3

ข้าพเจ้าได้ตัดทอนรูปทรงมาจากนาฬิกาทราย ซึ่งต้องการสื่อถึงเวลาของการสะสมปัญหาจากเทคโนโลยีและการใช้ใบหน้า 2 หน้า ที่สร้างพื้นผิวเพื่อให้สะท้อนถึงความรู้สึกได้ ส่วนใบหน้าอีกด้านหนึ่งมีลักษณะใสที่สามารถมองเห็นแผงวงจรคอมพิวเตอร์ได้



3.4 ภาพร่างชุดที่ 4-5

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 4-5

ยังคงใช้ลักษณะจากภาพร่างที่ 3 ซึ่งข้าพเจ้าได้พัฒนาต่อจาก ภาพร่างที่ 3 โดยการตัดทอนรูปทรงและองค์ประกอบ

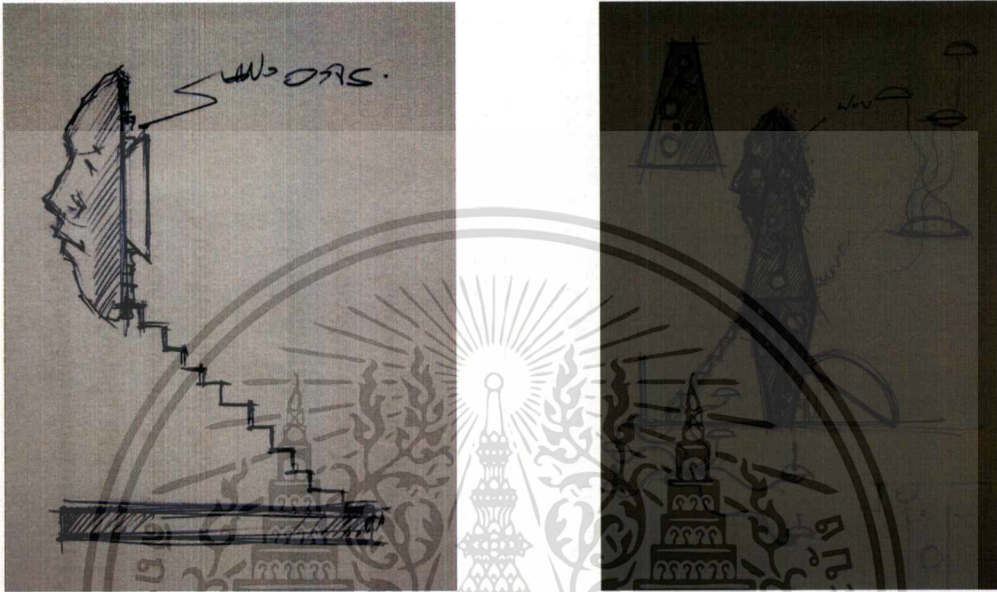


3.5 ภาพร่างชุดที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่ 81392 เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 6

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าจินตนาการจากแผ่วงจรรออีกเลทรอนิดแล้วทำการตัดทอนมาเป็นเก้าอี้
นั่ง และได้นำเอารูปทรงมนุษย์เข้ามาเพื่อต้องการแสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ที่เราต้องคลุกคลีกับเรื่อง
ของเทคโนโลยีได้ในทุกๆที่และสิ่งเหล่านี้เข้ามามีบทบาทกับสังคมเราได้ในทุกๆที่



3.6 ภาพร่างชุดที่ 7-8

ภาพร่างผลงานชิ้นที่ 7-8

ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ที่รวมไปถึงสถาบันครอบครัวเราที่ถูก
ครอบงำด้วยเทคโนโลยี และให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้เป็นอย่างมาก

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อประสมชุด สภาวะสังคมมนุษย์ ดอท คอม

ในการสร้างผลงานประติมากรรมในปัจจุบันนี้มีการเลือกใช้วัสดุได้อย่างหลากหลายชนิด
และกรรมวิธีที่แตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นการปั้น การแกะสลัก การหล่อ การเชื่อม และยังมีวิธีการ
อื่นๆอีกมากมายแต่ในทั้งนี้ตัวศิลปินเองจะเป็นผู้เลือกกรรมวิธีนั้นแต่ต้องมีความเข้าใจและสามารถ
ถ่ายทอดให้ตามแนวความคิดของศิลปินเอง

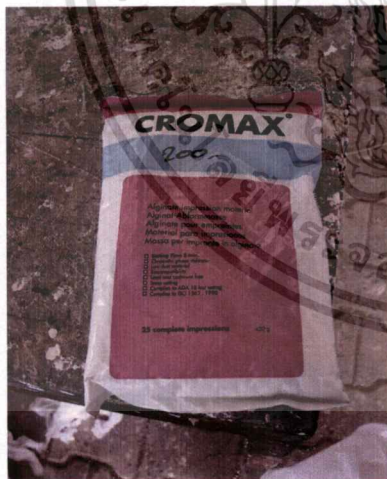
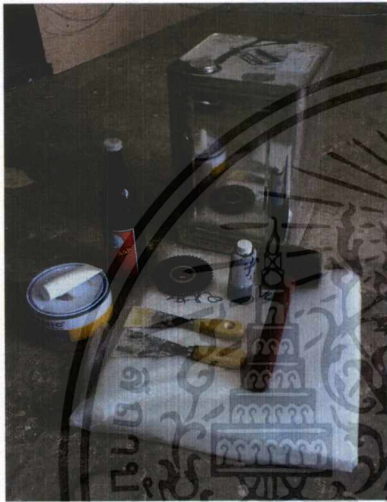
จากแนวความคิดเกี่ยวกับ สังคมมนุษย์ในยุคปัจจุบันที่ถูกครอบงำจากเทคโนโลยีต่างๆ
สังคมของเด็กๆ ที่เติบโตมาพร้อมกับ อินเทอร์เน็ต ที่ปราศจากการจัดการของผู้ใหญ่อย่างมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสิทธิภาพ ซึ่งในปัจจุบันปัญหาต่างๆ ได้เกิดขึ้นมาอย่างมากมายและสามารถพบเห็นได้ ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างภาพร่างทั้งหมดเหล่านั้น ข้าพเจ้าเลือกที่จะสร้างผลงานด้วยเทคนิค ปั้นหล่อ เชื่อมเหล็ก และเลือกใช้วัสดุบ้างประเภทเข้ามาร่วมกับผลงาน ข้าพเจ้าสามารถสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคที่กล่าวมานั้น ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามความความรู้สึกละเอียดและตอบสนองแนวความคิดได้อย่างที่ต้องการ

3.3 เทคนิค ปั้นหล่อ

3.3.1 วัสดุและอุปกรณ์



3.7 ภาพการเตรียมอุปกรณ์ต่างๆสำหรับงานหล่อเรซิน

ดิน เหล็กทำโครง ไม้ป็น แทนป็น ปูนปลาสเตอร์ ฆ้อง ไม้สำหรับทำแม่แบบ โยมะพร้าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรซินหรือโพลีเอสเตอร์เรซิน เป็นพลาสติกเหลวที่เป็นที่นิยมมาใช้ในงานหล่อเนื่องจากราคาที่ถูกลงกว่าวัสดุอื่นๆอีกทั้งยังมีคุณสมบัติที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้งาน เช่น มีความใสและแข็งแรง ง่ายต่อการนำมาหล่อ สภาพที่ยังไม่ถูกใช้งานจะมีลักษณะเหลวข้นคล้ายน้ำมันเครื่อง กลิ่นฉุนพอสมควร เรซินมีหลายชนิดแล้วแต่ความเหมาะสมของการใช้งาน เช่น ใส แข็ง หดตัวน้อย ทนความร้อน ทนกรดต่างเป็นพิเศษ และชนิดธรรมดา ฉะนั้น ก่อนจะซื้อควรมีการศึกษาข้อมูลก่อนว่าจะนำไปใช้งานอะไร

ตัวช่วยเร่งปฏิกิริยา เป็นสารเคมีที่ใช้ผสมกับเรซินเพื่อช่วยให้เกิดปฏิกิริยาการแข็งตัวเร็วขึ้น ตัวช่วยเร่งมีอยู่หลายชนิดขึ้นอยู่กับบริษัทผู้ผลิตเรซินจะกำหนด แต่ชนิดที่นิยมใช้กันมากที่สุดคือ โคมบอลท์ แนฟทีเนต ซึ่งมีลักษณะเป็นของเหลวสีม่วง ความเข้มข้น 5-10%

ปริมาณที่ใช้ผสมลงไปในเรซิน คือ 0.1-1% ความเข้มข้นเท่ากับ 6% เรซินบ้างอย่างก็นำมาขายในตลาดบ้างชนิดได้มีการผสมตัวช่วยเร่งลงไปแล้วเพื่อความสะดวกแก่ผู้ใช้

อะคริลิก หรือตัวทำแข็ง หรือตัวเร่งปฏิกิริยา เป็นสารเคมีที่ทำให้เกิดปฏิกิริยาโพลีเมอร์ไรเซชันที่ทำให้เรซินแข็งตัว มีอยู่หลายชนิดแต่ที่นิยมที่สุดคือ เมทิลเอทิลดีโตนเปอร์ออกไซด์ ซึ่งมีกลิ่นฉุนคล้ายกรด กัดมือ

โมโนสไตรีน หรือสไตรีน โมโนเมอร์(ทินเนอร์) เป็นส่วนผสมที่สำคัญของเรซิน ใช้ผสมกับเรซินให้เหลวเพื่อสะดวกในงานทำไฟเบอร์กลาส อัตราส่วนที่ใช้ผสมที่ประมาณ 10-20% โมโนสไตรีนเป็นของเหลว ใส กลิ่นฉุน

วาสลินหรือขี้ผึ้งถอดแบบ ใช้ทาแม่แบบเพื่อป้องกันการติด นิยมใช้หล่องานไฟเบอร์กลาส

โคแม็ค CROMAX ใช้สำหรับถอดแบบหน้าจากคนจริง

ใยแก้ว เป็นวัสดุที่จะทำให้เกิดความแข็งแรงในของเรซินสำหรับทำไฟเบอร์กลาสในผลงานของข้าพเจ้า ใยแก้วมีอยู่หลายชนิดคือ เส้นสั้น เส้นยาว เป็นผืน ส่วนชนิดที่นิยมคือเป็น เส้นสั้น เบอร์ 300 และ 450

ผงทัลคัม หรือผงแป้ง มีลักษณะเป็นผงสีขาว ใช้ผสมเพื่อเพิ่มเนื้อ ทำให้ทึบแสง เพิ่มแรงยึดเกาะ ดีกว่าผงหิน

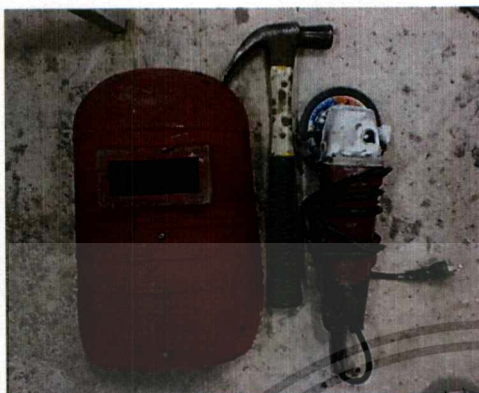
ภาชนะผสม ควรจะเป็นพลาสติกชนิดที่มีเนื้อนิ่ม ทำจากโพลีเอทิลีน P V C ทั้งนี้เพราะจะมีราคาถูก หาง่ายไม่เกาะติด เรซิน หรือควรจะเป็นถ้วยกระดาษเคลือบเทียนไขก็ได้

ไม้ช่วยกวน นิยมที่ใช้ไม้ไผ่สกริมเพราะราคาถูก หรืออาจจะใช้แท่งไม้หรือเหล็กก็ได้

มีดตัดเตอร์ ใช้สำหรับตัดวัสดุต่างๆ

พู่กันและแปรง ควรมีหลายขนาดทั้งกลมและแบน ใช้สำหรับทา

3.3.2 เทคนิคเชื่อมเหล็ก อุปกรณ์

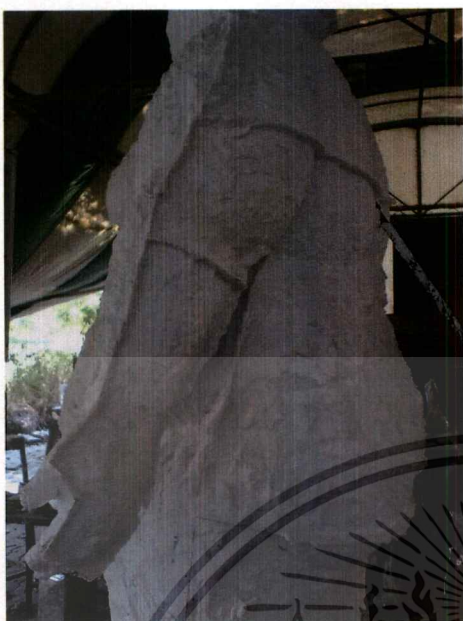


3.8 ภาพการเตรียมอุปกรณ์ของการเชื่อมเหล็ก

ลวดเชื่อม เหล็กฉาก เครื่องเชื่อม เครื่องเจียรขนาดแตกต่างกัน เครื่องตัดเหล็ก หน้ากาก ใบเจียร
ขนาดต่างๆ

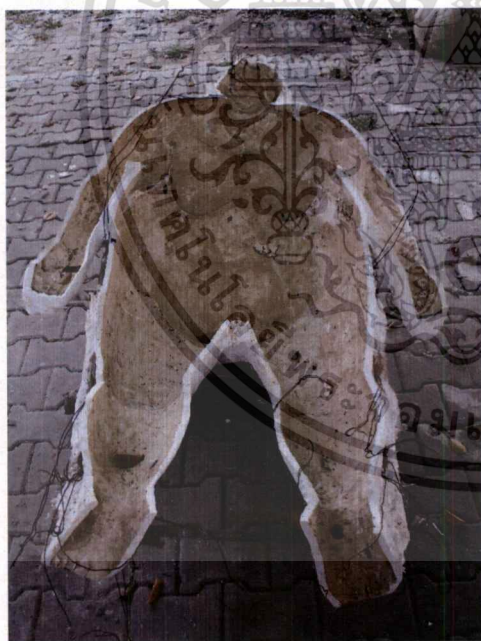
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการปั้นหล่อ



- ปั้นรูปร่างมนุษย์ตามแบบ
- หลังจากปั้นได้ตามแบบที่ต้องการแล้ว
แบ่งแม่แบบ โดยการใช้ฟิล์มเป็นตัวกั้นแม่แบบ

3.9 การขึ้นดินรูปร่างคน



- ใช้ปูนปลาสเตอร์ในการสร้างแม่แบบ
สำหรับที่จะใช้ในการหล่อเรซินต่อไป
- แกะแม่แบบเสร็จแล้วทำวาสลินลงบน
แม่แบบเพื่อกันไม่ให้เรซินติดกับแม่แบบ

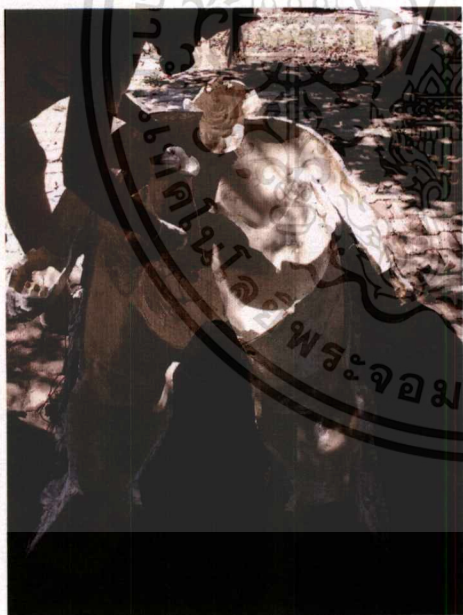
3.10 ภาพของแม่แบบที่แกะหลังจากทำแม่แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



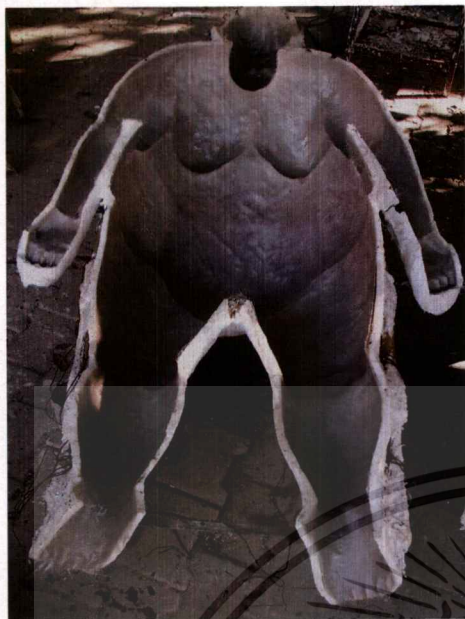
- หลังจากทำวาสลินจนทั่วแม่แบบแล้วผสมเรซินกับตัวช่วยเร่งปฏิกิริยาในอัตราส่วน 0-2% กวนให้เข้ากัน หลังจากนั้นทำการผสมผงทึลคัมกวนให้เข้ากัน แต่สำหรับเรซินชนิดที่ผสมตัวช่วยเร่งๆไว้แล้วไม่ต้องผสมลงไปอีก ต่อจากนั้นผสมโมโนสไตรีนหรือทินเนอร์ลงไป 10-15% กวนให้เข้ากันจากนั้นใส่ตัวเร่งแข็ง 0.5-2% กวนให้เข้ากัน

3.11 ภาพการผสมกับตัวทำปฏิกิริยาต่างๆ



- ใช้แปรงหรือฟู่กันจุ่มเรซินที่ผสมไว้แล้วทาลงไปบนแม่ที่ทาวาสลินไว้แล้วให้ให้ทั่วๆ ทำรอบแรกเสร็จแล้วให้รอจน เรซินแข็งตัว หลังจากนั้นถึงจะเริ่มทำรอบ 2-3 ต่อไป

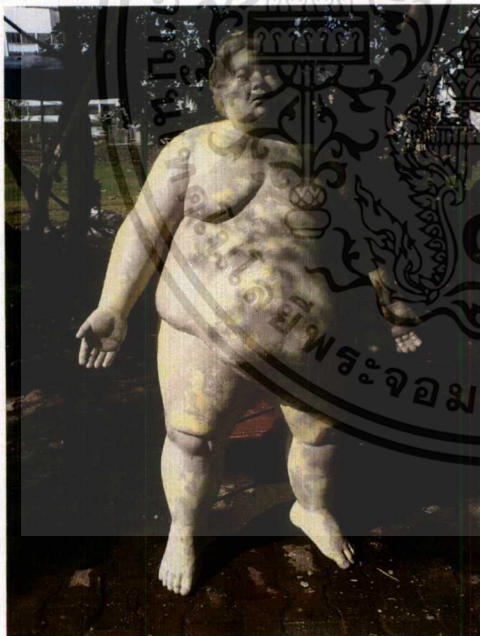
3.12 ทาเรซินหลังจากผสมแล้วลงบนแม่แบบ



- ในรอบที่ 4-5 ให้ตัดใยแก้วขนาดพอประมาณ 7 x 7 ซม. วางลงไปให้ทั่วทับลงไป ต่อจากนั้นทาเรซินจนใยแก้วใส่ทั่ว ไล่ฟองอากาศออกให้หมด วางใยแก้วชั้นต่อไปทับลงไปอีก 2-3 ชั้น หรืออาจจะมากกว่า แต่ต้องทาเรซินใส่ให้ทั่วที่ละชั้น

- เรซินใส่ที่ทาลงบนใยแก้วที่ผสมกับตัวช่วยเร่งและตัวเร่งแข็งครั้งนี้จะไม่ต้องผสมแคลเซียม เสร็จแล้วทำลงไปบนใยแก้ว ที่ละชั้น

3.13 ทาเรซินลงบนใยแก้วให้ทั่ว

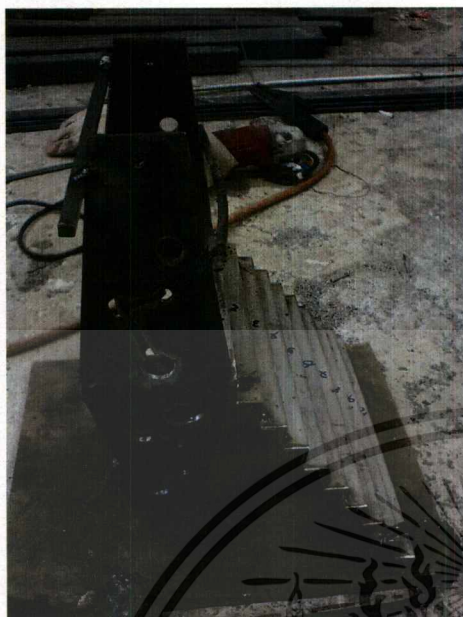


- ทิ้งให้เรซินแข็งตัวประมาณ 1 คืน ทูบแม่แบบออกเราก็จะได้ผลงาน จากนั้นก็ทำความสะอาดด้วยกระดาษทราย

3.14 หลังจากทูปแม่แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการเชื่อมเหล็ก



- ตัดเหล็กตามแบบที่ต้องการ

3.15 ตัดเหล็กตามแบบกระดาด



- นำเหล็กที่ตัดได้ตามแบบมาประกอบ
โดยการเชื่อมเหล็กให้ได้ตามแบบภาพร่าง

3.16 ประกอบเหล็กด้วยการเชื่อมให้ได้ตามแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- เสร็จแล้วเจียร
ส่วนที่สกปรกออกเพื่อให้
เกิดความสวยงาม

3.17 เจียรตกแต่งหลังจากการเชื่อม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ในหัวข้อ สภาวะสังคมมนุษย์ คอท คอม เป็นผลงานประเภท ประติมากรรมสื่อประสม ด้วยกรรมวิธีการใช้วัสดุหลากหลายชนิด ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างสรรค์ผลงานในจำนวน 8 ชิ้น

สามารถวิเคราะห์ความคิด และกระบวนการสร้างสรรค์

4.1 วิเคราะห์ผลงานโดยรวม

4.1.1 เรื่องราว

สภาวะสังคมมนุษย์ คอท คอม

4.1.3 การแสดงออก

วิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกในรูปแบบ ประติมากรรมสื่อประสม แสดงอารมณ์ความรู้สึกจินตนาการภายในของข้าพเจ้าที่มีต่อสังคมของมนุษย์กับเทคโนโลยี โดยการนำเอาวัสดุสำเร็จรูปบางชนิดมาแสดงออกและถ่ายทอดให้ได้ความรู้สึก รวมไปถึงการใช้รูปทรงของผู้ใหญ่กับเด็ก ที่สะท้อนถึงสภาวะสังคมมนุษย์ นำมาผูกเรื่องราวที่สามารถสะท้อนถึงการถูกรบกวนจากเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต ภายในจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีต่อโลกเสมือนจริงหรือโลกความจริงเทียม

4.1.4 สัญลักษณ์

วัสดุและรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ทางความคิด ได้แก่

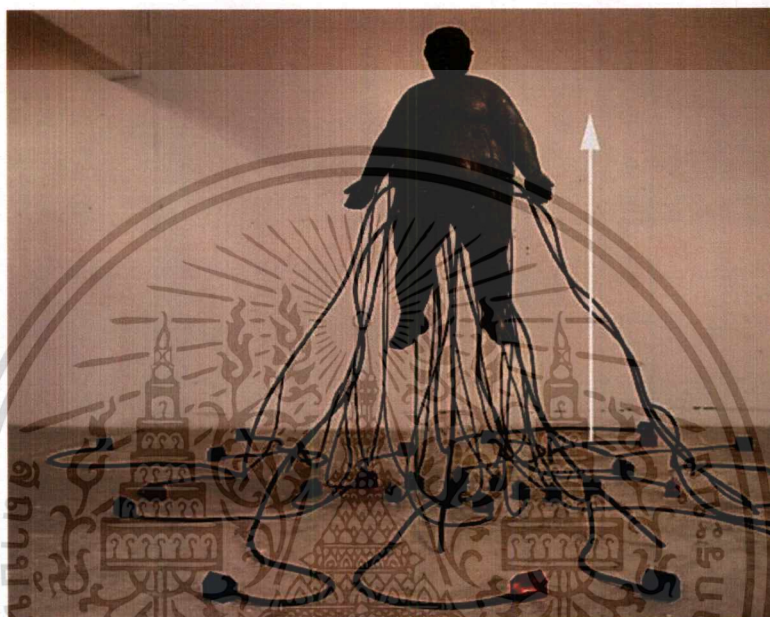
สายไฟ	สัญลักษณ์	เครือข่าย
ลักษณะไฟกระพริบ	สัญลักษณ์	การทำงานของระบบการเชื่อมต่อ
ตัวอักษร	สัญลักษณ์	ชื่อที่เกี่ยวกับพันกัม อินเทอร์เน็ต
แผงวงจร	สัญลักษณ์	เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์
พื้นผิว	สัญลักษณ์	การกลืนกิน เชื้อโรค
บันได	สัญลักษณ์	การเดินทาง เวลา
มนุษย์	สัญลักษณ์	สังคม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 ทักษะธาตุ

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ของข้าพเจ้า เป็นลักษณะผลงาน 3 มิติโดยข้าพเจ้าอาศัย เส้น สี น้ำหนัก วัสดุ ผ่านกระบวนการความคิด การวิเคราะห์ให้เกิดเป็น จินตภาพที่สามารถสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึกให้ได้ตามแนวความคิดมากที่สุด

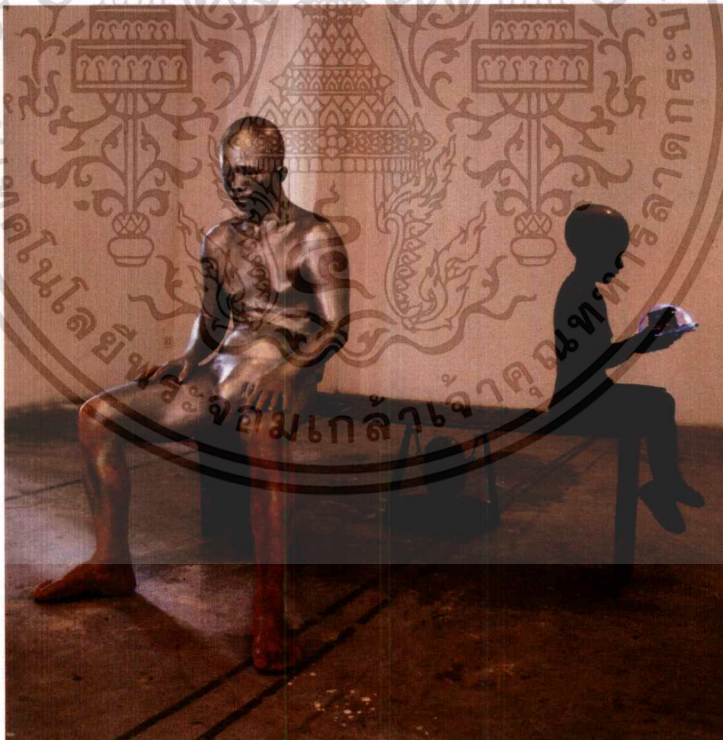
4.2 การวิเคราะห์ผลงาน



4.1 วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นที่ 1

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกในเรื่องของโลกในจินตนาการหรือ โลกเสมือนจริง ในความรู้สึกเวลาเล่นอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของคนที่ยล ซึ่งในโลกของความเป็นจริงแล้วไม่สามารถยลได้แต่ในโลกของอินเทอร์เน็ตแล้วสามารถที่จะทำอะไรก็ได้ โครงของสายไฟเป็นเส้นที่มีลักษณะเคลื่อนไหว สายไฟข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงเครือข่ายการส่งสัญญาณ จากบ้านที่ข้าพเจ้าใช้แทนถึงครอบครัวต่างๆไปที่มีอินเทอร์เน็ตใช้กันและต่างก็อยู่ในโลกของความเป็นจริงเหมือนกันทั้งนั้น ในส่วนของไฟกระพริบใช้แทนการเชื่อมต่อ การทำงานของระบบ ลักษณะของผลงานเป็นแนวเส้นที่พุ่งขึ้นไป ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกในลักษณะดูแล้วมีพลังอำนาจ



4.2 วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 2-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 2 -3

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้า ต้องการถ่ายทอดถึงกิจกรรมของเยาวชนในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเรื่องราวของเทคโนโลยีของการสื่อสาร (Information Technology) หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นยุค IT ในโลกของความจริงเสมือน (อินเทอร์เน็ต) ไม่ว่าจะเป็นการเล่น เกมOnline การChat ในปัจจุบัน เยาวชนให้ความสำคัญมากกว่าสิ่งอื่นใดและก็ก่อปัญหาอย่างมากมาย โลกของอินเทอร์เน็ตมีอยู่รอบๆตัวเรา สามารถที่จะเชื่อมต่อได้ทุกขณะเวลาซึ่งทำให้ข้าพเจ้ารู้ว่าสังคมเราขาดมันไปไม่ได้ และไม่สามารถที่จะควบคุมมันได้ ความมากเกินไปแสดงถึงความน่าเป็นห่วงเยาวชน การเกาะของสิ่งเหล่านี้เงินเราไม่สามารถที่จะเข้าไปจัดการกับสิ่งนี้ได้



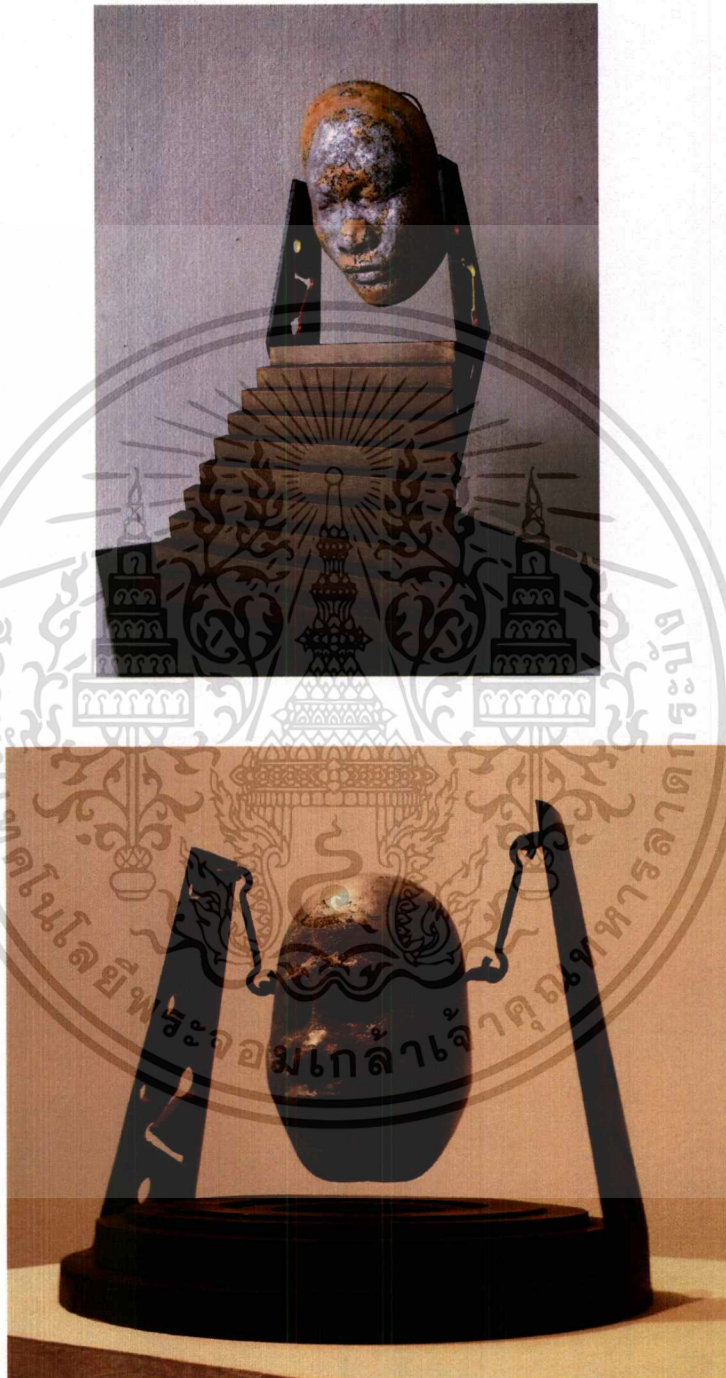
4.3 วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 4

ผลงานชิ้นที่ 4

โครงสร้างที่ได้ตัดทอนมากจากรูปทรงของนาฬิกาทราย ซึ่งข้าพเจ้าได้นำเอาบันไดมาเข้ามาทำงานด้วย ทั้งรูปทรงนาฬิกาและบันไดนั้นข้าพเจ้าได้นำเข้ามาแทนสัญลักษณ์ของเรื่องกาลเวลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของการเดินทางกับการพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆแต่ไม่มีการพัฒนาทางด้านจิตใจควบคู่กันไปจนก่อให้เกิดปัญหาต่างๆที่สามารถพบเห็นได้อย่างชัดเจนจนดูเหมือนเทคโนโลยีที่มนุษย์เราพัฒนาขึ้นมา นั้นเป็นเชื้อโรคร้ายที่เกาะกินมนุษย์เรามากเข้าไปทุกที

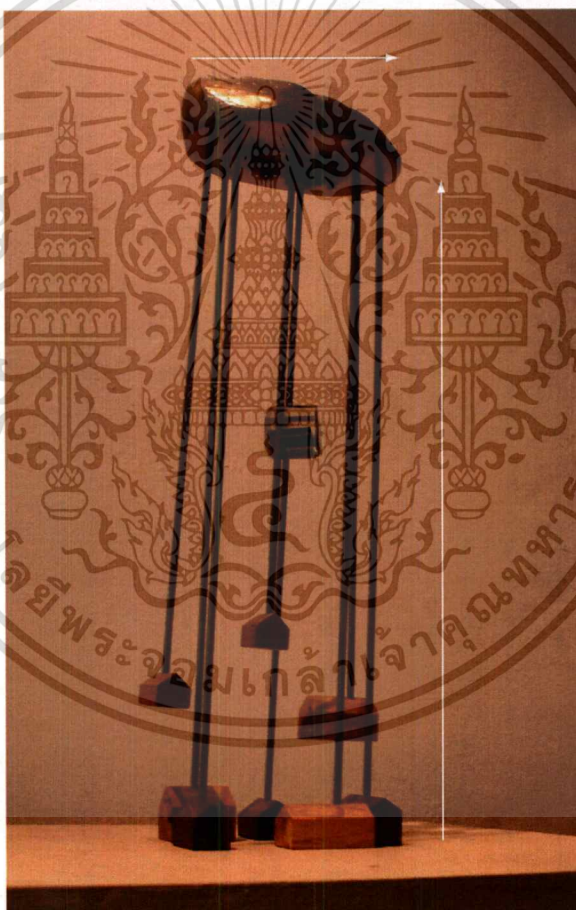


4.4 วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 5-6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 5-6

ผลงานชิ้นนี้ข้าพเจ้าได้นำเอาสัญลักษณ์ของบันไดเข้ามาใช้เหมือนดินแต่ผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้นำเอาแผงวงจรและลักษณะของสีที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวเข้ามาทำงานด้วย ชิ้นส่วนคอมพิวเตอร์หรือแผงวงจรข้าพเจ้านำเอาไปฝังไว้บนส่วนหัวตรงโบนหน้า ซึ่งข้าพเจ้าต้องการ แสดงให้เห็นถึงการเข้ามากลืนกินของเทคโนโลยี สังคมเราขาดมันไปไม่ได้มันเปรียบเหมือนสมอง ของมนุษย์เราในปัจจุบัน มนุษย์เราใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาทำงานจนบ้างที่เราไม่สามารถที่จะคิดได้ เองอีกต่อไป มนุษย์เราใช้สิ่งๆนี้จนเกินความจำเป็น จนเราลืมความเป็นธรรมชาติของมนุษย์เองไป แล้ว และลักษณะของเส้นที่พุ่งนำสายตาขึ้นไปข้าพเจ้าต้องการแสดงให้รูปโบนหน้าซึ่งข้าพเจ้า ต้องการเน้นถึงการกลืนกินของเทคโนโลยีในชีวิตของสังคมมนุษย์ในปัจจุบัน

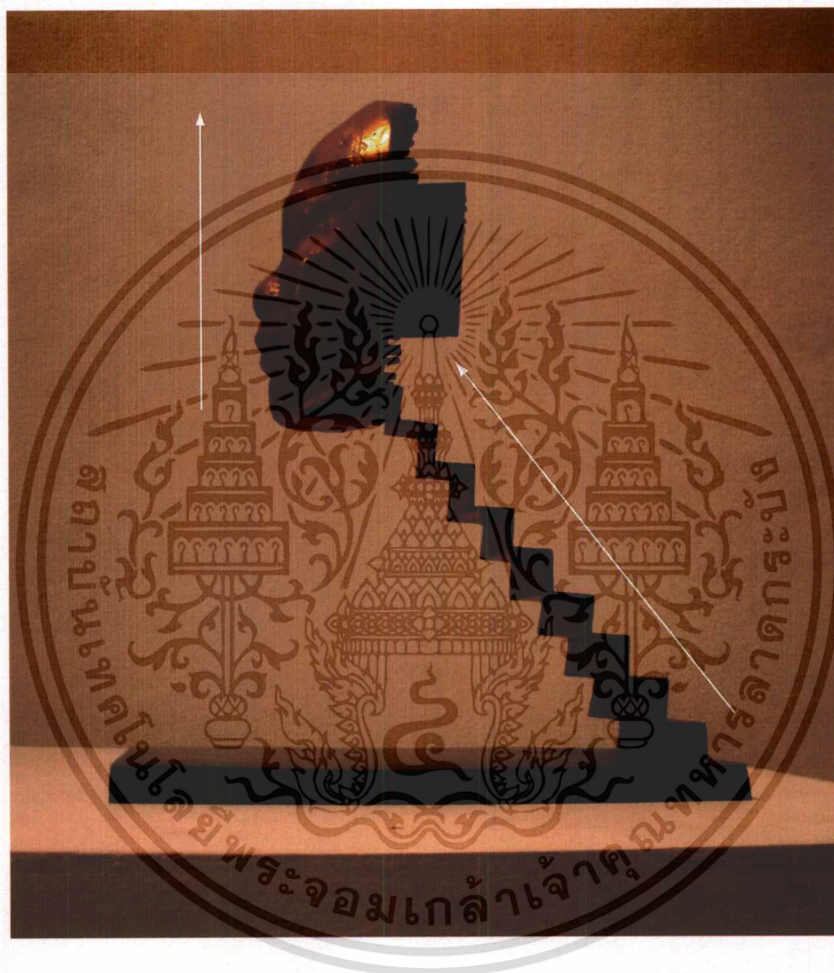


4.5 วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 7

การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ข้าพเจ้ายังคงใช้ใบหน้าของมนุษย์กับการฝังแฝงวงจรคอมพิวเตอร์ ลักษณะของโครงสร้างของงานเป็นตรงตั้งขนานกับพื้น ยกใบหน้าแฝงวงจรไว้ด้านบนด้วยเส้นตรงแนวตั้งและด้านล่างเป็นรูปทรงบ้านซึ่งข้าพเจ้าต้องการแสดงถึงความมีพลังอำนาจของเทคโนโลยีในปัจจุบันที่สามารถครอบคลุมได้ในทุกๆพื้นที่ของมนุษย์



4.6 วิเคราะห์โครงสร้างผลงานชิ้นที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นที่ 8

ผลงานชิ้นนี้มีลักษณะโครงสร้างของเส้นทแยงพุ่งขึ้นไปโดยใช้สัญลักษณ์ของบันไดการเดินทางไปข้างหน้า และมีรูปใบหน้าที่มีแสงวงจรมองอยู่ด้านบนสุด อีกทั้งข้าพเจ้าได้นำเอารูปทรงบานประตูเข้ามาผสมเข้าไปในผลงานชิ้นนี้เพราะข้าพเจ้าต้องการแสดงออกถึงการเปิดรับของมนุษย์ต่อเทคโนโลยี

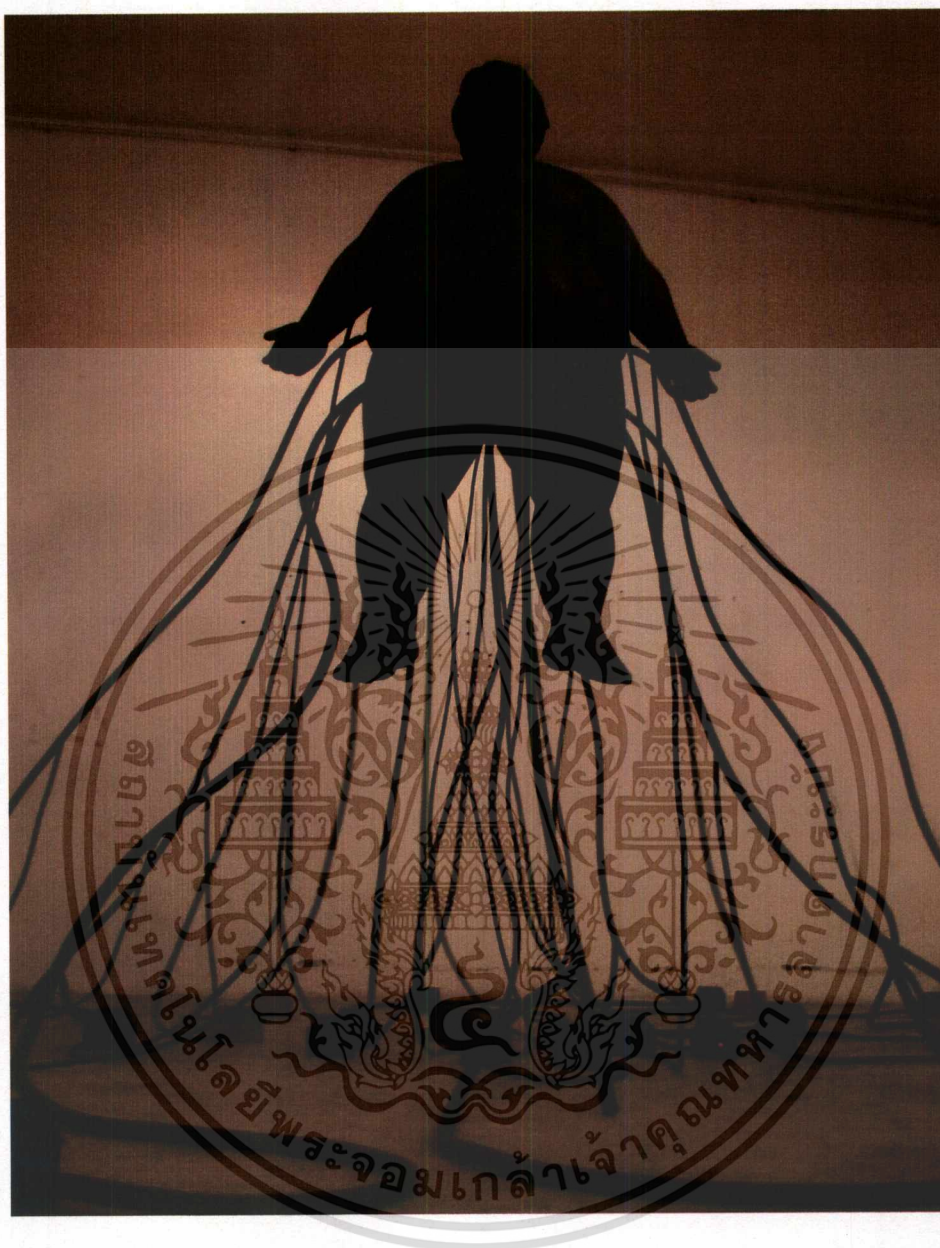
4.3 สรุปการวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าต้องการสะท้อนถึงสภาพของสังคมกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต โดยข้าพเจ้าใช้วิธีการบอกเล่าเรื่องราวผ่านธาตุทางทัศนศิลป์ ซึ่งได้มีการพัฒนาและแก้ปัญหาอย่างต่อเนื่อง

การแสดงออกโดยการกรใช้วัสดุ สัญลักษณ์ กับ รูปทรงของมนุษย์ ที่ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเป็นหลักการ แสดงออกให้สอดคล้องกับความรู้สึก และเนื้อหาทางความคิดจนเกิดผลงานที่มีความสมบูรณ์ทั้งในด้านองค์ประกอบและการแทนค่าความหมายได้ตรงตามแนวความคิด ซึ่งข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น จนเกิดความมั่นใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

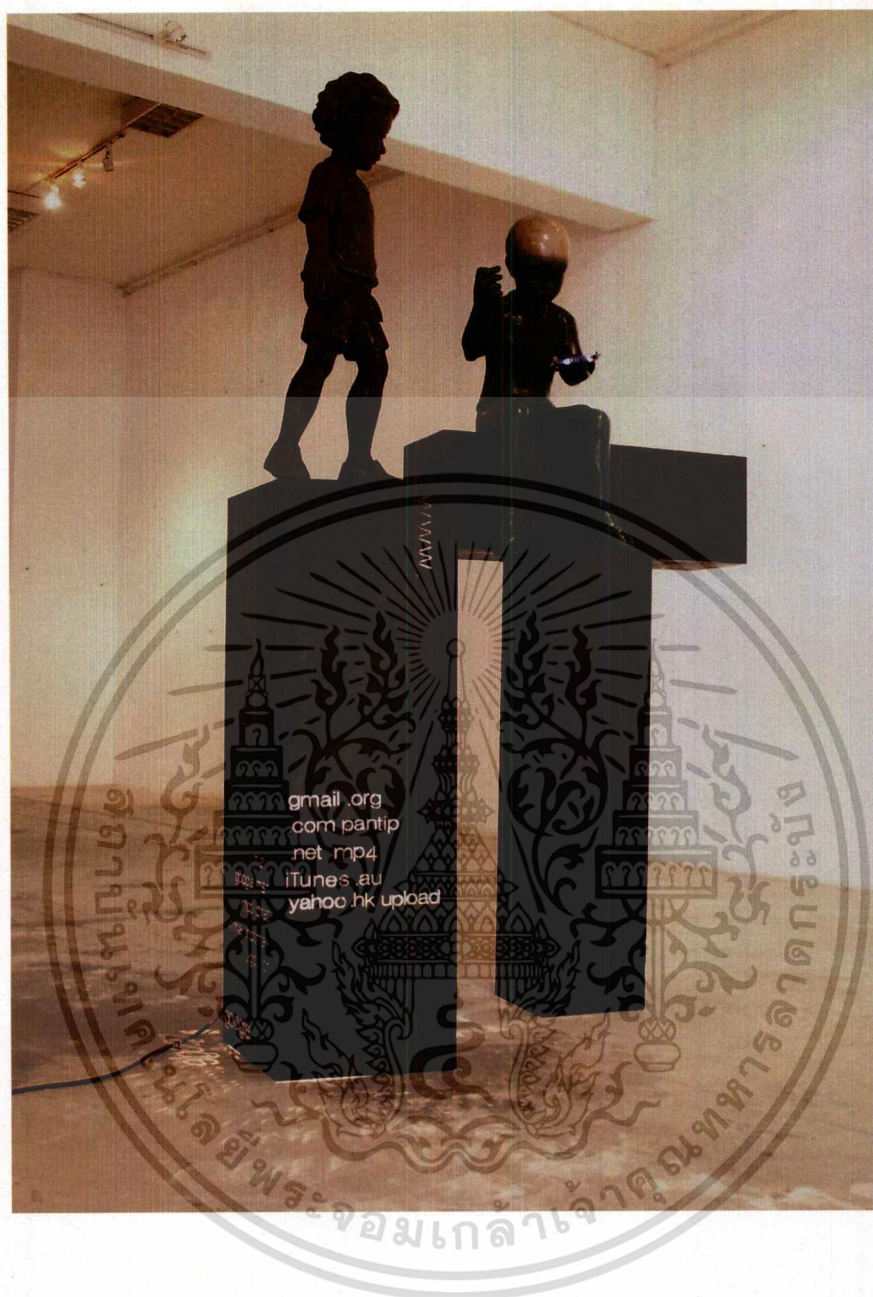


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



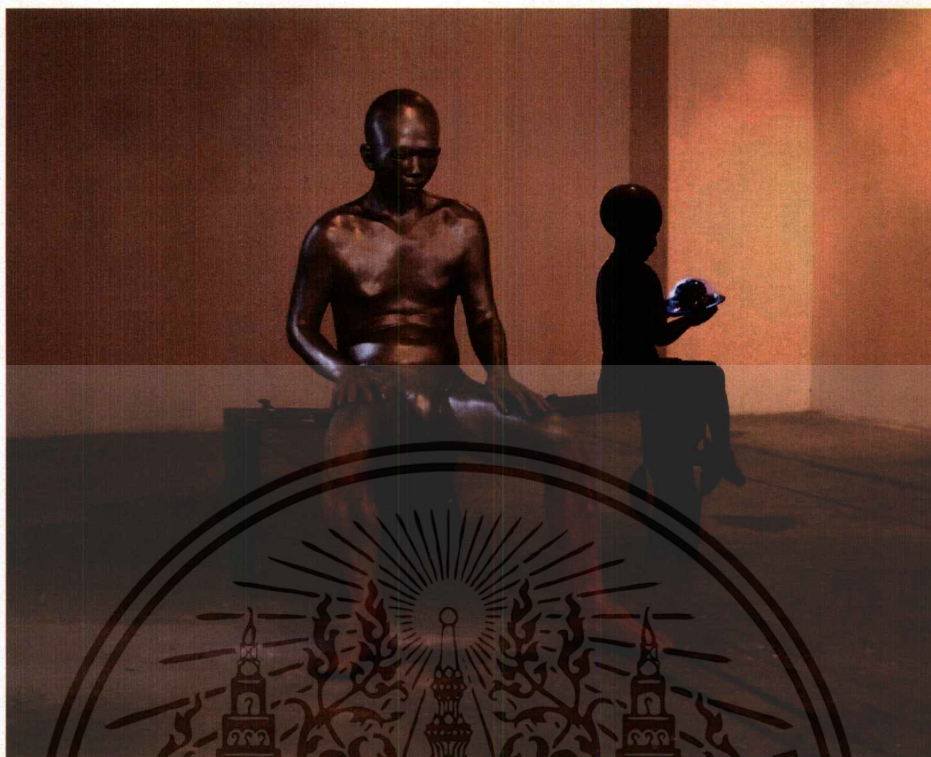
4.7 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



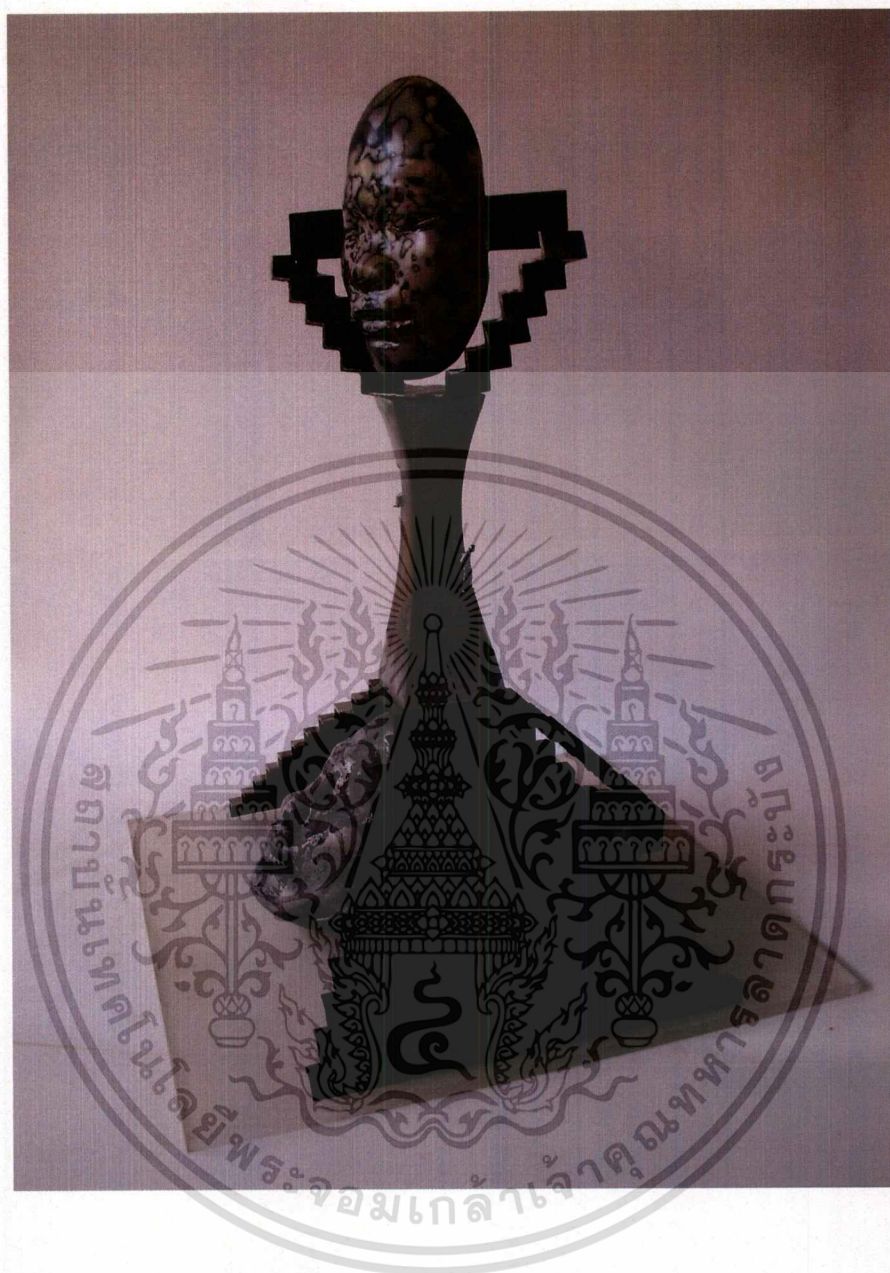
4.8 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



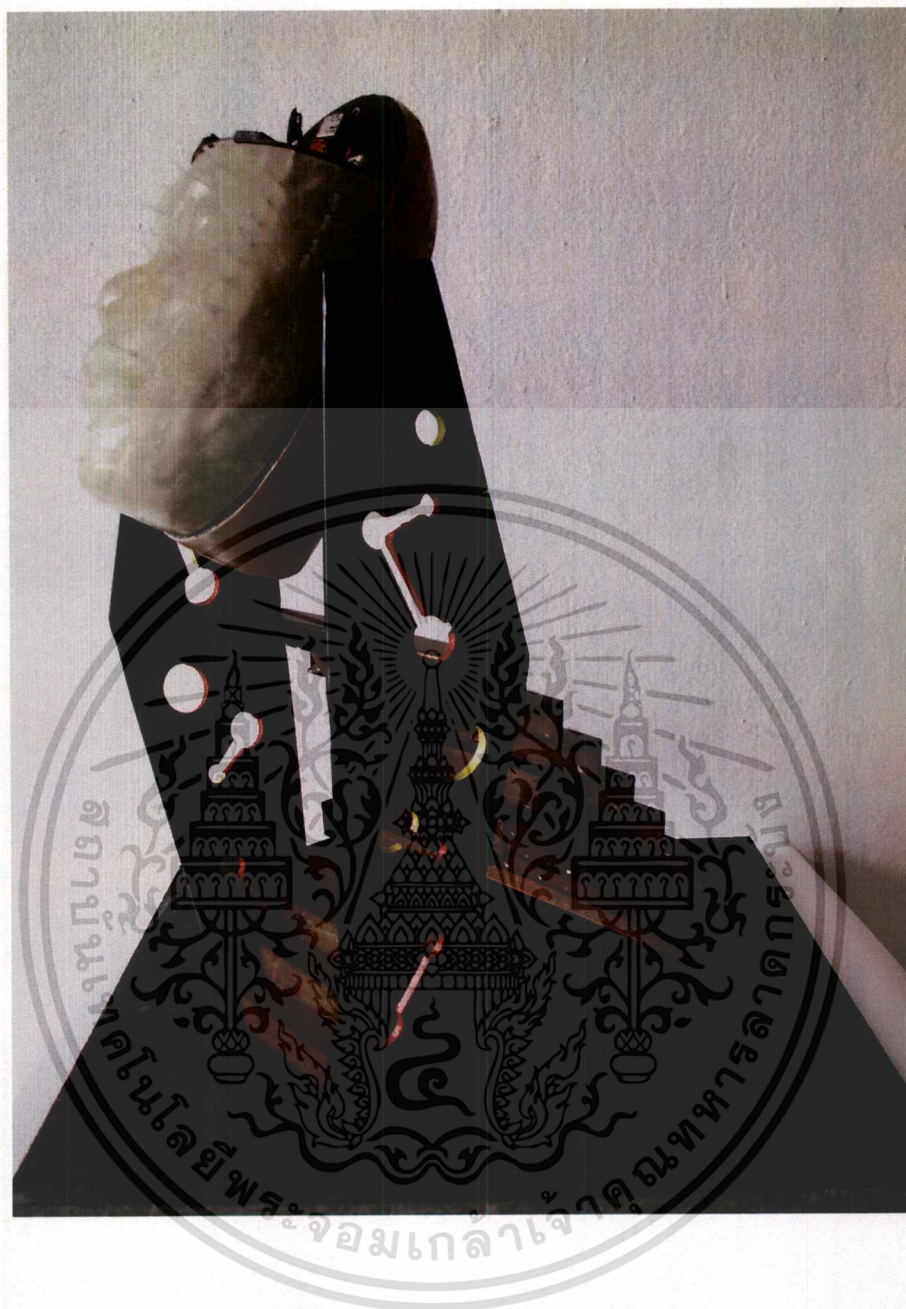
4.9 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



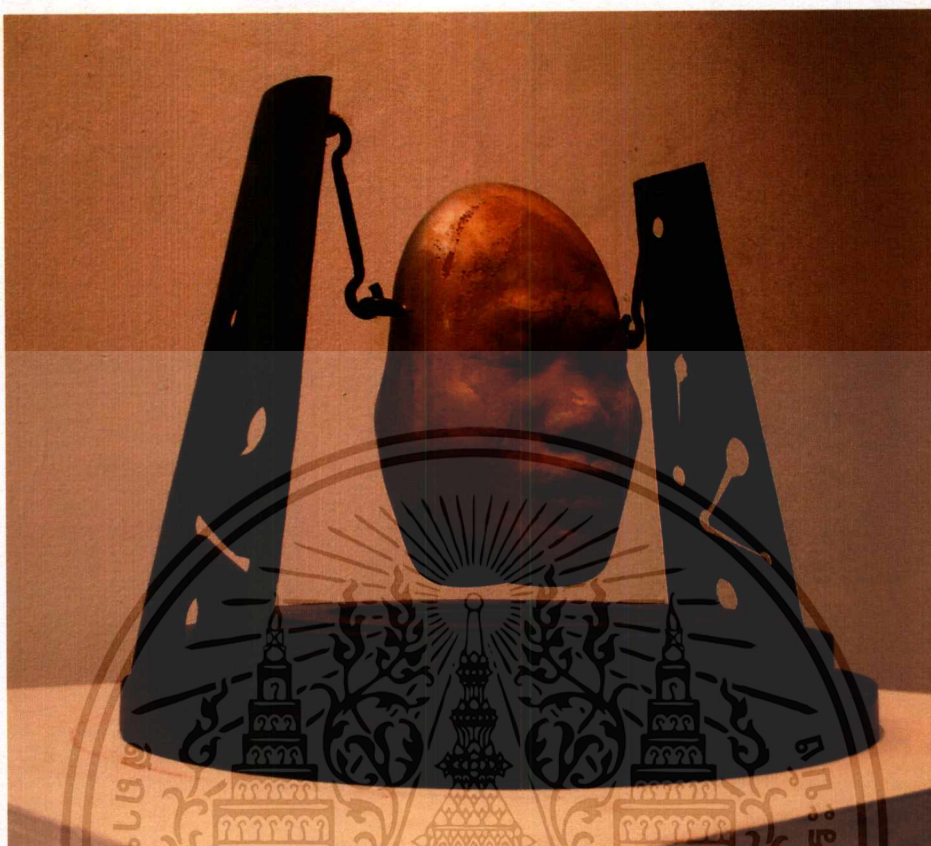
4.10 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



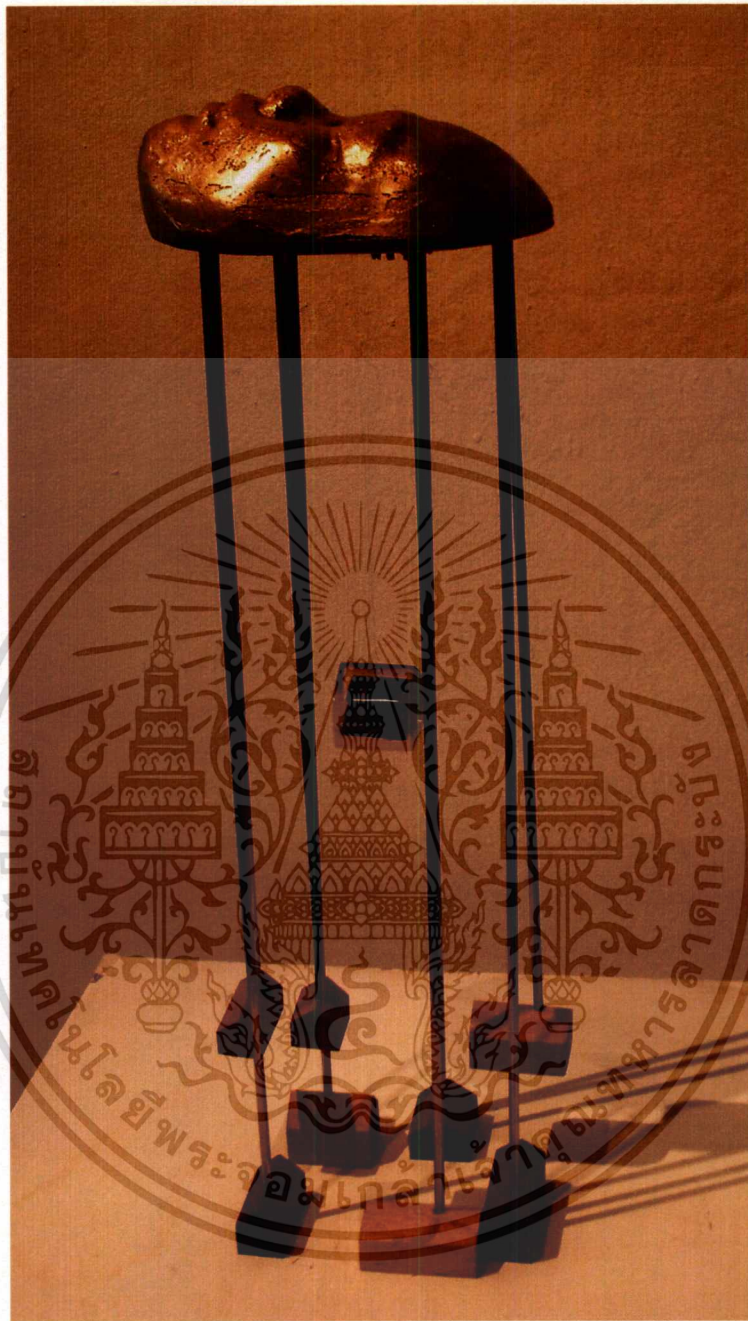
4.11 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



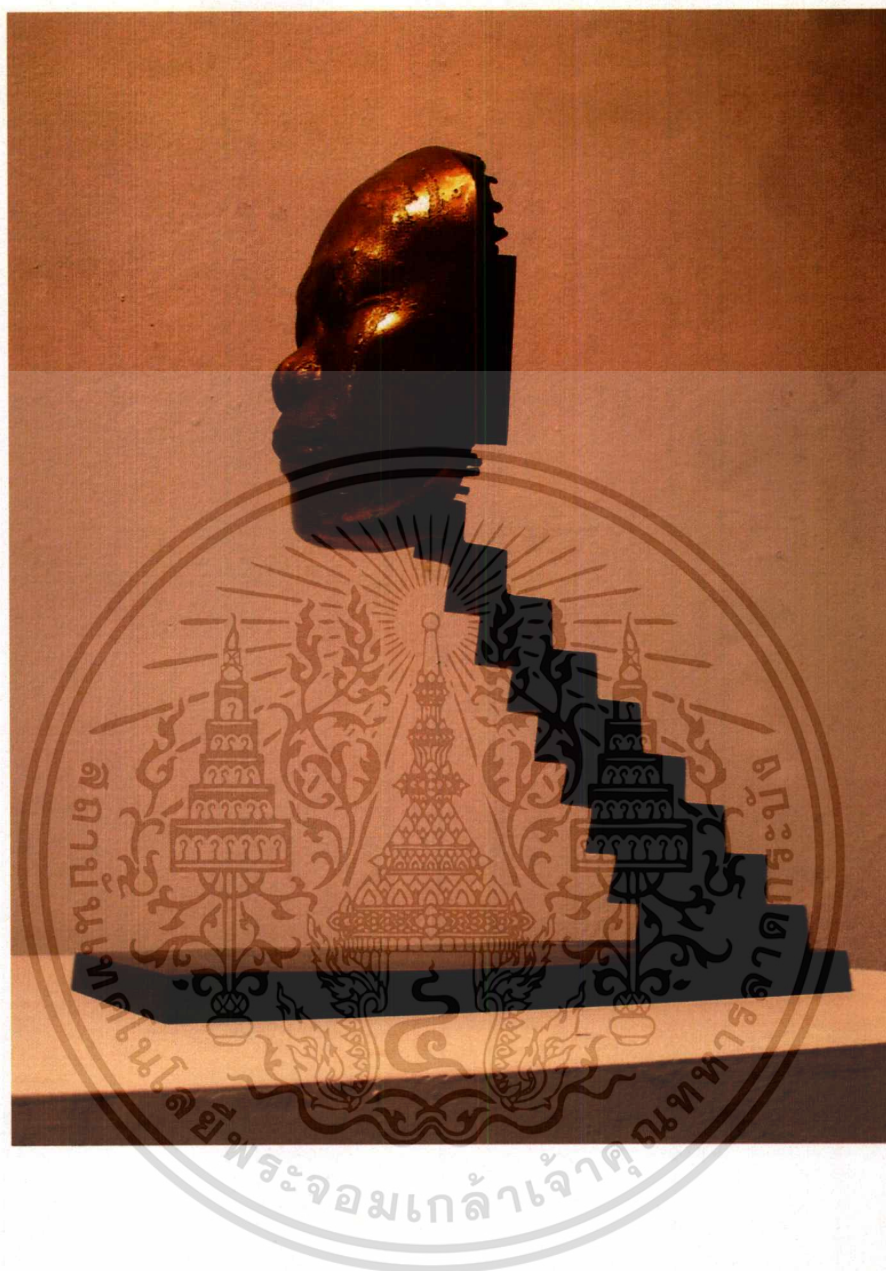
4.12 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.13 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM จีนที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.14 ผลงาน SITUATION OF HUMAN SOCIETY.COM ชั้นที่ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการสร้างสรรค์และข้อเสนอแนะ

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง **สภาวะสังคมมนุษย์ ดอท คอม** ซึ่งข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นต่อตัวข้าพเจ้าเอง หรือต่อสังคมของกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเหล่านั้นได้แสดงให้เห็นแนวโน้มของมนุษย์เรา ณ. ปัจจุบันนี้ เราไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-MAIL) คั่นคว่า หรือ พักผ่อน บันทึกลง แต่เป็นการปรับตัวในการใช้อินเทอร์เน็ตในการดำเนินวิถีชีพ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะสังคม ดิจิทัล

อินเทอร์เน็ต คือสิ่งที่มีคุณประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเยาวชนแต่ก็แฝงด้วยโทษมหันต์เช่นกัน เนื่องจากโครงข่าย อินเทอร์เน็ตเป็น โครงข่ายที่เปิดให้ทุกคนมีสิทธิใช้กันอย่างเสรี จึงย่อมมีผลกระทบทั้งแง่ดีและร้าย วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของมนุษย์อินเทอร์เน็ต ไม่แตกต่างไปจากเทคโนโลยีอื่นๆ คือ เป็นเพียงเครื่องมืออย่างหนึ่งของพวกเรา การควบคุมจัดการจึงตกอยู่กับพวกเราทุกคน ที่ต้องคำนึงถึงจรรยาบรรณและความรับผิดชอบ ในการใช้อินเทอร์เน็ตให้ถูกต้องตามครรลองคลองธรรม

ในการสร้างสรรค์ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้ามีความคิดว่า บทบาทหรือพฤติกรรมของเยาวชนที่ติดอินเทอร์เน็ตย่อมมีเหตุที่มาของบทบาทนั้น ไม่สำจะเป็นสภาวะทางจิต อารมณ์พื้นฐาน และบริบทของสิ่งแวดล้อมของเยาวชนนั้นๆ ซึ่งกลุ่มของสังคมเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมาก และในปัจจุบันสังคมมีค่านิยมสนับสนุนให้เยาวชนใช้คอมพิวเตอร์ โดยยังไม่ได้ตระหนักถึงผลดีผลเสียของเทคโนโลยีเพียงพอ และยังไม่ได้เตรียมเยาวชนให้พร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเสียก่อน จึงก่อเกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย ปัญหาหรือโรคทางจิตเวชมีตามาสู่เยาวชนที่ติดอินเทอร์เน็ต มักมีปัญหาด้านอารมณ์ และพฤติกรรม เช่น อารมณ์ซึมเศร้า พฤติกรรมคือ ต่อต้าน ก้าวร้าว หนีออกจากบ้าน สิ่งเหล่านี้นำไปเป็นปัญหาต่อสังคมอย่างมาก และกลายเป็นปัญหาของสังคมต้องรีบเร่งแก้ไข

ข้าพเจ้าจึงนำมาเป็นเรื่องราวเนื้อหาในการสร้างสรรค์ ผลงานวิทยานิพนธ์นี้มาเป็นการชี้นำ กระตุ้นเตือน ตลอดจนการสร้างแง่มุมอีกมุมหนึ่งของความคิดข้าพเจ้า ในแง่มุมของการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ซึ่งสะท้อนผลอันเลวร้ายที่เกิดขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนถึงปัญหาสภาวะสังคมดิจิทัล ในสังคมปัจจุบัน

ในการสร้างสรรค์ของข้าพเจ้า มุ่งแสดงออกตามจินตนาการความรู้สึกของตัวเอง และค้นคว้าศึกษาหาวิธีการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความมีเอกลักษณ์ แต่รูปแบบ (Style) ของผลงานของข้าพเจ้า ยังได้รับอิทธิพลการสร้างสรรค์ที่เป็นแบบอย่างให้ศึกษา วิเคราะห์ เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ วิทยานิพนธ์นี้มี 1 คน คือ Antony ซึ่งเป็นศิลปินที่ข้าพเจ้าได้รับอิทธิพล แต่ข้าพเจ้าไม่ได้นำมาใช้โดยตรง แต่นำมาปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเป็นตัวของตัวเองและสอดคล้องต่อแนวความคิด

กระบวนการสร้างสรรค์เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลนำมาเป็นแรงบันดาลใจ จุดเริ่มต้นของความคิด และทำการวิเคราะห์ข้อมูลให้ได้ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด จนกระทั่งเกิดภาพร่างที่สะท้อนแนวความคิด ภาพร่างที่เกิดขึ้นข้าพเจ้าได้นำมาขยายสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานประติมากรรมสื่อประสม ด้วยเทคนิควิธีการ หล่อไฟเบอร์กลาส เชื่อมเหล็ก รูปแบบในการแสดงออกเป็นลักษณะแนวเหมือนจริง และการใช้วัสดุบ้างประเภทในการแทนความหมาย เช่น ไฟกระพริบ สายไฟ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น เพื่อต้องการแสดงออกถึง ความหมายของเทคโนโลยี

จากความรู้สึกของข้าพเจ้า ที่มีต่อเทคโนโลยีต่างๆ ที่เข้ามามีบทบาท และสร้างผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ นำมาเป็นแนวความคิด และการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมสื่อประสมที่แสดงออกเพื่อแสดงความเป็นเฉพาะตัวดังกล่าว ทำให้เกิดผลงานวิทยานิพนธ์ศิลปะจำนวน 7 ชิ้นงานตามวัตถุประสงค์ อย่างน่าพอใจ เป็นการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่สะท้อนถึงสภาวะสังคมยุคใหม่ ในรูปแบบผลงานศิลปกรรม และสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง คือการค้นพบแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถพัฒนาต่อไป และอาจจะเป็นแนวทางแก่ผู้ที่สนใจที่จะศึกษาผลงานศิลปะต่อไป อันจะเป็นการขยายขอบเขตการสร้างสรรค์ให้แพร่หลายยิ่งขึ้นไป

5.1 ข้อเสนอแนะ

จากประสบการณ์ที่ข้าพเจ้าได้รับจากการสร้างสรรค์วิทยานิพนธ์ชุดนี้ มีข้อเสนอแนะแก่ผู้ที่มีความสนใจในการสร้างสรรค์โดยใช้เรื่องราวของสังคมนำไปเป็นข้อคิดดังนี้

ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีการนำเรื่องราวเหตุการณ์ร่วมสมัย ซึ่งเป็นเรื่องราวที่สังคมรับรู้ นั้น มีข้อดีและข้อเสีย ส่วนของข้อดีคือ ผู้ชมเกิดการรับรู้และเข้าใจในการแสดงออกของตัวศิลปินได้ดี ทำให้การสื่อสารระหว่างศิลปินและผู้ชมง่ายขึ้น ส่วนข้อเสีย ส่วนของเรื่องราวที่มีความโดดเด่นทำให้ศิลปินเกิดการมุ่งเน้นเสนอถึงเรื่องราวข้อเท็จจริงมากเกินไป จนทำบ้างที่ขาดทัศนคติความเป็นตัวเองไปจนทำให้กรรมวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้อยลงไป ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแนวทางนี้ตัวศิลปินเองต้องคำนึงถึงตัวเรื่องราวและการแสดงออกแนวทางศิลปะต้องทำให้เกิดความสมดุลให้มากที่สุด

ผลงานวิทยานิพนธ์ชุดนี้ข้าพเจ้าได้มีการวางแผนแนวทางการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน จน
 ลุล่วงสำเร็จตามเป้าหมาย 8 ชั้น โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์ พัฒนา ปรับปรุงจนข้าพเจ้ารู้สึกถึง
 ความมั่นใจว่าผลงานชุดนี้จะสามารถเป็นแนวทางของการพัฒนาผลงานให้ก้าวหน้าต่อไปใน
 อนาคต และข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างสูงว่าเอกสารชุดนี้จะก่อเกิดคุณประโยชน์ต่อที่มีความสนใจที่จะ
 ค้นคว้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

พิชิต เลี่ยมพิพัฒน์. 2548. เครื่องประดับ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: หจก. ป. สัมพันธ์พาณิชย์

อลิตา จันฝิ่งเพ็ชร. 2549 เอกสารประกอบการสอนรายวิชา Art in Concept. ระดับมหาวิทยาลัย สจล. กรุงเทพฯ

เด็กไทยวัยเน่ตกับการเรียนรู้เพื่ออนาคต. จุฬากรณั มาเสถียรวงศ์ พัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย . เว็บไซต์ มหาลัยเที่ยงคืน. 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2547. ลำดับ 468 (<http://www.midnightuniv.org/midnight2545/document9751.html>)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ตฤณ กิตติการอำพล

ที่อยู่: 39/1-2 ถนน สุวรรณศร อ. เมือง จ. สระแก้ว

ceasar_kai@hotmail.com

การศึกษา

- ศป.บ สาขา ประติมากรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- Certificate in Applied Arts
Holmesglen Institute of TAFE, Melbourne, Australia (2005)
- ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ (ประติมากรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปัจจุบัน

- 2550 - ปัจจุบัน อาจารย์พิเศษ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรุงเทพฯ

การแสดงผลงานเดี่ยว

- 2005, MEMORY OF HOME, CUSP Gallery, Melbourne Australia
- 2005, FROM MY BODY, Vanguard Gallery, Melbourne Australia

การแสดงผลงานกลุ่ม

- แสดงงานภาพพิมพ์ ๓. ประเทศ ญี่ปุ่น
- แสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ ครั้งที่ 12, 13
- แสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยของธนาคารกสิกรไทย ครั้งที่ 17, 18
- แสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัยแห่งชาติ ครั้งที่ 41, 42, 43, 53
- แสดงงานศิลปกรรมร่วมสมัย ปตท หัวข้อ ป่าเขาลำเนาไพร สายใยแห่งชีวิต
- Celebrity the King: Arts Exhibition at Seacon Square
- Technology for Humankind, Celebrity the King, Arts Exhibition at KMIT'L
- แสดงงาน 10 ปี วิจิตรศิลป์ ศิลปะเคียงคู่เทคโนโลยี ๓ เดอะสโตนแกลเลอรี กรุงเทพฯ
- การแสดงผลงานมหกรรมศิลปะเฉลิมพระเกียรติในวโรกาสฉลองสิริราชสมบัติครบรอบ 60 ปี ณ ศูนย์การค้าซีคอนสแควร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- แสดงงาน อมตะ อาร์ต อวอร์ด ครั้งที่ 3
- Experiment Video Art 4 Exhibition Thai-European Friendship 2007
- 2007, Mini Sculpture II
- 2007, แสดงงานนิทรรศการชนบทศึกษาวิถีชุมชนไทยพวน-ไทยยวนสุโขทัย ณ.ออนอาร์ต
- 2008, Art Exhibition by Members of Bunditpattanasilpa Institute

รางวัลเกียรติประวัติ

- รางวัลเกียรติคุณนิยมนับ 2 เหรียญเงิน ประเภทสื่อประสม การแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 53
- รางวัลเกียรติคุณนิยมนับ 3 เหรียญทองแดง ประเภทประติมากรรม การแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 42
- รางวัลอันดับ 2 จากการประกวดศิลปกรรม หัวข้อ เยาว์ชนรักเจ้าพระยา

ทุน

- ได้รับทุนการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯลาดกระบัง (2537-2539)
- ได้รับทุนการศึกษา Boonrod Brewery (2537-2539)
- ได้รับทุนการศึกษา กระจกไทย Azahi (2537-2539)
- ได้รับทุนกรีฑาสโมสร (2006-2007)
- ได้ทุนมูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรมติณสูลานนท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้