

การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภค

นางสาว ชุติมา แป้นเหมื่อน

ศิลปนิพนธ์ฉบับที่ ๓๕๗ เสร็จสิ้นของภาควิชาบริหารธุรกิจ คณะเศรษฐศาสตร์

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556 - 2557

การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภค

Consumer Behavior Changes

นางสาวชุติมา เป็นเหมือน

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพพิมพ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556-2557

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
ศิลปนิพนธ์ ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

.....คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วุฒิกร คงคา) ประธานกรรมการ


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี)

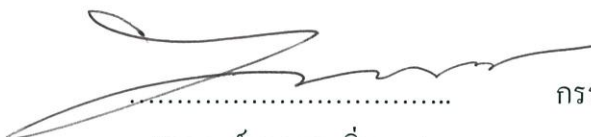

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุรพงษ์ สมสุข)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร วิชาชีวะ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ธนสาร พัฒนสุทธิชิตกุล)


..... กรรมการ
(อาจารย์ธนอมนวล เดชาคณีวงศ์)


..... กรรมการ
(อาจารย์พัชชา แก้วทองตาล)


..... กรรมการและเลขานุการ
(อาจารย์ยุทธนา นิ่มเกตุ)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภค Consumer Behavior Changes
ชื่อ	นางสาวชุติมา เป็นเหมือน
รหัสนักศึกษา	53020421
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556-2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์กันจณา คำโสภี

บทคัดย่อ

สังคมที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วกับการรับค่านิยมและวัฒนธรรม ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ มากมาย พฤติกรรมของคนเมืองมีลักษณะคล้ายกันและบทบาทหน้าที่ที่ไม่ต่างกัน เทคโนโลยีสมัยใหม่มีการขยายตัวเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคในปริมาณมากและมากเกินไป ความจำเป็น ผู้คนต่างขวนขวายหาสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อตอบสนองค้นหาของตนเอง ไม่ว่าจะเยาวชนหรือผู้ใหญ่ก็มีพฤติกรรมเช่นเดียวกันหมด ความเป็นอัตลักษณ์ถูกเปลี่ยนโดยสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองที่มีการพัฒนาอยู่เรื่อย ๆ และถูกแทรกซึมโดยไม่รู้ว่าการกระทำหรือพฤติกรรมที่ทำเป็นชีวิตประจำวันนั้นเปลี่ยนไป คนปัจจุบันมีค่านิยมทางวัตถุเพิ่มขึ้นจากการโฆษณาชวนเชื่อ และการทำตัวให้กลมกลืนกับการดำเนินวิถีชีวิตในแบบสังคมเมือง

ทั้งนี้ ในความนิยมด้านของความทันสมัยที่เกิดขึ้น ก็มีปัจจัยอีกด้านหนึ่ง คือ เกิดจากการเลียนแบบของอีกคนผู้หนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกันหมด จากผู้ใหญ่สู่เด็ก คนที่เป็นผู้นำหรือนักแสดงตามโทรทัศน์ เพราะปัจจุบันนี้ด้านเทคโนโลยีมีความก้าวหน้า จึงทำให้มีความรวดเร็วและง่ายต่อการสื่อสาร

จากการพบเห็นจากสิ่งรอบข้าง ผู้คนต่างใช้ชีวิตและมีพฤติกรรมที่เหมือนกันหมด โดยไม่สนใจสิ่งรอบตัว เหมือนการกระทำนี้ได้ถูกปลูกฝังจนเคยชินและเป็นการสร้างวัฒนธรรมขึ้นใหม่จากพฤติกรรมของคนในสังคมเมือง

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์กัญญา คำโสภี ตลอดจนคณาจารย์ทุกท่านอันได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์คณากร คชาชีวะ อาจารย์ถนอมนวล เดชาคนิวงศ์ และอาจารย์ชนสาร พัฒนสุทธิชลกุล ที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำชี้แนะ สนับสนุนการสร้างสรรคผลงาน ตลอดจนถ่ายทอดให้ความรู้และประสบการณ์อันดีแก่ข้าพเจ้า

ขอขอบคุณพี่น้องและเพื่อนร่วมรุ่นศิลปกรรม สาขาภาพพิมพ์ที่ให้คำปรึกษา และความช่วยเหลือในการสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านมา

สำหรับคุณงามความดีอันใดที่เกิดจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอมอบให้กับบิดามารดา ซึ่งเป็นที่รักและเคารพยิ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ที่เคารพทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ข้าพเจ้ามาจนตลอดจนถึงทุกวันนี้

ชุตินา เป็นเหมือน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญของโครงการ	2
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	5
2.1 ที่มา	5
2.2 อิทธิพลที่ได้รับ	18
2.3 แนวความคิดในการสร้างสรรค์	23
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	25
3.1 ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	25
3.2 กระบวนการสร้างงาน	37
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	44
4.1 วิเคราะห์ทัศนธาตุ	44
4.2 วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ	48
บทที่ 5 บทสรุป	54
บรรณานุกรม	56
ภาพผลงานศิลปะ	57
ประวัติผู้เขียน	63

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 Shopping Totem	18
2.2 Neoliberal Totem	19
2.3 Plastic Totem	20
2.4 Beer Can Totem	20
2.5 Toy Totem	21
2.6 Car Culture Totem	21
3.1 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1	24
3.2 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2	25
3.3 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3	25
3.4 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4	25
3.5 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5	25
3.6 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1	27
3.7 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2	27
3.8 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3	28
3.9 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4	28
3.10 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 5	28
3.11 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1	30
3.12 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2	30
3.13 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3	31
3.14 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4	31
3.15 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 5	31
3.16 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 1	33
3.17 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 2	33
3.18 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 3	34
3.19 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 4	34
3.20 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 5	35
3.21 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 8	35
3.22 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 7	35

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.23 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 8	35
3.24 กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม	38
3.25 กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม	38
3.26 กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม	38
3.27 กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม	38
3.28 กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม	39
3.29 กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม	39
3.30 วิธีการการกัดกรด	39
3.31 วิธีการการกัดกรด	40
3.32 วิธีการการกัดกรด	40
3.33 วิธีการการกัดกรด	40
3.34 วิธีการการกัดกรด	41
3.35 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	41
3.36 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	41
3.37 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	41
3.38 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	42
3.39 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	42
3.40 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	42
3.41 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	42
3.42 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	43
3.43 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	43
3.44 กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ	43
4.1 รูปทรง	44
4.2 ลักษณะผิว	45
4.3 ลักษณะผิว	45
4.4 ลักษณะผิว	45
4.5 สี	46

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.6 สี	46
4.7 น้ำหนัก	47
4.8 เส้น	47
4.9 ความกลมกลืน	48
4.10 ความหลากหลาย	49
4.11 ความสมดุล	50
4.12 สัดส่วน	51
4.13 ความเป็นเด่น	52
4.14 พื้นที่ว่าง	53

บทที่ 1

บทนำ

โลกในปัจจุบันยังมีการเปลี่ยนแปลงหรือมีการพัฒนาขึ้นไปตามกาลวันและเวลา ซึ่งภายในโลกยังมีเมืองและสังคมมากมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาเช่นกัน การพัฒนาอย่างต่อเนื่องนี้ทำให้สังคมในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอย่างมากและนั่นยังส่งผลถึงชีวิตประจำวันของคนในสังคมซึ่งเป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม

พฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมนั้น มีความสำคัญต่อสังคมในปัจจุบันและอนาคตเป็นอย่างมาก เมื่อเปรียบเทียบกับเมื่อครั้งอดีตที่ในเรื่องของเทคโนโลยียังไม่ก้าวหน้าอย่างเช่นเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้ ด้วยกาลเวลาและสิ่งแวดล้อมที่แปรเปลี่ยนไปจึงเห็นได้ว่าผู้คนต่างก็ใช้ชีวิตประจำวันอย่างปกติแต่ได้นำเอาเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาร่วมกับการใช้ชีวิตประจำวันด้วย ซึ่งพฤติกรรมของคนในปัจจุบันนี้ถูกแทรกซึมจนทำให้เกิดพฤติกรรมของความเคยชินและติดจนเกิดเป็นนิสัย ตั้งแต่ผู้ใหญ่และยังส่งผลถึงเยาวชนอีกด้วย การเลี้ยงดูโดยการเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้กับเด็กนั้นอาจส่งผลทำให้การพัฒนาของสมองที่ช้าและอาจส่งผลเสียอีกมากมายในอนาคตได้

ความสำคัญของโครงการ

สังคมเมืองปัจจุบันนี้ เป็นยุคของความทันสมัยและเทคโนโลยีนวัตกรรมใหม่ๆ ที่มีบทบาทมากขึ้นภายในสังคม ทำให้พฤติกรรมในเรื่องของการใช้ชีวิตประจำวันและในด้านการบริโภคส่วนมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการทำงาน การเรียน การทำหน้าที่ต่างๆ ต้องใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบ และด้วยมีเรื่องของนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามานั้นทำให้ชีวิตของคนในสังคมมีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น แต่สิ่งไปว่าในความทันสมัยอาจละเลยความเป็นตัวของตัวเองไปและยังส่งผลเสียต่อตนเองอีกมากมาย ปัจจัยอีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในสังคมคือ ค่านิยม ในค่านิยมเป็นสิ่งที่สังคมถือว่ามีค่าพึงปรารถนาต้องการให้เป็นเป้าหมายของสังคมและปลูกฝังให้คนในสังคมนั้นยึดถือปฏิบัติเป็นเป้าหมายในการดำเนินชีวิต ค่านิยมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเช่นกัน ค่านิยมไทยก็มีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น เช่นนิยมเรื่องของวัตถุที่มีความหรูหราฟุ่มเฟือย มีค่านิยมของชาวตะวันตกเข้ามา จึงทำให้หลายสิ่งหลายอย่างนั้นเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

เรื่องของความทันสมัยในปัจจุบันนี้ ส่งผลมากมายต่อบุคคลในสังคม ความทันสมัยอาจมีข้อดีในเรื่องของความสะดวกสบาย บ่งบอกความก้าวหน้าของโลกการพัฒนาการต่างๆ ที่เปลี่ยนไปเรื่อยๆ ทำให้สิ่งต่างๆ ในด้านการบริโภคอุปโภคพัฒนาตามไปด้วย ในเรื่องของข้อเสียก็มีด้วยเช่นกันเนื่องจากความที่ทันสมัยใหม่ เจริญก้าวหน้าจึงเกิดผลิตภัณฑ์หรือสินค้าด้านอุปโภคบริโภคขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี ด้านอาหาร เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ให้ความอำนวยความสะดวก เพื่อสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภคและตอบสนองความต้องการอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ได้ก่อปัญหามากมายและมีผลกระทบต่อตนเองและสังคมอีกด้วย นอกจากนี้ทฤษฎีการพัฒนาให้ทันสมัยยังเป็นการทำลายวัฒนธรรมชุมชนที่เคยมีมาตั้งแต่อดีต เพราะระบบทุนนิยมเข้ามาทำให้คนติดกระแสบริโภคนิยมมากขึ้น ลอกเลียนแบบตะวันตก เช่นวัฒนธรรมการแต่งกายของวัยรุ่นในปัจจุบันที่ไม่เหลือความเป็นไทยแล้ว เนื่องจากจะแต่งตัวแบบตะวันตก ใส่เสื้อสายเดี่ยว กางเกงขาสั้น และอีกไม่นานประเพณีเก่า ๆ ก็คงสูญสิ้นไป เนื่องจากคนสมัยใหม่มีแนวความคิดแบบทันสมัยมองวัฒนธรรมประเพณีเก่า ๆ ว่าล้าสมัย ไม่ช่วยกันอนุรักษ์ไว้ ความดั้งเดิมคงจะถูกทำให้หมดไปโดยมีความทันสมัยเข้ามาแทนที่

ดังนั้นจึงเห็น ได้ว่าการพัฒนาให้ทันสมัยมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือทำให้เกิดการขยายตัวของเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว มีความสะดวกสบาย ข้อเสียคือทำลายวัฒนธรรม และเกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างคนรวยกับคนจน

ที่มาของลักษณะของสังคมไทย

ลักษณะของสังคมไทยเป็นชาติที่มีวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมาเป็นเวลานาน ลักษณะของสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปตามปัจจัยต่างๆ ตลอดเวลา

1. สังคมไทยเป็นสังคมเกษตรกรรม ซึ่งเป็นอาชีพหลักทางเศรษฐกิจไทยมาตั้งแต่เดิม ทั้งยังเป็นอาชีพที่สร้างรายได้ให้กับประชากรส่วนใหญ่ของประเทศ ลักษณะของสังคมเกษตรได้หล่อหลอมชีวิตจิตใจของคนไทยให้รักอิสระอยู่อย่างเรียบง่าย มีจิตใจอ่อนโยนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่ผู้อื่นและกัน แม้วิถีชีวิตในปัจจุบันจะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ที่มีการแข่งขันกันมากขึ้นก็ตาม

2. สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความผูกพันในระหว่างเครือญาติกันอย่างใกล้ชิด ทั้งนี้เนื่องจากการที่สังคมไทยเป็นสังคมเกษตร จึงจำเป็นต้องอาศัยแรงงานของคนในครอบครัวเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ครอบครัวของคนไทยแต่เดิมเป็นครอบครัวใหญ่

3. สังคมไทยเป็นสังคมที่ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา และขนบธรรมเนียมประเพณีทางพุทธศาสนา มีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนไทย

4. สังคมไทยเป็นสังคมที่ทำให้ความสำคัญในเรื่องอาวุโส ให้เกียรติยกย่องผู้ใหญ่ หรือผู้ที่อาวุโสกว่า ซึ่งนับถือเป็นลักษณะเด่นของสังคมไทยซึ่งจะพบเห็นได้ในทุกกลุ่มทุกชั้น โดยพ่อแม่ผู้ปกครองจะสั่งสอนลูกหลานกันต่อๆ มา ให้เด็กมีสัมมาคารวะต่อผู้ที่อาวุโสกว่า

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อชี้ให้เห็นถึงปัญหาของพฤติกรรมของคนในปัจจุบัน
2. นำเสนอสิ่งที่เกิดขึ้นเพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นจริงภายในสังคม
3. เพื่อศึกษาปัจจัยซึ่งส่งผลกระทบต่อบุคคลกลุ่มนี้
4. ทำให้ผู้คนในสังคมได้ตระหนักถึงสิ่งที่เป็นจริงที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นสิ่งเตือนใจให้ระลึกถึงความถูกต้องและสมควร
5. นำผลงานของการศึกษามาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ 2 มิติ

ขอบเขตของโครงการ

1. ผลงานเป็นภาพพิมพ์พื้นราบ (Lithograph)
2. ผลงานมีจำนวน 5 ชิ้น
 - 2.1 ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร
 - 2.2 ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร
 - 2.3 ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร

2.4 ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร

2.5 ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร

บทที่ 2

ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

ที่มาและแนวความคิด

พฤติกรรม หมายถึง การแสดงและกิริยาท่าทางซึ่งสิ่งมีชีวิต ระบบหรืออัตลักษณ์ประดิษฐ์ที่เกิดร่วมกันกับสิ่งแวดล้อม รวมถึงระบบอื่นหรือสิ่งมีชีวิตโดยรวมเช่นเดียวกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ พฤติกรรมเป็นการตอบสนองของระบบหรือสิ่งมีชีวิตต่อสิ่งเร้าหรือการรับเข้าทั้งหลาย ไม่ว่าจะป็นภายในหรือภายนอก มีสติหรือไม่มีสติระลึก ชัดเจนหรือแอบแฝง และโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ

ปัจจัยด้านชีววิทยา

ในมนุษย์เชื่อกันว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่อยู่ภายใต้การควบคุมของระบบต่อมไร้ท่อและระบบประสาท และเป็นที่เชื่อกันทั่วไปว่าความซับซ้อนในพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตสัมพันธ์กับความซับซ้อนของระบบประสาท โดยทั่วไปแล้วสิ่งมีชีวิตที่มีระบบประสาทซับซ้อนกว่ามีความสามารถสูงกว่าในการเรียนรู้การตอบสนองใหม่ๆ และดังนั้น จึงสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้

พฤติกรรมมีทั้งที่มีมาแต่กำเนิดหรือเกิดจากการเรียนรู้ อย่างไรก็ตามการวิจัยปัจจุบันในโครงการจุลินทรีย์มนุษย์ (Human Microbiome Project) ซึ่งความเป็นไปได้ที่ว่าพฤติกรรมมนุษย์อาจถูกควบคุมโดยองค์ประกอบของประชากรจุลินทรีย์ภายในร่างกายมนุษย์

ปัจจัยด้านจิตวิทยา

พฤติกรรมมนุษย์และพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตอื่นและกลไกสามารถเป็นได้ทั้งที่พบได้ทั่วไป ผิดปกติ ยอมรับได้หรือยอมรับไม่ได้ มนุษย์ประเมินการยอมรับได้ของพฤติกรรมโดยใช้บรรทัดฐานทางสังคมและควบคุมพฤติกรรมด้วยวิธีการควบคุมทางสังคม ในทางสังคมวิทยาพฤติกรรมถูกมองว่าไม่มีความหมาย คือ การไม่ถูกชี้แนะโดยบุคคลอื่นและดังนั้นจึงเป็นการแสดงออกที่พื้นฐานที่สุดของมนุษย์ แม้ว่าพฤติกรรมสามารถมีส่วนในการวินิจฉัยความผิดปกติ อาทิ กลุ่มอาการออทิซึม (Autism Spectrum Disorders) พฤติกรรมสัตว์ได้รับการศึกษาในจิตวิทยา พฤติกรรมวิทยา นิเวศวิทยาพฤติกรรม และชีวสังคมวิทยาเปรียบเทียบตามค่านิยมทางจริยธรรม พฤติกรรมมนุษย์ยังอาจขึ้นอยู่กับพฤติกรรมทั่วไปผิดปกติที่จะยอมรับได้หรือยอมรับไม่ได้ของผู้อื่น

พฤติกรรมกลายมาเป็นแนวคิดที่สำคัญในจิตวิทยาคริสต์ศตวรรษที่ 20 ด้วยการปรากฏขึ้นของ กระบวนทัศน์ ที่รู้จักกันดีในชื่อ “พฤติกรรมนิยม” (Behaviorism) พฤติกรรมนิยมเป็น ปฏิบัติการต่อต้านจิตวิทยาที่ว่าด้วยองค์ประกอบของจิต (Faculty Psychology) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ มองลึกเข้าไปในจิตใจหรือทำความเข้าใจจิตใจโดยปราศจากประโยชน์ของการทดสอบทาง วิทยาศาสตร์พฤติกรรมนิยมตั้งมั่นในการทำงานเฉพาะแต่กับสิ่งที่มองเห็นหรือจับต้องได้ และใน มุมมองแรกเริ่มของจอห์น บี. วัตสัน ผู้ที่ก่อตั้งสาขาวิชาดังกล่าว ไม่มีสิ่งใดจะอนุมานได้ในเรื่อง ธรรมชาติของอัตลักษณ์ที่เป็นก่อให้เกิดพฤติกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงมุมมองของวัตสันต่อมาและ “การวางเงื่อนไขแบบดั้งเดิม” นำไปสู่การเป็นที่นิยมของการวางเงื่อนไขของผลของการกระทำ (Operant Conditioning) หรือ “พฤติกรรมนิยมสุดขั้ว” (Radical Behaviorism)

ปัจจัยด้านสังคมวิทยา

พื้นฐานทางชีววิทยาหรือทางประสาทวิทยา เน้นที่พฤติกรรมของเอกัตบุคคล คือ พฤติกรรม ของคนคนหนึ่ง ที่ไม่สัมพันธ์กับผู้อื่น แต่มนุษย์เป็น สัตว์สังคม มีความต้องการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และ บางกรณีก็จำเป็นต้องอยู่รวมกัน เป็นกลุ่ม เป็นชุมชน เป็นสังคม กระบวนการของกลุ่ม กระบวนการ ทางสังคม และสิ่งแวดล้อม หรือวัฒนธรรม จึงมีส่วนสำคัญใน การกำหนดลักษณะ พฤติกรรมของ มนุษย์ ให้เป็นไปตามสภาพของสังคมได้

1. อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม

บรอนเฟนเบนเนอร์ (Bronfenbrenner cited by Sigelman & Shaffer, 1995, 86) ให้คำนิยามของ สิ่งแวดล้อม ไว้ดังนี้ "สิ่งแวดล้อมได้แก่เหตุการณ์หรือสภาวะใด ๆ ที่อยู่นอกอินทรีย์ที่มีผลต่อหรือ ได้รับผลจาก การกระทำ และ พัฒนาการของมนุษย์" สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ คือ ทุกสิ่งตั้งแต่ โมเลกุลเล็ก ๆ ที่สามารถซึมสู่ กระแสเลือด ของตัวอ่อน ในครรภ์ จนถึงรูปแบบ สถาปัตยกรรม ของ อาคาร ที่อยู่อาศัยเมื่อเติบโตขึ้น และสภาวะแวดล้อมโดยรอบ สิ่งแวดล้อมทางสังคม จะหมายถึงคน อื่น ๆ ทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับตัวเรา และได้รับอิทธิพลบางอย่างจากตัวเรา ด้วย

บรอนเฟนเบนเนอร์ ได้เสนอแนวคิดในการเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมของมนุษย์ กับสิ่งแวดล้อมไว้ เรียกว่า Ecological Approach ในแนวคิดนี้ได้แบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นระบบ ต่อเนื่องกัน แต่ละระบบ มี ปฏิสัมพันธ์ กับบุคคลและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันด้วย ดังนี้

1.1 ระบบจุลภาค เป็นสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ชิดกับตัวที่สุดและให้ประสบการณ์โดยตรง หน่วย แรกที่สุด คือ ครอบครัว ที่พ่อแม่และลูกมีปฏิสัมพันธ์กัน นอกจากนี้ยังมีหน่วยอื่นอีก เช่น ครอบครัว ของญาติ ศูนย์เลี้ยงดูแลเด็ก ห้องเรียน ที่โรงเรียน เป็นต้น ในแต่ละระบบจุลภาคนี้ พฤติกรรมของ เด็กจะกระทบต่อคนอื่น ๆ ซึ่งเขาเหล่านั้น จะส่งผลกระทบต่อเด็กในรูปแบบใหม่ได้ แม้แต่ทารกในครรภ์ ก็อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมารดา แล้วส่งผลย้อนกลับต่ออนาคตของทารกได้ สิ่งแวดล้อมใด ที่คนทุกคนในนั้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ได้ทั่วถึงจัดเป็นระบบจุลภาค

1.2 ระบบปฏิสัมพันธ์ เป็นระบบสิ่งแวดล้อมที่เชื่อมโยงระบบจุดภาคต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน เช่น ความสัมพันธ์ ระหว่าง ญาติพี่น้อง ระหว่าง ครอบครัวและโรงเรียน เด็กที่มีปัญหาที่บ้านจะไปสร้างปัญหาที่โรงเรียน เด็กจากครอบครัวอ่อน มักจะเป็นเด็กเรียบร้อย ที่โรงเรียน เป็นต้น

1.3 ระบบภายนอก เป็นสภาพทางสังคมที่คนเราไม่ได้รับประสบการณ์โดยตรง แต่มีผลกระทบต่อพฤติกรรม หรือ พัฒนาการ ของบุคคล ได้ เช่น ทักษะทางสังคม ความสำเร็จในหน้าที่ การงานของพ่อแม่ มีส่วนใน การจัดประสบการณ์ ที่เหมาะสม ให้ลูก ได้มากหรือน้อย หรือนโยบาย ของรัฐบาล ข้อกำหนด และเครือข่ายทางสังคมระหว่างกลุ่มคน เป็นสิ่งแวดล้อมประเภทนี้

1.4 ระบบมหภาค คือ ระบบใหญ่ที่สุดของสังคม ซึ่งเป็นที่รวมทุกระบบที่กล่าวมาไว้ เกี่ยวเนื่องกัน เป็นวัฒนธรรมใหญ่ และ วัฒนธรรมย่อยของสังคม วัฒนธรรมเป็นการปฏิบัติและแนว ดำเนินชีวิต ซึ่งยอมรับกันในสังคม และ สืบทอดจาก คนรุ่นหนึ่ง ไปยังอีกรุ่นหนึ่ง ได้แก่ ทักษะ เกี่ยวกับ ธรรมชาติของมนุษย์ในแต่ละวัยว่า ควรสอนอะไรให้เด็ก เพื่อทำหน้าที่ในสังคม เมื่อเติบโต เป็นผู้ใหญ่อควรมี ความรับผิดชอบอย่างไรบ้าง แต่วัฒนธรรมก็มีการพัฒนา ไปตามกาลเวลา มี เหตุการณ์สำคัญใน ประวัติศาสตร์ของสังคม เช่น ภาวะสงคราม สภาพเศรษฐกิจ ภัยพิบัติ จาก ธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เราไม่ สามารถสรุปได้ว่า คนในสังคมเดียวกัน จะมี พฤติกรรม เหมือนกันหมด เพราะคนที่เกิด และมีผ่าน ประสบการณ์ต่างยุคสมัย กันจะได้รับ อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม ระดับมหภาคที่แตกต่างกัน

1.5 ระบบเหตุการณ์แวดล้อม เป็นระบบที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของสิ่งแวดล้อมและ การ เปลี่ยนไปของสิ่งแวดล้อม ตลอดช่วงชีวิต ของบุคคล และรวมถึงเหตุการณ์ซึ่งเป็น ประวัติของ บุคคล ผู้นั้นด้วย เช่น อิทธิพลของการหย่าร้าง ที่มีต่อเด็ก ซึ่งนักวิจัยพบว่า การหย่าร้างนั้นจะเกิดผล ทางลบมากที่สุดต่อเด็กในปีแรก มีผลต่อเด็กชาย มากกว่า เด็กหญิง แต่หลังจากการหย่าไปแล้ว ประมาณ 2 ปี เด็กจะเริ่มปรับตัวได้ (Bronfenbrenner cited by Santrock, 1996) ระบบของสิ่งแวดล้อม ที่เสนอโดย บรอนเฟนเบนเนอร์ แต่ละระบบมีส่วนสร้างพฤติกรรม ของบุคคล และอาจถูก เปลี่ยนแปลงได้จากคนในระบบนั้น ๆ ด้วย มนุษย์ที่พัฒนาหรือเติบโตมาจาก สิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน ย่อมมี พฤติกรรม และลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันไปด้วย

ปัจจัยพื้นฐานสำหรับพฤติกรรมมนุษย์ คือ หลักการ หรือความรู้ซึ่งช่วยให้เข้าใจ พฤติกรรม มนุษย์ ได้อ่างแท้จริง ปัจจัยพื้นฐานของพฤติกรรม ที่สำคัญได้แก่ ปัจจัยทางชีวภาพ ซึ่งกล่าวถึง อิทธิพลของพันธุกรรม และ การทำงานของ ระบบประสาท สมอง ต่อมไร้ท่อ และกล้ามเนื้อที่มีต่อ พฤติกรรม ปัจจัยจิตวิทยา ซึ่งกล่าวถึง แรงจูงใจ และ การเรียนรู้ ที่มีอิทธิพลต่อ พฤติกรรม และปัจจัย ทางสังคม ที่กล่าวถึงระบบของสิ่งแวดล้อม กระบวนการสังคมประกิดในครอบครัว และกลุ่มที่มี อิทธิพลต่อ พฤติกรรม กระบวนการทำงานของปัจจัยเหล่านี้ทำให้มนุษย์มีความ แตกต่าง ระหว่าง บุคคล และอาจแสดงพฤติกรรม ที่แตกต่างกัน ภายใต้สถานการณ์เดียวกัน

ความหมายของผู้บริโภค

ผู้บริโภค หมายถึง บุคคลหนึ่งหรือหลายคนที่แสดงออกซึ่งสิทธิที่จะต้องการบริโภคผลิตภัณฑ์ที่เสนอขายในตลาด

พฤติกรรมผู้บริโภค

พฤติกรรมผู้บริโภค คือการศึกษาปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล หรือองค์การ และกระบวนการที่พวกเขาเหล่านั้นใช้เลือกสรร รักษา และกำจัด สิ่งที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ บริการ ประสบการณ์ หรือแนวคิด เพื่อสนองความต้องการและผลกระทบที่กระบวนการเหล่านี้มีต่อผู้บริโภคและสังคม พฤติกรรมผู้บริโภคเป็นการผสมผสานจิตวิทยา สังคมวิทยา มานุษยวิทยา สังคม และเศรษฐศาสตร์ เพื่อพยายามทำความเข้าใจกระบวนการการตัดสินใจของผู้ซื้อ ทั้งปัจเจกบุคคลและกลุ่มบุคคล พฤติกรรมผู้บริโภคศึกษาลักษณะเฉพาะของผู้บริโภคปัจเจกชน อาทิ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ และตัวแปรเชิงพฤติกรรม เพื่อพยายามทำความเข้าใจความต้องการของประชาชน พฤติกรรมผู้บริโภคโดยทั่วไปก็ยังคงพยายามประเมินสิ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้บริโภค โดยกลุ่มบุคคลเช่นครอบครัว มิตรสหาย กลุ่มอ้างอิง และสังคมแวดล้อมด้วย

การศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคมีรากฐานมาจากพฤติกรรมศาสตร์ของผู้บริโภค ซึ่งแสดงบทบาทที่แตกต่างกันสามบทบาท ได้แก่ ผู้ใช้ ผู้จ่าย และผู้ซื้อ ผลการวิจัยได้แสดงว่าพฤติกรรมผู้บริโภคนั้นยากที่จะพยากรณ์ แม้กระทั่งโดยผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นเอง การตลาดความสัมพันธ์คือสิ่งหนึ่งที่ทรงคุณค่าและมีอิทธิพลสำหรับการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค เพราะมันมีจุดสนใจที่โดดเด่นในการรื้อฟื้นความหมายที่แท้จริงของการตลาด ด้วยการยอมรับความสำคัญของลูกค้าหรือผู้ซื้อ การรักษาผู้บริโภค การจัดการความสัมพันธ์ต่อผู้บริโภค การปรับตามปัจเจกบุคคล การปรับตามผู้บริโภค และการตลาดหนึ่งต่อหนึ่ง ก็เป็นสิ่งที่ได้ให้ความสำคัญมากขึ้น การทำหน้าที่เชิงสังคมสามารถจัดประเภทเป็นทางเลือกของสังคมและการทำหน้าที่สวัสดิการ

พฤติกรรมผู้บริโภคมีผลต่อความสำเร็จของธุรกิจ ดังนั้นการศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคจะทำให้สามารถสร้างกลยุทธ์ทางการตลาดที่สร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภคและความสามารถในการค้นหาทางแก้ไข พฤติกรรมในการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคในสังคมได้ถูกต้องและสอดคล้องกับความสามารถในการตอบสนองของธุรกิจมากยิ่งขึ้น ที่สำคัญจะช่วยให้พัฒนาตลาดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้บริโภคที่ฉลาด นอกจากจะต้องมีหลักเกณฑ์ในการเลือกซื้อสินค้าบริการแล้ว จะต้องรอบรู้เท่าทันกลวิธี เทคนิค และกลล่อฉลต่าง ๆ ที่ใช้ในการขายสินค้าและบริการ รวมถึงสามารถปกป้องสิทธิที่ตนเองพึงได้รับด้วย การเรียนรู้การเป็น ผู้บริโภคที่ฉลาด จะทำให้ทราบและสามารถลำดับความสำคัญของทางเลือกต่าง ๆ ในการใช้เงิน ตลอดจนรู้จักหลักเกณฑ์ในการเลือกซื้อและใช้สินค้าและบริการ

จินตภาพแห่งตนของผู้บริโภค

จินตภาพ (ภาพลักษณ์) คือ ภาพรวมหรือความเป็นจริงบางอย่าง ที่คนใดคนหนึ่งจะมองเห็นได้จากความนึกคิดและความเห็นบางประการที่รับรู้มา

ผู้บริโภคคนใดคนหนึ่งจะมีปัจจัยพื้นฐาน (Basic determinant) ของตน กล่าวคือผู้บริโภคทุกคนมีความต้องการ แรงจูงใจ บุคลิกภาพ และการตระหนักรู้ติดตัว มนุษย์ทุกคนจึงตอบสนองไม่เพียงแต่กับวัตถุหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องด้วยเท่านั้น หากผู้บริโภคจะต้องตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตนเองด้วยและด้วยกระบวนการเช่นนี้ผู้บริโภคหรือกระบวนการซื้อของผู้บริโภคจะเป็นเช่นไรขึ้นอยู่กับอารมณ์ของตนเอง

มนุษย์ประกอบขึ้นด้วยส่วนที่เป็นกายภาพและจิตใจส่วนที่เป็นกายภาพจะสามารถสังเกตเห็นได้อย่างง่ายดาย ส่วนที่ยุงยากคือส่วนของจิตใจที่หมายถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ และการดำเนินถึงจินตภาพของตนเอง (Consumer image) ทั้งจากส่วนที่ตนเองกำหนดขึ้นและส่วนที่ถูกกำหนดโดยบุคคลอื่นในที่นี้อธิบายถึงปัจจัยพื้นฐาน (Basic Determinant) ว่ามีความสัมพันธ์กับการมองตนเอง (Self-concept) ของผู้บริโภคได้อย่างไร

ความต้องการ (Needs) ของบุคคลเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับการมองตนเองของผู้บริโภคทั้งในแง่ความต้องการด้านกายภาพเช่น ต้องการเครื่องนุ่งห่มเพื่อปิดบังร่างกายให้อบอุ่น (Physical need) แต่ในบางขณะผู้บริโภคก็ต้องการเครื่องนุ่งห่มที่สวยงามมีเสน่ห์ ลักษณะเช่นนี้เป็นความต้องการด้านจิตใจ (Emotional needs) ความต้องการบางอย่างเกิดจากบุคคลภายนอก เช่น การแต่งตัวในแบบของกลุ่มเพื่อน ๆ ทั้งที่ไม่ใช่ความต้องการของตนเอง หากเป็นเพียงต้องการทางด้านจิตใจที่ต้องการจะรักษาจินตภาพของตนในสายตาของบุคคลที่เกี่ยวข้องเอาไว้

ความตระหนักรู้ (Awareness) ของผู้บริโภคจะขึ้นอยู่กับทัศนคติที่เขามีอยู่ ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาและสิ่งที่รับรู้ในปัจจุบัน ผู้บริโภคจะอาศัยการตระหนักรู้ เพื่อทำความเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับสภาวะแวดล้อม ดังนั้นจึงถือได้ว่า การตระหนักรู้เป็น ตัวกำหนดบุคลิกหรือเอกลักษณ์ของบุคคล และพฤติกรรมของบุคคลจะขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้และปรับตัวเองให้เข้าหรือสัมพันธ์กับสภาวะแวดล้อม (เสรี วงษ์มณฑา, 2542)

ชนิดของจินตภาพของผู้บริโภค

ลักษณะที่แท้จริง (Real self) คือ ตัวจริงของแต่ละคนว่าเป็นอย่างไร มีพื้นฐานและลักษณะอย่างไร ลักษณะที่แท้จริงเป็นเรื่องที่เข้าใจยากและไม่มีใครเข้าใจได้อย่างสมบูรณ์ แม้ว่าตลอดเวลาพวกเราต่างก็พยายามจะเข้าใจตนเอง เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ รอบ ๆ ตัวเราที่พยายามจะเข้าใจ แต่ก็ไม่มีใครเลยที่จะเข้าใจได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้เพราะมีสักกี่คนที่รู้ถึงความตะกละ ความทะเยอทะยาน ความเหงาหรืออารมณ์ต่าง ๆ ที่ซ่อนลึกอยู่ภายในจิตใจไม่ว่าเราจะรู้สึกตัวหรือไม่ก็ตาม เป็นความ

จริงที่ว่าพวกผู้บริโภคส่วนใหญ่ไม่สามารถจะเผชิญหน้ากับความจริงที่จะรับรู้ถึงธรรมชาติของตัวเองและพยายามที่จะจัดการรับรู้ส่วนที่ไม่ต้องการทิ้งไป

ลักษณะที่อยากจะเป็น (Ideal self) คือ ลักษณะที่ผู้บริโภคอยากจะเป็น ซึ่งเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับความปรารถนาของคน ผู้บริโภคพยายามต่อสู้และต้องการที่จะทำหรือเป็นในสิ่งที่ดีกว่า ผู้บริโภคมักพยายามจะให้บรรลุสิ่งที่อยากจะเป็นซึ่งเห็นได้จากการซื้อสินค้าราคาแพงและมีชื่อเสียง เช่น เพชรพลอย เสื้อผ้าแพง ๆ นั่นคือผู้บริโภคมีความพยายามที่จะให้ได้มาซึ่งสินค้าที่เกี่ยวกับหน้าตาทางสังคม การวางท่าเป็นผู้ดี

ลักษณะที่เป็นจินตภาพแห่งตนของผู้บริโภค (Self-image) คือ ลักษณะที่ผู้บริโภคมองเห็นตนเองว่าเป็นคนอย่างไร (Ideal self) จะเป็นการรวมเอาลักษณะที่แท้จริง (Real self) ไว้ด้วยกัน กล่าวคือผู้บริโภคจะเข้าใจตนเองในระดับหนึ่งขณะเดียวกันก็เข้าใจถึงความปรารถนาของตนเองด้วย ผู้บริโภคส่วนมากจะซื้อสินค้าที่ช่วยค่าจุนหรือปรับปรุงจินตภาพของตนเอง เช่น ผู้หญิงเช็กชีกักพยายามเลือกซื้อเสื้อผ้าที่จะส่งเสริมให้ตนเองเช็กชีกจริงๆ ดังนั้น ในบรรดาจินตภาพทั้ง 5 ลักษณะแล้ว การเรียนรู้ถึงจินตภาพแห่งตนของผู้บริโภค (Self-image) จึงเป็นส่วนสำคัญที่สุด ผู้บริโภคจะเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคซื้อ กล่าวคือ จินตภาพของผู้บริโภคจะเป็นตัวควบคุมการใช้จ่ายทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบันของผู้บริโภคนั่นเอง

ลักษณะที่บุคคลภายนอกมอง (Apparent self) คือ ลักษณะของผู้บริโภคในสายตาของบุคคลภายนอก สิ่งที่บุคคลภายนอกเห็นมักเป็นการรวมเอาลักษณะที่อยากจะเป็นจริงๆ ความต้องการการยอมรับจากกลุ่มสังคมของผู้บริโภค ทำให้ปฏิกิริยาจากสังคมมีอิทธิพลต่อวิธีการซื้อของผู้บริโภคและผู้บริโภคจะพยายามเป็นแบบเอาสิ่งที่เขาชื่นชมและซื้อสินค้าที่จะทำให้เขาได้รับการยอมรับจากผู้ที่เขาพบเห็นลักษณะที่ภายในกลุ่มสังคมมองเห็น (Reference self) คือ ลักษณะของผู้บริโภคในสายของกลุ่มอ้างอิง ผู้บริโภคจะพยายามประพฤติในแบบที่จะแสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม การได้รับการยอมรับจากกลุ่มและความภูมิใจ พฤติกรรมส่วนใหญ่ของผู้บริโภคเป็นผลมาจากการที่ผู้บริโภคพยายามที่จะรักษาแนวความคิดบางประการเกี่ยวกับตนเองไว้ รูปแบบของพฤติกรรมที่ผู้บริโภคใช้ในการรักษาจินตภาพของตนเองไว้ มีลักษณะ ดังนี้

1. ซื้อเฉพาะสินค้าที่สอดคล้องกับจินตภาพ (Image) ของตน
2. ไม่ซื้อสินค้าที่ขัดกับจินตภาพของตน
3. ซื้อเฉพาะสินค้าที่จะช่วยให้จินตภาพของตนเองดีขึ้น
4. ซื้อสินค้าที่ช่วยให้ตนเป็นที่ชื่นชมต่อพวกพ้องของตน
5. ไม่ซื้อสินค้าที่จะเป็นต้นเหตุให้ไม่เป็นที่ยอมรับของพวกพ้อง

ผู้บริโภคอาจเปลี่ยนแนวความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-concept) สาเหตุผลเพราะผู้บริโภคเกิดไม่พอใจในพฤติกรรมของตนเอง และเขาอยากที่จะให้ใกล้กับลักษณะที่เขาอยากจะเป็นมากยิ่งขึ้น

หรือเขาคิดว่าคนทั่วไปกำลังเขาด้วยสายตาที่ไม่ดี (กำลังมีจินตภาพที่ไม่ดีสายตาผู้อื่น) หรืออาจเพราะขณะนั้นเขาต้องการ

ลักษณะของผู้บริโภคอาจเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาเกิดเป็นลักษณะในอดีต (The past self) ลักษณะเหล่านี้ยังมีอยู่และจะถูกนำออกใช้หรือถูกแสดงออกมาอีก เช่น การซื้อของในร้านขายยา ถ้าเขาพอใจในตัวเจ้าของร้านมาแต่เดิม เมื่อเขาต้องการยาอีกก็จะตรงไปซื้อยายังร้านเดิม ลักษณะในอดีตของผู้บริโภคนี้เองทำให้พฤติกรรม การซื้อของผู้บริโภคแสดงออกมาในลักษณะที่ต่อเนื่องได้ ส่วนลักษณะในปัจจุบัน (The present self) ก็คือลักษณะที่ผู้บริโภคแสดงออกอยู่เสมอ และถือเป็นจินตภาพของผู้บริโภค (Consumer's image) นิัยเก่า ๆ ที่ถือปฏิบัติเสมอมาอาจถูกลืมได้ถ้าถูกสิ่งแปลกใหม่กระตุ้นเข้ามาแทนที่ และความไม่พอใจในอดีตอาจถูกลืมได้ ส่วนลักษณะในอนาคต (The future self) ของผู้บริโภคจะเป็นการเปลี่ยนแปลงจินตภาพของผู้บริโภค เกิดเป็นการเปลี่ยนแปลงจินตภาพของผู้บริโภค เกิดเป็นสิ่งที่คาดหวังและจินตภาพใหม่ ๆ ขึ้น การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวมักมีสาเหตุจากความไม่พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่นักการตลาดจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงกลยุทธ์การตลาดอยู่เสมอ เพื่อให้พบกับความต้องการของตลาดที่เปลี่ยนไปและถือเป็นการหาโอกาสใหม่ ๆ (Opportunity) ในอนาคตด้วย

ความสำคัญของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงโดยปัจจัยจากค่านิยม

ค่านิยม (Value) ของสังคมไทย หมายถึง สิ่งที่คนสนใจ สิ่งที่คนปรารถนาจะได้ ปรารถนา จะเป็นหรือกลับกลายเป็น มีความสุขที่ได้เห็น ได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของค่านิยมในสังคมจึงเป็น "วิถีของการจัดรูปความประพฤติ" ที่มีความหมายต่อบุคคล เป็นแบบฉบับของความเป็นแบบฉบับของความคิดที่มีคุณค่าสำหรับยึดถือในการปฏิบัติตัวของคนในสังคม

ค่านิยม เป็นแนวความคิด ความเชื่อ เป็นอุดมการณ์ เป็นความต้องการของกลุ่มคนในสังคม ซึ่งยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ดี มีคุณค่าควรแก่การนำไปเป็นแนวทางในการปฏิบัติ เป็นกรอบของการดำเนินชีวิตเพื่อประโยชน์สุขของตนเองและส่วนรวม ทั้งนี้ อยู่ในดุลยพินิจของตนเอง เพราะจะมีค่านิยมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ควบคู่กันไปแต่ละสังคม เพราะค่านิยมของแต่ละสังคมส่วนใหญ่ของมนุษย์ เป็นมรดกทางความคิดของคนและเป็นพื้นฐานของการเกิดขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรมอีกด้วย

ลักษณะค่านิยมของสังคมไทยในปัจจุบัน

ลักษณะค่านิยมของสังคมไทยในปัจจุบัน สภาพสังคมไทยในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสิ่งแวดล้อมและกาลเวลา มีการติดต่อค้าขาย สัมพันธ์ทางการทูตกับต่างประเทศ มีทุนให้ครู-อาจารย์ ไปดูงานต่างประเทศ การช่วยเหลือทางด้านเทคโนโลยีแก่สถาบันการศึกษา ทำให้มีการ

พัฒนาประเทศให้เจริญรุ่งเรืองมากขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ค่านิยมตลอดจนประเพณีวัฒนธรรมของสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคมด้วยดังนี้

1. ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา เช่นเดียวกับในอดีต มีการศึกษาพระธรรมวินัยอย่างลึกซึ้งตลอดจนมีการปรับปรุงแก้ไขกฎเกณฑ์ข้อบังคับของสงฆ์ ประชาชนมีบทบาทตรวจสอบพฤติกรรมทางวินัยสงฆ์ได้ เพื่อป้องกันการแสวงหาผลประโยชน์จากพระพุทธศาสนา

2. เคารพเทิดทูลสถาบันพระมหากษัตริย์ สังคมไทยต่างกับสังคมชาติอื่น กษัตริย์ไทยเปรียบเสมือนสมมติเทพ คอยดูแลทุกข์สุขของประชาชน ทำนุบำรุงประเทศชาติให้เจริญรุ่งเรืองในทุกๆด้าน จึงเป็นศูนย์รวมจิตใจพระองค์เป็นทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตคนไทย เป็นที่เคารพเทิดทูนของคนไทยเป็นอย่างยิ่ง

3. เชื่อในเรื่องเหตุผล ความเป็นจริง และความถูกต้องมากขึ้นกว่าในอดีต ในสภาวะของเหตุการณ์ต่างๆ ปัจจุบันสังคมไทยรู้จักคิดใช้ปัญญา มีเหตุผลมากขึ้น เช่น ได้ออกกฎหมายเพื่อให้ความคุ้มครองเจ้าของความคิด ไม่ให้ใครลอกเลียนแบบได้ เรียกว่า “ลิขสิทธิ์ทางปัญญา” เป็นต้น

4. ค่านิยมในการศึกษาหาความรู้ ปัจจุบันสังคมไทยต้องแข่งขันกันตลอดเวลา การจะพาตนเองให้รอดจากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้จำเป็นต้องมีความรู้ความสามารถที่โดดเด่นจึงเป็นสิ่งที่คนไทยในสังคมปัจจุบันต้องแสวงหา

5. นิยมความร่ำรวยและมีเกียรติ สังคมไทยในปัจจุบันให้ความสำคัญเรื่องความร่ำรวยและเงินทอง เพราะมีความเชื่อที่ว่าเงินทองสามารถบันดาลความสุขตอบสนองความต้องการของคนได้

6. มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง เพื่อปลุกฝังให้เยาวชนไทยทุกคนกล้าตัดสินใจและกล้าแสดงออกทางความคิดและการกระทำ มีบุคลิกภาพที่เหมาะสมที่จะเป็นผู้นำที่ดีได้

7. ชอบแค้นแยะชิงดีชิงเด่น ลักษณะกลัวการเสียเปรียบ กลัวสู้เพื่อนไม่ได้ เพื่อการอยู่รอดจึงต้องทำการแยะชิงแสวงหาผลประโยชน์ให้ตนเอง

8. นิยมการบริโภค นิยมบริโภคของแพง เลียบแบบอย่างตะวันตก รักความสะดวกสบาย ใช้จ่ายเกินตัวเป็นการนำไปสู่การมีหนี้สินมากขึ้น

9. ต้องทำงานแข่งกับเวลา ทุกวันนี้คนล้นงาน จึงต้องรู้จักกำหนดเวลา การแบ่งแยกเวลาในการทำงาน การเดินทางและการพักผ่อนให้ชัดเจน

10. ชอบอิสระ ไม่ชอบอยู่ภายใต้อำนาจของใคร ไม่ชอบการมีเจ้านายหลายคน ในการทำงานมักประกอบอาชีพอิสระ เปิดกิจการเป็นของตนเอง

11. ต้องการสิทธิความเสมอภาคระหว่างหญิงกับชายเท่าเทียมกัน หญิงไทยในปัจจุบันจะมีความคล่องแคล่ว สามารถบริหารงานได้เช่นเดียวกับผู้ชายเป็นที่พึงของครอบครัวได้ ภรรยาจึงไม่ใช่ข้างต่ำหลังอีกต่อไป

12. นิยมการทดลองอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน ซึ่งเป็นการเลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตก ที่มีความเจริญทางวัตถุมากกว่าจิตใจ ผู้ใหญ่ควรทำตนให้เป็นตัวอย่างที่ดีแก่เยาวชน เหมาะสมกับศีลธรรมจรรยา

13. นิยมภาษาต่างประเทศในยุคโลกาภิวัตน์ ปัจจุบันภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นมาก เพราะต้องใช้ในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจและเทคโนโลยีใหม่ๆ ตำราหรืออินเทอร์เน็ตมีความจำเป็น ต้องมีความรู้ทางภาษาต่างประเทศ หากไม่มีก็ยากต่อการศึกษาและนำไปใช้

ค่านิยมทางวัตถุของสังคมไทยในปัจจุบัน

นับจากอดีตจนถึงปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงล้ำหน้าไปหลายด้าน มีการรับเอาวัฒนธรรมจากต่างประเทศเข้ามามากเกินไป จนลืมนึกว่าวัฒนธรรมของตัวเองเป็นอย่างไร ลูกหลานเคยรู้หรือเปล่าว่าขนบธรรมเนียม ประเพณีของตนเป็นอย่างไร แล้วผู้ใหญ่ได้เคยบอกเล่าให้ฟังบ้างไหม ค่านิยมของสังคมไทยในอดีตส่วนใหญ่ยึดมั่นปฏิบัติตามบรรพบุรุษ พ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ ยึดมั่นในพระพุทธศาสนา เชื้อกฏแห่งกรรม เคารพผู้อาวุโส มีชีวิตความเป็นอยู่อยู่กับธรรมชาติ ยิ่งพัฒนาเศรษฐกิจมากขึ้นเท่าไร ความเจริญของวัตถุมีมากเท่าไร แต่ถ้าสภาพจิตใจของมนุษย์ยังเสื่อมลงอยู่อย่างนี้ ก็ไม่ได้ทำให้สังคมไทยของเราพัฒนาไปในทางที่ดีได้ ประเทศไทยมีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุอย่างรวดเร็ว ค่านิยมของสังคมไทยแสดงถึงความเสื่อมของจิตใจอย่างเห็นได้ชัด

พฤติกรรมการณ์การบริโภควัตถุนิยม (สินค้าฟุ่มเฟือย) ได้ฝังรากลึกลงในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมไทย เสมือนหนึ่งเป็นปัจจัยที่ห้า ถ้าใครไม่ใช้ก็ถือว่าตกยุค ไม่ทันสมัย ซึ่งรูปแบบรูปทรงของสินค้าที่ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นมาได้สร้างความพึงพอใจอย่างสูงสุด โดยสามารถจะต้องสัมผัสได้ถึง ความมีตัวตน มีสีสัน โฉบเฉี่ยวดูทันสมัย บ่งบอกถึงรสนิยมที่หรูหรา ชีวิตที่ภูมิฐาน และสร้างความภาคภูมิใจแก่ผู้เป็นเจ้าของได้อย่างลงตัว จนไม่อาจจะปฏิเสธว่าไม่มีความต้องการจะบริโภคสินค้านั้น ทั้งกลุ่มคนที่มั่งคั่งมีอำนาจซื้อ และไม่มี ดังนั้น ระบบเศรษฐกิจทุนนิยมจึงเจริญเติบโตอยู่บนพื้นฐานความอ่อนแอทางจิตใจของคนไทยผู้บริโภค

เมื่อความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของคนไทย ซึ่งก็คืออุปสงค์ (ความต้องการซื้อ) ได้รับการตอบสนองจากอุปทาน (ความต้องการขาย) ที่ต้องการกำไรสูงสุด ก็ก่อให้เกิดดุลยภาพของตลาดคนไทย ผู้ซื้อก็กลายเป็นทศกัณฐ์ทำงานกันตัวเป็นเกลียวเพื่อหาเงินมาซื้อสินค้าตอบสนองความต้องการของตน

สำหรับชาวต่างชาติผู้ขายที่เป็นเจ้าของสินค้า ก็มีแต่รวยกับรวย ยิ่งซื้อมากเท่าไรก็ยิ่งรวยมากขึ้นเท่านั้น ในภาพรวมประเทศไทยก็มีแต่ยากจนลง ที่กล่าวเช่นนี้ มิได้ห้ามไม่ให้ซื้อ แต่ควรใช้วิจรรย์ญาณในการคิดและตัดสินใจ เพื่อความพอเหมาะพอดีกับฐานะของตน ครอบครัว และประเทศ พึงตระหนักว่าประเทศไทยไม่ใช่ประเทศมั่งคั่งร่ำรวยที่จะให้จ่ายเงินได้ตามใจชอบ

ผลเสียของโลกยุคโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลง

โลกยุคนี้คือโลกยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) หรือโลกไร้พรมแดน ทำให้กระแสวัฒนธรรมตะวันตกเข้า ยากที่จะต้านกระแสที่ไว้วางใจได้ หากมองมาทางด้านวัฒนธรรมอันดั้งเดิมของไทยที่มีมาแต่โบราณนั้น ผลกระทบของกระแสวัฒนธรรมตะวันตกมีผลต่อการพฤติกรรมของคนไทยในปัจจุบันเป็นอันมาก วัฒนธรรมหมายถึงเครื่องหมายของความเจริญ วัฒนธรรมมีลักษณะของการไหลบ่าเช่นเดียวกับน้ำที่พยายามปรับความสมดุลให้อยู่ในระนาบเดียวกัน โดยพื้นฐานของมนุษย์ที่รักความสะดวกสบาย เช่น การเดินทางที่รวดเร็ว การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว เป็นต้น จึงอาจกล่าวได้ว่าสังคมไทยมีวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมมาแต่โบราณ เมื่อกระแสวัฒนธรรมตะวันตก ซึ่งเป็นวัฒนธรรมทางด้านวัตถุหรือเทคโนโลยี เข้ามาสู่ประเทศไทย หรือประเทศอื่น ๆ

ในยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) หรือโลกไร้พรมแดน ทำให้กระแสวัฒนธรรมตะวันตกนั้นก็ คือโลกที่ไม่อาจต้านทานกระแสวัฒนธรรมจากต่างชาติได้ สิ่งที่เป็นช่องทาง หรือเป็นลำธารให้กระแสวัฒนธรรมจากตะวันตกเข้ามาอย่างรวดเร็ว ก็คือความเจริญทางการสื่อสารนั่นเอง บางทีเราก็เรียกโลกยุคนี้ว่า เป็นยุคของการสื่อสาร

การสื่อสารนั้นโดยนัยสำคัญแล้วหมายถึงการสื่อสารที่เป็นสาระ แต่เราไม่อาจถ่วงถ่วงเอาเฉพาะสาระตามความหมายนั้นได้ เพราะสิ่งที่แอบแฝงเข้ามาพร้อมกับสาระนั้นคือการโฆษณาอมเมอในเชิงธุรกิจ พยายามสร้างกระแสความนิยมในสินค้าด้วยการโฆษณาชวนเชื่อ จนกลายเป็นความนิยมเช่น ธุรกิจการโฆษณาขายอาหารเสริมบ้าง กาแฟที่ดื่มแล้วทำให้เป็นผลดีต่อสุขภาพร่างกายบ้างหรือธาตุอาหารที่สกัดจากพืชสมุนไพรต่าง ๆ นานา ที่ทานแล้วหรือดื่มแล้วทำให้ร่างกายปลอดจากสารพิษต่าง ๆ บ้าง เป็นต้น กระทั่งครีมต่าง ๆ ที่ทำให้หน้าขาว (Whitening cream) น้ำหอมต่าง ๆ จากยุโรปหรือฝรั่งเศส แฟชั่นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายต่างๆ ทำให้คนในสังคมมีค่านิยมรักสวยรักงาม มากกว่าที่จะดูกันที่คุณสมบัติภายใน ความดี กิริยามารยาท หน้าที่ความรับผิดชอบ ด้วยกระแสบริโภคนิยม และการวัดค่าของคนจากวัตถุของสังคมไทยในยุคปัจจุบันนี้ คงไม่แปลกที่สินค้ามีเยื่อหุ้ม ราคาแพง และได้รับความนิยมจากคนส่วนใหญ่ ที่รู้จักกันในนามสินค้า “แบรนด์เนม” โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เสื้อผ้า รองเท้า กระเป๋า หรืออุปกรณ์เพื่ออำนวยความสะดวกอย่างโทรศัพท์มือถือ นั้น จะเข้ามามีบทบาทในชีวิตของใครหลายๆ คน มากกว่าการเป็นสิ่งของเครื่องใช้ หากยังเป็นเครื่องวัดความมั่งมี วัดความดีงาม ความน่าเคารพ สรรเสริญของคนในสังคม สิ่งนี้ถือเป็นวิกฤติทางจิตใจ ที่ต้องเร่งระงับและให้การแก้ไขโดยด่วน นั่นเพราะทุกวันนี้ คนในสังคมต่างยึดติดอยู่กับค่านิยมทางวัตถุ “มีเงินเขานับเป็นน้อง มีทองเขานับเป็นพี่” คนที่ไม่มีบทบาท ขาดโอกาสทำประโยชน์เพื่อสังคม เลือกลงมองคนจากวัตถุมากกว่าจิตใจ จึงเป็นเหตุให้หลายๆ คนที่ขาดสติความยังคิด เลือกเดินตามทางผิด คึ้นรนแสวงหาข่าวของเครื่องใช้ราคาแพง เพียงเพื่อความภาคภูมิใจในการได้ครอบครอง ได้โอ้อวด โดยไม่เลือกวิธีการในการแสวงหาสิ่งเหล่านั้น ดังที่เป็นข่าวออกสื่อกันได้แทบทุกวัน ไม่ว่าจะป็นนักศึกษาสาวขายบริการทางเพศ การลชิงชิงวิ่งราวจนบานปลายถึงขั้นการ

ปล้นธนาคาร ส่วนในครอบครัวที่มีฐานะ การใช้จ่ายอย่างสุรุ่ยสุร่ายไปกับข้าวของที่เรียกได้ว่าไม่ได้มีความจำเป็นต่อปัจจัยในการดำรงชีวิตเหล่านี้ จะยิ่งพอกพูนนิสัยแห่งความฟุ่มเฟือยใช้เงินแลกความสุข จากการได้เดินช้อปปิ้งและมีของใช้ราคาแพงไว้โอ้อวดซึ่งกันและกัน ใครที่ไม่มีเมื่อเห็นคนอื่นมี แล้วหลงคิดไปว่าการมีบ้างถือเป็นเรื่องที่ดี ก็จะเป็นทุกข์ เป็นร้อน และเข้าสู่วังวนแห่งการกระทำความผิดเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งของที่เรียกกันว่า แบรินด์เนม ที่สมมติกันไปว่าเป็นของมีค่า เป็นเครื่องตีตราความดีงามของคนในสังคมได้

บุคคลที่มีความเสี่ยงที่เกิดปัญหามากที่สุด

ส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาของกลุ่มเด็กวัยรุ่น ซึ่งจะมีการใช้จ่ายเงินฟุ่มเฟือย ในเรื่องของข้าวของเครื่องใช้ที่ไม่จำเป็นหรือซื้อของราคาแพง เช่น มีของใช้ที่มียี่ห้อราคาแพงๆ มีเครื่องประดับในตัวมากมาย แล้วในที่สุดก็จะเบื่อง่ายไม่รักษาข้าวของ ไม่ได้เห็นคุณค่าของของที่ซื้อมา ไม่ดูแลทะนุถนอมเมื่อของเสียหรือหายก็ซื้อใหม่และไม่สามารถที่จะมีความยัง คิดหรือจัดการกับเรื่องการใช้เงินได้ ในเด็กเล็กอาจจะเห็นลักษณะอย่างนี้บ้าง แต่ไม่มากนักเนื่องจากว่าสิ่งที่เด็กสนใจราคายังไม่สูงมาก แต่ในเด็กวัยรุ่นของที่เด็กชอบหรือที่เด็กนิยมมักจะมีราคาแพงมาก

การที่เด็กมีค่านิยมเช่นนี้ ทำให้เกิดผลกระทบกับตัวเด็กเองและปัญหาทางสังคมตามมา ปัญหาที่ทำให้เด็กมีค่านิยมทางวัตถุนั้น พบว่าส่วนหนึ่งเห็นแบบอย่างมาจากพ่อและแม่ โดยเฉพาะในกลุ่มที่ฐานะดี พ่อแม่มักจะเป็นคนที่ติดใจหรือนิยมในสิ่งของฟุ่มเฟือยต่าง ๆ และแสดงลักษณะอย่างนี้ให้เด็กได้เห็น ได้เลียนแบบ

ในจุดนี้พ่อแม่ควรจะต้องทบทวนตัวเองว่าได้เป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องของการใช้จ่ายเพียงไรให้กับเด็กๆ แม่พ่อแม่จะอยู่ในฐานะซื้อของราคาแพงได้ แต่ความสามารถยับยั้งชั่งใจในเด็กยังมีน้อย เด็กจะใช้เงินมากเกินไปที่พ่อแม่ให้ อาจส่งผลให้เด็กต้องหาทางหาเงินด้วยวิธีที่ไม่ถูกต้อง

ประการที่สองพ่อแม่ตามใจลูกมากเกินไป ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าเราให้สิ่งของต่าง ๆ กับลูกมากเกินไป บางครั้งเป็นไปตามค่านิยมทางสังคม เช่น อุปกรณ์ในการสื่อสาร ความจริงแล้วในเด็กในวัยขนาดนี้อาจจะไม่ได้มีความจำเป็นจริงจังที่จะต้อง มี อุปกรณ์ติดตัวมากขนาดนั้น แต่ด้วยความที่ไม่อยากให้ลูกน้อยหน้าคนอื่นหรือตามกระแสที่ใครๆ ก็มีกัน ก็ทำให้ลูกมากเกินไปจนกระทั่งลูกไม่รู้คุณค่าของสิ่งของที่ได้มา เพราะถ้าอยากได้อะไรก็ได้สิ่งนั้น โดยง่าย เพราะฉะนั้นค่านิยมเหล่านี้จะปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็ก

ในเรื่องของการใช้จ่ายเงินควรฝึกให้เด็กได้รู้ว่าถ้าอยากได้เงินพิเศษเขาก็จะต้องทำงานหรือเขาจะต้องทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้ได้สิ่งที่ตัวเองต้องการ ต้องใช้ความมุมานะและความพยายาม มิใช่ได้มาโดยง่าย และควรปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องในเรื่องการเลือกซื้อสิ่งของ โดยเน้นที่ คุณภาพของสิ่งของมากกว่าเป็นการซื้อตามใจตัวเอง หรือซื้อตามความนิยม นอกจากนี้พ่อแม่ต้องมีความสามารถในการที่จะขัดใจลูกได้อย่างเหมาะสม ไม่ตามใจลูกในทุกเรื่อง

การแก้ปัญหาและการปลุกฝังเพื่อคนในสังคม

การฝึกปฏิบัติเสถียรตั้งแต่วัยเด็กเล็กให้เด็กได้เรียนรู้ว่าหากเขาต้องการ อะไรที่ไม่สมควรหรือไม่ควรจะได้ก็จะได้รับการปฏิบัติอย่างเข้มแข็ง แต่มีเหตุผล เช่น แสดงอาการเข้าใจหรือเห็นใจว่าเขาต้องการสิ่งเหล่านี้จริง ๆ แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีเหตุผลว่าพ่อแม่ไม่สามารถหาทุกสิ่งทุกอย่างให้เด็กตามใจชอบได้ตลอดเวลา

ประการสำคัญควรปลุกฝังให้เด็กได้เรียนรู้คุณค่าทางด้านจิตใจมากกว่าทางด้านวัตถุ ครอบครัวควรจะเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตัวเองให้กับเด็ก พบว่าเด็กที่ต้องการใช้เงินส่วนหนึ่งแล้วเป็นเพราะขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง หรือไม่มีความภาคภูมิใจในตัวเอง มีความกลัวว่าจะน้อยหน้าเพื่อนหรือด้อยค่ากว่าคนอื่นจึงต้องมีเครื่องประดับ ที่มีราคาแพง ความภาคภูมิใจในตัวเองของเด็กนั้นเกิดจากการที่พ่อแม่สามารถยอมรับอย่าง ที่ ลูกเป็น เห็นคุณค่าและความสามารถของลูก ไม่เปรียบเทียบตัวเด็กกับคนอื่น ๆ ให้เขารู้สึกด้อยค่าในตัวเอง ในขณะที่เดียวกันเมื่อเขามีศักยภาพหรือความสามารถบางอย่าง พ่อแม่ก็ให้การยอมรับ บางคนอาจจะไม่มีความถนัดหรือความสามารถทางการเรียน แต่เขาอาจจะมีความถนัดหรือความสามารถที่เป็นข้อดีของตัวเองในด้านอื่น ๆ

ถ้าหากคุณให้คุณค่ากับสิ่งที่ลูกมีและสิ่งที่ลูกเป็น เขาก็จะมีความภาคภูมิใจในตัวของเขาเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องประดับเหล่านี้ ความภาคภูมิใจในตัวเองนั้นยังเกิดในครอบครัวที่มีความอบอุ่น มีความเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีคนที่รักและเข้าใจเด็ก นอกจากความภาคภูมิใจในตัวเองจะช่วยเหลือเด็กในเรื่องของค่านิยมในเชิงวัตถุนิยม แล้วก็จะช่วยทำให้เด็กเป็นคนที่มีจิตใจที่ดีงาม มีความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองและต่อผู้อื่นก็จะทำให้เขาสามารถมีเพื่อนหรือ อยู่ในสังคมที่เป็นกลุ่มเพื่อนได้ ไม่ต้องใช้เงินเลี้ยงเพื่อนเพื่อให้เพื่อนยอมรับ

ประการสุดท้ายสอนให้ลูกเข้าใจสถานการณ์ของครอบครัว ไม่ใช่มีความรู้สึกว่าการครอบครัวตัวเองด้อยกว่าคนอื่น และให้เด็กรู้ว่าไม่ว่าฐานะครอบครัวจะเป็นอย่างไรแต่ทุกคนในครอบครัวก็รักเด็ก และถ้าเด็กมีเหตุผลในเรื่องของการใช้จ่ายเงินทอง เป็นการช่วยเหลือครอบครัวอีกทางหนึ่ง ให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง ไม่ต้องรู้สึกอายหรือรู้สึกด้อยค่ากับเรื่องฐานะทางเศรษฐกิจ

การได้รับการฝึกฝนในเรื่องของการใช้จ่ายเงินทองอย่างเหมาะสมกับฐานะครอบครัว จะเป็นรากฐานที่สำคัญที่จะช่วยให้เด็กจัดการรับผิดชอบกับเรื่องของตัวเอง ดูแลเรื่องการใช้จ่ายเงินในแต่ละช่วงของตัวเองได้เป็นอย่างดี

เด็ก ๆ ควรมีโอกาสใช้เงินให้เหมาะกับวัยของเขา เมื่อถึงวัยหนึ่ง เขาควรจะถือเงินด้วยตัวของเขาเอง อาจจะใช้ในการซื้อของบางอย่างให้กับตัวเองได้บ้าง หรืออาจจะเป็นการใช้จ่ายประจำวัน โดยเฉพาะในเรื่องของการไปโรงเรียน การคำนวณค่าใช้จ่ายของลูกก็เป็นเรื่องสำคัญ การให้เงินก็ไม่ควรจะมีมากหรือน้อยจนเกินไป ถ้าน้อยจนเกินไปจนเด็กไม่สามารถที่จะใช้จ่ายได้เพียงพอก็เป็นความเครียดกับ เด็กเหมือนกัน แต่ในขณะที่เดียวกันถ้าให้เงินมากจนเกินไป โดยไม่ได้ฝึกค่านิยมเรื่องการอดออมเงิน การเก็บสะสมเงิน เด็กก็อาจจะใช้เงินไปอย่างไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม

ประเด็นที่ต้องคำนึงถึงร่วมกันในเรื่องค่านิยมแบบวัตถุนิยม คือ กระแสและสื่อในสังคมมีผลโดยตรงต่อค่านิยมในวัยรุ่น การสร้างแรงจูงใจด้วยสื่อที่เน้นความทันสมัยด้วยความฟุ่มเฟือย ค่านิยมที่แสดงความสำเร็จจากการมีเงินทองเครื่องประดับในตัวมากกว่าการ ตั้งใจทำงานและคุณค่าในตัวของคน จะทำให้ครอบครัวและเด็กวัยรุ่นต้องมีความยินยอมที่จะต้านทานกระแสเหล่านี้ แต่ครอบครัวยังคงเป็นภูมิคุ้มกันเด็กจากกระแสเหล่านี้ หากพ่อแม่เข้าใจและสามารถพูดคุยกับลูกวัยรุ่นได้ และได้ดูแลลูกในเรื่องการใช้เงิน เพื่ออนาคตของพวกเขาเอง

อิทธิพลที่ได้รับ

แนวความคิดนี้เป็นเรื่องการบริโภคของคนในปัจจุบัน เพราะในปัจจุบันนี้ประชากรของโลกก็มีเพิ่มมากขึ้น อะไรหลาย ๆ สิ่งก็เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งศิลปินผู้นี้ก็มีแนวคิดที่มีความสอดคล้องกับแนวความคิดของข้าพเจ้า คือ เดวิด เวลช์ (David Welch) เดวิด เวลช์เป็นช่างภาพศิลปะอยู่บนเกาะมาร์ธาไวน์ยาร์ด (Martha's Vineyard) ผลงานของเวลช์เป็น

ประเด็นเกี่ยวกับเรื่องของสังคมโดยการใช้การถ่ายภาพที่มีรูปที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากประวัติศาสตร์ศิลปะและทฤษฎีทางเศรษฐกิจ ผลงานของเวลช์ได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวางและจัดแสดงทั้งในประเทศและต่างประเทศ เวลช์เป็นศิลปินที่มีความโดดเด่นในเรื่องของนิตยสาร N. 1 Aint-Bad เวลช์ได้รับการแต่งตั้งเมื่อเร็ว ๆ นี้ หนึ่งในมูลนิธิริมาเจนต้า ในปี 2011 และในปี 2012 เวลช์ได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งใน 50 ช่างภาพในโฟโต้ลูซิदा คริติคอล แมส (Photo Lucida's Critical Mass) เวลช์ได้สำเร็จการศึกษาจากซาวานนาห์วิทยาลัยศิลปะและการออกแบบ (Savannah College of Art and Design)



ภาพที่ 2.1 เดวิด เวลช์ (David Welch) 2010. “Shopping Totem”

<http://aintbadmagazine.com/David-Welch>

เป็นภาพของช่างภาพในวัฒนธรรมตะวันตกร่วมสมัยอเมริกัน บนเกาะมาร์ธาไวน์ยาร์ด ประเทศอเมริกา ผลงานล่าสุดของเวลช์เป็นภาพ 14 ชุด ที่มีชื่อว่าวัสดุโลก (Material World) เป็นชุดที่ถูกสร้างขึ้นจากหลาย ๆ โครงสร้างโดยใช้วัตถุที่เวลช์ร่วมกับการคุ้มครองผู้บริโภคและการบริโภค ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในวัฒนธรรมตะวันตกในปัจจุบัน

เวลช์อธิบายถึงทฤษฎีที่อยู่เบื้องหลังโครงสร้างสัญลักษณ์ที่ปรากฏขึ้นในภาพถ่ายว่า “เป็นสัญลักษณ์ของสากล แต่สัญลักษณ์เสามีความเกี่ยวข้องมากโดยเฉพาะกับทวีปอเมริกาเหนือ คือการช้อนวัตถุที่เป็นตัวแทนของการเล่าเรื่องของสังคม เดิมสัญลักษณ์นี้จะใช้ในการเล่าเรื่องของชนเผ่า

หรือของวงศ์ตระกูลนั้นก็เป็เหตุผลที่เลือกมาใช้สำหรับความเป็นมาของวัฒนธรรมตะวันตกร่วมสมัย”



ภาพที่ 2.2 เดวิด เวลช์ (David Welch) 2010. “Neoliberal Totem”

<http://aintbadmagazine.com/David-Welch>

ในขณะที่ดำเนินการสัมภาษณ์จากสตูดิโอในแมสซาชูเซต (Massachusetts) ข้างหลังของเวลช์มีกองวัตถุที่เกิดจากการสะสมสำหรับการทำงานในอนาคต “ผมมีความคิดที่จะเอาแล้วเริ่มต้นการจัดเก็บมัน สำหรับภาพถ่ายที่เป็นโทรทัศน์ ผมไปเอาจากโรงงานรีไซเคิลบางส่วนก็ยังสามารถทำงานได้เป็นอย่างดี ผู้คนที่งั้นมัน โดยใช้อย่างสิ้นเปลือง

ในการสร้างภาพถ่ายภาพหนึ่งของเดวิดได้แรงบันดาลใจจาก คริส จอร์แดน (Chris Jordan) คือจอร์แดนมีสถิติที่น่าตกใจเกี่ยวกับเรื่องของสิ่งแวดล้อมที่เสียที่เกิดจากการบริโภคของชาวอเมริกันและปัญหาอื่น ๆ จอร์แดนก็ได้สร้างงานเพื่อหวังที่ให้มีผลกระทบต่อผู้ชมกว่าสถิติเพียงอย่างเดียวโดยนำเสนอเป็นตัวเลข ตัวอย่างเช่นภาพแต่ละภาพในสำนักงานใช้กระดาษไป 15,000,000 แผ่น เพียง 5 นาทีของการใช้กระดาษในประเทศอเมริกา ใน 30 วินาทีของการบริโภคของชาวอเมริกาทิ้งขยะป้ออลูมิเนียมกว่า 106,000 กระป๋อง และยังมีอื่น ๆ อีกมากมาย



ภาพที่ 2.3 เดวิด เวลช์ (David Welch) 2010. “Plastic Totem”

<http://aintbadmagazine.com/David-Welch>



ภาพที่ 2.4 เดวิด เวลช์ (David Welch) 2011. “Beer Can Totem”

<http://aintbadmagazine.com/David-Welch>

เวลช์ได้กล่าวไว้ว่า “งานของจอร์แดนได้เป็นแรงบันดาลใจเรื่องของผม แต่ผ่านจากการอ่านและการวิจัย ผมสะดุดกับความคิดของสัญลักษณ์ มันดูเหมือน โครงสร้างที่สมบูรณ์แบบที่ผมสามารถถ่ายทอดความคิดที่เหมือนกันของผู้บริโภคและการบริโภคในด้านลบของคนเหล่านั้น แต่จะสร้างด้วยเรื่องของสังคมกับการเล่าเรื่องร่วมสมัย” ในทางตรงกันข้ามกับการทำงานของจอร์แดน เดวิดมีจุดมุ่งหมายที่จะใช้แสงและหัวใจให้มากขึ้น วิธีการดังกล่าวเข้าถึงความกลัวและความกลัวรวมเข้าด้วยกันสภาพเหมือนกับความรู้สึกที่ไร้เหตุผลและข้อบกพร่องของเขา ที่มีความสุขต่อภาพถ่ายของเวลช์ เช่น ภาพสัญลักษณ์ของรถที่บรรทุกด้วยจักรยานของเด็กที่มีสีสันทามาซ้อนกัน ภาพเบอร์เกอร์ที่ดูเหมือนให้ชวนนึกถึงการรวมกันของชาวต่างชาติที่ยังคงมีชีวิตและมาร์ตินพาร์



ภาพที่ 2.5 เดวิด เวลช์ (David Welch) 2011. “Toy Totem”

<http://aintbadmagazine.com/David-Welch>

งานประติมากรรมภาพถ่ายในงานของเวลช์เป็นที่น่าประทับใจกับงานที่สร้างงานโดยใช้แค่โครงสร้างเดียว เวลช์เป็นช่างภาพมากกว่าเป็นนักประติมากร ที่อ้างมาทั้งหมดนั้นคือ สัญลักษณ์ที่เวลช์คิดขึ้นมาเอง จากซากปรักหักพังที่ประกอบในภาพ เวลช์ถ่ายภาพขนาด 4 x 5 หรือใหญ่กว่า ภาพอื่น ๆ ทั้งหมดก็มีขนาดการถ่ายภาพ 4x5 และสแกนดิจิทัล สัญลักษณ์ทั้งหมดที่จริงเวลช์สร้างประติมากรรมขึ้นด้วยตัวเอง ภาพปรักหักพังมาจากเพราะเวลช์ต้องการที่จะทำอะไรบางอย่างกับรถและเวลช์จบที่โรงเรียนไม่ได้มีทรัพยากรที่จะนำมาสร้างงาน แต่หาชิ้นส่วนประติมากรรมที่อยู่ด้านนอกของเมืองชิคาโกที่มนุษย์ทิ้งมัน ตอนเรียนปริญญาโทเคยได้เขียนเรื่องภาพถ่ายวัตถุที่มีลักษณะคล้ายกับกล่องกระดาษแข็งหรือขวดพลาสติกซึ่งพอดีกับ โครงการวัสดุแนวคิดและสายตา แต่ก็มีเพียงเวลช์เท่านั้นที่ไม่ได้สร้างมันขึ้นมาแต่ตัดต่อภาพถ่ายของโครงการขยายทางหลวงและภาพประติมากรรมรถ



ภาพที่ 2.6 เดวิด เวลช์ (David Welch) 2011. “Car Culture Totem”

<http://aintbadmagazine.com/David-Welch>

เวลช์เห็นว่าตัวเองเป็นเพียงช่างภาพที่จบจากสาขาเศรษฐศาสตร์ โดยที่เวลช์เริ่มศึกษาศิลปะ และทำให้เวลช์ได้ไปสู่การสร้างงานโลกวัตถุ ยังมีสิ่งที่น่าสนใจในการปฏิบัติงานคือคนจำนวนมาก ใช้วิธีการสร้างรูปแบบในภาพถ่ายได้

เวลช์ใช้เวลาเพียงไม่กี่เดือนสะสมวัตถุ เช่นคอมพิวเตอร์และอื่น ๆ ที่เป็นพลาสติก โดยที่เวลช์ต้องการสร้างภาพขึ้นมาประมาณ 20 ภาพ สถานที่ที่ถ่ายก็เป็นพื้นที่สาธารณะและได้รับปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์มากขึ้น นั่นก็คือเป้าหมายสูงสุดในการทำงานชุดต่อ ๆ ไป

Material World ใต้อิทธิจากมาร์กซ (Marxist) ในแนวคิด “Objectification” แนวคิดนี้เป็นเครื่องหมายของกระแสความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ รูปแบบเหล่านี้ทำหน้าที่เหมือนเป็นกระจกโดยผ่านการไตร่ตรองและสะท้อนให้เห็นถึงขั้นตอนอีกข้างหน้าขณะที่ประชากรมนุษย์มีเพิ่มมากขึ้น

แต่วัตถุจะมีความสามารถในการสื่อสารและแสดงนัยสำคัญทางวัฒนธรรมผ่านตัวตนของมัน เช่นเดียวกับระบบทางภาษา สิ่งนี้คือความต้องการที่เข้ามาทดแทนข้อบกพร่องและเราสามารถผลิตมันขึ้นในปริมาณมาก

Material World คือการตอบสนองของฉันที่มีต่อสถานะแวดล้อมของผู้บริโภคในปัจจุบัน มันถูกนำเสนอด้วยแนวคิดแบบบริโภคนิยมจากวิธีการใช้เทคนิควัตถุสำเร็จรูปซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากมาร์เซลดูชองปี (Marcel Duchamp) เวลช์เป็นช่างภาพหัวล้มสมัยที่ต้องการจะสร้างอนุสาวรีย์และสัญลักษณ์บางอย่างซึ่งบ่งบอกวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์ของสังคม การสร้างแบบจำลองแนวคิดของมาร์คซิสด้วยรูปถ่ายซึ่งทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนสิ่งต่างๆ ในสังคม ภาพถ่ายนี้สามารถพูดถึงความสำคัญและความมุ่งมั่นที่จะส่งเสริมให้เกิดแง่คิดของการบริโภคและความรู้สึกที่ราวกับว่าถูกบังคับให้บริโภค

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

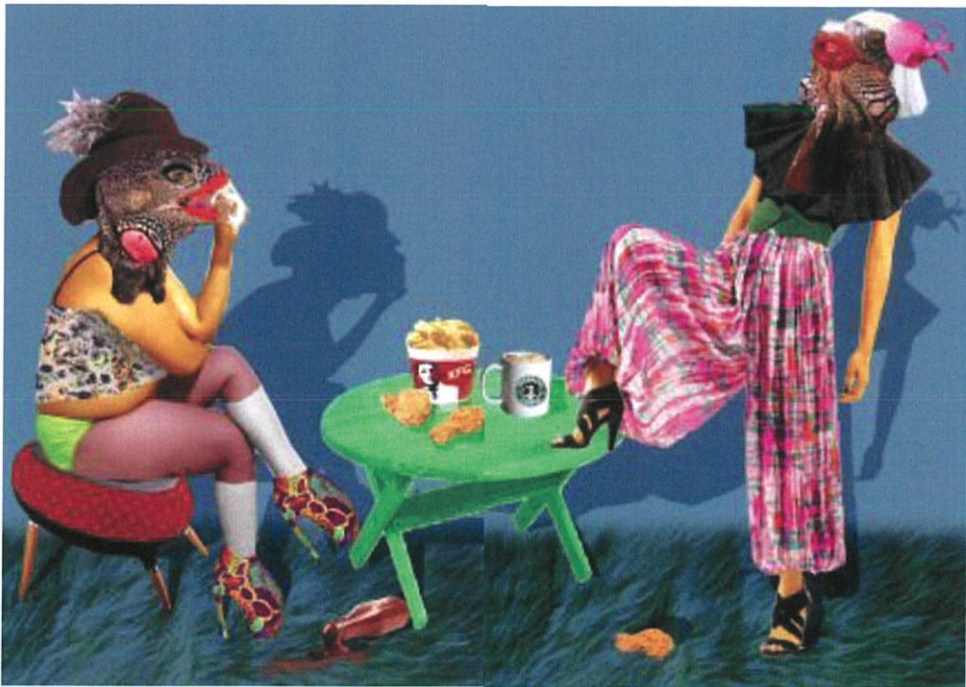
พฤติกรรมที่ถูกปลูกฝังจากค่านิยมทางวัตถุและสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้พฤติกรรมของคนในปัจจุบันมีลักษณะและการใช้ชีวิตที่เหมือนกัน ด้านการบริโภคก็มีความต้องการมากขึ้น มากเกินความจำเป็น เพื่อนำมาตอบสนองความต้องการของตนเอง สังคมในปัจจุบันนับได้ว่าเป็นยุคของด้านเทคโนโลยี นวัตกรรมใหม่ ๆ เป็นยุคของความทันสมัยที่มีความเจริญ ผู้คนหันมาสนใจในเรื่องของสิ่งของนอกกายและบริโภคของอย่างสิ้นเปลือง วัฒนธรรมที่มีอยู่เดิมก็ถูกเปลี่ยนด้วยพฤติกรรมที่ถูกหล่อหลอมจากคนปัจจุบัน ซึ่งอาจทำให้เกิดผลกระทบและผลเสียต่าง ๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

รูปแบบของผลงานเกิดจากความคิดเห็นส่วนตัวในเรื่องของสังคมนิยมและการบริโภคนิยม ที่นำเอาลักษณะท่าทางของผู้คนในสังคมมาสร้างสรรค์เป็นผลงานทางศิลปะ ประกอบกับสีและองค์ประกอบของภาพที่ทำให้ดูมีความทันสมัยเหมาะสมกับความเป็นปัจจุบัน ในผลงานแต่ละชุดจะเน้นรูปแบบของท่าทางที่เกิดจากจากเลียนแบบของบุคคลแต่ละบุคคลเป็นส่วนใหญ่ ผลงานภาพร่างศิลปนิพนธ์นี้สามารถแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานได้เป็น 4 ชุดดังนี้

ผลงานภาพร่างชุดที่ 1



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.4 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างชุดที่ 1 ชั้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 1

ภาพร่างในชุดนี้ได้นำเอาสิ่งที่สนใจมาประกอบในงานโดยนำท่าทางกิริยาบถต่าง ๆ ที่พบเห็นกันในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นการนั่ง การเล่นโทรศัพท์มือถือ หรือเวลารับประทานอาหาร ฯลฯ ที่ได้รับค่านิยมกันมา เพราะในโลกยุคปัจจุบันมีวิวัฒนาการใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย ในมุมมองของตัวข้าพเจ้ามีความคิดว่า เมื่อความทันสมัยและค่านิยมเข้ามา จนทำให้อะไรหลายๆ สิ่งต้องเปลี่ยนแปลงไป ทั้งในเรื่องความต้องการของผู้บริโภคนั้นมีจำนวนมาก พฤติกรรมของผู้คนในสังคมที่ถูกเปลี่ยนไป ไม่ว่าจะกลุ่มเยาวชนหรือผู้ใหญ่ ล้วนก็มีพฤติกรรมเช่นเดียวกันหมด

จากภาพร่างจะเห็นได้ว่า เริ่มมีเรื่องของพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน และเรื่องของการบริโภคเข้ามา ถ้าเปรียบกับภาพร่างจากครั้งก่อน ๆ แต่ยังมีเรื่องของพื้นหลังที่ยังเป็นปัญหาคือ พื้นหลังที่เป็นสีพื้นเรียบ ๆ ทำแบบซ้ำ ๆ มาตลอด จึงต้องเปลี่ยนจากพื้นสีเรียบ ๆ ให้มีลวดลาย พื้นหลังที่ดูมีความหมายมากขึ้น ตัวฟีกเกอร์คนเริ่มมีอะไรมากขึ้นพูดได้ถึงเรื่องการบริโภคได้อีก ภาพร่างชิ้นที่ 1 รูปทรงคนอ้วนสามารถเล่าเรื่องและมีความน่าสนใจและ พื้นขนสัตว์ที่นำเข้ามาใช้แทนสีพื้นเรียบ ๆ มากกว่า ภาพร่างชิ้นต่อไปอาจจะต้องมีรูปทรงมาเพิ่มเติมให้งานดูมีความน่าสนใจมากขึ้น และการใช้ภาพร่างต่อกันสองแผ่นอาจไม่จำเป็น เพราะมีพื้นที่ว่างมากจนเกินไป ทำขนาดเดียวแต่เพิ่มปริมาณของรูปทรงคนให้มีขนาดใหญ่ขึ้น เน้นรูปทรงของคน

ภาพร่างที่ถูกเลือกคือ ภาพร่างชิ้นที่ 1 นำไปแก้พื้นหลังให้มีลักษณะเดียวกันกับพื้นขนสัตว์แทนการใช้พื้นหลังสีเรียบๆ และตัดคนรูปร่างผอมออกไป เหลือแค่ภาพร่างชิ้นเดียว ภาพร่างชิ้นที่สอง เหลือเพียงรูปทรงคนแล้วแก้ตัวพื้นหลัง ภาพร่างชิ้นที่สี่ รูปทรงคนทางด้านซ้ายที่นั่งอยู่มีความน่าสนใจ ส่วนการแก้ไขต้องไปแก้พื้นหลัง และตัดเหลือแค่ตัวคนเดียว และเพิ่มเนื้อหาเข้าไปที่น่าจะเป็นเรื่องของการบริโภค

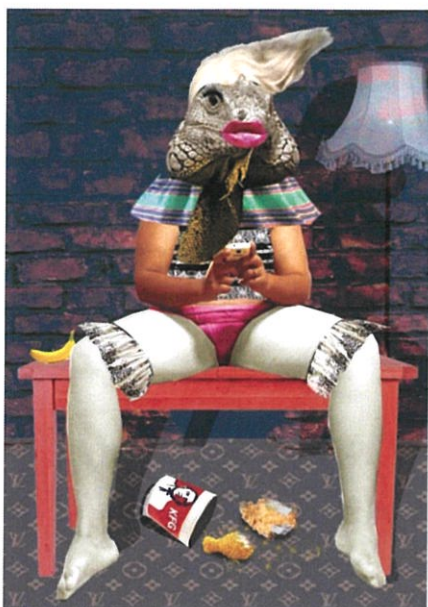
ผลงานภาพร่างชุดที่ 2



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.7 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.10 ภาพร่างชุดที่ 2 ชั้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 2

ว่าด้วยเรื่องพฤติกรรมของผู้บริโภค ที่ในสังคมปัจจุบันพฤติกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันในคนในสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามเวลา ด้วยที่ว่าเรื่องของเทคโนโลยี นวัตกรรมใหม่ๆ ได้เข้ามา มีอิทธิพลต่อคนในสังคมมากมายตามกาลเวลา เดินไปทางไหนหรือมองไปทางไหนก็จะเห็นได้ว่าคนเหล่านั้น จะมีพฤติกรรมที่ลักษณะเหมือน ๆ กัน อาทิเช่น การถ่ายรูปตัวเองในที่สาธารณะเพื่อลงโซเชียลเน็ตเวิร์คในเวลารับประทานอาหารหรือทำอะไรก็ตามแต่ที่เป็นเรื่องของการใช้ชีวิตประจำวันก็จะเห็นคนเหล่านี้ก้มหน้าก้มมือถือมือถือแต่สิ่งที่อยู่ตรงหน้าจนลืมสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง

ภาพร่างชุดที่ 2 มีเรื่องของการบริโภคและพฤติกรรมมากขึ้นกว่าภาพร่างชุดที่หนึ่ง แต่ภาพร่างบางชิ้นยังคงทำซ้ำในเรื่องของรูปทรงคน และพื้นหลังที่ไม่เข้ากัน อย่างเช่นภาพร่างชิ้นที่หนึ่งและภาพร่างชิ้นที่ห้า รูปทรงคนเหมือนเดิมจากภาพร่างชุดที่หนึ่งแต่เปลี่ยนพื้นหลัง และยังมีประสพปัญหาคือ เรื่องของเสื้อผ้าที่ยังเหมือนการตัดต่อไม่เหมือนการใส่จริง ยังดูแข็ง ๆ จนเกินไป และเสื้อผ้าที่ไม่เข้ากันจนเกินคำว่าแฟชั่น

ภาพร่างชิ้นที่ 2 ภาพร่างชิ้นที่ 3 และภาพร่างชิ้นที่ 4 ได้นำมาเป็นแบบทำงานจริง เพราะมีความน่าสนใจในเรื่องขององค์ประกอบ สีที่มีความกลมกลืน และยังสามารถเล่าเรื่องได้มากกว่าภาพร่างชิ้นอื่น ๆ

ผลงานภาพร่างชุดที่ 3



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างชุดที่ 3 ชั้นที่ 5

ภาพร่างชุดที่ 3

ผู้บริโภคนั้นไม่ได้มีแค่กลุ่มผู้ใหญ่หรือกลุ่มวัยรุ่น ยังรวมถึงคนหลากหลายวัยไม่ว่าจะเด็ก หรือผู้ใหญ่ก็มีพฤติกรรมเลียนแบบที่มีต่อ ๆ กันมา เด็กเห็นผู้ใหญ่ทำพฤติกรรมอย่างไร เด็กก็มักจะทำตาม ทั้งที่เด็กจะทำกิจกรรมที่ริเริ่มสร้างความรู้ตามการเรียนรู้ของเด็ก แต่ปัจจุบันนี้จะเห็นได้ว่า เด็กมีมือถือใช้กัน และยังเรียนรู้จากการเล่นเครื่องมือสมัยใหม่มากกว่าการเรียนรู้จากการอ่านหนังสือหรือเล่นของเล่นแบบเมื่อก่อน จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปไม่ได้มีแค่วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่เพียงอย่างเดียว แต่เด็กเล็กๆสมัยนี้ก็มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปเช่นเดียวกัน

ภาพร่างที่ประสบปัญหาคือภาพร่างชิ้นที่ 1 ต้องแก้ไขตรงพื้นหลัง และกำแพงอิฐให้เปลี่ยนเป็นที่นั่งโซฟา ให้เข้ากับความเป็นยุคปัจจุบันที่ความทันสมัยแทนการใช้กำแพงอิฐ ภาพร่างชิ้นที่ 2 ที่เป็นปัญหาคือ พื้นหลังบรรยากาศที่ดูเป็นชนบทมากเกินไป ซึ่งที่ความขัดแย้งกับตัวรูปทรงคนข้างหน้า

ภาพร่างชิ้นที่หนึ่งถูกเลือกแต่ต้องนำไปแก้ คือในเรื่องของพื้นหลังและที่นั่งของรูปทรงคน และภาพร่างชิ้นที่ 4 มีจุดเด่นที่น่าสนใจในเรื่องของรูปทรงคน และพฤติกรรมท่าทางของรูปทรงคน แต่ต้องนำไปแก้คือการทำเอารูปทรงคนที่ยื่นแตงหน้านำมาใส่แทนที่ รูปทรงคนที่กำลังยื่นถือไอศกรีม

ภาพผลงานภาพร่างชุดที่ 4



ภาพที่ 3.16 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 1



ภาพที่ 3.17 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 2



ภาพที่ 3.18 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 3



ภาพที่ 3.19 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 4



ภาพที่ 3.20 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 5



ภาพที่ 3.21 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 8



ภาพที่ 3.22 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 7



ภาพที่ 3.23 ภาพร่างชุดที่ 4 ชั้นที่ 8

ภาพร่างชุดที่ 4

ภาพร่างชุดที่ 4 เป็นภาพร่างที่ถูกแก้ไขจากภาพร่างชุดที่หนึ่งถึงชุดที่ 3 คือเริ่มจากชุดที่ 1 แก้ไขคือการเพิ่มลวดลาย (Pattern) ให้เป็นเหมือนพื้นหลังของห้อง (Wallpaper) และเพิ่มโซฟา และเปลี่ยนพื้นหลังของภาพร่างที่ถูกเลือกจากภาพร่างชุดที่ 1 ถึงชุดที่ 3 แต่ที่ประสบปัญหาคือการทำภาพร่างที่ซ้ำจากภาพร่างเดิม ซึ่งไม่มีความแปลกใหม่หรือการเพิ่มเติมของรูปทรงคน แค่เปลี่ยนพื้นหลังและเฟอร์นิเจอร์เข้าไปใหม่ และบางชิ้นพื้นหลังอาจยังดูขัดแย้งกัน

ภาพร่างที่ถูกคัดเลือกมาใช้ในงานจริง คือภาพร่างชิ้นที่ 1 ภาพร่างชิ้นที่ 7 และภาพร่างชิ้นที่ 8 ซึ่งโดยรวมมีองค์ประกอบที่น่าสนใจ และมีความน่าจะเป็นต่อการนำมาปฏิบัติงานจริงได้มากกว่าภาพร่างชิ้นอื่น ๆ

กระบวนการสร้างงาน

ก่อนเริ่มทำผลงานภาพร่างนี้เกิดจากแนวคิดที่ว่าสังคมนั้นเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผู้คนรอบ ๆ ข้างต่างก็ไม่มี ความสนใจต่อกัน มิตรภาพและน้ำใจที่เคยมีในสังคมไทยก็เริ่มจางหายไป แนวความคิดนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการทำผลงานในครั้งนี้

การทำภาพร่างเริ่มจากการหาข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความสอดคล้องกับแนวคิด โดยเริ่มต้นด้วยการหาแนวทางที่มีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิด และหาข้อมูลเครื่องแต่งกายที่มีความน่าจะเป็นของในยุคปัจจุบันนี้ให้มีความทันสมัย สื่อในผลงาน ข้าพเจ้าเลือกที่จะนำมาประกอบในงาน เพราะกิ่งก่าเป็นสัตว์ที่สามารถเปลี่ยนสีตามสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างกลมกลืน ก็เปรียบเสมือนกับผู้คนในสังคมที่ต้องทำตัวให้กลมกลืนกับคนรอบข้างตามยุคตามสมัย

การทำภาพร่างใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ เพราะง่ายต่อการออกแบบ และการตัดต่อ จากนั้นเมื่อทำภาพร่างเสร็จและผ่านการคัดเลือกภาพร่างที่มีองค์ประกอบภาพที่สมบูรณ์ที่สุดนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษไขขนาด A0 เทคนิคที่ใช้คือภาพพิมพ์พื้นราบ (Lithograph)

วัสดุอุปกรณ์การทำภาพพิมพ์ลิโทกราฟ (บนแผ่นเพลทอะลูมิเนียม)

วัสดุอุปกรณ์ในการเขียน

- ดินสอไข (Litho pencil)
- เกรยองไข (Litho crayon)
- ทูชชนิดน้ำ และแท่ง (Liquid tusche & Stick tusche)
- วัสดุที่เป็นไข อาทิเช่น ไขสัตว์ (จากแกะ), ไขสนู, เขม่าดำ, เชลแลค, ขี้ผึ้ง

วัสดุอุปกรณ์ในกระบวนการกัดกรวด

- ฟองน้ำเซลลูโลส
- ผ้าสาลูชนิดนิ่ม
- แป้งฝุ่น (Talcum powder)
- แปรงขนกระต่าย และฟูกันจีน
- กาวอาระบิก (Arabic gum)
- กรดฟอสฟอริก (Phosphoric acid)
- น้ำมันสน (Turpentine)
- น้ำมันทินเนอร์ (Thinner)
- อะซิโตน (Acetone)
- แลคเกอร์แดง (Red lacquer)
- แอสฟัลต์ (Asphaltum)

กระบวนการกราฟและการเขียนภาพพิมพ์พื้นราบลงบนเพลทอะลูมิเนียม

1. นำภาพร่างที่ได้คัดเลือกซึ่งมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์ที่สุด แยกจำนวนสี (Layer) ตามภาพร่าง นำภาพร่างปรับให้เป็นเส้น โดยการปรับใน Photoshop – Filter – Stylize – Find Edges แล้วนำไปขยายลงบนกระดาษไขขนาด A0 ขนาดความกว้าง 26 นิ้ว
2. ล้างเพลทอะลูมิเนียมตามจำนวนที่แยกสีไว้ ด้วยน้ำผสมกรดซัลฟูริก แล้วนำไปตากให้แห้ง



ภาพที่ 3.24



ภาพที่ 3.2

3. วัดขนาดเพลทเพื่อหาจุดกึ่งกลาง เพื่อเป็นจุดในการวัดงานสำหรับการวางกระดาษฟาบินโนให้ตรงตำแหน่ง นำสีช็อก (Pastel) ฎที่กระดาษไขให้ทั่วตามเส้นงานจากนั้นคราฟลงบนเพลทอะลูมิเนียม



ภาพที่ 3.26



ภาพที่ 3.27

4. เมื่อคราฟเสร็จก็นำกระดาษลงบนเพลทและนำวัสดุที่สามารถนำมาเขียนลงบนเพลทได้คือ ดินสอไขเมื่องานเป็นการเขียนทำให้เกิดน้ำหนักร ส่วนที่เป็นพื้นเรียบ ๆ ใช้ส่วนผสมดินสอไขกับน้ำมันสนมาละลายให้เข้ากันแล้วทาลงบนเพลท ส่วนที่เป็นพื้นผิวทำให้เกิดลาย (Texture) ใช้ทูลสามารถผสมได้ เช่น ทูลชกับน้ำทูลช น้ำ น้ำมันสนทูลช น้ำมันสนทูลช น้ำทินเนอร์ ซึ่งจะทำให้เกิดลวดลายที่แตกต่างกันไป และยังมีอีกมากมายที่สามารถนำมาเขียนลงบนเพลทได้ซึ่งต้องมีส่วนผสมที่เป็นน้ำมันหรือไขมัน จึงจะทำให้เขียนติดและเวลากัดกรด



ภาพที่ 3.28



ภาพที่ 3.29

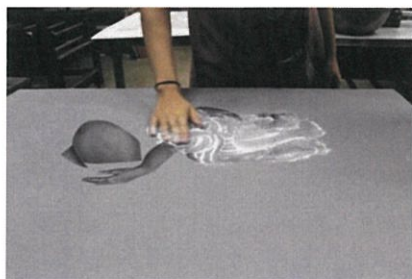
วิธีการการกักกรด

1. เตรียมกาวกระถิน และกาวกระถินผสมกรดฟอสฟอริก เทลงบนแก้วตวงอย่างละครึ่ง จากนั้นก็เตรียมผ้าสาธิตแป้งฝุ่นแปรงขนกระต่างฟองน้ำน้ำ

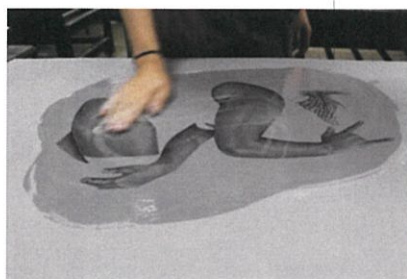


ภาพที่ 3.30

2. ก่อนกักกรดทาแป้งฝุ่นลงบนเพลทเพื่อดูความชื้น จากนั้นนำกาวกรดที่ผสมไว้แล้วเทลงบนเพลทหน้าแปรงขนกระต่างทำให้ทั่วตามจุดที่เขียนไว้ โดยตั้งเวลาในการกักกรดแตกต่างกันไป 4 นาที หรือ 2 นาที แล้วแต่บุคคลและก๊วสดูที่ทาลงบนเพลท เช่นดินสอไขใช้เวลา กักกรด 4 นาที พูซซ์ใช้เวลากักกรด 2 นาที หรือ 1.30 นาที แล้วแต่ความเข้มข้นของกรด



ภาพที่ 3.31



ภาพที่ 3.32

3. พอครบเวลาที่กำหนด นำฟองน้ำชุบน้ำมาเช็ดกาวกรดออกให้หมด แล้วนำกาวที่ไม่ได้ผสม เกลงไปพอสมควรทำให้ทั่วเพลาเพื่อหยุดกาวกรด จากนั้นนำผ้าสาธิตมาเช็ดกาวให้หมดจนไม่เหลือกาว ถ้าเช็ดกาวไม่หมดแล้วเกิดแห้งจะทำให้เกิดรอยกาวและรอยฟองน้ำบนงานอาจทำให้งานเสียได้ จึงจำเป็นต้องรีบเช็ดให้แห้ง
4. พักเพลาที่กักรดแล้วไว้ประมาณ 30 นาที หรือ 1 ชั่วโมง ก่อนลงมือพิมพ์

กระบวนการการพิมพ์ภาพพิมพ์พื้นราบ (Lithograph)

1. เตรียมอุปกรณ์สำหรับการเปิดหน้าเพลา สิ่งที่ต้องเตรียมมี น้ำมันสนทินเนอร์แลคเกอร์แดง ผ้าสาธิต เศษผ้า

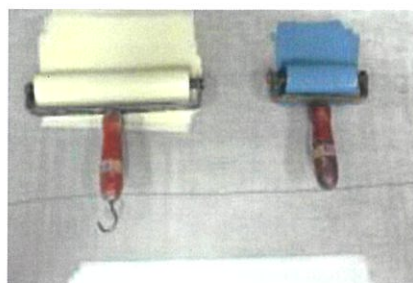


ภาพที่ 3.33

2. ผสมสีตามภาพร่างที่กำหนดไว้ ผสมสีกับผงแมกนีเซียมเพื่อไม่ให้สีเหลวมากเกินไป จากนั้นนำลูกกลิ้งเลือกตามขนาดให้เหมาะสมกับงาน แล้วกลิ้งสีเพื่อรอการพิมพ์

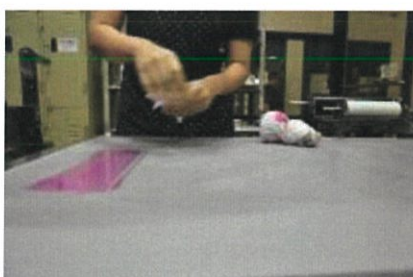


ภาพที่ 3.34

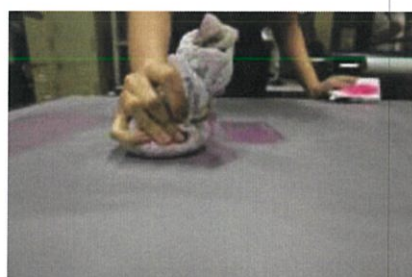


ภาพที่ 3.35

3. จากนั้นเปิดหน้าเพลท ก่อนเปิดหน้าเพลทใช้คัตเตอร์กัดเพลทตามจุดที่กำหนดเพื่อวางกระดาษฟาบิโน
4. อันดับแรกล้างเพลทด้วยน้ำมันสนแล้วใช้เศษผ้าเช็ดให้ใจที่เขียนไว้หลุดออก ต่อมาใช้ทินเนอร์เช็ดโดยเช็ดให้สะอาดจนขึ้นเป็นลายสีขาว จากนั้นใช้แลคเกอร์ถูลงบนเพลท โดยใช้ผ้าสาหลุมัดเป็นก้อนถูให้ทั่วเท่า ๆ กัน



ภาพที่ 3.36



ภาพที่ 3.37

5. ใช้สีที่ผสมไว้ผสมกับน้ำมันสน เป็นการอุดหมึกลงบนเพลท จากนั้นล้างแลคเกอร์ออกให้หมด แล้วจะเหลือแลคเกอร์ที่ติดกับงานที่เขียนไว้



ภาพที่ 3.38



ภาพที่ 3.39

6. ขั้นตอนต่อไปใช้ลูกกลิ้งที่กลิ้งสีเตรียมไว้ กลิ้งลงบนเพลท ระหว่างนั้นก็ใช้ฟองน้ำดูบเพลท ให้พอหมาดๆ แล้วจึงกลิ้งสีอีกที ทำจนกว่าสีจะเต็ม



ภาพที่ 3.40

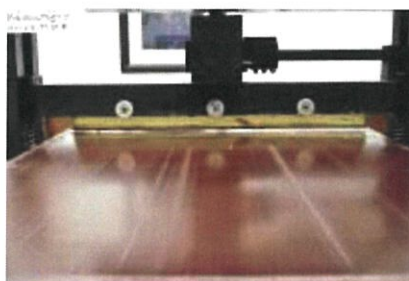


ภาพที่ 3.41

7. จากนั้นก็พิมพ์ด้วยกระดาษบรู๊ฟ โดยนำกระดาษวางลงไปบนเพลทแล้วนำกระดาษบรู๊ฟวางทับลงไปอีกประมาณ 5-6 แผ่น ตามความเหมาะสม และก็พิมพ์โดยการหมุนแทนพิมพ์ เมื่อหมุนแทนพิมพ์เสร็จ นำกระดาษที่พิมพ์ออก แล้วดูสีว่าพอดีหรือไม่ ต่อมาก็กลิ้งสีแล้วดูน้ำเหมือนเดิม เมื่อทำเสร็จใช้กระดาษฟาเบียโนเพื่อพิมพ์งานจริงแล้วนำกระดาษบรู๊ฟรองอีกที แล้วก็พิมพ์จนครบ 3-4 แผ่น



ภาพที่ 3.42



ภาพที่ 3.43



ภาพที่ 3.44

8. พิมพ์เสร็จครบแล้วให้ใช้แปรงฝุ่นทางลงบนเพลท แล้วเก็บเพลทให้เรียบร้อย เช็ดทำความสะอาด สะอาด โต๊ะและลูกกอล์ฟถือเป็นอันเสร็จสิ้นการพิมพ์งาน

บทที่ 4

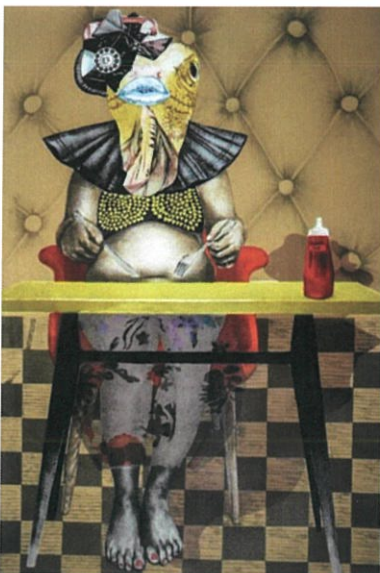
วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ผลงานศิลปนิพนธ์สร้างขึ้นจากแนวความคิดที่สะท้อนถึงเรื่องราวด้านการบริโภคทางสังคม และความนิยมทางด้านวัตถุของคนในสังคมปัจจุบัน ในโครงการที่มีชื่อว่า “การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้บริโภค” ซึ่งในแต่ละชั้นแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ของคนในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้ที่รับชมผลงานได้รับรู้ถึงพฤติกรรม และความงามด้านศิลปะที่ก่อตัวขึ้นมาเป็นผลงานเพื่อนำมาเป็นสื่อกลางให้แก่ผู้รับชมที่มีความสนใจงานด้านศิลปะและบุคคลทั่วไป

วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ทัศนธาตุมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่องานศิลปะ เพราะถ้าขาดทัศนธาตุความงามและความสมประกอบจะไม่เกิดขึ้นในผลงานชิ้นนั้น ๆ ซึ่งทัศนธาตุประกอบด้วย รูปทรง (Forms) พื้นผิว (Texture) น้ำหนัก (Value) สี (Colors) และเส้น (Line) ผลงานที่ถูกนำมาวิเคราะห์เป็นผลงานชิ้นที่ 1 ซึ่งสามารถนำมาจำแนกทัศนธาตุเพื่อให้เข้าใจมากขึ้นได้ดังนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 รูปทรง (Forms)



ก. รูปทรงของคนกับรูปทรงหัวของสัตว์ที่ถูกนำมาประกอบเข้าด้วยกันนั้นเพื่อแสดงถึงแนวความคิดที่ว่าด้วยพฤติกรรมของคนและความกลมกลืนต่อสภาพแวดล้อมของกิ่งก่าที่เรียกกันว่า กิ่งก่าเปลี่ยนสี ทำทางอิริยาบถของคนที่สอดคล้องกับกิ่งก่า และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่สามารถบ่งบอกถึงการใช้ชีวิตประจำวันได้

ข. รูปทรงของวัตถุ เช่น โต๊ะ ช้อน ส้อม ขวดซอส ที่เป็นรูปทรงของอุตสาหกรรม และรูปทรงอินทรีย์ที่เป็นรูปทรงธรรมชาติ ถูกนำมาไว้ในผลงานทำให้งานมีความหลากหลายไปด้วยรูปทรงต่าง ๆ

ภาพที่ 4.1 รูปทรง

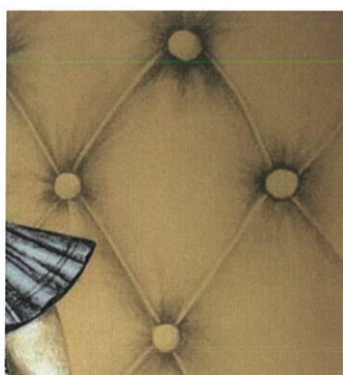
ผลงานชิ้นที่ 1 ลักษณะผิว (Textures)



ภาพที่ 4.2 ลักษณะผิว

ก. เป็นการแสดงผิวของบนใบหน้าที่มีพื้นผิวลักษณะเป็นแบบขรุขระที่มีลักษณะเป็นเกล็ดผิวของสัตว์ชนิดหนึ่งที่มีความน่าสนใจ ในเรื่องของการทำให้มีความละเอียดของลายละเอียดของพื้นผิวบนใบหน้าที่ให้ดูมีความสมจริง

สาเหตุที่นำพื้นผิวของกิ้งก่ามาใช้ เนื่องจากลักษณะของพื้นผิวสามารถบ่งบอกถึงอัตลักษณ์พื้นฐานซึ่งเป็นที่รู้กันว่า กิ้งก่าสามารถเปลี่ยนลักษณะพื้นผิวตัวเองตามสิ่งแวดล้อมได้ ดังนั้นพื้นผิวของจุดเด่นที่ถูกเลือกใช้ จึงมีความคล้องจองกับแนวความคิด



ภาพที่ 4.3 ลักษณะผิว

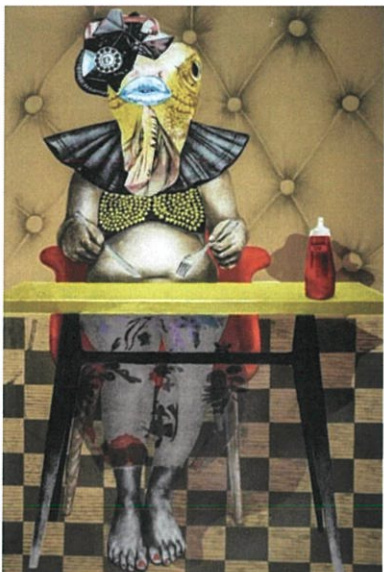
ข. พื้นผิวของพื้นหลังที่มีลักษณะคล้ายเบาะ ให้ความรู้สึกถึงความสะดวกสบายในการใช้ชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน เพราะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมมีการพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ จึงก่อให้เกิดสิ่งอำนวยความสะดวกขึ้นมากมาย



ภาพที่ 4.4 ลักษณะผิว

ค. พื้นผิวของเสื้อที่เป็นหมอนแหลมที่ทำด้วยโลหะ เป็นการสื่อถึงพัฒนาในด้านอุตสาหกรรม เพราะให้ปัจจุบันมีเครื่องประดับ และการออกแบบที่ทันสมัยมากมายที่นำเอาวัตถุโลหะมาทำเครื่องนุ่งห่ม ซึ่งเป็นความขัดแย้งกันระหว่างความเป็นกิ้งก่าที่นำมาจากธรรมชาติ และความเป็นโลหะที่มนุษย์สร้างขึ้น

ผลงานชิ้นที่ 1 สี (Colors)



ภาพที่ 4.5 สี



ภาพที่ 4.6 สี

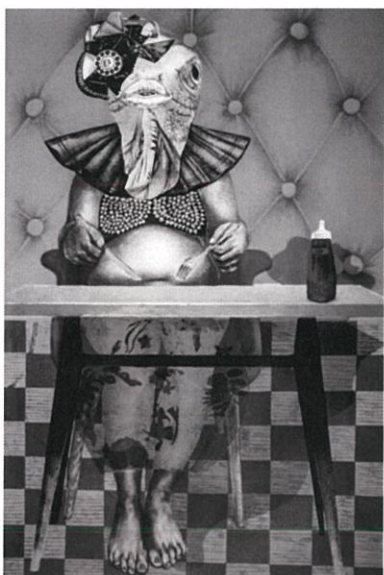
ก.สีที่ปรากฏมีลักษณะที่อ่อน-เข้มต่างกัน แต่สามารถสื่ออารมณ์ของภาพไปในทิศทางเดียวกันได้ และสีที่มีลักษณะสดที่เข้ากับความเป็นปัจจุบันทำให้งานดูมีลักษณะเด่นในเรื่องของสี สีที่ใช้ต้องการให้ผู้ชมผลงานเห็นถึงความนุ่มนวลของเรื่องการบริโภค จึงใช้สีที่สามารถสื่อออกจากแนวความคิดได้ เช่น สี น้ำตาล สีทอง สีแดง เป็นต้น

ที่นำสีน้ำตาลมาใช้ในผลงานเพราะสีน้ำตาลสื่อถึงเรื่องความสะดวกสบาย วัตถุนิยม

สีทองสื่อถึง ความร่ำรวย ความมั่งคั่ง และสีแดง สื่อถึงเรื่องกิเลส

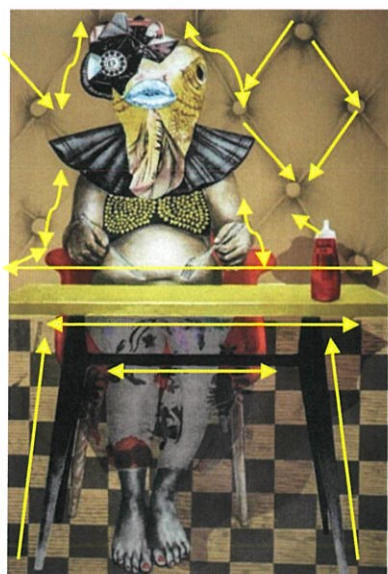
ข.สีที่เด่นในผลงานและมักใช้ร่วมกับผลงาน คือ สีประเภทสีเรืองแสงที่มีความโดดเด่นกว่าสีธรรมดา สื่อถึงความเป็นสมัยใหม่ความทันสมัยของยุคนี้

ผลงานชิ้นที่ 1 น้่านัก (Volume)



ภาพที่ 4.7 น้่านัก

ผลงานชิ้นที่ 1 เส้น (Line)



ภาพที่ 4.8 เส้น

ก. การกระจายน้ำหนักของแสงเงาให้เท่าเทียมและเลื่อนไหลไปทั่วทั้งภาพ ทำให้ภาพดูสว่าง และดูเบา โดยเป็นแสงที่อ่อนๆส่องมาจากด้านขวาบนของภาพ ทำให้เงาของวัตถุในภาพทอดไปทางด้านซ้าย เป็นการสร้างบรรยากาศให้คล้ายกับแสงจากดวงอาทิตย์ เน้นการสร้าง ความไกล ลึก และน้ำหนักของสีที่ต่างกันของภาพ ทำให้ภาพเกิดมิติมากขึ้น

ก. ความรู้สึกของเส้นที่เกิดจากลักษณะของเส้น ทิศทาง ขนาด เพื่อแสดงผลทางความคิดและเทคนิคให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งเส้นแต่ละเส้นมีความเชื่อมโยงกันสามารถนำสายตาของผู้ชมให้มองต่อเนื่องกันทั้งภาพได้

ความเคลื่อนไหวของเส้นมีความเป็นเอกเทศ เนื่องจากลักษณะของเส้นมีทิศทางที่วิ่งเข้าหาจุดเด่นทำให้ผลงานชิ้นนี้มีความโดดเด่นและสมดุล ความเชื่อมโยงกันของเส้นที่แฝงอยู่ภายในภาพสามารถนำสายตาของผู้ชมให้เข้าถึงจุดเด่นได้ไม่ยากนัก หากมองผลงานชุดนี้อย่างลึกซึ้งจะพบว่าองค์ประกอบของเส้นในผลงานมีอยู่อย่างมากมายตั้งแต่พื้นจนถึงตัวแบบ

วิเคราะห์การจัดองค์ประกอบภาพ

องค์ประกอบศิลป์เป็นหลักสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ โดยเกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ความสมดุล ความกลมกลืน สัดส่วน ความเป็นเด่นเป็นรอง ซึ่งในลักษณะเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่องานศิลปะทั้งสิ้น และถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้นไม่สัมพันธ์กันก็จะขาดความงามไป ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะจะทำให้งานทรงคุณค่าและสมบูรณ์มากขึ้น



ภาพที่ 4.9 ความกลมกลืน

1. ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนความกลมกลืน หมายถึงการประสานให้กลมกลืน เป็นพวกเป็นหมู่ให้เกิดความเหมาะสมสวยงาม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน อาจเกิดขึ้นจากรูปร่าง ขนาด รูปทรง สี น้ำหนัก บรรยากาศ ที่มีความสัมพันธ์กัน

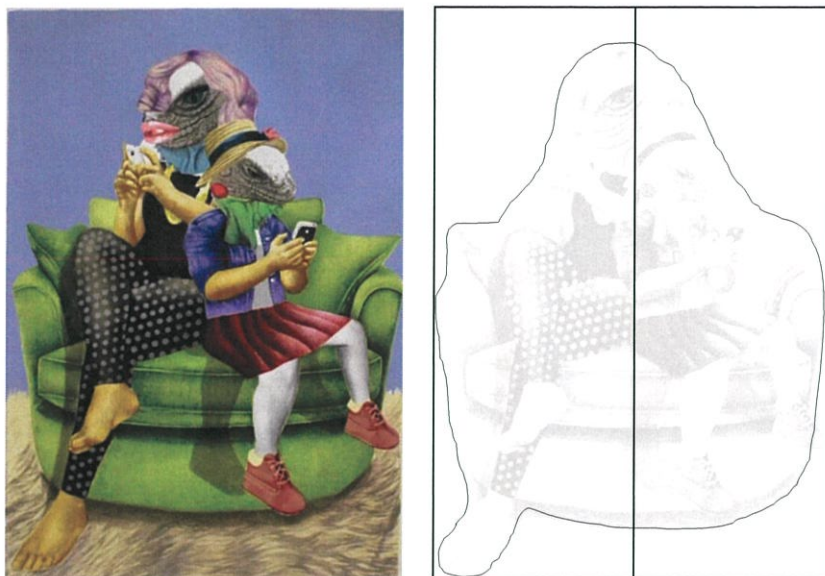
ผลงานมีความกลมกลืนในเรื่องของ รูปร่างของรูปทรงมนุษย์ที่มีทั้งผู้ใหญ่และเด็ก ขนาดต่างกันแต่ด้วยความสมดุลในตัวงานจึงทำให้ดูมีความกลมกลืน และความกลมกลืนด้วยน้ำหนักมีจากอ่อนไปเข้ม ทำให้ดูโดดเด่นและชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.10 ความหลากหลาย

2. ความหลากหลาย (Variety)

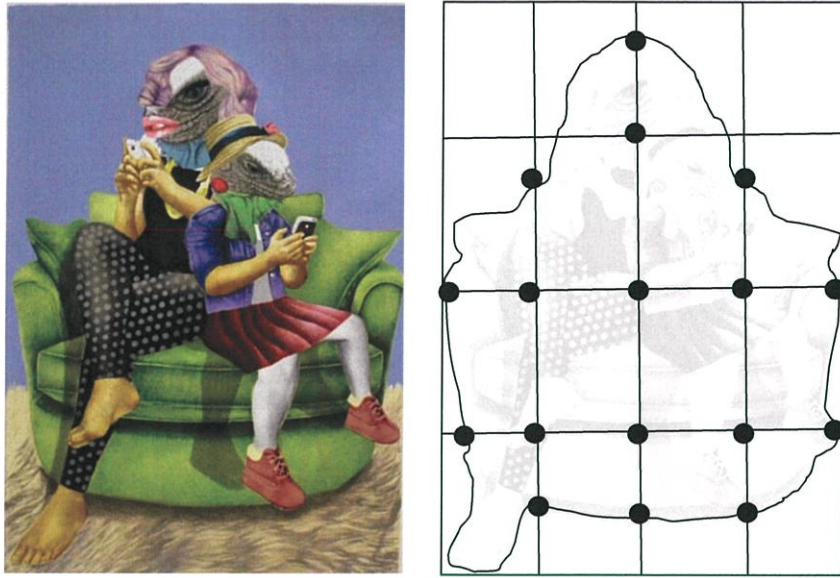
ผลงานชิ้นนี้มีความหลากหลายในเรื่องของสี แต่ในความหลากหลายของแต่ละสีนั้น ยังมีน้ำหนักและพื้นผิวที่มีความหลากหลายไม่ทำให้งานดูหนาแน่นจนเกินไป แต่ทำให้งานมีความน่าสนใจมากขึ้นและสะดุดตาแก่ผู้ชม



ภาพที่ 4.11 ความสมดุล

3. ความสมดุล (Balance)

จุดเด่นของผลงานคือองค์ประกอบอยู่กึ่งกลางของภาพ ทำให้งานมีความสมดุลน้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่งมีความเท่ากันทั้งสองด้าน ยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่าง ๆ ในภาพ ซึ่งความสมดุลในงานจึงเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของเอกภาพที่ทำให้งานมีความสมบูรณ์



ภาพที่ 4.13 สัดส่วน

4. สัดส่วน (Proportion)

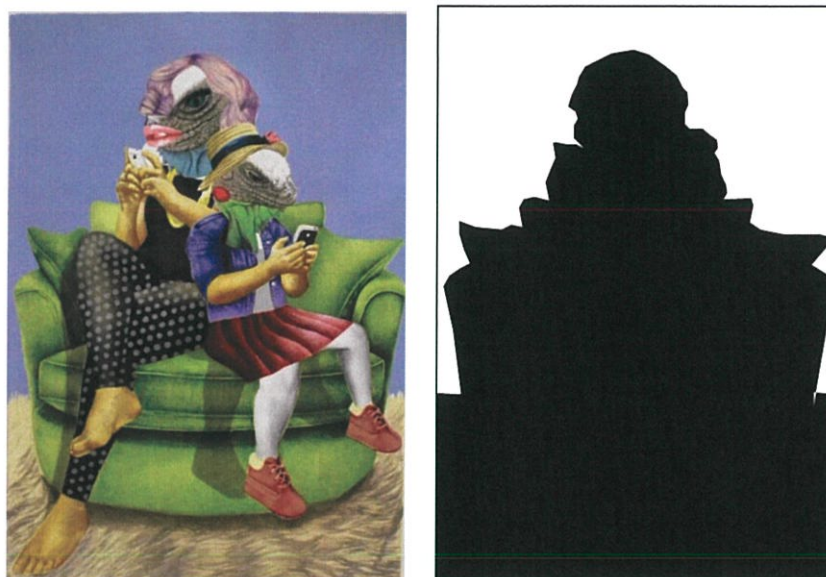
ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์ความกลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหมด ซึ่งเป็นความพอดีไม่มากเกินไป แต่สัดส่วนส่วนใหญ่จะหนักไปทางด้านล่างมากกว่าด้านบนขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน รวมไปถึงความสัมพันธ์ในความเหมาะสมกลมกลืนของสีและน้ำหนัก



ภาพที่ 4.14 ความเป็นเด่น

5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ความเป็นเด่นในดวงงานนั้นเกิดจากหลายทัศนธาตุรวมกัน ได้แก่ จุด เส้น สี พื้นที่ว่าง น้ำหนัก บทบาทของแต่ละทัศนธาตุนั้นมีความโดดเด่นทั้งสิ้น โดยเฉพาะเรื่องของสีและน้ำหนัก ซึ่งมองเห็นได้อย่างชัดเจนในดวงงาน จุดที่ดึงดูดความสนใจคือส่วนของแสงที่สว่างที่สุดและสีที่ไวต่อการรับรู้ของสายตาที่สุด เช่น กางเกงสีดำลายจุดและรูปทรงคนที่อยู่ตรงกลางที่มีความเด่นชัดมากกว่าส่วนอื่น ๆ



ภาพที่ 4.15 พื้นที่ว่าง

6. พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่างของผลงานเป็นการปล่อยพื้นที่หลังให้มีสีเพียงน้ำหนักเดียวเพื่อดึงเอาจุดเด่นของรูปทรงคนที่อยู่ข้างหน้าให้ดูเด่นเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เกิดมิติระยะมีความใกล้ไกล และลดความหนาแน่นในตัวงาน ทำให้งานมีความสมบูรณ์มีและความโดดเด่นและดูสบายตา

บทที่ 5

บทสรุป

สังคมด้านการบริโภคของคนในปัจจุบันมีหลายปัจจัยที่ทำให้เรื่องของด้านพฤติกรรมนั้นเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของกาลเวลา ปัจจัยด้านค่านิยมในความเป็นสมัยใหม่ และอิทธิพลที่ได้รับจากสื่อเทคโนโลยี นวัตกรรมใหม่ ๆ ที่แพร่เข้ามายังสังคมเมือง ทำให้พฤติกรรมของคนในสังคมได้ถูกสิ่งเหล่านี้แทรกซึมเข้ามาใช้ในชีวิตประจำวันแบบไม่รู้ตัว และในบางครั้งไม่ว่าจะมองไปทางไหน จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมจะมีเฉกเช่นเดียวกันหมด ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ วัฒนธรรมที่รับเข้ามาก็มีส่วนของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเหมือนกัน วัฒนธรรมที่ได้รับจากชาวตะวันตก ทำให้วัฒนธรรมที่มีแต่ดั้งเดิมเริ่มจางหายไปทีละน้อย แต่จะเห็นได้ว่าด้านที่เป็นสาเหตุที่แท้จริงที่ทำให้พฤติกรรมในด้านการบริโภคของคนในสังคมเมืองนั้นเปลี่ยนแปลงไปคือ เรื่องของความสะดวกสบายที่เพิ่มขึ้นเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคที่มีมากขึ้นไป จนเกิดเป็นปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ เพราะในเมื่อความต้องการที่มีมากขึ้น ทำให้ผู้ผลิต ผลิตสิ่งอำนวยความสะดวกขึ้นมาเรื่อย ๆ ผลิตออกมาในรูปแบบใหม่ในวันและเวลาที่ติด ๆ กัน จนเกิดเป็นค่านิยมในความต้องการขึ้น เหมือนเป็นการแข่งขันระหว่างผู้ผลิตกับผู้ผลิตและผู้บริโภคเพราะส่วนนี้เองเป็นต้นเหตุของพฤติกรรมที่เปลี่ยนไป

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

ผลงานศิลปนิพนธ์ที่สร้างสรรค์ผลงานชุด “การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค” ปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่องการปฏิบัติงานมีดังนี้

1. เรื่องของภาพร่าง ก่อนหน้าภาพร่างชุดที่ 1-4 ข้าพเจ้าได้จัดทำภาพร่างในรูปแบบที่เหมือนกันสืบเนื่องมาจากภาคเรียนที่ 1 เมื่อถึงภาคเรียนที่ 2 จึงจำเป็นต้องเปลี่ยนแนวความคิดและรูปแบบใหม่ให้มีเนื้อหามากขึ้น จึงจำเป็นต้องหาข้อมูล เพื่อให้มีความสอดคล้องกันและเพิ่มความน่าสนใจให้กับภาพร่างก่อนที่จะนำมาปฏิบัติงานจริง โดยการเพิ่มลักษณะท่าทางการหันของหน้ากึ่งทำให้มีหลายรูปแบบ และเปลี่ยนลักษณะท่าทางของรูปทรงคนให้มีความหลากหลายมากขึ้น
2. ปัญหาในขั้นตอนการเขียนดินสอไขลงบนเพลท ปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อย คือ การผสมเสียดินสอไขกับน้ำมันสนที่ยังไม่ละลายให้เป็นเนื้อเดียวกัน ทำให้เนื้อของไขน้ำมันสนยังมีเป็นก้อน ๆ ทำให้เกิดปัญหาในเวลาถัดมา ก้อนเสียดินสอไขเหล่านั้นมักจะหลุดออก จึงทำให้เกิดช่องว่างที่เขียนไว้

มีเป็นก้อน ๆ ทำให้เกิดปัญหาในเวลาถัดกรวด ก้อนเศษดินสอไขเหล่านี้นั้นมักจะหลุดออก จึงทำให้เกิดช่องว่างที่เขียนไว้

1. ตอนถูแลคเกอร์ลงบนเพลาท มักจะเกิดปัญหาน้ำเข้าไปบนเพลาทขณะถู ส่งผลให้แลคเกอร์ไม่ติดในบริเวณที่โดนน้ำ ทำให้งานที่เขียนไปไม่ติดและเกิดรอยเป็นคราบน้ำได้ ซึ่งเป็นปัญหาในการปฏิบัติงานมากที่สุด
2. เมื่อถึงขั้นตอนการพิมพ์งาน การพิมพ์งานใส่กระดาษฟาเบียโนแต่ครั้งมักจะเกิดปัญหาสีตัน จนทำให้ลายละเอียดของการเขียนนั้นหายไปเพราะสีที่มีมากนั้น ทำให้ละลายที่เขียนเมื่อพิมพ์ออกมาหน้าหนักที่ได้ก็จะเท่ากันหมด

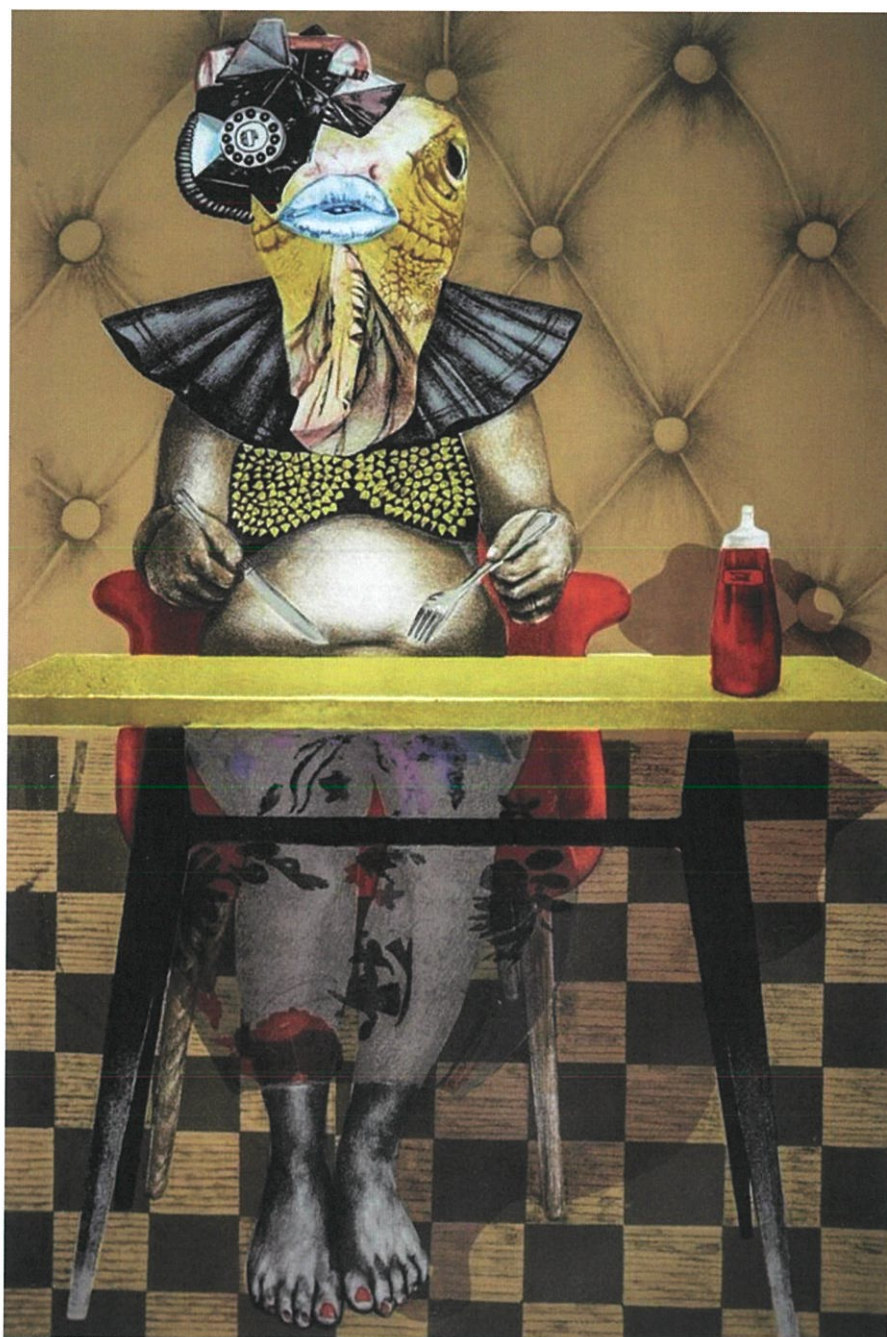
จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ทำให้การปฏิบัติงานในขั้นต่อไปมีการแก้ไข และนำปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นนำมาเป็นประสบการณ์ และเพิ่มการเอาใจใส่ต่อการปฏิบัติงานให้มากยิ่งขึ้น

และหวังว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจไม่มากก็น้อย เพื่อเป็นแนวทางในขั้นต่อไป

บรรณานุกรม

- ยุทธนา ธรรมเจริญ. พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530
- เสรี วงษ์มณฑา. การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพมหานคร : ซีระฟิล์มและไอซีเท็กซ์, 2542
- David Welch. [Online].Available: <http://aintbadmagazine.com/David-Welch>
- <http://e-learning.e-tech.ac.th/learninghtml/s1301/uni06.html>
- David Welch. Material World. [Online].Available: <http://www.hound-magazine.com/art/david-welch-material-world/>
- http://luck507.blogspot.com/2012/07/blog-post_12.html
- http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/Factor_Social.htm
- <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=318929>
- <http://www.ramamental.com/pan/s10.htm>
- <http://th.wikipedia.org/wiki/>

ภาพผลงานศิลปะ



ชื่อผลงาน New Society No.1, 2013

เทคนิค ภาพพิมพ์พื้นราบ

ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร



ชื่อผลงาน New Society No.2, 2013

เทคนิค ภาพพิมพ์พื้นราบ

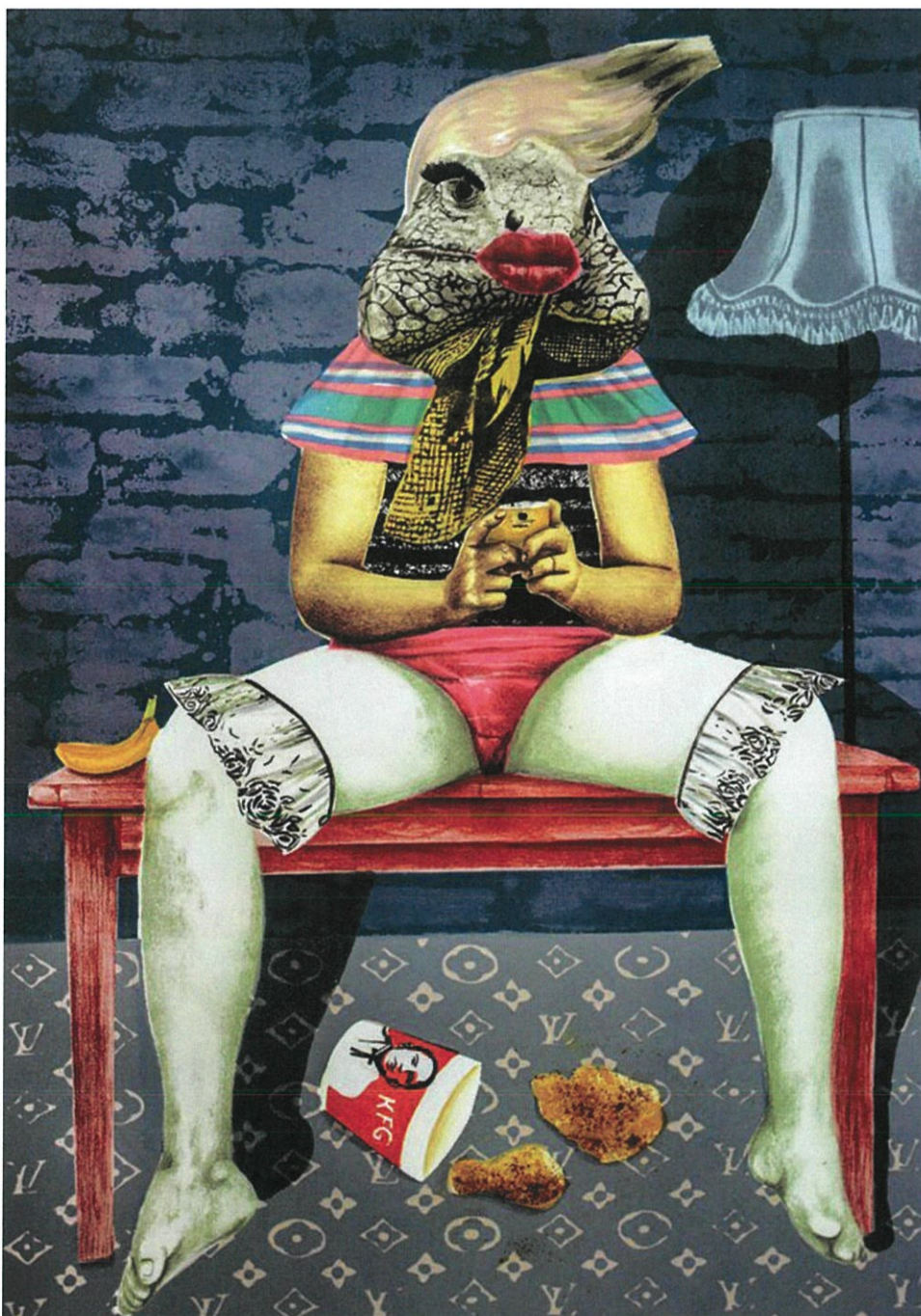
ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร



ชื่อผลงาน New Society No.3, 2013

เทคนิค ภาพพิมพ์พื้นราบ

ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร



ชื่อผลงาน New Society No.4, 2013

เทคนิค ภาพพิมพ์พื้นราบ

ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร



ชื่อผลงาน New Society No.5, 2013

เทคนิค ภาพพิมพ์พื้นราบ

ขนาด 77 x 108.92 เซนติเมตร

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชุตินา เป้นเหมือน
วัน เดือน ปีเกิด	22 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2534
ที่อยู่	บ้านเลขที่ 80/8 หมู่ 1 หมู่บ้านสินอนันต์ แขวง โศกแฟด ถนนเลียบวารี เขตหนองจอก จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10530 โทร. 02-956-9956 E-mail: amp-chutima-amp@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	อนุบาล-มัธยมต้น โรงเรียนเซนต์เทเรซา มัธยมปลาย โรงเรียนสตรีศรีนครปฐมบ้ำเพ็ญ

รางวัลและเกียรติประวัติ

2555	นิทรรศการภาพพิมพ์ “2.3 PPFL 2” (Printmaking Exhibition From Students of Bachelor of Fine Art Faculty of Architecture KMITL)
2556	นิทรรศการภาพพิมพ์ “ไม่มีเหตุ มีผล” สาขาวิชาศิลปกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และมหาวิทยาลัยนาโกยา ประเทศญี่ปุ่น
2556	นิทรรศการ 20 ปี ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาจิตรศิลป์