

การสร้างสรรศิลป์ด้วยแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมการผลิตลวดลายบนรถบัศที่ศนาจร



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVITY OF ART BASED ON THE INSPIRATION FROM PRODUCTION CULTURE
IN THAILAND TOURIST COACHES

Mr. Pisit Tangpondparsert



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Fine and Applied Arts Program in Fine and Applied Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2015

Copyright of Chulalongkorn University

| | |
|---------------------------------|---|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | การสร้างสรรคศิลป์ด้วยแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรม |
| | การผลิตลวดลายบนรถบัสทัศนาวจร |
| โดย | นายพิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ |
| สาขาวิชา | ศิลปกรรมศาสตร์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก | รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม เพ็ญภินันท์ |

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต

..... คณะบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์)
..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม เพ็ญภินันท์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรประพิทร์ เผ่าสวัสดิ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.เตยงาม คุปตะบุตร)

พิธีฐิตู ตั้งพรประเสริฐ : การสร้างสรรค์ศิลปะด้วยแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมการผลิต
 ลวดลายบนรถบัสทัศนาศร (CREATIVITY OF ART BASED ON THE INSPIRATION
 FROM PRODUCTION CULTURE IN THAILAND TOURIST COACHES) อ.ที่ปรึกษา
 วิทยานิพนธ์หลัก: รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์, อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม: ผศ. ดร.เกษม เพ็ญ
 ภินันท์, 194 หน้า.

โครงสร้างหลักของงานวิจัยในครั้งนี้ภายใต้วัตถุประสงค์ ว่าด้วยเรื่องการศึกษา
 วัฒนธรรมการผลิตลวดลายข้างรถบัสทัศนาศร และการศึกษาระบบการผลิตเกม หรือศิลปะ
 นิวมี่เดีย การศึกษาวัฒนธรรมการผลิตลวดลายข้างรถบัสทัศนาศรนั้นมีส่วนสัมพันธ์ กับบทบาท
 ประชากรศึกษา 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ประกอบการ หรือเจ้าของรถบัสเช่า กลุ่มช่างพื้นที่ และกลุ่ม
 ผู้ใช้บริการ ผ่านเครื่องมือที่พัฒนามาจากแนวคิด ทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ โดยนำมา
 สังเคราะห์สู่การศึกษากลไกและการผลิตเกม ในรูปแบบงานศิลปะ ที่ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนด ให้ผู้ชมมี
 ส่วนร่วม ให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ ความงามที่เป็นต้นแบบจากงานผลิตลาย ที่มีอยู่จริงตาม ท้อง
 ถอน ความเข้าใจเรื่องรสนิยม การประกอบสร้างอัตลักษณ์ ที่ล้วนแล้วแต่ให้ความหมาย มากกว่า
 ความเข้าใจจากตัวลายที่ปรากฏทางสายตาตามท้องถอน สู่ประเด็นแนวคิดแบบวัฒนธรรมทาง
 สายตา และสัญวิทยา

การสร้างสรรค์ศิลปะนิวมี่เดีย จากการศึกษาวัฒนธรรมเชิงการผลิตและกระบวนการ
 ผลิต “ศิลปะลวดลายข้างรถบัสทัศนาศรไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการให้ผู้ชมงานสามารถ
 สร้างสรรค์ ลวดลายรถบัสทัศนาศรได้ด้วยตนเอง ในฐานะผู้มีส่วนร่วมในผลงานสร้างสรรค์กับ
 ศิลปิน เปรียบ เสมือนเจ้าของรถบัสที่ควบคุมผลงานการผลิตลวดลายที่ได้ปรากฏทั่วไปตามท้อง
 ถอน โดยตัว แนวคิดทางศิลปะนี้ถูกสังเคราะห์มาจากแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม ผ่าน
 งานศิลปะ ป๊อปอาร์ท แนวคิดอัตลักษณ์ รสนิยม-ชนชั้น ที่ทำให้เน้นชัดเจนในวัฒนธรรมทางสายตา
 สิ่งเหล่านี้ได้นำมาถูกถ่ายทอดผ่านกลไกของเกม ที่ใช้เป็นสื่อกลางในผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ
 ในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์เครื่องมือในเกมที่ยังคงแสดงรูปลักษณะของรถบัสจากกลุ่มผู้ประกอบ
 การที่เป็นแรงบันดาลใจในงานวิจัย โดยมีผู้ชมกลายเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานจากเกมให้ปรากฏ
 คล้ายคลึงและสามารถแสดงถึงรสนิยม วัฒนธรรมประชานิยม เป็นสำคัญ

สาขาวิชา ศิลปกรรมศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

5386809335 : MAJOR FINE AND APPLIED ARTS

KEYWORDS: THAILAND BUS COACH / GRAFFITI THAILAND / BUS COACH TOURISM / SUB CULTURE / CULTURE RESISTANCE

PISIT TANGPONDPAKERT: CREATIVITY OF ART BASED ON THE INSPIRATION FROM PRODUCTION CULTURE IN THAILAND TOURIST COACHES. ADVISOR: ASSOC. PROF. KAMOL PHAOSAVASDI, CO-ADVISOR: ASST. PROF. KASEM PHENPINANT, Ph.D., 194 pp.

The structure of this research is based on the objectives relating to the study of the production culture of the pattern on tourist coaches and the study of game production or new media art. The study of the production culture of the pattern on tourist coaches is in conjunction with the roles of 3 population groups, including entrepreneurs or the coach owners, painters, and clients. The tools for the study were developed from theories of Social sciences and Humanities. Those theories were synthesized and applied to the study of the mechanisms and game production in form of art work. The researcher has audiences take part in the game so as to make them learn and understand the aesthetics which is originated from the real patterns found in everyday life. The understanding of the tastes and the construction of identity, which can convey the meaning more than the understanding of the pattern, leads to the concept of visual culture and semiology.

The creation of new media art from studying of production culture and production processes of 'the art of the pattern on tourist coaches' is to aim for encouraging the audiences, as the participants, to join the artist for creating the pattern on tourist coach by themselves. This is compared as the coach owners who control the production process of the pattern on tourist coaches found in daily life. This art concept was derived from the concept of popular culture presented via pop art, together with the concept of identity and taste – social class, all of which emphasize the visual culture. All these are conveyed by game mechanisms used as the medium of this art work. The researcher created tools in the game to represent the figure of the tourist coach which was an inspiration of this research. The audiences were allowed to take part as the creators of art, and that could mainly represent their taste and popular culture.

Field of Study: Fine and Applied Arts

Student's Signature

Academic Year: 2015

Advisor's Signature

Co-Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้จะสำเร็จไม่ได้เลย หากขาดผู้มีอุปการะทุกคน ที่ให้ความอนุเคราะห์
ปรึกษา ตลอดจนอำนวยความสะดวกต่อการทำงานวิจัยและสร้างสรรค์ให้สำเร็จลุล่วงไปได้
ด้วยดี โดยมีรายนามดังต่อไปนี้

คณาจารย์ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์ดุริยางค์บัณฑิต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกษม เพ็ญภินันท์
และคณะ กรรมการสอบ อันได้แก่ รศ.ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
พรประพิตร์ เผ่าสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ และ กรรมการภายนอก
ดร.เตยงาม คุปตะบุตร จากมหาวิทยาลัย ศิลปากร นักศึกษาจากวิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม
นักแสดง และกฤษฎพงษ์ ทัศนบรรจง ที่ช่วยในการอำนวยความสะดวกเรื่องการสัมภาษณ์
ตลอดมา และศิลปินช่างปั้นที่ในงานวิจัยทุกคนตลอดจน เจ้าของอุ้งถับบ้านโป่งทุกคู่

สุดท้ายนี้ ที่เป็นแรงบันดาลใจ และกำลังใจเสมอมา ครอบครัว พ่อแม่ พี่สาว ทุกท่าน
ที่เคารพรัก

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | จ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ฉ |
| สารบัญ | ช |
| สารบัญภาพ | ฎ |
| สารบัญตาราง..... | ฅ |
| สารบัญแผนภูมิ..... | ด |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของวิจัย | 8 |
| 1.3 ขอบเขตของการวิจัย..... | 8 |
| 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ | 8 |
| 1.5 วิธีการดำเนินงานวิจัย..... | 9 |
| บทที่ 2 กรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาลวดลายศิลปะช่างรถบัสด้านทัศนศึกษาไทย..... | 11 |
| 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)..... | 12 |
| 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity)..... | 20 |
| 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรสนิยมชนชั้น (Taste-Class) | 24 |
| 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) | 27 |
| บทที่ 3 วิเคราะห์บทสัมภาษณ์ | 32 |
| 3.1 กรอบแนวคิดทฤษฎีวัฒนธรรมประชานิยม | 35 |
| 3.1.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสด้านทัศนศึกษา | 35 |
| 3.1.2 ศิลปิน / ช่างปั้น | 36 |

| | |
|--|-----|
| 3.1.3 ผู้ใช้บริการรถบัสดำเนินการ..... | 36 |
| 3.2 กรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์..... | 37 |
| 3.2.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสดำเนินการ | 37 |
| 3.2.2 ศิลปิน / ช่างเพ้นท์ | 42 |
| 3.3 กรอบแนวคิดทฤษฎีสุนิยม - ชนชั้น..... | 53 |
| 3.3.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสนำเที่ยว | 53 |
| 3.3.2 ศิลปิน / ช่างเพ้นท์ | 57 |
| 3.3.3 ผู้ใช้บริการรถบัสดำเนินการ..... | 62 |
| 3.4 กรอบแนวคิด ทฤษฎีวิวัฒนาการทางสายตา..... | 64 |
| 3.4.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสดำเนินการ | 64 |
| 3.4.2 ศิลปิน / ช่างเพ้นท์ | 68 |
| บทที่ 4 กรอบแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างเกมศิลปะ (Art game) เพื่อศึกษาลวดลายศิลปะ ข้างรถบัสดำเนินการไทยและหลักสูตรที่เรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง | 74 |
| 4.1 ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) | 75 |
| 4.1.1 ศิลปะดิจิทัล (Digital art)..... | 79 |
| 4.1.2 ศิลปะจากคอมพิวเตอร์ (Computer art) | 81 |
| 4.1.3 เกมศิลปะ (Art game)..... | 81 |
| 4.1.4 ซีเรียสเกม (Serious game)..... | 83 |
| 4.2 กลไกของเกม (Game mechanics)..... | 87 |
| 4.3 หลักสูตรที่เรียนการสอนในศิลปะดิจิทัล ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (Digital art, New media art)..... | 91 |
| บทที่ 5 กระบวนการผลิตเกม..... | 99 |
| 5.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) | 101 |
| 5.1.1 กำหนดกรอบแนวคิด | 101 |

| | |
|--|-----|
| 5.1.2 การวางกลไกในเกม..... | 101 |
| 5.1.3 การศึกษางานตัวอย่าง..... | 102 |
| 5.1.4 ขั้นตอนการออกแบบร่าง..... | 112 |
| 5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)..... | 122 |
| 5.2.1 การผลิตงานชุดงานกราฟิก (Graphic Design) | 123 |
| 5.2.2 การผลิตงานชุดงาน 3D Model | 133 |
| 5.2.3 การผลิตงานชุดงาน Video | 139 |
| 5.2.4 การผลิตงานชุดงานโปรแกรม | 142 |
| 5.2.5 การผลิตงานชุดงาน ดนตรี เพลงประกอบ | 148 |
| บทที่ 6 สรุปปัญหาและปรับปรุงงานสร้างสรรค์..... | 150 |
| 6.1. นิทรรศการศิลปะ “ศิลปวัฒนธรรมชยราชบุรี” (16/07/56) | 150 |
| 6.2. นิทรรศการศิลปะ “DFA” (26/06/14)..... | 153 |
| 6.3. บทความวิจัยและสร้างสรรค์ (12-13/02/58) | 157 |
| 6.4 แสดงการพัฒนางานเชิงต้นแบบ | 161 |
| 6.4.1 ลายรถต้นแบบ “BEN-TEN”..... | 161 |
| 6.4.2 ลายต้นแบบ “รถแข่ง” | 162 |
| 6.4.3 ลายต้นแบบ “ลายทะเล” | 163 |
| 6.5 สรุปการพัฒนา งานสร้างสรรค์ เกมศิลปะ..... | 164 |
| บทที่ 7 วิเคราะห์งานสร้างสรรค์..... | 166 |
| 7.1 ประเภทของงานสร้างสรรค์..... | 167 |
| 7.2 ระบบกลไกของเกม จากแนวคิดและแรงบันดาลใจ | 168 |
| 7.3 สรุปการทำงานของสุนทรียศาสตร์..... | 176 |

ญ

หน้า

| | |
|---------------------------------|-----|
| บทที่ 8 บทสรุป | 178 |
| รายการอ้างอิง..... | 182 |
| ภาคผนวก..... | 186 |
| ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์..... | 194 |



สารบัญภาพ

| | หน้า |
|--|------|
| ภาพที่ 1 เปรียบเทียบเทคนิค พื้นที่มีสวด กับังงานตัดสติ๊กเกอร์ตามแบบ | 43 |
| ภาพที่ 2 ความต่างกันของสัญลักษณ์ ที่บ่งบอกลักษณะการรับงานกลุ่มและเดี่ยว..... | 44 |
| ภาพที่ 3 ช่าง “ตูนโคตรแพง” ช่างพื้นที่อิสระที่มีชื่อเสียง สร้างชื่อให้กับผู้เลิกที่ต่างพึ่งพาซึ่งกัน และกัน | 45 |
| ภาพที่ 4 ผลงานของอู๋โมเดิร์นบัส โดดเด่นทั้งเรื่องรูปแบบโครงรถและลวดลายที่ให้กับรถด้วย ช่างที่มีฝีมือ..... | 47 |
| ภาพที่ 5 ผลงานของอู๋บำรุงศิลป์ที่โดดเด่นมาจากฝีมือช่างพื้นที่ถนัดแนวขนบประเพณี | 48 |
| ภาพที่ 6 สัญลักษณ์ศิลปินทำงานเป็นกลุ่ม | 49 |
| ภาพที่ 7 อู๋รถบัสมีแสง บ้านโป่ง | 50 |
| ภาพที่ 8 ช่างเซน หนึ่งในสมาชิกกลุ่ม Crazy-Bus ผู้รับงานประจำคือ อู๋มีแสง (อู๋)..... | 51 |
| ภาพที่ 9 รสนิยมต่าง ๆ เช่น 1). รสนิยมการตกแต่งลำโพงนอกตัวรถบัส 2).รสนิยมแต่งไฟ ประดับ 3). รสนิยมแต่งไฟและเครื่องเสียง 4).รสนิยมแต่งลายสติ๊กเกอร์และตัวมิชลิน..... | 53 |
| ภาพที่ 10 รวมรสนิยมการแต่งรถด้วยอุปกรณ์เสริมของเหล่านักแต่งรถบัส | 54 |
| ภาพที่ 11 ผลงาน ศิลปินพื้นที่รถ ตูน โคตรแพง | 62 |
| ภาพที่ 12 ความหมายแฝงจากภาพของศักดิ์ท้าว | 65 |
| ภาพที่ 13 ความหมายแฝงจากภาพของรถทัศนาศรเชิดศักดิ์ท้าว | 66 |
| ภาพที่ 14 ความหมายแฝงจากภาพของสมคิดท้าว | 66 |
| ภาพที่ 15 ความหมายแฝงจากภาพของสุทามาศท้าว | 67 |
| ภาพที่ 16 ความหมายแฝงจากภาพของอัฐชัยท้าว | 67 |
| ภาพที่ 17 รวมเหล่าบรรดาสัญลักษณ์ช่างพื้นที่คุณภาพในวงการ | 69 |
| ภาพที่ 18 ตราสัญลักษณ์ช่างพื้นที่ที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบัน..... | 69 |

| | |
|---|-----|
| ภาพที่ 19 Perry Hoberman | 77 |
| ภาพที่ 20 The Cubinator Project | 78 |
| ภาพที่ 21 PascelDombis | 79 |
| ภาพที่ 22 Post-Digital Mirror (2013) | 80 |
| ภาพที่ 23 Scott Snibbeและผลงาน Interactive Art | 81 |
| ภาพที่ 24 แสดงลำดับหัวข้อศิลปะยุคดิจิทัล-นิวมี่เดีย | 86 |
| ภาพที่ 25 ภาพแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำถามทั้ง 2 ข้อและรูปแบบขององค์ประกอบ เกม | 90 |
| ภาพที่ 26 Pictogram แบบร่างแสดงขั้นตอนการเล่นเกม..... | 96 |
| ภาพที่ 27 Pictogram แบบร่างแสดงขั้นตอนการเล่นเกม..... | 102 |
| ภาพที่ 28 ภาพแสดงกระบวนการผลิตตลอดอายุทั้งหมด | 111 |
| ภาพที่ 29 ภาพแสดงแรงบันดาลใจในการใช้สำหรับแบ่งหมวดการสอนในงานเกม | 122 |
| ภาพที่ 30 งานออกแบบฉากหลัง | 124 |
| ภาพที่ 31 การแบ่งองค์ประกอบภายในภาพจุดตัด 9 ช่อง..... | 125 |
| ภาพที่ 32 ภาพแสดงเกณฑ์การประเมินผล | 132 |
| ภาพที่ 33 การออกแบบเหรียญรางวัล..... | 133 |
| ภาพที่ 34 วิดีโอแนะนำการสอน | 140 |
| ภาพที่ 35 การเขียนโปรแกรมสำหรับสิ่งเครื่องมือ..... | 142 |
| ภาพที่ 36 Characteristic: Tool | 143 |
| ภาพที่ 37 เกณฑ์ด้านความสมดุล..... | 144 |
| ภาพที่ 38 เกณฑ์ด้านจุดเด่นของงาน | 145 |
| ภาพที่ 39 Information graphic | 146 |
| ภาพที่ 40 การเขียนโปรแกรมสำหรับตัวรถ (1)..... | 147 |

| | |
|---|-----|
| ภาพที่ 41 การเขียนโปรแกรมสำหรับตัวรถ (2)..... | 147 |
| ภาพที่ 42 การเขียนโปรแกรมสำหรับเก็บค่าคะแนนผ่าน Facebook และการ Login | 148 |
| ภาพที่ 43 การเพิ่ม เมนู ปรับลด เพิ่ม เสียงเพลง | 151 |
| ภาพที่ 44 เครื่องมือต่าง ๆ ใน Window | 151 |
| ภาพที่ 45 เครื่องมือคำสั่งบนเมนูบาร์ | 152 |
| ภาพที่ 46 Guide แนะนำวิธีการเล่น | 152 |
| ภาพที่ 47 เครื่องมือคำสั่งบนเมนูบาร์ | 152 |
| ภาพที่ 48 เมนูย้อนกลับ | 153 |
| ภาพที่ 49 เมนูคำสั่งพิมพ์..... | 154 |
| ภาพที่ 50 เครื่องมือ ลูกเล่น พิมพ์ตัวหนังสือ | 154 |
| ภาพที่ 51 เปลี่ยน Icon เป็นรูปถังสี..... | 155 |
| ภาพที่ 52 เปลี่ยนสีเบาะเป็นสีเข้ม..... | 155 |
| ภาพที่ 53 การใช้โมเดลในการอธิบายวิธีการเล่น..... | 155 |
| ภาพที่ 54 การใช้หน้าจอในการสอนเล่นเกม | 156 |
| ภาพที่ 55 การแก้ไขงานโปรแกรม..... | 156 |
| ภาพที่ 56 บรรยายภาคในเกม | 157 |
| ภาพที่ 57 การ Log-in | 158 |
| ภาพที่ 58 การแชร์ผ่าน Facebook | 159 |
| ภาพที่ 59 การออกแบบเหรียญรางวัล..... | 160 |
| ภาพที่ 60 ภาพรถบัสดั้งแบบลายเบนเท็น | 161 |
| ภาพที่ 61 ภาพจากโปรแกรมเกม คีกรถบัสดั้งแบบลายเบนเท็น | 161 |
| ภาพที่ 62 ภาพรถบัสดั้งแบบลายรถแข่ง | 162 |

| | |
|---|-----|
| ภาพที่ 63 ภาพจากโปรแกรมเกม คีซารถบัสด้านแบบลายรถแข่ง | 162 |
| ภาพที่ 64 ภาพรถบัสด้านแบบลายทะเลบาติก | 163 |
| ภาพที่ 65 ภาพจากโปรแกรมเกม คีซารถบัสด้านแบบลายทะเลบาติก | 163 |
| ภาพที่ 66 “Super Mario Clouds” Arcangel has exhibited work in the 2004 (dailyserving.com)..... | 167 |
| ภาพที่ 67 ส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในเกม..... | 173 |



สารบัญตาราง

หน้า

| | |
|---|-----|
| ตารางที่ 1 แสดงจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ และวิธีได้มาซึ่งคุณภาพของกลุ่มสัมภาษณ์..... | 32 |
| ตารางที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการสังเคราะห์เนื้อหาทฤษฎีกับกลุ่มที่เกี่ยวข้องผู้ กระบวนการทาง ประเด็นคำถาม..... | 33 |
| ตารางที่ 3 ตารางอธิบายบทบาทของช่างพื้นที่เทียบกับเจ้าของรถบัส | 38 |
| ตารางที่ 4 แสดงตัวอย่างเปรียบเทียบช่างพื้นที่กับเจ้าของรถบัส | 41 |
| ตารางที่ 5 ตารางตัวอย่างลวดลายที่เป็นที่นิยม | 55 |
| ตารางที่ 6 รายชื่อและประวัติกลุ่มตัวอย่างของช่างพื้นที่โดยสังเขป | 58 |
| ตารางที่ 7 ความสัมพันธ์ระหว่างช่างพื้นที่กับช่างพื้นที่ ด้านการรับงาน | 60 |
| ตารางที่ 8 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ใช้รถกับรายได้และบุคลิกที่รถบัสนิยม ไป | 63 |
| ตารางที่ 9 ประเด็นคำตอบที่ได้จากการสรุปจากภาคสนามที่สำคัญ | 70 |
| ตารางที่ 10 ตารางสรุปความต่อเนื่องของการพัฒนางานสร้างสรรค์..... | 93 |
| ตารางที่ 11 ตารางสรุปบทบาทที่สำคัญ ที่มีต่อกลไกของเกม | 95 |
| ตารางที่ 12 สรุปปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ | 97 |
| ตารางที่ 13 ตัวอย่างการศึกษามุมมองรถบัสสามศูนย์ | 103 |
| ตารางที่ 14 วิธีการศึกษางานออกแบบเมนู-สัญลักษณ์ (Icon Design) | 104 |
| ตารางที่ 15 ตัวอย่างงานออกแบบที่ใช้ศึกษา | 105 |
| ตารางที่ 16 แบบตัวอย่าง งานออกแบบ Window Design | 107 |
| ตารางที่ 17 ตัวอย่างงานออกแบบ กราฟิก ข้อมูล | 108 |
| ตารางที่ 18 ตัวอย่างสถานที่ | 109 |
| ตารางที่ 19 ตัวอย่าง ช่างตุนช่างพื้นที่ อันดับต้น ๆ เมืองไทย | 110 |

| | |
|---|-----|
| ตารางที่ 20 การศึกษาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการจากกลุ่มสถานที่ต่าง ๆ เปรียบเทียบกับรายได้ | 111 |
| ตารางที่ 21 ตัวอย่างงาน แบบร่าง โมเดล รถบัสไม่ประจำทาง | 112 |
| ตารางที่ 22 แบบร่างฉาก | 113 |
| ตารางที่ 23 งานพัฒนาแบบร่าง | 114 |
| ตารางที่ 24 ตัวอย่างแบบร่างการขึ้นต้นแบบ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ GUI.–Graphic User Interface..... | 115 |
| ตารางที่ 25 การพัฒนา งานออกแบบ Window Design..... | 116 |
| ตารางที่ 26 แบบร่างการพัฒนางานออกแบบ กราฟิกข้อมูล | 118 |
| ตารางที่ 27 การพัฒนาแบบร่างสถานที่ | 119 |
| ตารางที่ 28 แบบร่างคาแลคเตอร์ ช่างตุน | 120 |
| ตารางที่ 29 การวางแผน บท (Treatment) งานออกแบบ Video Comment | 121 |
| ตารางที่ 30 การออกแบบชุดเมนู | 128 |
| ตารางที่ 31 งานออกแบบ หน้าต่างเก็บเครื่องมือ Window | 129 |
| ตารางที่ 32 การออกแบบตัวรถบัส..... | 134 |
| ตารางที่ 33 ผลงานการออกแบบ 3D Model Bus Coach | 135 |
| ตารางที่ 34 งานออกแบบโมเดล 3D ช่างเพ้นท์..... | 136 |
| ตารางที่ 35 งานออกแบบ 3 มิติสถานที่จัดแสดง | 137 |
| ตารางที่ 36 การออกแบบวีดิโอ Comment..... | 140 |
| ตารางที่ 37 ข้อมูลในการสร้างกรอบสำหรับการออกแบบเกม | 169 |
| ตารางที่ 38 ตารางแสดงเปรียบเทียบของการพัฒนาแต่ละองค์ประกอบภายในเกมที่พัฒนามา จากแนวคิด ทฤษฎี ผู้กระบวนกรการพัฒนาตัวเกม | 170 |
| ตารางที่ 39 สรุปงานออกแบบเกม | 175 |

สารบัญแนภูมิ

หน้า

| | |
|---|-----|
| แนภูมิที่ 1 ผังกระบวนการแสดงเส้นทางทางการคัดเลือกกลุ่มสัมภาษณโดยมีประชากรหลัก คือ กลุ่มช่างพื้นที่ทำสียลายรด | 9 |
| แนภูมิที่ 2 ภาพแสดงวงจรการผลิต พร้อมทั้งแสดงมิติความสัมพันธ์ของกลุ่มบุคคลที่ เกี่ยวข้อง..... | 168 |



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

วัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) คือ สิ่งที่ถูกนำเสนอและผลิตซ้ำผ่านสื่อต่าง ๆ ที่ซึมแทรกเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันพบเห็นได้โดยง่ายจากการผลิตซ้ำของสื่อต่าง ๆ ที่นำเสนอให้ผู้รับตีความ ภาพนั้น ๆ และในขณะเดียวกัน ผู้ส่งก็มักพยายามแทรกเนื้อหาสาระไว้ในแต่ละสื่อ ดังนั้นทุกอย่างรอบตัวเราจึงเต็มไปด้วยภาพที่ถูกนำเสนอจากบทบาทของผู้ส่ง ทั้งนี้ระดับของการส่งสารและการตีความสารก็จะแตกต่างกันด้วยตามระดับชนชั้น

สำหรับการศึกษาในเรื่องวัฒนธรรมทางสายตานั้นจะมุ่งเน้นศึกษาที่ตัวผู้รับมากกว่าผู้ส่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านภาพหรือการตีความภาพ ซึ่งจะช่วยให้เราได้เห็นถึงรหัส ความเชื่อ ความปรารถนา ตลอดจนอุดมคติที่ถูกผลิตขึ้นพร้อมกับการผลิตภาพ รวมไปถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ที่แฝงอยู่ในสื่อชนิดต่าง ๆ ไม่เว้นแม้แต่สื่ออย่างรถบัส¹ นำเที่ยวที่นำเสนอลดทอนการตีความซึ่งวังรับส่งนักท่องเที่ยวตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ

ด้วยวัฒนธรรมที่ทำให้รถนำเที่ยวต้องตกแต่งลายทำให้การปะทะทางสายตาที่มีต่อลายแตงรถบัสเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตถึงเหตุผลในการแข่งขันกันตกแต่งเพื่อให้เกิดอัตลักษณ์ให้กับรถแต่ละคันจะด้วยเหตุผลทางธุรกิจที่ต้องการให้รถตนเองโดดเด่นสะดุดตาหรือเวลาไปจอดในขณะรับส่งนักท่องเที่ยวเมื่อมีรถนำเที่ยวจอดพร้อมกันก็จะมีส่วนช่วยในการจดจำซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นความเชื่อเฉพาะบุคคล ของคนในวงการรถบัสแตงลายรถบัสนำเที่ยวที่ทำหน้าที่รับส่งนักท่องเที่ยว กิจกรรมทางการท่องเที่ยวถูกนำเสนอเป็นภาพตกแต่งบนยานพาหนะ

¹ รถโค้ช (coach) เป็นรถยนต์ขนาดใหญ่ประเภทรถบัสสำหรับขนส่งผู้โดยสารกลุ่มคนที่เดินทางในระยะสั้นๆ และระยะยาว ที่เดินทางระหว่างเมืองหรือระหว่างประเทศแตกต่างจากรถบัสที่ออกแบบมาในระยะเดินทางที่สั้นกว่ารถโค้ชมักมีที่เก็บกระเป๋าแยกออกมาจากชั้นเก็บกระเป๋าและโดยมากจะเก็บสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเดินทางยาว ๆ เช่นเบาะที่นั่งสบาย ๆ หรือห้องน้ำ เป็นต้นคำว่า โคช แต่เดิมนั้นใช้กับ รถม้า ที่ออกแบบเป็นยานพาหนะสำหรับผู้โดยสารมากกว่า 1 คน มีที่เก็บกระเป๋าของผู้โดยสารและไปรษณีย์ภัณฑ์ที่มีช้อนเก็บไว้คานี้ยังประยุกต์กับตู้โดยสารในรถไฟในศตวรรษที่ 19 และต่อมาใช้กับรถโดยสารประเภทรถบัส

ที่เป็นสื่อ นำพานักท่องเที่ยวไปตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ แต่ละสื่อ แต่ละคันต่างก็มีภาพนำเสนอที่แตกต่างกันตามความชื่นชอบที่มีอิสระทางความคิด สร้างสรรค์ ของเหล่าบรรดาเจ้าของรถที่จะถ่ายทอดความคิดดังกล่าวของตนผ่านงานตกแต่ง ที่เต็มไปด้วย การ์ตูน เชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งถูกนำมาจัดวางดัดแปลงลักษณะท่าทาง โดยจุดเด่นในการนำเสนอจะถูกวางตรงส่วนพื้นที่ที่กว้างสุดของตัวถังรถองค์ประกอบทั้งสี่ลายเนื้อหาที่ตกแต่งลงไปไม่ว่าจะเป็นรูปสถานที่ ท่องเที่ยว (บางคันระบุชัดเจนถึงพื้นที่ที่เจ้าของทำธุรกิจกับสถานที่ท่องเที่ยว นั้น ๆ) รูปลายการ์ตูน (อันนี้เป็นที่นิยม) รูปลายวัฒนธรรมสื่อความเป็นไทย (ลายลักษณะนี้ส่วนมากใช้สื่อสารกับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ) ทั้งนี้ทั้งนั้นล้วนต่างร่วมกันทำหน้าที่สร้างบุคลิกภาพให้กับตัวรถ อีกทั้งยังสะท้อนบุคลิกของเจ้าของรถ เช่น ในวัยเด็กเจ้าของรถมีความผูกพันกับตัวการ์ตูนใม่ดแดง เมื่อมีโอกาสที่จะแสดงออกถึงความชอบส่วนบุคคลก็ถ่ายทอดออกมาบนพื้นที่ตัวรถผสมกับประสบการณ์ที่เป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่นการถูกกดขี่โดยตำรวจจราจรก็นำลายใม่ดแดงแสดงท่าทางคล้ายกระโดดถีบอยู่ตรงประตูด้านคนขับ ซึ่งด้วยความสูงของตัวรถทำให้เวลาที่เจ้าหน้าที่มาขึ้นเจรจากับคนขับก็จะอยู่ในระดับเดียวกับตัวใม่ดแดงที่กระโดดใสในแง่นี้แสดงให้เห็นถึงความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงเข้ากับตัวการ์ตูน อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงความอิสระทางความคิดและสนุกสนานที่คนในวงการผลิตลายข้างรถบัส

สำหรับผู้มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความคิดลงบนรถบัสก็คือช่างพื้นที่ โดยจะเป็นผู้ประกอบสร้างและตกแต่งลงตลอดตามทักษะวิธีการรสนิยมการใช้สีความสามารถในการวาดลาย ทั้งนี้โดยส่วน มากช่างเหล่านี้จะเป็นช่างท้องถิ่น ดังนั้นจึงมีทักษะวิธีการและมุมมองแบบศิลปะชาวบ้านซึ่งสามารถสรุปกระบวนการการสร้างลายได้คือนำลวดลายจากสื่อประชานิยมจากวัฒนธรรมบริโภคนิยม² มาดัดแปลงด้วยทักษะฝีมือช่างท้องถิ่นแบบศิลปะชาวบ้าน จากนั้นสร้าง

² วัฒนธรรมประชานิยมเกิดขึ้นจากผลลัพธ์ที่ทางสังคมวัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่สามารถสรุปปัจจัยจากสภาวะ หลังสมัยที่ส่งผลให้เกิดปรากฏการณ์วัฒนธรรมกระแสนิยมได้ 3 ปัจจัย คือ ระบบทุนนิยมการผลิตสินค้าเชิงอุตสาหกรรม การเมืองแบบประชาธิปไตยและการแพร่กระจายของสื่อ (นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2549 : 26) ที่กล่าวได้ว่าวัฒนธรรม ดังกล่าวถูกแสดงตัวในยุคหลังสมัยใหม่เพราะในต้นยุคศตวรรษที่ 19 วัฒนธรรมตะวันตกแปรเปลี่ยนจากสังคมเกษตรสู่สังคมอุตสาหกรรมทำให้นักวัฒนธรรมศึกษาเริ่มสนใจวัฒนธรรมบริโภคที่เปลี่ยนไปปัญหาเรื่องการทำควม เข้าใจและการให้คำจำกัดความต่อคำว่าวัฒนธรรมกระแสนิยมจากงานเขียน

บุคลิกภาพที่ถูกนำเสนอออกมาแบบมุมมองใหม่ตามความเชื่อและค่านิยมแบบกลุ่มแฟนท์ทำตามกันมา

ในประเด็นศึกษาด้านวัฒนธรรมศึกษาของงานศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาตร์ไทยสามารถใช้งานเขียนภายใต้แนวคิดแบบวัฒนธรรมกระแสนิยมหรือวัฒนธรรมประชานิยมมาใช้สำหรับอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยอธิบายผ่านปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรมได้คือกลไกห่วงโซ่อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเรื่องของการขนส่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเคลื่อนผู้คนจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งส่งผลให้ธุรกิจการผลิตยานพาหนะนำเที่ยวเติบโตควบคู่ไปกับการเติบโตของธุรกิจท่องเที่ยวเพราะการพักผ่อนท่องเที่ยวในวันหยุดพักผ่อนถือเป็นกลไกหนึ่งในระบบทุนนิยมที่ทำให้เวลาว่างมีคุณค่าและความหมายในแง่ของศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาตร์นี้จึงถือได้ว่าเป็นผลงานที่แสดงออกมาถึงความ เป็นกระแสนิยมทั้งสิ้น เริ่มตั้งแต่การที่เจ้าของต้องการให้รถทัศนาศาตร์ของตนโดดเด่นและนิยมด้วยการเลือกหยิบลวดลายตามกระแสนิยมรวมถึงการถ่ายทอดผลงานของช่างพื้นที่ที่มีความเป็นกระแสนิยมร่วมกับความเป็นท้องถิ่น/ประสบการณ์ส่วนตัวการแบ่งพื้นที่การนำรถออกแสดงหรือตามประเภทการใช้งานซึ่งมักเป็นสถานที่ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายและสื่อผ่านศิลปะแบบป๊อป (Pop-art) โดยลวดลายต่าง ๆ มักเป็นลวดลายที่เรามักคุ้นตารับรู้ถึงความต้องการที่จะสื่อถึงผู้บริโภคผ่านการใช้ชีวิตประจำวันกล่าวได้ว่าเราจะรับรู้ได้ถึงรสนิยมของเจ้าของรถหรือคนแฟนท์ผ่านสิ่งที่ถูกถ่ายทอดออกมาและรับรู้ผลงานดังกล่าวได้ด้วยวัฒนธรรมทางสายตา

จากการลงสนามของผู้เขียนเพื่อเก็บรายละเอียดงานวิจัยพบว่าลวดลายศิลปะที่ปรากฏบนตัวรถบัส ได้ถูกแบ่งออกเป็นสองแบบด้วยกันคือ 1. ลวดลายต่าง ๆ ถูกออกแบบโดยเจ้าของธุรกิจและ 2. ลวดลายต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบโดยช่างพื้นที่เองโดยสมบูรณ์โดยในแบบแรกนั้นลวดลายที่เจ้าของเป็นผู้กำหนดและ ออกแบบเองมักมีเรื่องธุรกิจเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเสมอโดยมีจุดประสงค์หลักคือเพื่อควบคุมต้นทุนในการผลิต เช่นการเลือกใช้แม่สีควบคุมราคาสีโดยการเลือกใช้สีราคาถูก

รุ่นแรกๆที่กล่าวถึงปรากฏการณ์ดังกล่าวโดยต่อมานงานเขียนดังกล่าวได้สร้างปัญหาในฐานะสร้างความเข้าใจในแง่สังคมที่สับสนปั่นป่วนเข้าสู่ภาวะไร้ระเบียบ นั่นคือ งานเขียน Culture and Anarchy ของแมทธิวอาร์โนลด์ (Matthew Arnold) (ฐิรุฒิ เสนาคำ, 2549 : 3) และจากการยืนยันของ แองเจลา แม็คโรบบี (Angela McRobbie) เชื่อว่าแนวคิดหลังสมัยใหม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ของวัฒนธรรม“ป๊อป” ได้ดี เนื่องจากชี้ให้เห็นถึงสภาพความหลากหลาย ซับซ้อน ขัดแย้ง ลื่นไหล ไม่ต่อเนื่อง (ฐิรุฒิ เสนาคำ, 2549 : 47)

รองลงมาคือการสร้างความโดดเด่นให้กับผู้พบเห็นโดยเลือกหยิบลวดลายต่าง ๆ จากวัฒนธรรมทางสื่อที่เผยแพร่เป็นกระแสความนิยมในช่วงเวลานั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนหรือตัวละครในภาพยนตร์ที่กำลังเผยแพร่ขณะนั้นรวมไปถึงการเลือกหยิบลวดลายจากความชื่นชอบส่วนตัวเพื่อให้รถบัสมีลวดลายทางศิลปะที่โดดเด่นแสดงออกหรือเชื่อมโยงถึงธุรกิจของเจ้าของรถบัสเอง และเนื่องจากลวดลายที่เลือกนั้นเกิดจากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นนั้น เจ้าของรถบัสจะคัดสรรช่างพื้นที่ตามความถนัดของช่างแต่ละคนอีกด้วย เช่น หากหยิบลวดลายเป็นลายไทยช่างพื้นที่ที่มีความถนัดเฉพาะทางก็จะถูกคัดเลือกให้มาเป็นผู้บรรจงสร้างงานศิลปะให้บรรลุความต้องการของเจ้าของรถเอง หากมองในแง่นี้ก็จะเห็นข้อดีคือลวดลายศิลปะที่ออกมาจะแสดงลักษณะเฉพาะของฝีมือช่างพื้นที่แต่ละคน ตามความถนัด ขณะเดียวกันก็มีข้อเสียคือช่างพื้นที่เองมักจะสอดแทรกลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงตัวตนเข้าไปในงานด้วยเสมอส่งผลให้งานศิลปะที่ผลิตออกมามีลักษณะซ้ำ ๆ ไปได้ทั่ว ๆ ไป และเนื่องจากการเลือกลวดลายจากแหล่งต่าง ๆ รวมถึงความชอบส่วนตัว หรือแม้กระทั่งการเลือกที่มองเรื่องการควบคุมต้นทุนเป็นหลักมักเป็นการเลือกที่ขาดความรู้ความเข้าใจด้านศิลปะขาดการคำนึงถึงลักษณะความกลมกลืน ทั้งองค์ประกอบศิลปะและเนื้อหา เช่น การเลือกลวดลายโดเรม่อนมาทอที่เย็บทะเลอันเกิดจากความชอบส่วนตัวในตัวละครโดเรม่อน และมีธุรกิจอยู่พัวพันเป็นต้น เห็นได้ชัดว่าเป็นการรวมกันที่ขัดแย้งกันทั้งเหตุผลและองค์ประกอบศิลปะที่โดเรม่อนซึ่งตัวการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นตัวละครหลักโดยมีพื้นหลังเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่เป็นที่นิยมในประเทศไทย

ส่วนในแบบหลังที่ลวดลายต่าง ๆ ถูกออกแบบโดยช่างพื้นที่เองโดยสมบูรณ์การออกแบบชิ้นงานในลักษณะนี้ช่างพื้นที่มักนำความชื่นชอบที่แสดงออกถึงตัวตนจากท้องถิ่นที่ตนอยู่หรือแม้กระทั่งประสบการณ์ ของช่างพื้นที่เอง ตั้งแต่การเลือกตัวละครแนวคิดเรื่องราวที่จะปรากฏบนรถบัสทัศนะนั้นเกิดขึ้นจากความเข้าใจในประสบการณ์ โดยเลือกลายที่แปลกใหม่เพื่อสร้างความตื่นตันท้าทายให้กับการสร้างชิ้นงาน เพื่อเพิ่มคุณค่าของผลงานที่จะถูกแสดงออกมารวมถึงการสร้างคุณค่าให้กับชื่อเสียงช่างพื้นที่เองด้วยมีการวางแผนการทำงานในทุกขั้นตอนตั้งแต่การเลือกลวดลายที่เป็นที่นิยมการคำนึงการใช้ชนิดสีที่ทนทานามีคุณภาพเพราะช่างพื้นที่เชื่อว่าสีที่ดีสามารถผสมลงสีทับซ้ำและเกิดเฉดสีใหม่ๆ ได้หลากหลายเสมอการให้ความสำคัญกับรายละเอียดทุกขั้นตอนเพื่อสร้างความเด่นให้กับตัวละครตลอดจนการผสมผสานระหว่างตัวละคร

กับโครงรถที่กลมกลืนผลงานที่มาจากการออกแบบของช่างพื้นที่โดยสมบูรณ์นี้ จึงมีบุคลิกที่ชัดเจนมีบริบทในเนื้อหาที่มาและองค์ประกอบศิลป์ที่ครบถ้วนตามความชอบรวมถึงการคำนึงถึงความลงตัวของชิ้นงานจึงเกิดความแปลกใหม่

งานวิจัยชุดนี้มุ่งเน้นไปที่การศึกษาถึงที่มาของภาพที่ปรากฏขึ้นเป็นลายข้างรถบัสซึ่งก่อให้เกิดเป็นทั้ง บุคลิกและอัตลักษณ์ของรถคันดังกล่าว โดยผู้วิจัยตั้งคำถามไปที่ประเด็นหลัก ๆ 2 ประเด็น คือ ประเด็นเรื่องคุณค่าทางความงามซึ่งในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับช่างพื้นที่ผู้พื้นที่ลายและประเด็นต่อมาคือเรื่องเสรีภาพและอิสระทางความคิดที่ลวดลายปรากฏและจัดวางอยู่ข้างรถบัสซึ่งในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับเจ้าของรถผู้ซึ่งสื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์ลายการ์ตูน ตลอดจนองค์ประกอบต่าง ๆ อาทิ สัญลักษณ์ช่างพื้นที่ สัญลักษณ์อุรอด สัญลักษณ์กลุ่มต่าง ๆ สู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเกมโดยใช้กรอบคิดจากทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) ที่ให้ผู้เข้าชมงานได้มีส่วนร่วมรับรู้สารของผู้วิจัยผ่านการเล่น ตลอดจนได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ต่อกิจกรรมการแสดงผลงานซึ่งจากการใช้ทฤษฎีดังกล่าวทำให้งานสร้างสรรค์ในครั้งนี้แตกต่างจากงานศิลปกรรมอื่น ๆ ที่ผู้เข้าชมทำหน้าที่เพียงเข้าชมงาน

อย่างไรก็ตามการจะรับรู้เข้าใจรสทางสุนทรียศาสตร์ได้นั้นจำเป็นต้องอาศัยสื่อกลาง (Medium) ซึ่งแตกต่างกันไปตามประเภทของงานศิลปะ เช่น ศิลปะประเภทจิตรกรรมสื่อกลาง คือ เฟรมผ้าใบ สีหรือศิลปะประเภทประติมากรรมสื่อกลาง คือ งานปั้นที่เกิดจากวัสดุต่าง ๆ และศิลปะประเภทวรรณศิลป์ที่ใช้ตัวอักษรเป็นสื่อกลางเป็นต้น ซึ่งนั่นก็จะพบว่า มีลักษณะภาษาในการสื่อสารที่ต่างกันไปด้วย

สำหรับในโลกยุคปัจจุบันซึ่งถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีตัว “เทคโนโลยี” เองก็สามารถถูกนำมาใช้เป็น ภาษาในงานศิลปะได้เช่นกันอีกทั้งยังพบว่ากระบวนการใช้ภาษาทางเทคโนโลยีในการสร้างงานศิลปะนั้น ได้ก่อให้เกิดเป็นพื้นที่ที่แยกตัวกลายมาเป็น “สื่อใหม่” (New Media) ซึ่งโดยที่งานศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรมถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่ที่เรียกว่า สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) โดยมีภาวะของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องเพราะในภาวะเวลาดังกล่าว ภาวะสมัยใหม่ (Modernity) ผู้คนในสังคมแปรเปลี่ยนความเข้าใจที่มีต่อวัฒนธรรมแบบเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยเป็นสิ่งจำเป็นต่อการติดต่อสื่อสารเพราะมันถูกทำให้ง่ายและสะดวกรวดเร็วสิ่งเหล่านี้ คือ กิจกรรมที่แทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวัน จึงเป็นชุดรหัสหนึ่งของวัฒนธรรมของสังคม

สมัยใหม่สังคมแห่งโลกาภิวัตน์และนั่นเมื่อศิลปินนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำงาน ศิลปะและสื่อสารผู้รับสารจึงมีความพร้อมในระดับหนึ่งหรือมีรหัสต่อการเข้ารหัสด้วยภาษาทาง เทคโนโลยีที่มีความเข้าใจง่ายขึ้นเพราะอยู่บนพื้นฐานทางรหัสทางวัฒนธรรมเทคโนโลยีที่เข้าใจ

เมื่อพิจารณาความคิดที่ว่างงานศิลปะมีจุดเริ่มต้นมาจากอึดตาของศิลปินแล้วเราจะเห็นถึง ลักษณะคู่ตรงข้าม ซึ่งในที่นี้ก็คือคำว่า อึดตา จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเราในฐานะปัจเจกที่เป็นตัวสร้าง อึดตา ถูกตั้งคำถามกับอึดตาในฐานะส่วนหนึ่งของสังคมเพราะทุกครั้งที่เกิดอึดตานั้นแสดงว่าเรากำลังเปรียบเทียบตัวเรากับสังคมว่าเราคือใครเป็นอย่างไรและทำให้เห็นว่ากระบวนการการ สร้างอัตลักษณ์ ดังกล่าว มันสอดคล้องประสานสัมพันธ์มีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ และสภาวะภายนอก ตลอดเวลา โดยเฉพาะสังคมเทคโนโลยีที่มีการปฏิสัมพันธ์สื่อสารกันระหว่างตัวตนกับคนอื่นอย่าง เป็นพลวัตรตลอดเวลาศิลปะในฐานะที่ทำหน้าที่ ถ่ายทอดความงามจึงถูกปรับเปลี่ยนมาให้ ความสำคัญกับบทสนทนาด้วยภาษาทางเทคโนโลยีที่เปิดโอกาส ให้ผู้ชมสนทนาแลกเปลี่ยน ปฏิสัมพันธ์เชิงสุนทรียศาสตร์กับศิลปิน ดังนั้นศิลปะสื่อสมัยใหม่จึงถูกขับเคลื่อน ด้วยบทสนทนา ระหว่างผู้ชมกับศิลปินเป็นการแชร์แบ่งปันปัญหาทางสุนทรียศาสตร์ร่วมกัน

เกมศิลปะเป็นงานศิลปะประเภทหรือถูกสร้างขึ้นจากซอฟต์แวร์ดิจิทัลเชิงโต้ตอบรูปแบบใหม่ เกมศิลปะนั้นมีแนวคิดมาจากส่วนผสมของวัฒนธรรมการคำกับกระแสดิจิทัลอาร์ต ซึ่งได้รับ อิทธิพลทางความคิดมาจากศิลปินในกลุ่ม Dadaism ที่ผลงานเกิดจากกระบวนการแนวคิดที่เป็น ขึ้นเป็นตอน คือ มีแบบแผนในการคิดก่อนจะเป็นงาน ซึ่งแบบแผนทางความคิดก็คือส่วนประกอบ หลักที่สำคัญของเกม ต่อมากระบวนการแนวคิดที่อิงกับบริบทสังคมได้ออกดอกออกผลมาสู่งานใน กลุ่ม Fluxus Art ที่เป็นจุดสำคัญ ทางแนวคิดที่การนำผู้ชมมาร่วมแสดงและมีบทบาทกับงาน ศิลปะคล้ายกลุ่มงาน Happening Art ดังนั้นประวัติศาสตร์ของเกมศิลปะจึงสามารถเชื่อมโยงได้ กับประวัติศาสตร์ของวิดีโอเกม โดยเฉพาะความนิยม ในการเล่นเกมเพราะนั่นคือแรงบันดาลใจ ให้กับศิลปิน แต่อย่างไรก็ตามการให้ความหมายของเกมประเภทศิลปะเกม (Art Game) ยังคงเป็น ข้อถกเถียง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นเรื่องความแตกต่างระหว่าง ศิลปะเกมกับเกมประยุกต์ ศิลปะ (Art Game Versus Game Art) นักวิชาการอย่าง Justin McElroy ได้เปรียบเทียบไว้อย่าง น่าสนใจว่าความแตกต่างระหว่างเกมศิลปะกับเกมเปรียบเทียบเสมือน “รูปปั้น กับตึก” ถึงแม้ว่าตึกหรือ

เกมจะสามารถสร้างบทบาทด้านสุนทรียศาสตร์ได้แต่เกมศิลปะหรือรูปปั้นนั้นสามารถใช้รูปทรงของมันก่อให้เกิดปฏิกิริยาอะไรบางอย่างได้

คุณลักษณะที่สำคัญของเกมศิลปะพอสรุปได้คือ 1) มีวิธีที่จะชนะหรือประสบความสำเร็จในการแข่งขัน ตลอดจนการใช้ปัญญาในการวางแผน 2) มีการเดินทางผ่านระดับ (Level) 3) มีตัวละครหลักในการเดินเรื่องหรือเล่าเรื่อง 4) มีลักษณะการโต้ตอบอยู่เสมอ (Interactive) 5) บ่อยครั้งที่ศิลปะเกมต้องพึ่งรูปแบบเกมจริงมาใช้แต่ด้วยความแตกต่างจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่องานศิลปะนั้นๆมีเจตนาที่ชัดเจนทางศิลปะที่เกิดจากศิลปินและยังต้องพยายามในความคิดสร้างสรรค์เพราะเอกลักษณ์ที่สำคัญของเกมคือความสนุก ดังนั้นการถ่ายทอดงานศิลปะผ่านเกมจำเป็นต้องให้เกิดความน่าสนใจและข้อดีที่ตามมาคือศิลปินจะได้เวลาจากผู้ชมซึ่งเป็นข้อกังวลมาตลอดในการทำงานด้านนี้มีแต่เกมศิลปะจะได้เปรียบข้อนี้ 6) มักจะเกิดจากการประยุกต์เกมที่มีอยู่แล้วคือใช้เกมเป็นสื่อหรือต้องรักษาคุณสมบัติที่ผ่านประสบการณ์และที่เป็นทางการของวิดีโอเกมไว้ทั้งกฎกติกาเป้าหมาย 7) การออกแบบต้องมิติศทางที่ชัดเจนว่าออกแบบมาเพื่อเจตจำนงทางศิลปะ การแบ่งประเภทของเกมพบว่ามีเกณฑ์การแบ่งอยู่หลายแบบ เช่น การแบ่งโดยลักษณะการเล่นคือ เล่นแบบคนเดียว เล่นแบบกลุ่ม หรือการเล่นร่วมกัน (เล่นผ่านสื่อออนไลน์ ที่ใครก็สามารถเข้ามาเล่นได้) นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งได้ด้วยคุณสมบัติของเกม คือ 1) เกมแอ็คชั่น (Action) 2) เกมแอ็คชั่นผจญภัย (Action – Adventure) 3) เกมกีฬา Sport Game 4) เกมจำลอง (Simulation) 5) เกมวางแผนการรบ (Strategy) หรือแบ่งจุดประสงค์ 1) เกมสำหรับผู้ใหญ่ (Adult Video Game) 2) เกมโฆษณา (Adver-Game) 3) เกมศิลปะ Art Game 4) เกมเล่นระยะสั้น (Casual) 5) เกมเพื่อการศึกษา (Education Game) 6) เกมออกกำลังกายแบบสอน (Exergame) 7) เกมซีเรียส (Serious Game) เป็นต้น

ในการสร้างสรรค์งานวิจัยในครั้งนี้เป็นงานสร้างสรรค์นิวมี่เดียที่ใช้เกมเป็นสื่อกลางเกมประเภท ซีเรียสเกม (Serious Game) โดยให้ผู้เข้าชมได้จำลองเป็นเจ้าของรถและตกแต่งตัวลายรถ โดยภายในโปรแกรมเกมจะเขียนขึ้นมาสำหรับการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ของงานที่ผู้เข้าชมออกแบบตัวลวดลายรถบั๊ส

1.2 วัตถุประสงค์ของวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาถึงแนวคิดทางวัฒนธรรมเชิงการผลิตและกระบวนการผลิตลวดลายข้างรถบัศัทศนาจร
- 1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะนิวมี่เดียประเภทเกมศิลปะ
- 1.2.3 เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ต่อการนำมาใช้ในการแสดงผลงานสร้างสรรค์

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

- 1.3.1 ศึกษากระบวนการผลิตเฉพาะงานออกแบบลวดลายข้างรถบัศัทศนาจร
- 1.3.2 ศึกษาเฉพาะเขตพื้นที่อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 -2556
- 1.3.3 ศึกษาทฤษฎีสัญญวิทยาเฉพาะข้อมูลงานสัมภาษณ์ระหว่างช่างพื้นที่กับเจ้าของรถบัศัทศนาจร
- 1.3.4 ศึกษาเฉพาะกลุ่มประชากร ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มที่จะสัมภาษณ์ คือ ช่างพื้นที่ คู่ต่อจรเจ้าของรถ เอเย่นและผู้ให้บริการตามสถานที่ท่องเที่ยวอดนิยม
- 1.3.5 การสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปตามแนวคิดสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ (Relational Aesthetics) ที่ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมต่อกิจกรรมแสดงผลงาน ในรูปแบบการเล่นเกมเพื่อสร้างสรรค์ศิลปะ

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

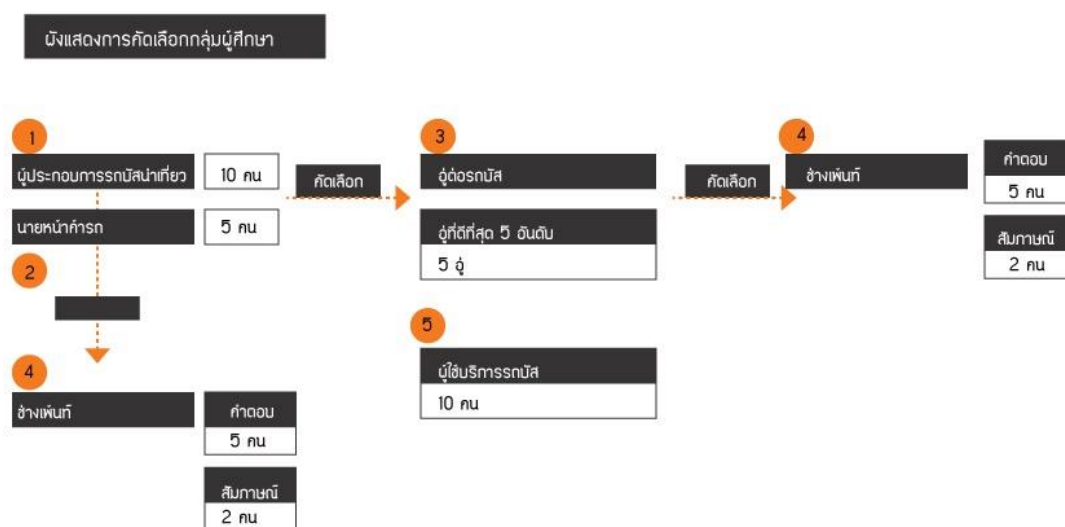
- 1.4.1 ได้เรียนรู้ถึงแนวคิดทางวัฒนธรรมเชิงการผลิตและกระบวนการผลิตลวดลายข้างรถบัศัทศนาจร ผ่านทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์
- 1.4.2 สื่อประเภทเกมสามารถนำมาใช้สำหรับการอธิบายเนื้อหาในงานวิจัยวัฒนธรรมการผลิตลวดลาย
- 1.4.3 หลักทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ช่วยในการเรียนรู้สุนทรียศาสตร์สำหรับผู้ชมงานเกมศิลปะ

1.5 วิธีการดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยชุดนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ ซึ่งได้รวบรวมข้อมูลทั้งภาคสนามและเอกสารต่าง ๆ เพื่อนำไปพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน “เกมศิลปะ” (Game Art)

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะแสดงวิธีการดำเนินงานวิจัยโดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1.5.1 การคัดเลือกกลุ่มประชากรศึกษา



แผนภูมิตี่ 1 ผังกระบวนการแสดงเส้นทางการคัดเลือกกลุ่มสัมภาษณ์โดยมีประชากรหลัก

คือ กลุ่มช่างพิมพ์ทำสีลายรถ

จากตาราง แบ่งกลุ่มประชากรในการสัมภาษณ์ คือ

1. กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว (เจ้าของรถ) 10 คน
2. นายหน้า เอเย่น ค้ารถ 5 คน
3. เจ้าของตู้ต่อรถ 5 คน
4. ช่างพิมพ์ 10 คน
5. ผู้ใช้บริการรถทัศนอาจร 10 คน

1.5.2 กำหนดกรอบและจุดประสงค์ทางการศึกษา

ผู้วิจัยวางกรอบและจุดประสงค์ในการศึกษาเพื่อนำไปสร้างเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์

1.5.2.1 เพื่อศึกษาความแตกต่างของการทำลายรถบัสดระหว่างกระบวนการทำงานที่เกิดจากศิลปิน ช่างเป็นผู้กำหนดกับกระบวนการที่เกิดจากผู้ว่าจ้างหรือเจ้าของรถมีบทบาท

1.5.2.2 เพื่อศึกษากระบวนการขั้นตอนการผลิตลายรถบัสด

1.5.2.3 เพื่อศึกษาแนวคิดแรงบันดาลใจของผู้ว่าจ้างทำลาย

1.5.2.4 เพื่อศึกษาแนวคิดของศิลปินที่มีต่อการสร้างสรรค์ลวดลายข้างรถบัสด

1.5.3 การสังเคราะห์ข้อมูลสู่ขั้นตอนการพัฒนาเกม

วิธีการสังเคราะห์ข้อมูลมาจากการกำหนดเป้าหมายทางการศึกษาจากวัตถุประสงค์และการอ่าน วรรณกรรมจากเนื้อหาทางกลไกของเกม (สื่อที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยครั้งนี้) นำมาพัฒนาเป็นกรอบเพื่อกำหนดทิศทางทางการศึกษาจึงสามารถสรุปจากทฤษฎีที่คัดเลือกมา 4 ประเด็นได้ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีวิวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เพื่อทำความเข้าใจตำแหน่งแห่งที่ของการสร้างสรรค์ลวดลายของรถบัสดในวัฒนธรรมประชานิยมตลอดจนเพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสื่อกระแสนิยม (Popular Media) กับกระบวนการสร้างสรรค์ดังกล่าว
2. แนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์ (Identity) เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ให้แก่งานสร้างสรรค์ลวดลายข้างรถบัสดของบรรดาช่างเพ้นท์และเจ้าของรถผ่านการดัดแปลงคาแรคเตอร์และตัวละครในสื่อกระแสนิยมเพื่อสร้างความหมายและภาพลักษณ์ใหม่ในรูปแบบฉบับของตนเองเฉพาะกลุ่ม
3. แนวคิดทฤษฎีรสนิยม – ชั้นชั้น (Test-Class) เพื่อทำความเข้าใจประเด็นเรื่องรสนิยมและประเด็นด้านชนชั้นซึ่งอยู่เบื้องหลังการหยิบยืมดัดแปลงคาแรคเตอร์ตลอดจนการนำเสนอ ลวดลายงานสร้างสรรค์ของช่างเพ้นท์และเจ้าของรถในแง่รสนิยมจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่เรื่องของความชอบส่วนบุคคลหากแต่ยังเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดโดยชนชั้นด้วย
4. แนวคิดทฤษฎีวิวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) เพื่อทำความเข้าใจความเคลื่อนไหวต่อรองผ่านการตีความภาพด้วยสัญญะจากภาพและองค์ประกอบที่สอดแทรกลงไปในงานเพ้นท์

บทที่ 2

กรอบแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศรไทย

ในบทนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงแนวคิดทฤษฎีที่จะใช้ในการศึกษาทำความเข้าใจวัฒนธรรมเชิงการผลิต และกระบวนการผลิต “ศิลปะลวดลายข้างรถบัสทัศนาศรไทย” และพยายามสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎี ดังกล่าวเพื่อพัฒนาเป็นเครื่องมือในการศึกษาในภาคสนามในบทต่อไปโดยแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

เพื่อทำความเข้าใจตำแหน่งแห่งที่และทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการออกแบบกับแนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity)

เพื่อศึกษาแนวคิดที่มีต่อกระบวนการสร้างลวดลายการดัดแปลงลายการ์ตูนสื่อนิยมกับการให้ความหมายใหม่

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรสนิยม-ชนชั้น (Taste-Class)

เพื่อศึกษาประเด็นเรื่องชนชั้นที่มีผลต่อรสนิยม

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture)

เพื่อศึกษาการตีความภาพผ่านสัญญาณ

ทั้งนี้เพื่อให้สามารถศึกษาและทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่ารถบัสที่ถูกแฟนท์ลวดลายสีเส้นสดใสเหล่านี้มีมิติในการสื่อความหมายที่สลับซับซ้อนและมีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีที่กล่าวไว้เบื้องต้นอย่างไร ผู้วิจัยจึงแบ่งกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานศิลปะลวดลายข้างรถบัสออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อความชัดเจนสำหรับการอธิบายในลำดับต่อไป ได้แก่ 1) ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาศร(เจ้าของรถ) 2) ช่างแฟนท์รถ และ 3) ผู้ชมหรือบุคคลทั่วไปที่ได้เห็นผลงานตามท้องถนน

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

“วัฒนธรรม” เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหรือการแสดงออกของกลุ่มทางสังคมอันหลากหลาย ซึ่งมีภูมิหลัง ความคิด ค่านิยม หรือบรรทัดฐานที่ต่างกันโดยมี “สื่อ” เป็นสิ่งสำคัญที่คอยย้าให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างกลุ่มทางสังคมเหล่านั้น

หากลองศึกษาย้อนกลับไปจะพบว่ากรอบความคิดเกี่ยวกับ “วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)” ในแต่ละยุคจะมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง เช่น ในแนวคิดมาร์กซิสต์นั้นมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมถูกขับเคลื่อนโดยปัจจัยทางเศรษฐกิจเป็นตัวกำหนด โดยกรอบของค่านิยมจะถูกกำหนดโดยชนชั้นนายทุนลงมาและผู้บริโภคเป็นเสมือนทาสที่ต้องคอยวิ่งตามกรอบค่านิยมเหล่านั้นแต่เมื่อเข้าสู่ยุคนีโอมาร์กซิสต์ แม้ว่าการมองกรอบของค่านิยมจะยังคงให้น้ำหนักอยู่ที่อำนาจครอบงำของชนชั้นนายทุนแต่โครงสร้างอำนาจนี้เริ่มมีความซับซ้อนขึ้น เมื่อวัฒนธรรมของผู้บริโภคเริ่มเปลี่ยนไปก็เริ่มปรากฏร่องรอยของการเคลื่อนไหวต่อรองและไม่จำเป็นต้องตกเป็นทาสของกรอบค่านิยมที่ถูกกำหนดโดยชนชั้นนายทุนเสมอไป ส่วนแนวคิดสมัยใหม่ค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งอยู่ในช่วงศตวรรษที่ 20 เริ่มมีการแบ่งแยกระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมชั้นต่ำการขยายตัวของสังคมเมืองและสังคมอุตสาหกรรมได้สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2 กลุ่ม ได้แก่ ชนชั้นนายทุนซึ่งเป็นผู้มีบทบาททางเศรษฐกิจและเป็นกลุ่มผู้ที่สามารถชี้นำทางความคิดในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งคือกลุ่มแรงงานซึ่งเป็นกลุ่มชนจำนวนมากยากจนและไม่มีอำนาจต่อรอง ดังนั้นกลุ่มนักปรัชญาหรือผู้นำทางสติปัญญาในสาขาอาชีพต่าง ๆ จึงเข้ามามีบทบาทในการกำหนดกฎเกณฑ์และจัดระเบียบโครงสร้างสังคมซึ่งเป็นเบื้องหลังของการสนับสนุนอุตสาหกรรมการผลิตภายใต้ระบบทุนนิยมและได้ถูกเหี้ยมหยามกรอบค่านิยมที่ไร้ระเบียบกฎเกณฑ์หรือศิลปะที่ไม่สามารถแบ่งประเภทได้ว่าเป็นวัฒนธรรมชั้นต่ำหรือวัฒนธรรมประชานิยม

อย่างไรก็ตามความหมายอีกลักษณะหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมก็คือวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ซึ่งเป็นความหมายที่ใช้กันในช่วงปฏิวัติอุตสาหกรรมระยะที่สอง โดยหลักการของการผลิตแบบ อุตสาหกรรมคือการผลิตสินค้าที่มีลักษณะเหมือนกันมีมาตรฐานเดียวกันผลิตซ้ำได้หลายครั้งเพื่อตอบสนองรสนิยมของมวลชนจำนวนมากซึ่งส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงานที่ไร้รสนิยม ไร้การศึกษาและไร้ระเบียบกฎเกณฑ์ในสายตาของชนชั้นสูงนอกจากนี้ยังมี

แนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประชานิยมอีกหลายแนวคิด³ (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2549, น. 25)

สำหรับแนวคิดหลังสมัยใหม่ ซึ่งศึกษาและตีความรูปแบบและเนื้อหาของวัฒนธรรมประชานิยม ใหม่อีกครั้ง แนวคิดในยุคโพสต์โมเดิร์นจะเกี่ยวข้องกับการพยายามเชื่อมโยง เนื้อหาในบริบท ของ วัฒนธรรมประชานิยม โดยมีความเชื่อว่า “สื่อ” คือสิ่งที่เข้ามากำหนดและครอบงำความสัมพันธ์ทางสังคม ไม่เว้นแม้กระทั่งสิ่งที่เราเข้าใจว่ามันคือความเป็นจริงแนวคิดในยุคโพสต์โมเดิร์นจะให้ความสำคัญกับกรอบความนิยม แต่จะไม่สนใจคำอธิบายในเชิงตรรกะหรือบทสรุปทางศีลธรรมใด ๆ นักทฤษฎีในยุคนี้ทำให้ความแตกต่างในเรื่องของศิลปะชั้นสูงและศิลปะชั้นต่ำเป็น

³ นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (2549) ได้กล่าวว่าวัฒนธรรมประชานิยมในกรอบแนวคิดนี้หมายถึงพื้นที่ของการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้อยู่ใต้อำนาจกับผู้ใช้อำนาจ หรือเป็นความสัมพันธ์ระหว่างการกดขี่กับการต่อต้าน ซึ่งเกิดขึ้นในทุกยุคทุกสมัย โดย อันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci) เรียกความสัมพันธ์นี้ว่าความสมดุลที่ประนีประนอมซึ่งเป็นกระบวนการอ้างอำนาจการขึ้นำของนักปราชญ์ ที่จะดำเนินต่อไปจนกว่าจะมีนักปราชญ์อื่นเข้ามาแทนที่

แมกซ์ ฮอ르크ไฮเมอร์ และธีโอดอร์ ออดอร์โน (Max Horkheimer & Theodor Adorno, 1974 อ้างถึงใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2549, น.33) ได้เสนอเรื่อง “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” โดยกล่าวว่าผลผลิตจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เกิดมาจากการทำให้เหมือนกัน เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ และนิตยสาร

ธีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno, 1974) อธิบายสภาพสังคมของทุนนิยม โดยใช้แนวคิดของมาร์กซ์ เรื่อง คุณค่าของการแลกเปลี่ยนกับคุณค่าของการใช้งานบนความเชื่อที่ว่าคุณค่าของการแลกเปลี่ยนคือราคาของสินค้า ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่ทุนนิยมยกย่องและมีความสำคัญมากกว่าคุณค่าของการใช้งานตัวอย่างที่ยกมาคือ การผลิตผลงาน เพลงที่มีทำนองเหมือนกันเพื่อตอบสนองคนที่นิยมเสียงเพลงแบบเดียวกันเพลงจึงเป็นสินค้าที่มีราคาทั้ง ๆ ที่อาจเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตจังหวะเพลงแบบเดียวกันที่เปลี่ยนแต่เพียงเนื้อร้องนี้จึงเป็นเสมือน มาตรฐานกลางที่ถูกสร้างขึ้นมา ซึ่งเรียกว่า “ปัจเจกเทียม (Pseudo-individualization)” หมายถึง การพึ่งดนตรีของผู้บริโภค ซึ่งผู้บริโภคเชื่อว่าบทเพลงคือตัวตนของเขาและหลงคิดว่าตนเองมีอิสระที่จะคิดฝันได้ แต่แท้จริงแล้วความฝันเหล่านั้น ถูกสร้างมาจากระบบทุนนิยมเรียบร้อยแล้วความฝันที่เป็นของปัจเจกจึงไม่ใช่ความจริง

นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ (2549, น. 35) จึงสรุปว่าสินค้าในระบบอุตสาหกรรมในความคิดของธีโอดอร์ ออดอร์โน (Theodor Adorno) จึงเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมหมายถึงการผลิตสินค้าในระบบทุนนิยมซึ่งสินค้านั้นจะถูกประเมินด้วยราคาสำหรับขายในตลาดและราคาของสินค้านั้นก็ต้องมุ่งหวังผลกำไรสูงสุดอุตสาหกรรมวัฒนธรรม จึงเป็นความคิดของการแสวงหาผลประโยชน์ด้วยเงินตราอาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมกระแสนิยมที่เกิดขึ้นจากการบริโภคสินค้าจึงเป็นวัฒนธรรมของผลกำไรที่ตกแก่นายทุนแต่ฝ่ายเดียว

เรื่องไร้สาระพวกเขาจะล้อเลียนแนวคิดเก่าด้วยการนำมาทำเป็นเรื่องตลกเสียดสีประชดประชัน เกิดกลุ่มวัฒนธรรมย่อย (Sub culture) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ปฏิเสธแนวคิดตามกระแสหลักของสังคม และสร้างวัฒนธรรมในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2549, น.25)

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนยึดถือและปฏิบัติตามด้วยความสมัครใจมี องค์ประกอบที่ใช้ในการพิจารณา 3 องค์ประกอบ⁴คือ

- 1). เป็นสิ่งที่ยึดถือปฏิบัติตามกันมาด้วยความชื่นชอบในคนหมู่มาก
- 2). เป็นวัฒนธรรมของคนหมู่มาก
- 3). เป็นวัฒนธรรมที่ถูกสร้างขึ้นโดยประชาชนเพื่อประชาชน

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นพื้นที่การต่อสู้ต่อรองระหว่างชนชั้นสูงและรอง โดยที่ชั้นรองมี อิทธิพลในการต่อสู้ได้มากกว่าด้วยการปรับเปลี่ยนไปได้ตามกระแสตามสังคมที่เปลี่ยนไปไม่ติดยึด จนแยกไม่ออกว่าอะไรคือวัฒนธรรมแท้วัฒนธรรมเทียม

ทั้งนี้ วัฒนธรรมประชานิยมมีจุดสังเกตที่ง่ายและชัดเจนคืออิทธิพลด้านสื่อและการผลิตซ้ำ ทำให้การสร้างคุณค่าและความหมายรวมเป็นความเข้าใจหนึ่งเดียวกันหมายถึงสัญลักษณ์ใดๆที่ถูกสื่อผลิตมักจะมีแบบแผนต่อการตีความในทิศทางเดียวกันเป็นความเข้าใจในการสร้าง ประสบการณ์ร่วมกันผ่านสื่อที่ให้ความบันเทิง เช่น การสร้างบุคลิกภาพความหมายผ่านสัญลักษณ์ อย่างตัวละครในการ์ตูนคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนถูกสร้างผ่านสื่อและผลิตซ้ำจนเกิดความเข้าใจ ในความหมายและบทบาทที่สื่อสร้างและผู้รับยินดียินยอมรับโดยไม่ขัดข้องใจ

วัฒนธรรมประชานิยมสร้างความเป็นอิสระต่อการเข้าถึงเปิดรับเลียนแบบเพราะต่างมี สื่อนานาชาติที่คอยเชื่อมโยง ดังนั้นจึงกลายเป็นแนวคิดเดียวกันกับการเติบโตทางความคิดของ งานศิลปะที่ไม่จำกัดตัวเองอยู่บนวิถีคิดแบบศิลปะชั้นสูงแต่คุณสมบัติของงานศิลปะเองนั้นในด้าน หนึ่งก็กลับไม่ได้ลดคุณค่าของตัวเอง แต่กลับมีการพัฒนาไปตามความคิดวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไป ของประชาชนถือเป็นการปรับตัวของวงการศิลปะที่เลือกเอาสื่ออย่างสื่อกระแสนิยมจำพวก วิดีโอ ทีวี เกม อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อกลางถ่ายทอดแนวคิดและผลงานทางศิลปะในรูปแบบที่ประชาชนทุก คนเข้าถึงได้ดังที่ แอนดี วอร์ฮอล(Andy Warhol อ้างถึงใน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, 2549, น.43) ได้

⁴โปรดดู John Storey (2001, p.5) ประกอบ

กล่าวว่าพหุนิยมศิลป์คือศิลปะที่แท้จริงเพราะงานศิลปะเป็นเรื่องรสนิยมและสุนทรียภาพของคนแต่ละคนไม่ว่าใครก็สามารถ ทำงานศิลปะได้

นอกจากนี้ จอห์น สโตเรย์(John Storey, 1993) ยังได้ชี้ให้เห็นว่าการปฏิเสธสภาวะตั้งรับเพียงอย่างเดียวของการบริโภคมิได้หมายความว่าจำเป็นต้องปฏิเสธสภาวะตั้งรับของการบริโภคทุกครั้ง การศึกษาจากกลุ่ม Neo-Gramscian ทำให้ทราบว่าการศึกษาวัฒนธรรมการบริโภคต้องดูในรายละเอียดและเงื่อนไขต่าง ๆ เพราะผู้บริโภคมิได้ถูกกระทำเพียงอย่างเดียวแต่มีทางเลือกและการต่อรองที่จะสร้างความหมายขึ้นมาการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) จึงเป็นเรื่องของการตัดสินใจของบุคคลมิใช่การแบ่งแยกว่าอะไรคือผู้ผลิตหรือผู้บริโภคหรืออะไรคืออำนาจและสิ่งที่อยู่ใต้อำนาจ

ทั้งนี้ สโตเรย์ ได้ทบทวนแนวทางการให้ความหมายของมโนทัศน์ “วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture)” ที่นักคิดนักทฤษฎีสำนักต่าง ๆ ได้ให้คำอธิบายไว้ซึ่งสามารถจัดหมวดหมู่ได้ 6 แนวทางด้วยกันได้แก่

1. วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) หมายถึงวัฒนธรรมซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบของคนในวงกว้างหรือเป็นที่ชื่นชอบของคนจำนวนมากทั้งนี้วิธีการจะระบุว่าอะไรคือสิ่งที่เป็นที่ชื่นชอบของคนจำนวนมากก็คือการใช้ดัชนีเชิงปริมาณ (Quantitative index) ในการระบุ เช่น ยอดขายหนังสือ ซีดี หรือวิดีโอต่าง ๆ คอนเสิร์ต กิจกรรมกีฬา หรือแม้แต่ระบบเรตติ้งโทรทัศน์ อย่างไรก็ตามสโตเรย์ชี้ว่าดัชนีเชิงปริมาณเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอต่อการในการให้คำนิยามกับวัฒนธรรมประชานิยมเพราะการนับแบบดังกล่าวนี้ยังไม่สามารถจำแนกวัฒนธรรมประชานิยมกับ “วัฒนธรรมหลวง” (High culture) อันถูกต้องตามทำนองคลองธรรมออกจากกันได้อย่างชัดเจน

2. วัฒนธรรมประชานิยมหมายถึงตัวบทและแบบแผนการปฏิบัติทางวัฒนธรรมที่หลงเหลือจากการนิยามของวัฒนธรรมของชนชั้นนำหรือวัฒนธรรมหลวง (High culture) หรือกล่าวอีกแบบหนึ่งก็คือวัฒนธรรมประชานิยมคือวัฒนธรรมชั้นต่ำ (Inferior culture) นั่นเองทั้งนี้ ปีแอร์ บูดิเยอร์ (Pierre Boudier) นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสได้ชี้ให้เห็นว่าเขาเข้าใจแล้วว่าการแบ่งแยกทางวัฒนธรรมในลักษณะนี้ถูกใช้ไปเพียงเพื่อจรรโลงความการแบ่งแยกทางชนชั้นเอาไว้ซึ่งในแง่รสนิยมจึงเป็นเรื่องของการจัดระบบทางอุดมการณ์ด้วยแต่

อย่างไรก็ตาม สำหรับสโตเวย์แล้วปัญหาอย่างหนึ่งของการนิยามวัฒนธรรมประชานิยมในลักษณะนี้ก็คือยังไม่สามารถให้คำอธิบายที่ดีพอของการบริโภคทางวัฒนธรรมในลักษณะข้ามชนชั้น

3. วัฒนธรรมประชานิยมหมายถึงวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ตามความหมายนี้ วัฒนธรรมประชานิยมเชื่อมโยงกับการผลิตแบบอุตสาหกรรมซึ่งเน้นการผลิตแบบที่ละมากๆ เพื่อการบริโภคเป็นจำนวนมากอย่างสินค้าของระบบทุนนิยมสมัยใหม่ เช่น แฟชั่นเสื้อผ้าอาภรณ์ เครื่องแต่งตัว ดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ เป็นต้น ในแง่นี้วัฒนธรรมประชานิยมจะถูกตีความหมายเชื่อมโยงกับการครอบงำทางวัฒนธรรมจากประเทศตะวันตกหรือประเทศอุตสาหกรรม

4. วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) หมายถึงวัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจาก “ประชาชน” ทั้งนี้กรอบคำนิยามนี้เน้นไปที่การเป็นวัฒนธรรมที่มาจากเบื้องล่างซึ่งถือว่าเป็นวัฒนธรรมที่แท้จริงของ “ประชาชน” หรือกล่าวอีกแบบหนึ่งคือเป็นวัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (Folk culture) เป็นวัฒนธรรมของประชาชนเพื่อประชาชนอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตามปัญหาหนึ่งของกรอบการนิยามแบบนี้ก็คือใครบ้างที่มีคุณสมบัติที่เหมาะสมที่จะถูกจัดให้อยู่ในคำว่า “ประชาชน”

5. วัฒนธรรมประชานิยมเป็นพื้นที่ของการ “ต่อสู้” ของกลุ่มที่ถูกกดทับในสังคมกับพลังอันเกิดจากการ “รวมตัวกัน” ของบรรดากลุ่มผลประโยชน์ซึ่งครอบงำอยู่ในสังคม วัฒนธรรมประชานิยมในความหมายนี้ไม่ได้ถูกใช้ในความหมายที่เป็นวัฒนธรรมของมวลชน หากแต่วัฒนธรรมประชานิยมเป็นภูมิประเทศของการแลกเปลี่ยนและต่อรองของกลุ่มทั้งสองข้างต้น ดังนั้นบรรดาตัวบทและแบบแผนการปฏิบัติของวัฒนธรรมประชานิยมจึงเป็นไปในแบบที่ อันโตนิโอ กรัมซี เรียกว่า “สมดุลของการต่อรอง” ซึ่งเกิดเป็นพลวัตเสมอ เช่น การเที่ยวพักผ่อนชายทะเลในวันหยุดที่ยุคแรกนั้นเป็นกิจกรรมของชนชั้นนำ แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็กลายเป็นตัวอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยมเช่นกันหรือในกรณีของฟิล์ม noir (Film noir) ซึ่งเป็นภาพยนตร์อันกลาดเกลื่อนน่าชังแต่สามสิบปีต่อมากลับกลายเป็นภาพยนตร์แนวอาร์ท เป็นต้น พื้นที่หรือบริเวณของการต่อสู้ระหว่างพลังของกลุ่มคนที่ถูกเอารัดเอาเปรียบกับกลุ่ม

คนที่มีอำนาจครอบงำในสังคม⁵ วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) ในแง่นี้ไม่ใช่ทั้งของชนชั้นผู้นำหรือชนชั้นผู้เสียเปรียบในสังคมแต่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดจากการต่อสู้ต่อรองและช่วงชิงทางอุดมการณ์และผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคมนิยามดังกล่าวนี้ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากมโนทัศน์อำนาจครอบงำของ แอนโทนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci) นักมาร์กซิสต์ คนสำคัญชาวอิตาลีเขียนโดยทั่วไปกรอบการมองแบบนี้โอแกรมเขียนมองว่าวัฒนธรรมประชานิยมเป็นภูมิประเทศของการต่อสู้ทางอุดมการณ์ระหว่างชนชั้นที่ครอบงำและชนชั้นที่ถูกครอบงำ วัฒนธรรมที่ครอบงำและวัฒนธรรมที่ถูกครอบงำ

6) สำหรับแนวทางการให้ความหมายในแบบสุดท้ายนั้น สตอเรียชี้ว่าเป็นการขบคิดท่ามกลางการโต้แย้งเกี่ยวกับแนวคิดแบบโพสท์โมเดิร์นนั้น โดยมีประเด็นพื้นฐานของการโต้แย้งที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างโพสท์โมเดิร์นนั้นกับแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชานิยม ซึ่งประเด็นหลักในการถกเถียงคือวัฒนธรรมในยุคโพสท์โมเดิร์นนั้นคือวัฒนธรรมที่ไม่ตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูงและวัฒนธรรมประชานิยมนั่นเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่ามีความเห็นว่ามีแนวทางการให้คำนิยามให้กับวัฒนธรรมประชานิยมที่หลากหลาย แต่อย่างไรก็ตามสตอเรียได้ชี้ให้เห็นว่าทั้งหมดมีจุดร่วมสำคัญประการหนึ่งคือวัฒนธรรมประชานิยมสามารถนิยามได้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเปลี่ยนแปลงสังคมให้เป็นอุตสาหกรรมและเป็นสังคมเมือง (Industrialization and urbanization) นั่นเอง

เมื่อแนวคิดที่เป็นลักษณะของลัทธิเริ่มมีความเด่นชัดมากขึ้นก็จะค่อยๆเกิดการรวมตัวของกลุ่มคนที่มีแนวคิดเดียวกันและเกิดเป็นคำว่ากลุ่มขึ้นมาและเมื่อกลุ่มคนหรือกลุ่มศิลปินเหล่านี้ได้สร้างสรรค์ ผลงานขึ้นมาเพื่อสะท้อนแนวคิดของพวกเขาออกมาจึงเกิดเป็นคำว่า ศิลปะ ตามมาในที่สุด

เนื่องจากยุคโพสท์โมเดิร์น ซึ่งเป็นยุคแห่งแนวคิดใหม่ทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง และประวัติศาสตร์และเป็นยุคแห่งความเชื่อมั่นในปัญญาความคิดการผสานความคิด

⁵ชาญวิทย์ตีระเสริฐ (2549) ได้ให้ความเห็นว่าภายใต้ความเปลี่ยนแปลงจากสังคมทุนนิยมเกษตรกรรมมาสู่สังคมทุนนิยมอุตสาหกรรม ได้มีรูปแบบการต่อสู้ ปะทะ ต่อรอง ระหว่างชนชั้นต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชนชั้นแรงงานและคนยากจนผ่านกระบวนการเรียนรู้หรือการเรียนรู้ซ้ำ (re-education) หรือผลิตซ้ำ (re-production) ความหมายต่าง ๆ ในสังคมเกิดเป็นบรรทัดฐานใหม่ในประชานิยมของสังคมนั้น ๆ

การเชื่อมั่น ในเสรีภาพและความหลากหลายทางความคิดจึงส่งเสริมให้วัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) มีการพัฒนาต่อยอดขึ้นไปอย่างมากและมีศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ภายใต้แนวคิดของวัฒนธรรมประชานิยมออกมาจำนวนมาก ดังนั้นจึงสามารถกล่าวสรุปได้ว่า วัฒนธรรมประชานิยมเป็นมุมมองในกรอบเชิงสังคม ส่วนป๊อปอาร์ต (Pop art) เป็นมุมมองในกรอบของงานศิลปะศิลปินป๊อปอาร์ตจะมีแนวคิดต่างๆว่า “ทุกอย่างเป็นสิ่งสวยงาม” ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของมนุษย์สิ่งแวดล้อมหรือธรรมชาติไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบที่จำกัดและไม่จำเป็นต้องทำตามกระบวนการแบบเดิมๆที่เคยเป็นมา

การทำความเข้าใจวัฒนธรรมประชานิยมช่วยให้สามารถมองเห็นและเข้าใจกระบวนการสื่อความหมายต่าง ๆ ในสังคมในมุมมองที่กว้างมากขึ้นและสามารถมองเห็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์เชิงวิภาษวิธีของเงื่อนไขปัจจัยและกลุ่มคนในสังคมมากขึ้นวัฒนธรรมประชานิยมเป็นสิ่งที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเต็มไปด้วยพลวัตตัวเชื่อมโยงที่สำคัญของวัฒนธรรมประชานิยมและบริบทของโลกยุคโพสต์โมเดิร์นที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพลิกโฉมหน้าบริบทของชีวิตประจำวันได้แก่กระแสโลกาภิวัตน์การขยายตัวของเมืองและชนชั้นกลางในเมืองอิทธิพลของสื่อมวลชนการผลิตแบบมวลชนอุตสาหกรรมกระแสบริโภคนิยมและกระแสท้องถิ่นนิยม

วัฒนธรรมประชานิยมในศิลปะข้างรถบัสทัศนาศรไทย

วัฒนธรรมประชานิยมสามารถนำมาใช้อธิบายที่มาที่ไปของลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศรไทยได้ เนื่องจากอุตสาหกรรมการพิมพ์รถบัสเป็นผลพวงที่เกิดจากการแข่งขันในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของไทย ลวดลายที่แสดงออกบ่งบอกถึงเป้าหมายของวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างการทำงานศิลปะในลักษณะศิลปะท้องถิ่นรวมถึงวัฒนธรรมกระแสนิยมทั้งจากภายในประเทศและจากต่างประเทศที่หลั่งไหลเข้ามาสู่ชุมชนผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น ภาพศิลปินนักร้องของไทย ภาพดาราดารา ภาพยนตร์ฮอลลีวูดหรือภาพการ์ตูนฮีโร่จากญี่ปุ่น เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นศิลปะที่ทำให้เห็นถึงอิสรภาพในการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนทั้งการแสดงออกทางความคิดในแง่ของการสื่อสารเรื่องราวผ่านลวดลายศิลปะของผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสนำเที่ยวและอิสรภาพของช่างพื้นที่ในการทำงานศิลปะเป็นต้น

เมื่อพิจารณาจากการทบทวนความหมายของวัฒนธรรมประชานิยม (Popular culture) ทั้ง 6 ประการของจอห์น สโตเรย์ (John Storey) ลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาสตร์คืองานศิลปะแบบป๊อปอาร์ต ที่ตกผลึกจากวัฒนธรรมประชานิยมอย่างแท้จริง โดยสามารถสรุปได้เป็นประเด็นดังนี้

1. ลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาสตร์เป็นศิลปะที่เป็นที่ยอมรับของกลุ่มคนในวัฒนธรรมการท่องเที่ยวของไทยเนื่องจากลวดลายที่ปรากฏกลายเป็นลักษณะเฉพาะของรถบัสที่ใช้ในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว แต่ไม่สามารถระบุรากฐานของลักษณะเฉพาะนั้นได้อย่างชัดเจนเพราะเกิดจากการผสมผสานวัฒนธรรมแนวคิดและรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันหลากหลาย เช่น ลายไทย ลายทิวทัศน์ ที่ผสมผสานกับตัวละครในกระแสวัฒนธรรมหลัก เช่น ไซอิ๋วหรือโดราเอมอน เป็นต้น

2. ลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาสตร์เป็นวัฒนธรรมที่อยู่ตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมของชนชั้นผู้นำ ซึ่งจะเห็นได้จากการถูกมองโดยชนชั้นสูงและชนชั้นกลางในเชิงวิพากษ์ว่าลึกลับลึกลับไม่สวยงามมีลวดลายที่ขาดรสนิยมองค์ประกอบภาพไม่ลงตัวเป็นต้น แต่ลวดลายเหล่านี้ก็ยังคงสามารถอยู่ต่อไปได้เพราะในความเป็นจริงถ้ากลุ่มชนชั้นกลางจำเป็นจะต้องเดินทางท่องเที่ยวด้วยรถบัสทัศนาศาสตร์พวกเขาไม่สามารถที่จะเลือกโดยสารรถบัสที่มีลวดลายอย่างที่ตนพอใจได้

3. ลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาสตร์เป็นศิลปะที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ที่ถูกเผยแพร่และโฆษณาในตลาดเป็นสินค้าของระบบทุนนิยมสมัยใหม่ไม่ว่าจะเป็นดนตรี กีฬา ภาพยนตร์ ฯลฯ ดังจะเห็นได้จากลวดลายที่แฟนที่เป็นรูปนักร้องดนตรีหรือคอกของชาวไทยอย่างบอดี้สแลมเพื่อหวังให้เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มวัยรุ่นหรือลวดลายการ์ตูนอย่างไอ้มดแดงที่ต้องการสะท้อนความเป็นฮีโร่ที่หลายๆคนสามารถเข้าถึงได้

4. ลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาสตร์เป็นศิลปะจากวัฒนธรรมที่มีแหล่งกำเนิดมาจากประชาชน เป็นวัฒนธรรมขนานแท้และดั้งเดิมของประชาชนหรือชาวบ้านทั่วไป เนื่องจากบางส่วนเป็นลวดลายที่ได้มาจากแรงบันดาลใจของผู้ประกอบการธุรกิจรถบัส

นำเที่ยวผู้ซึ่งอาจจะไม่มีความรู้ทางด้านศิลปะเลยและลวดลายที่ออกมาก็เป็นฝีมือของช่าง
พื้นที่ในท้องถิ่นที่ทำงานศิลปะในสไตล์ศิลปะท้องถิ่น

5. ลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศรเป็นพื้นที่ของการแสดงออกสำหรับ
กลุ่มคนที่ถูกเอารัดเอาเปรียบกับกลุ่มคนที่มีอำนาจครอบงำในสังคม โดยจะเห็นได้จาก
บางส่วนของลวดลายที่สร้างภาพในเชิงสัญลักษณ์เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกที่ถูกกดทับและ
ต้องการต่อต้าน เช่น ภาพตัวการ์ตูนฮีโรบริเวรณข้างประตูคนขับในท่ากระโดดเตะเพื่อสื่อเป็น
นัยว่ากำลังกระโดดเตะตำรวจที่เรียกเก็บส่วยค่าผ่านทางเป็นต้น

6. แม้ว่าจะถูกมองว่าเป็นศิลปะที่ขาดรสนิยมแต่เรากลับพบว่าลวดลายข้าง
รถบัสทัศนาศรนั้นเป็นผลงานที่เกิดขึ้นผ่านการดัดแปลงผสมผสานลักษณะทางวัฒนธรรมจาก
แหล่งที่มาอันหลากหลายไม่จำกัดเฉพาะจากวัฒนธรรมของชนชั้นล่าง

นอกจากนี้ยังมีลักษณะอื่น ๆ ของลวดลายศิลปะบนรถบัสทัศนาศรที่บ่งบอกถึงความเป็น
ศิลปะ แบบป๊อปอาร์ต เช่น การเป็นศิลปะที่หยิบยกเอาอารมณ์ ความรู้สึก หรือการขบคิดในแง่มุม
ต่าง ๆ มาสู่ชีวิตและวัตถุสิ่งของในชีวิตประจำวันและเป็นศิลปะที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายไม่
จำเป็นต้องใช้องค์ความรู้ที่ซับซ้อนหรือมีการศึกษาในระดับสูงและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ
นอกจากนี้ลวดลายศิลปะข้างรถบัสยังเป็นสื่อกลางที่ช่วยในการสื่อความหมายทางสังคมและทำให้
รู้ว่าคนกลุ่มหนึ่งมองสังคมอย่างไรและสุดท้าย ลวดลายศิลปะข้างรถบัสมีลักษณะของวัฒนธรรม
ย่อยเนื่องจากการพื้นที่รถบัสทัศนาศรได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการท่องเที่ยวไทยไป
แล้ว

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity)

แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ที่จะกล่าวถึงในบทนี้อาจพิจารณาได้ 2 แง่มุม *แง่มุมแรก* คือ
ภาพมโนทัศน์เกี่ยวกับตนเองและภาพสะท้อนในฐานะสมาชิกของกลุ่มซึ่งถูกครอบงำโดยสมาชิก
ของวัฒนธรรมนั้น ๆ โดยอัตลักษณ์นี้จะเห็นได้ชัดเจนขึ้นจากพฤติกรรมการบริโภคผลิตภัณฑ์ในเชิง
วัฒนธรรมและการนำเสนอผ่านสื่อ *แง่มุมที่สอง* คือแง่มุมของผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์อาจจะอยู่ใน
ภาพลักษณ์ของตราสินค้าที่สร้างมาเพื่อผลิตภัณฑ์นั้น ๆ และอาจจะอยู่ในภาพลักษณ์กลุ่มที่ถูก

สร้างขึ้น โดยกลุ่มคนที่ใช้ผลิตภัณฑ์ประเภทนั้น เช่น องค์ประกอบที่ลงตัวของอัตลักษณ์ของรถบัสทัศนาวจรในธุรกิจการท่องเที่ยวไทยนี้ส่วนหนึ่งอาจจะมาจากการสื่อโฆษณาหรือกลยุทธ์ทางการขายของบริษัทรถนั้นและส่วนหนึ่งอาจจะมาจากพฤติกรรมและภูมิหลังของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรถบัสทัศนาวจรนั่นเอง

การวิเคราะห์อัตลักษณ์สามารถแบ่งออกเป็นสองระดับ *ระดับแรกคือ* อัตลักษณ์ปัจเจกหรือลักษณะที่บ่งบอกความเป็นตัวตนว่ามีบุคลิกหรือทัศนคติเป็นอย่างไรโดยมีการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ปัจเจกผ่านตัวแทนของความคิดตัวตนในสถานะของบุคคลบทบาทหน้าที่หรือสถานภาพทางสังคม *ระดับที่สองคือ* อัตลักษณ์กลุ่มซึ่งเป็นลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นและมีลักษณะของความเป็นพลวัตอยู่ตลอดเวลาอัตลักษณ์กลุ่มเกิดขึ้นจากการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกันระหว่างปัจเจกบุคคลเมื่อปัจเจกบุคคลตระหนักถึงความสัมพันธ์ของตนเองที่มีต่อกลุ่มและนิยามตัวเองเป็นสมาชิกของกลุ่มนั้นปัจเจกบุคคลก็มีแนวโน้มจะรับอิทธิพลจากอัตลักษณ์ของกลุ่มนั้นมาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ของตนเองด้วย ดังนั้นกระบวนการสร้างอัตลักษณ์จึงเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นปัจเจกกับบริบทและโครงสร้างทางสังคมซึ่งมีความแปรผันได้ตลอดเวลา

สจิวตฮอลล์ (Stuart Hall, 1992) กล่าวว่ามโนทัศน์ตัวตนสมัยใหม่นั้นได้ปรากฏร่องรอยแนวคิดมาตั้งแต่ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาในยุโรปในช่วงศตวรรษที่ 16 ที่มองตนเองในฐานะปัจเจกชนที่ไร้ข้อผูกมัดทางศาสนาและโครงสร้าง

เบิร์นส์ (Burns, 1951 อ้างถึงใน ธิดารัตน์ ไรวินุลย์, 2552, น.15) กล่าวว่าแนวความคิดเกี่ยวกับตนเอง คือผลรวมทั้งหมดของความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อตนเองประกอบด้วย ความเชื่อ การประเมินการโน้มน้าวของพฤติกรรมหรือทัศนคติที่มีต่อตนเองซึ่งไม่เหมือนกันในแต่ละบุคคลหรืออีกนัยหนึ่งก็คือคุณลักษณะและความรู้สึกซึ่งบุคคลประเมินตัวเองอย่างอัตตวิสัยโดยมีโครงสร้างของแนวคิดเกี่ยวกับตนเองไว้ดังต่อไปนี้

1. ความคิดเกี่ยวกับตนเองตามที่บุคคลเข้าใจหรือการรับรู้ของบุคคลในด้านความสามารถสถานภาพและบทบาทของตนเป็นมโนทัศน์ของบุคคลนั้นตามที่เขาคิดว่าเขาเป็น

2. “คนอื่น” หรือ “คนทางสังคม” คือ การที่บุคคลเชื่อว่าคนอื่นมองตัวเขา และประเมินตัวเขาอย่างไร

3. คนในอุดมคติ คือ ลักษณะที่บุคคลหนึ่งหวังจะเป็นหรืออยากเป็น เมื่อบุคคลสามารถรวบรวมความคิดและภาพลักษณ์ที่มีต่อตนเองมาประเมินลักษณะที่ตัวเอง เป็นอยู่ได้และตระหนักถึงความแตกต่างของตนเองจากผู้อื่นมีนิยามว่าตนเองเป็นใครและอะไรที่ ตนต้องการเป็น ลักษณะนั้นก็เลยกลายเป็นอัตลักษณ์ของคนนั้น ๆ

ชาร์ลส์ คูลีย์ (Charles Cooley อ้างถึงในธิดารัตน์ ไร่วิบูลย์, 2552, น.16) มองว่าอัตลักษณ์ คือสิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและเชื่อว่าสังคมและปัจเจกบุคคลเป็น ปรากฎการณ์ที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้สังคมเกิดการผสมผสานของตัวตนเชิงจิต (Mental selves) ของคนหลายคนที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันความรู้สึกเกี่ยวกับตัวเราพัฒนาขึ้นมาจากปฏิกริยา ของเราต่อความเห็นของผู้อื่นเกี่ยวกับตัวเรา เรียก “ตัวตน” ที่เกิดจากกระบวนการนี้ว่า “ตัวตนใน กระจกเงา”

เฮนรี ทาจเฟล และจอห์น ชาร์ลส์เทอร์เนอร์. (Henri Tajfel and Charles Turner, 1979) กล่าวว่า ความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นกับสมาชิกในกลุ่มจะส่งผลให้เกิดลักษณะภายใน หรือการจัดตั้งตนเองภายในระบบของการจัดลำดับทางชนชั้นในสังคม

การแสดงอัตลักษณ์จะสะท้อนออกมาในลักษณะของภาพแทนตัวโดยมีความสัมพันธ์กับ ภาษา และการสร้างความหมายโดยภาพแทนตัวก็คือการผลิตความหมายผ่านภาษานั้นเองทั้งนี้ คำว่า “ภาษา” หมายรวมถึงวัจนภาษา คือ การสื่อสารที่เป็นภาษาพูดภาษาเขียนและอวัจนภาษา คือ การสื่อสารโดยใช้ท่าทางประกอบการแสดงออกทางสายตาหรือการใช้สัญลักษณ์ที่มีลักษณะ ของภาพหรืออะไรก็ตามที่ไม่ใช่ตัวหนังสือ

ทั้งนี้ “ภาษา” ในความหมายข้างต้นถูกใช้เป็นตัวแทนหรือเป็นสื่อกลางในการสื่อสารถึง แนวคิด ความรู้สึกรวมถึงสิ่งที่มีอยู่ในจินตนาการมโนทัศน์ที่เป็นนามธรรมดังนั้น อัตลักษณ์จะสร้าง ความหมายผ่านทางระบบสัญลักษณ์ของภาพตัวแทนหรือเป็นการนำเสนอภาพตัวแทนว่าตัวตน ของบุคคลคนหนึ่งคืออะไร และมีความแตกต่างจากบุคคลอื่นอย่างไร เมื่ออัตลักษณ์ถูกหล่อหลอม ผ่านความแตกต่างภายใต้การกำหนดสัญลักษณ์ในความสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ ในช่วงเวลาหนึ่งและ ในสถานที่หนึ่งแล้วประเด็นที่ตามมาคือ ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและความหมายโดย

“ความหมาย” จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการรับรู้ถึงตำแหน่งที่ปัจเจกถูกสร้างขึ้นและมีการเทียบเคียงตนเองกับตำแหน่งที่ถูกสร้างขึ้นนั้นเมื่ออัตลักษณ์ถูกสร้างขึ้นมาโดยระบบภาพตัวแทนภาพตัวแทนจึงหมายถึงการปฏิบัติการสร้างความหมายสัญลักษณ์และระบบสัญลักษณ์และการจัดวางตัวตนภายใต้ความหมายนั้นดังนั้น ภาพตัวแทนในฐานะของกระบวนการทางวัฒนธรรมจึงได้สร้างอัตลักษณ์บุคคลและอัตลักษณ์กลุ่มขึ้นมา

แนวคิดอัตลักษณ์ในลวดลายช่างรถบัสทัศนาศรไทย

เมื่อพิจารณากรณีของลวดลายบนรถบัสทัศนาศรของไทยอัตลักษณ์อย่างหนึ่งที่ชัดเจนคืออาณาเขตทางวัฒนธรรมที่มันดำรงอยู่อันได้แก่วัฒนธรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทยจากคำกล่าวของ ริชาร์ด เจนคินส์ (Richard Jenkins, 1996) ที่ว่าอัตลักษณ์ถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการทางสังคมครั้งเมื่อตกผลึกแล้วอาจมีความคงที่ปรับเปลี่ยนหรือพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาโดยขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นหลักแม้อัตลักษณ์จะมีแก่นความเป็นตัวตนและสิ่งที่เรียกว่า “ตัวตนที่แท้จริง” แต่แก่นดังกล่าวก็ถูกสร้างและปรับเปลี่ยนไปตามปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวตนกับสังคมดังเช่นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ประกอบด้วย คติ ความเชื่อ ค่านิยมในแบบไทยได้มีการปฏิสัมพันธ์กับทุนนิยมกระแสสากลได้แก่สัญลักษณ์ทางการค้า สื่อกระแสนิยมทำให้เกิดมโนทัศน์ที่ชัดเจนแก่นอัตลักษณ์และทำให้อัตลักษณ์กลายเป็นที่ประชุมขององค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขแวดล้อมมีการรื้อถอนและสร้างใหม่ได้ตลอดเวลาสะท้อนอยู่ในลวดลายศิลปะช่างรถบัสทัศนาศรที่นำลวดลายกระแสนิยมมาตกแต่งแล้วประยุกต์เข้ากับลายสัญลักษณ์ในแบบฉบับของวัฒนธรรมไทย

การนำภาพโดราเอมอนที่บิดเบี้ยวและถูกแปลงสีบางส่วนมาจับใส่ในพื้นที่บรรยากาศที่ช่างฝีมือ ท้องถิ่นจินตนาการเสริมขึ้นมาด้วยลักษณะการเล่าเรื่องในกรอบเดียวกันคล้ายๆกับการแบ่งเรื่องด้วย ลินเทาตามความเชื่อการอ่านภาพแบบจิตรกรรมฝาผนังโบราณของไทยกลายเป็นกระบวนการในการสร้าง ภาพลักษณ์ใหม่หรือที่เรียกว่า (Representation) ซึ่งจะสอดคล้องกับรสนิยมทางชนชั้นของกลุ่มเป้าหมาย ด้วยลักษณะท่าทางที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นใหม่ เช่น ตำแหน่งการวางไอ้มดแดงใกล้ประตูคนขับแสดงถึงอารยะขัดขืนการเก็บกดและระบายออกด้วยการทุบตีกำลังกระโดดเตะตำรวจจราจรที่คอยแต่รีดไถคนขับเป็นการแสดงออกในมุมเล็ก ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการ

นำวัฒนธรรมกระแสหลักมาประกอบสร้างให้เกิดความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตของผู้คนระดับท้องถิ่น การประกอบสร้างใหม่นี้ถือเป็นการเล่าเรื่องปัจเจกของเจ้าของรถและภาพลักษณ์นี้ได้ทำงานผ่าน ตัวการ์ตูนที่เล่าเรื่องในรูปแบบผลิตซ้ำในปริภูมิทลสาธารณะ

พื้นที่สำหรับการพื้นที่ลวดลายข้างรถบัสดังกล่าวจึงกลายเป็นที่ประชุมการปะทะและการสนทนา ระหว่างอัตลักษณ์แบบสากลกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือกล่าวได้ว่าในภาพที่ดูเหมือนว่าวัฒนธรรมกระแสสากลกำลังไหลบ่าเข้าครอบครองพื้นที่วัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นแท้จริงแล้วยังวัฒนธรรม กระแสสากลมีบทบาทเท่าไรก็ยิ่งสร้างความสำคัญให้กับวัฒนธรรมท้องถิ่นมากขึ้นเท่านั้นจนกระทั่งกลายเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นนิยม ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าปฏิบัติการสร้างปัจเจกเกิดจากตัวเชื่อมในเรื่องการปฏิบัติ ที่คนในกลุ่มมีแนวปฏิบัติต่อความเชื่อในการพื้นที่รถกลายเป็นบรรทัดฐานความเชื่อแบบใหม่ในวัฒนธรรมการท่องเที่ยวนั้นคือรถบัสที่ใช้ในธุรกิจนำเที่ยวจะต้องมีลวดลายประกอบนั่นเอง

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับรสนิยมชนชั้น (Taste-Class)

สังคมนิยมสร้างขึ้นจากการอยู่ร่วมกันและความสัมพันธ์กันของมนุษย์ที่มีความสนใจร่วมกัน ในหลากหลายด้านและมีการกำหนดลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมในแต่ละชุมชนขึ้นมาซึ่งรวมไปถึง “รสนิยม” ด้วยทั้งนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำว่า “รสนิยม” หมายถึง “ความนิยมชมชอบและความพึงพอใจ” จึงอาจกล่าวได้ว่า รสนิยม คือความนิยมชมชอบและเป็น สิ่งหนึ่งที่สะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละปัจเจกชนเป็นสิ่งที่อธิบายถึงกิจกรรมหรือพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความสุข ความพอใจ หรือกล่าวได้ว่ารสนิยมเป็นเรื่องของสุนทรีย์ระบ่งบอกถึงความชอบหรือความไม่ชอบ อันมีสาเหตุมาจากความแตกต่างของลักษณะเฉพาะบุคคลที่ถูกหล่อหลอมมาจาก สังคม ชุมชน วิถีชีวิต และบุคลิกลักษณะในขณะเดียวกัน รสนิยม เป็นสิ่งหนึ่งที่สังคมนิยมมีส่วนร่วมกันได้ เพราะรสนิยมไม่สามารถเกิดขึ้นได้โดยเอกเทศแต่จำเป็นต้องมีการยอมรับจากสังคมนิยมก่อน

อิมมานูเอลคานต์(Immanuel Kant, 1987) ได้อธิบายไว้ในแนวคิด SensusCommunis ว่า การประเมินค่ารสนิยมและความงามมีความเป็นสากลและสามารถใช้เป็นมาตรฐานแห่งรสนิยมได้ ทั้งนี้ SensusCommunis คือความรู้สึกร่วมหรือรสนิยมร่วมที่คนในสังคมนิยมใช้ร่วมกันเมื่อมีการ

ประเมินหรือบอกว่าสิ่งใดสวยหรือไม่สวยสิ่งใดดีหรือไม่ดี เป็นต้น ดังนั้นนอกจากธรรมเนียมจะเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลแล้ว ธรรมเนียมยังเป็นเรื่องของกลุ่มคนที่มีความแตกต่างหลากหลายและถูกแบ่งด้วยชนชั้นอีกด้วย

ดังนั้น “ธรรมเนียม” จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่ความชอบส่วนบุคคลแต่ “ธรรมเนียม” ยังถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นอุดมคติในการจัดลำดับและแบ่งกลุ่มทางสังคมอีกด้วยนอกจากนี้สื่อต่าง ๆ ในระบบทุนนิยมยังมีส่วนอย่างมากในการชี้แนะว่าปัจเจกบุคคลควรจะทำอะไรหรือใช้ชีวิตอย่างไรจึงจะเรียกว่า “มีธรรมเนียม” ทั้ง ๆ ที่ในความเป็นจริงเป็นเพียงแค่การโฆษณาหรือกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อเพิ่มยอดขายของสินค้าเท่านั้นคนในระดับชนชั้นที่ต่ำกว่าบางส่วนจึงพยายามจะเลียนแบบชนชั้นที่สูงกว่าโดยการเลือกใช้สิ่งของที่สังคมมองว่า “มีธรรมเนียม” ซึ่งมีความสัมพันธ์กับอุดมคติที่ว่า “คนที่มีธรรมเนียม” คือ “คนที่อยู่ในชนชั้นสูงกว่า” เพื่อเป็นการยกระดับตัวเอง โดยที่อาจจะไม่ได้มีความพอใจในวัตถุนั้น ๆ ก็ได้ เช่น คนบางคนก็ซื้อกระเป๋าหิ้วเพื่อให้สังคมตระหนักถึงธรรมเนียมของตนทั้ง ๆ ที่ไม่ได้ชอบลวดลายบนกระเป๋านั้นเลยในทางกลับกันบางคนอาจจะเชื่อมั่นในธรรมเนียมที่ตนเองพึงพอใจและกล้าเลือกสิ่งที่แตกต่างกันโดยไม่สนใจว่าสังคมจะมองอย่างไร

สมรภัช ชัยสิงห์กานานนท์ (2544) กล่าวว่าทำให้ให้นักเชิงอุดมคติของปัจเจกบุคคลขึ้นอยู่กับ ระดับของความเข้มข้นของกลุ่มสังคมที่ปัจเจกบุคคลสังกัดอยู่ในแต่ละด้านของชีวิตด้วย หากกลุ่มมีความ เข้มแข็งและมีพลังความคาดหวังเชิงอุดมคติก็จะสูงในทางตรงกันข้ามหากปัจเจกมีพลังสูงเขาอาจจะละเลยหรือต่อต้านกับความคาดหวังของสังคมได้ รวมถึงอาจสร้างลักษณะใหม่ทางอุดมคติขึ้นแทนที่ของเดิมได้เช่นกัน

ในการศึกษาเรื่อง “ธรรมเนียม” สามารถอธิบายได้โดยแนวคิดฮาบิทัส (Habitus) ของปีแยร์ บูร์ดิเยอร์ (Pierre Bourdieu, 1979) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ “ทฤษฎีการปฏิบัติ” ฮาบิทัสเป็นมโนทัศน์ที่อธิบายความสัมพันธ์ของทฤษฎีทาง Modernism ที่ขัดแย้งกัน 2 ทฤษฎี นั่นคือทฤษฎีที่เชื่อว่าปัจเจกเกิดจากการกระทำของสังคมกับทฤษฎีที่เชื่อว่าปัจเจกคือผู้กระทำให้เกิดสังคม โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวสามารถแบ่งออกเป็นมิติต่าง ๆ ได้ดังนี้คือ 1) อำนาจที่จะได้วัตถุสิ่งของนั้นมา 2) การกระจายวัตถุ 3) สภาวะที่จะควบคุมจำนวนสิ่งของหรือวัตถุ และ 4) ธรรมเนียม

ทั้งนี้บูร์ดิเยอร์ได้แยกประเภทของธรรมเนียมเกี่ยวกับชนชั้นไว้ 2 ประเภท คือ “ธรรมเนียมที่ปลอดภัยและเป็นอิสระจากความจำเป็นในชีวิต” และ “ธรรมเนียมเกิดจากการจำแนก” จากการแบ่ง

ประเภทข้างต้นแสดงให้เห็นว่าธรรมเนียมเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการแบ่งชนชั้น (Class) ในสังคม โดยธรรมเนียมคือสัญลักษณ์ทางอำนาจผ่านการบริโภคในชีวิตประจำวันของเรานั้นเอง

สมรภัช ชัยสิงห์กานานนท์ (2544, น.16) ให้ความเห็นเกี่ยวกับแนวคิดของ ปีแอร์ บูร์ดิเยอร์ (Pierre Bourdieu) ว่ามักเป็นการเสนอภาพของการดิ้นรนต่อสู้ของปัจเจกในการที่จะค้นหาวิธีที่จะดำรงไว้หรือเปลี่ยนแปลงการกระจายทุนในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะกับตนปัจเจกผู้เข้าร่วมในการต่อสู้ เหล่านี้อาจมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกันไปบางคนอาจจะพยายามกดดันเพื่อดำรงไว้ซึ่งสถานภาพเดิมของตนเองไว้ในขณะที่คนอื่นต้องการที่จะเปลี่ยนแปลงมันและโอกาสที่จะชนะหรือพ่ายแพ้ในการต่อสู้เหล่านี้ก็ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่พวกเขาถูกจัดวางในพื้นที่ที่ถูกกำกับไว้ แต่ไม่ว่าใครจะมีจุดมุ่งหมายอะไรและมีโอกาสประสบความสำเร็จหรือไม่ก็ตามสิ่งหนึ่งที่พวกเขารับรู้และเข้าใจร่วมกันก็คือผู้ที่เข้าร่วมในการต่อสู้เหล่านี้จะต้องเชื่อถือในเกมที่พวกเขากำลังเล่น และเชื่อในคุณค่าของผลที่พวกเขาจะได้รับจากการดิ้นรนต่อสู้

ในการแข่งขันและการต่อรองจะมี 3 ลักษณะ *ลักษณะแรก*คือระหว่าง “ผู้สร้าง” เพื่อให้ได้รับการ ยอมรับจากคู่แข่งในอาณาเขตเดียวกัน*ลักษณะที่สอง*คือ การแข่งขันระหว่างผู้สร้างกับนักการตลาดและ *ลักษณะที่สาม*คือ การแข่งขันระหว่างนักการตลาดด้วยกันเอง โดยสิ่งที่เป็นตัวกลางระหว่างวงการผลิต ขนาดจำกัดกับวงการผลิตขนาดใหญ่หรือตัวกลางระหว่างวงการแห่งการผลิตกับวงการแห่งการบริโภค คือ ระบบการศึกษาซึ่งจะมีชุดการรับรู้และสุดท้ายเป็นเรื่องของการตีความตัดสินและวัดคุณค่าด้วยทุนทางวัฒนธรรม ทั้งนี้มนุษย์เราต่างใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมเป็นทุนในการดิ้นรนต่อสู้แข่งขันเอาชนะบนอาณาเขต (Field) ต่าง ๆ เพื่อผลิตซ้ำความแตกต่างทางชนชั้นโดยไม่ให้ผู้ถูกครอบงำได้รู้สึกตัวผ่านระบบสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็น ธรรมเนียม ความคิด ความเชื่อ หรือปฏิบัติการทั้งหมด

การพันทลวดลายศิลปะบนรถบัสนั้นสิ่งหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงธรรมเนียมของผู้ที่เกี่ยวข้อง โดย คำว่าธรรมเนียมนั้นส่วนหนึ่งหมายถึงความชอบส่วนบุคคลที่หล่อหลอมมาจากการเติบโตสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้ประสบพบเจอและอีกส่วนหนึ่งหมายถึงอุดมคติในการจัดลำดับและแบ่งชนชั้นทางสังคม

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture)

คำว่าวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) เป็นคำศัพท์ที่เพิ่งเกิดใหม่เมื่อ 2-3 ทศวรรษที่ผ่านมา เมื่อมีนักคิดนักทฤษฎีหลายท่านได้ตระหนักว่าการที่เราเห็นภาพต่าง ๆ หลายร้อยหลายพันภาพในชีวิตประจำวันนั้นการรับรู้ภาพเหล่านี้ไม่ได้จบอยู่เพียงแค่การมองหากแต่อยู่ที่การตีความการตั้งคำถามและการถอดรหัสสารที่แฝงมากับภาพที่เราเห็นนั้น

“ดังนั้นภาพโลก เมื่อทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้แล้ว, จึงไม่ได้หมายถึงภาพของโลกภาพหนึ่งแต่หมายถึงโลกที่นึกคิดเข้าใจและจับความได้ในฐานะที่เป็นภาพ”⁶ (Heidegger 1977, p.130)

เมื่อโลกเราก้าวเข้าสู่ยุคปัจจุบันยุคที่แนวคิดแบบโมเดิร์นถูกวิพากษ์ด้วยแนวคิดในแบบโพสต์โมเดิร์นภาพที่เราเคยเห็นมาก่อนในอดีตอาจถูกนำกลับมาตีความใหม่ภายใต้กรอบแนวคิดที่ต่างกััน ดังนั้นเมื่อภาพภาพหนึ่งถูกมองจากปัจเจกบุคคลที่มีทัศนคติ ค่านิยม วัฒนธรรม และกรอบความคิดที่ต่างกัันก็มีความเป็นไปได้ที่แต่ละคนจะมีการตีความและการรับรู้ที่ต่างกัันแม้ว่าภาพที่เห็นนั้นจะเป็นภาพเดียวกันก็ตาม

ในปัจจุบันกระบวนการสร้างภาพมีความสลับซับซ้อนมากขึ้นเนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีภาพที่เห็นไม่ใช่เพียงแค่ หนังสือ ภาพวาด รูปปั้น เท่านั้น วิวัฒนาการของกล้องถ่ายภาพทำให้เกิดภาพถ่ายต่อมาก็มีการกำเนิดของกล้องถ่ายวิดีโอทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวซึ่งครั้งหนึ่งผู้คนเคยเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้คือภาพความจริง แต่แท้จริงแล้วบางส่วนของภาพเหล่านี้ไม่ได้ถูกนำเสนออย่างตรงไปตรงมาเสมอไป ผู้ส่งสารอาจมีเจตนาหรือความตั้งใจที่จะสื่อสารข้อมูลบางอย่างผ่านภาพเหล่านั้น เช่น ภาพโฆษณาชวนเชื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุดมคติทางการเมืองซึ่งมีเจตนาชี้นำประชาชนให้คล้อยตามและเชื่อในลัทธิหรืออุดมคตินั้นภาพข่าวเกี่ยวกับสงครามกลางเมืองซึ่งแม้จะเป็นภาพถ่ายจากเหตุการณ์จริง แต่กลับให้ข้อมูลที่บิดเบือนความจริงดังเช่นที่ ไอร์วิง โรกอฟฟ์ ได้ให้มุมมองไว้ว่าในความเป็นผู้ดูซึ่งเข้าใจว่าสิ่งที่สายตาเห็นอย่างมีความหมายอันที่จริงแล้วได้ถูกบง

⁶ “Hence world picture, when understood essentially, does not mean a picture of the world but the world conceived and grasped as picture.”

การโดยความเชื่อและความปรารถนาต่าง ๆ โดยภาษาที่มีรหัสหรือกฎเกณฑ์ชุดหนึ่งซึ่งทำงานร่วมกัน

และเมื่อโลกของเราก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตความถี่ของจำนวนภาพต่าง ๆ ที่เข้ามาสู่สายตาในแต่ละวันก็เพิ่มขึ้นอย่างเท่าทวีคูณความล้ำหน้าของเทคโนโลยีช่วยให้การตกแต่งตัดต่อทำซ้ำ หรือบิดเบือนภาพเหล่านั้นสามารถทำได้ง่ายด้ายภาพต่าง ๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันจึงทำหน้าที่เหมือนสื่อหรือภาษาหนึ่งถ่ายถอดสารมากมายไปยังผู้รับสารภาพเหล่านั้นแฝงไปด้วยทัศนคติ ค่านิยม แนวคิด มุมมอง ตลอดจนมายาคติต่าง ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้ส่งสารว่าต้องการจะมุ่งเน้นอะไร

ดังนั้นวัฒนธรรมทางสายตา คือ วัฒนธรรมของภาพที่เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมตัวหนังสือในการตีความภาพเหล่านี้จึงต้องใช้ความรู้ที่เป็นองค์รวมในลักษณะของสหวิทยาการ เช่น วัฒนธรรม การศึกษา ภาษาศาสตร์ การสื่อสาร จิตวิทยา ปรัชญา และสังคมวิทยา ร่วมสมัย ฯลฯ ทำให้เรามองเห็นความสัมพันธ์ในลักษณะเชื่อมโยงระหว่างศิลปะวัฒนธรรมจิตวิทยาและสังคมมากขึ้น (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2549)

จอห์น เบอร์เจอร์ (John Berger, 1972) กล่าวว่า “ศิลปะต้องถูกตีความด้วยประชาชนคนธรรมดา และนี่คือทฤษฎีหนึ่งที่กำลังจุดเริ่มต้นให้เกิดประเด็นทางการศึกษาวัฒนธรรมทางสายตา คือ การเข้าสู่วิถี ส่วนหนึ่งของชีวิตในรูปแบบสามัญแม้แต่วงการศิลปะ”

ดังนั้นจึงมีคำศัพท์ใหม่เกิดขึ้นอีกคำหนึ่งที่ใช้ในวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture) นั่นคือ “การอ่านภาพ (Visual literacy)” ซึ่งนำมาใช้ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1969 โดย จอห์น ดีเบส (John Debes)

สมเกียรติ ตั้งนโม (2549) อธิบายว่า “การอ่านภาพ” กินความถึงกลุ่มของความสามารถ หรือ ประสบการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับภาพซึ่งมนุษย์คนหนึ่งสามารถพัฒนาขึ้นมาได้ โดยการดูและในเวลาเดียวกัน ได้บูรณาการไปกับประสบการณ์ทางด้านผัสสะอื่น ๆ ด้วย

ภาพที่มองเห็นได้ด้วยตาหรือการใช้อุปกรณ์บางอย่างในการช่วยนำเสนอ นั้น เรียกว่า ทัศนวัสดุ ซึ่งอาจจะจำแนกได้หลายประเภทไม่ว่าจะเป็นภาพวาด ภาพถ่าย โฆษณา ภาพยนตร์ การ์ตูน หรือแม้แต่ภาพที่นำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โทรทัศน์ วิดีโอและสื่อดิจิทัล ทั้งนี้การตีความ การค้นหาความหมาย หรือรับรู้คุณค่าของสิ่งเหล่านี้จะขึ้นอยู่กับทัศนคติองค์ความรู้ประสบการณ์

หรือวัฒนธรรมของผู้รับสารแต่ละบุคคลในช่วงเวลาที่ผ่านมาได้มีการคิดค้นหลักการหลากหลายรูปแบบ เพื่อใช้ในการตีความและถอดรหัสภาพเหล่านั้น เช่น การใช้หลักสัญศาสตร์ (Semiotics) หลักการปริติมาณวิทยา (Iconology) และหลักการในการแยกแยะความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) เป็นต้น

จอห์น เบอร์เจอร์ เชื่อว่าภาพต่าง ๆ ได้นำพา “อุดมคติ” ของตัวมันเองมาด้วยเรื่องของเพศสภาพ หรือชนชั้นทางสังคมถือเป็นเงื่อนไขและปัจจัยสำคัญในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการจ้องมองด้วยเหตุนี้ ความรู้ที่จำเป็นอันขาดเสียมิได้ของผู้ดูจึงต้องถูกนำเข้ามาสู่การพิจารณาถ้าเพื่อความเข้าใจ หรือความหมายสามารถแบ่งปันกันได้ถ้าผู้ประพันธ์หรือผู้สร้างภาพดังกล่าวได้สร้างสรรคภาพนั้นขึ้นมาจากทัศนียภาพหรือมุมมองที่เฉพาะอันหนึ่งเราจะรู้ว่ามันคืออะไรได้อย่างไร โดยปราศจากศิลปินมาคอยอธิบายผลงานของเขาอยู่ ณ ที่นั้น เราจะถูกทิ้งให้ตั้งคำถามกับตัวเองว่าภาพดังกล่าวได้ถูกสร้างขึ้นมาจากมุมมองใดอะไรคือเบื้องหลังทางวัฒนธรรมศิลปินมีสถานภาพทางสังคมเช่นไรและเขาได้รับการฝึกฝนมาอย่างไร การที่จะตอบคำถามเหล่านี้จะสร้างความแตกต่างในการถอดรหัสภาพของงานชิ้นหรือไม่

โฮเวลล์ (Howells, 2003) ได้กล่าวถึงคำว่า “อุดมคติ” ไว้ว่า อุดมคติเป็นศาสตร์ของการศึกษาถึงความคิด สำนึกคิด ความคุ้นชิน อุปนิสัย ที่รวมไปถึงชนชั้น รสนิยม และวัฒนธรรมสังคม

สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าในการวิเคราะห์ถึงกระบวนการทางความคิดที่มีต่อภาพของแต่ละบุคคลมัก รวมถึงความคิดแบบอุดมคติเข้าไปเกี่ยวข้องด้วยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้นการวิเคราะห์การอ่านภาพผ่านอุดมคติจึงได้เผยให้เห็นถึงความคิดทางรสนิยม ค่านิยม รวมไปถึงมุมมองชีวิตและความเป็นอยู่ซึ่งล้วนแล้วแต่ถูกบรรจุอยู่ในอุดมคติทั้งสิ้น กล่าวได้ว่าภาพหนึ่งสามารถนำพาอุดมคติไปพร้อมกับตัวมันและเมื่อผู้รับสารได้มองดูภาพนั้น ๆ ก็มักจะนำเอาความเชื่อและค่านิยมของตัวเองเขาเองไปสู่ภาพนั้นเสมอ

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นอื่นซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นส่วนหนึ่งของการประกอบสร้าง ทางสังคมและการเมืองอย่างหนึ่งถือกำเนิดขึ้นในยุคที่มีการล่าอาณานิคมในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นภาพตัวตนที่สื่อให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างประเทศและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี โดยความแตกต่างของคนอื่นมักจะถูกทดแทนหรือแสดง

ให้เห็นพิธีกรรมชนบประเพณีและการแต่งกายที่มีสีสันของผู้คนในท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรม

ปัจจัยอื่นที่มีส่วนในการกำหนดขอบเขตหรือความเป็นอิสระในการตีความและแสดงออก ภายใต้กรอบแนวคิดของวัฒนธรรมทางสายตา คือ สถานที่และเวลา เนื่องจากภาพบางภาพอนุญาตให้เปิดเผย ตีความได้เฉพาะบางสถานที่ ซึ่งเป็นการจำกัดอิสระเสรีในการตีความ เช่น การเขียนความคิดเห็นในการ แสดงผลงานในพิพิธภัณฑ์เป็นต้น ความเป็นอิสระในการตีความและแสดงออกถูกลดทอนด้วยหลาย ปัจจัย เช่น ผู้ที่จะเข้าร่วมงานคือผู้ที่มีความสนใจ และผู้ที่มีความสนใจ ต้องมีรสนิยม การศึกษา เพียงพอที่จะเปิดให้ตนเองรับรสนิยมศิลปะในพื้นที่พิพิธภัณฑ์ ดังนั้นการ แสดงจึงต้องสำรวจให้เกียรติในฐานะชนชั้นกลางที่มีการศึกษาและรสนิยมการลงภาพหรือการเขียนข้อความต่าง ๆ ถือเป็นภาพภาพหนึ่งที่กำลังทำหน้าที่เป็นสื่อในการส่งสารในทางกลับกัน ภาพบางภาพสามารถให้ผู้รับสารสามารถเข้ามาตีความได้อย่างตั้งใจและเปิดพื้นที่อิสระให้แสดงออกได้อย่างเต็มที่ เช่น พื้นที่สื่อออนไลน์ที่เป็นสื่อสังคมอย่าง Facebook ซึ่งถือเป็นพื้นที่ที่ทุกคนเข้ามาร่วมวิพากษ์วิจารณ์นำเสนอแนวคิดมุมมองส่วนบุคคลได้อย่างเสรี โดยแทบจะปราศจากระเบียบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จึงเป็นที่นิยมสำหรับคนในสังคมปัจจุบัน ดังนั้นเมื่อใดก็ตามที่ภาพหรือความคิดเห็นของบุคคลใดถูกเผยแพร่ออกไปภาพดังกล่าวก็จะทำหน้าที่แทนการเป็นวัฒนธรรมทางสายตาทันที

สรุปเนื้อหาทางวรรณกรรมสู่การกำหนดกรอบทางประเด็นการพัฒนาบทสัมภาษณ์

จากการสังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีทั้ง 4 แนวคิด ผู้วิจัยขอสรุปได้ดังนี้คือ

1. แนวคิดทฤษฎีวัฒนธรรมประชานิยม

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและสามารถซึมซับเอาเนื้อหา และการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมได้ง่าย ทั้งนี้วัฒนธรรมประชานิยมก็เป็นวัฒนธรรมที่มีอันมีที่มา หลากหลายผ่านการดัดแปลงเนื้อหาทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมอื่น ๆ

1. กรอบแนวคิดทฤษฎีอัตลักษณ์

อัตลักษณ์เป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อบ่งบอกความเป็นตัวตนคุณลักษณะ รูปแบบและการแสดงออกในลักษณะต่าง ๆ ดังนั้นอัตลักษณ์จึงเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงเสมอ

2. กรอบแนวคิดทฤษฎีรสนิยม - ชนชั้น

รสนิยมไม่ได้เป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลอย่างที่เราเข้าใจกันหากแต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการบ่มเพาะทางสังคมและชนชั้นการบ่มเพาะดังกล่าวได้จำแนกแจกแจงประเภทและลักษณะของรสนิยม รวมถึงกลุ่มคนที่มีรสนิยมนั้น ๆ ด้วย

3. กรอบแนวคิดทฤษฎีวิวัฒนาการทางสายตา

วิวัฒนาการทางสายตาพร้อมกับกระบวนการรับรู้รับสารที่ส่งผ่านภาพและความหมายเชิงทางภาพ ทั้งนี้การอ่านความหมายของผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเหมือนกับความหมายของผู้ผลิตเสมอไป

บทที่ 3

วิเคราะห์บทสัมภาษณ์

จากแนวคิดทฤษฎี บทที่ 2 ที่ผ่านมาทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวทฤษฎีกับกรอบคิดในประเด็นที่จะกล่าวถึงในงานภาคสนามการไล่เรียงลำดับทฤษฎีมาจากการวางแผนวิธีการดำเนินงานวิจัยในบทที่ 1 อาทิ เริ่มจากความสัมพันธ์ในบริบทสังคมวัฒนธรรมประชาานิยมที่ส่งผลต่อปรากฏการณ์แนวคิด การดัดแปลงตัวละครจากสื่อกระแสนิยมมาสู่งานตลกแต่งรถบัสดั้งเดิม ต่อมาด้วยการประยุกต์แบบจากที่มีอยู่จากสื่อมาสร้างอัตลักษณ์ภาพลักษณ์ใหม่ให้กับตนเองและสุดท้ายกระบวนการเหล่านั้นผ่านวัฒนธรรมความคิดจากฐานแบบชนชั้นเข้าสู่เนื้อหาเรื่องรสนิยม ดังนั้นในบทนี้จะเป็นการสรุปบทสัมภาษณ์ต่าง ๆ ผ่านกรอบคิดประเด็นที่สรุปมาจากทั้ง 4 ทฤษฎี โดยอธิบายเชื่อมโยงไปถึงความสัมพันธ์กับกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องในวงจรการผลิตผลดังที่ตั้งไว้ในบทที่ 1 สำหรับประเด็นเรื่องการดำเนินการวิจัยการคัดเลือกบุคคลสัมภาษณ์สามารถแบ่งได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ และวิธีได้มาซึ่งคุณภาพของกลุ่มสัมภาษณ์

| กลุ่มสอบถาม | จำนวน | กลุ่มที่ต้องการ (กลุ่มคุณภาพ) | จำนวนที่แนะนำ |
|---|-------|-------------------------------|---------------|
| 1. กลุ่มผู้ประกอบการรถบัสด้านจราจร | 10 คน | กลุ่มผู้ต่อรถบัสด | 5 คน |
| | | กลุ่มช่างเพนท์ | 5 คน |
| 2. กลุ่มเอเย่น(นายหน้า) | 5 คน | กลุ่มช่างเพนท์ | 5 คน |
| จากการแนะนำในตารางบน คัดเลือกออกมาเป็น กลุ่มในชั้นที่ 2 | | | |
| ชั้น 2 กลุ่มที่ 3 ผู้ต่อรถบัสด | 5 คน | กลุ่มช่างเพนท์ | 5 คน |
| จากการแนะนำในตารางบน คัดเลือกออกมาเป็น กลุ่มในชั้นที่ 3 | | | |
| ชั้นที่ 3 กลุ่มที่ 4 ช่างเพนท์ | 10คน | ช่างเพนท์ทำงานเป็นทีม | 2 คน |
| กลุ่มที่เป็นอิสระจากการคัดเลือก : ผู้ใช้บริการและผู้พบเห็นโดยทั่วไป : 10 คน | | | |

จากตารางเป็นการสรุปขั้นตอนการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์จนสรุปออกมาเป็นจำนวนบุคคลผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีคุณภาพต่องานวิจัย สรุปกลุ่มผู้ที่มีบทบาทต่อกระบวนการวิจัยได้ 3 กลุ่มบุคคลคือ 1.กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสเช่านำเที่ยว 2.กลุ่มช่างพื้นที่ 3.กลุ่มผู้ใช้บริการ

ตารางที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการสังเคราะห์เนื้อหาทฤษฎีกับกลุ่มที่เกี่ยวข้องสู่กระบวนการทาง ประเด็นคำถาม

| กรอบแนวคิด ทฤษฎี | กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ | ประเด็นคำถามที่สำคัญ |
|---|-----------------------------------|--|
| 1. วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและสามารถซึมซับเอาเนื้อหาและการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมได้ง่าย ทั้งนี้วัฒนธรรมประชานิยมเองก็เป็นวัฒนธรรมที่มีอันมีที่มาหลากหลาย ผ่านการหยิบยืมตัดแปลงเนื้อหาทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมอื่น ๆ | 1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจ | 1. แหล่งที่มาและแรงบันดาลใจที่มีต่อสาย ที่ต้องการนำมาพื้นที่บนตัวรถ 2. กระบวนการการติดต่อสื่อสาร การอธิบายสื่อสารความต้องการของตัวเจ้าของกับช่างพื้นที่ |
| | 2. กลุ่มช่างพื้นที่ | 1. กระบวนการการทำงาน จากกรอบแนวคิดนี้ เน้นขั้นตอนการประยุกต์สายจากสื่อมาสู่งานพื้นที่ลายรถบัส 2. ประสบการณ์การทำงานศิลปะ |
| | 3. กลุ่มผู้ใช้บริการ | 1.ทัศนคติ มุมมองที่มีต่อสายการ์ตูนแต่ละเรื่อง 2. ประโยชน์ที่ได้รับจากรถบัส แต่งสี |
| 2. อัตลักษณ์ อัตลักษณ์เป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อบ่งบอกความเป็นตัวตนคุณลักษณะ | 1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจ | 1. อธิบายขั้นตอนของการผลิตตัวรถบัส ในมุมมองแต่ละคน 2. อธิบายถึงความต้องการส่วนตัว ที่ต้องการแสดงตัวตนผ่านลายรถบัส |
| | 2. กลุ่มช่างพื้นที่ | 1. ช่างพื้นที่มีกี่ประเภท ที่มาของสายงานการแบ่งสายงาน ต่าง ๆ และอู่รถมีอิทธิพลอย่างไร 2. อธิบายถึงความต้องการส่วนตัว ที่ต้องการแสดงตัวตนผ่านลายรถบัส |

ตารางที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการสังเคราะห์เนื้อหาทฤษฎีกับกลุ่มที่เกี่ยวข้องผู้
กระบวนการทาง ประเด็นคำถาม (ต่อ)

| กรอบแนวคิด ทฤษฎี | กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ | ประเด็นคำถามที่สำคัญ |
|--|------------------------------------|--|
| 3. รสนิยม ชนชั้น รสนิยมไม่ได้เป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล อย่างที่ มักเข้าใจกันหากแต่เป็นสิ่งที่เกิดจาก การบ่มเพาะทางสังคมและชนชั้น การ บ่มเพาะดังกล่าว ได้จำแนกแจกแจง ประเภทและลักษณะของรสนิยม รวมถึงกลุ่มคนที่มีรสนิยมนั้น ๆ ด้วย | 1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจร | 1. มุมมอง ทัศนคติต่อสายอาชีพ และการ ลงทุน |
| | | 2. รถประดับตกแต่ง ประกอบไปด้วย อะไรบ้าง |
| | 2. กลุ่มช่างพื้นที่ | 1. ทัศนคติมุมมองในการทำงาน |
| | | 2. ความถนัด ความสามารถของตัวช่าง |
| | 3. กลุ่มผู้ใช้บริการ | 1. ประสบการณ์การใช้รถบัสบริการ |
| | | 2. ทัศนคติ มุมมองที่มีต่อลวดลาย และของ ประดับ |
| 4. วัฒนธรรมทางสายตา วัฒนธรรมทางสายตาตามาพร้อมกับ กระบวนการรับรู้ รับสารที่ส่งผ่านภาพ และความหมายเชิงภาพ ทั้งนี้ การอ่าน ความหมายของผู้รับสารไม่จำเป็นต้อง เหมือนกับความหมายของผู้ผลิตเสมอ ไป | 1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจร | 1. แนวคิดต่อลวดลายที่นำมา |
| | | 2. แนวคิด มุมมองต่อธุรกิจ การลงทุนแต่ง ลายรถ |
| | 2. กลุ่มช่างพื้นที่ | 1. ขั้นตอนการผลิตลายรถบัส |
| | | 2. ประเภทของงานพื้นที่รถบัส |

ตามตารางที่ 2 แสดงขั้นตอนจากสังเคราะห์ทฤษฎี กับการตั้งกลุ่มที่มีบทบาททาง
วัฒนธรรมงานพื้นที่ลายสู่การพัฒนาตัวประเด็นคำถาม

เมื่อผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นถึงประเด็นคำถามในแต่ละทฤษฎีกับกลุ่มวัฒนธรรมการผลิตลาย
ในส่วนต่อไปจะเป็นเนื้อหาอธิบายจากงานภาคสนามที่เครื่องมือหรือคำถามได้พัฒนามาจากท
สังเคราะห์ทางทฤษฎี แบ่งกลุ่มตามกรอบทฤษฎี ได้คือ

3.1 กรอบแนวคิด ทฤษฎีวัฒนธรรมประชานิยม

3.1.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาคจร

3.1.2 ศิลปิน/ ช่างเพ้นท์

3.1.3 ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาคจร

3.2 กรอบแนวคิด ทฤษฎีอัตลักษณ์

3.2.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาคจร

3.2.2 ศิลปิน/ ช่างเพ้นท์

3.3 กรอบแนวคิด ทฤษฎีสุนิยม-ชนชั้น

3.3.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาคจร

3.3.2 ศิลปิน/ ช่างเพ้นท์

3.3.3 ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาคจร

3.4 กรอบแนวคิด ทฤษฎีวัฒนธรรมทางสายตา

3.4.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาคจร

3.4.2 ศิลปิน/ ช่างเพ้นท์

3.1 กรอบแนวคิดทฤษฎีวัฒนธรรมประชานิยม

กรอบแนวคิด :

วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและสามารถซึมซับเอาเนื้อหาและการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมได้ง่าย ทั้งนี้วัฒนธรรมประชานิยมเองก็เป็นวัฒนธรรมอันมีที่มาหลากหลายผ่านการหยิบยืมดัดแปลงเนื้อหาทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมอื่น ๆ

3.1.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาคจร

ประเด็นคำถามที่เกิดขึ้นภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม สำหรับกลุ่มผู้ประกอบการ มุ่งเน้นที่ 2 ประเด็นคือ ที่มาของลวดลายการสื่อสารจากจินตนาการที่ต้องการให้รถของตนออกมา

เป็นอย่างไรกับ ช่างปั้น เพราะจากสื่อกระแสหลักที่ต่างสร้างอิทธิพลไม่ว่าจะเป็น การ์ตูน, เพลง, ภาพยนตร์ ที่สร้างตัว แทนเสมือนให้เจ้าของรถบัสที่ต้องการให้ภาพลักษณ์ของรถตนเองออกมาเป็นอย่างไร ด้วยการเข้าถึงง่าย ของสื่อที่สร้างความเพลิดเพลินจึงไม่ยากที่เจ้าของจะรับเข้ามา เป็นเสมือนตัวแทนที่ตนชื่นชอบและถ่ายทอดความชื่นชอบของตนสื่อสารผ่านลวดลายพื้นที่ข้างรถบัสทัศนาวจร เรื่องราวที่น่าสนใจจากคำสัมภาษณ์ของกลุ่มเจ้าของรถบัสเป็นเนื้อหาหนึ่งในแรงบันดาลใจที่สร้างสรรค์งานในชุดนี้

3.1.2 ศิลปิน / ช่างปั้น

ข้อมูลที่ได้จากช่างปั้น ภายใต้อารมณ์ทัศนคติของช่างปั้นที่สัมพันธ์กันต่อกระบวนการสร้างวัฒนธรรมกระแส นิยมคำอธิบายต่อประเด็นนี้คือการทำงานของช่างปั้นแต่ละคนย่อมมีทักษะหรือความถนัดที่ แตกต่างกันการที่ทักษะทางศิลปะน้อยผลของงานที่ออกมาทำให้การตัดแปลงตัวการ์ตูนจากสื่อ กระแสนิยมจะลดทอนความเหมือนลงได้อย่างมาก ต่อมาเป็นเรื่องของปัจจัยทางทัศนคติการ ทำงานของช่างปั้นแต่ละคน ทั้งนี้จะมีโน้ตสนธิเรื่องสนธิเข้ามาเกี่ยวข้องการสร้างสรรคผลงาน ลวดลายที่ให้ต่องานก็จะสะท้อนออกมาว่าจะขาดเอกลักษณ์ความเป็นศิลปินหรือจะคัดลอกเพียง อย่างเดียว

อีกประเด็นที่น่าสนใจคือเรื่องการให้เอกลักษณ์ตัวเองผ่านสัญลักษณ์ (logo) ทั้งนี้ก็จะ กลับมาสัมพันธ์กันกับตัวทักษะที่ให้กับลวดลายที่จะสอดคล้องกลายเป็นคุณสมบัติของช่างปั้น

3.1.3 ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาวจร

ความเข้าใจจากแนวคิดทัศนคติวัฒนธรรมประชานิยมกับบทบาทของกลุ่มผู้ใช้บริการ คือ การตี ความที่อยู่ในตัวการ์ตูนที่เป็นสากลในหลายครั้งที่ใช้บริการรถบัสทุกคันจะมีลักษณะที่ คล้ายๆกันแต่การใช้เรียกจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ช่วยจำกลับสะท้อนออกมาในรูปแบบลักษณะ ลวดลายที่ให้ไว้กับตัวรถบัส ฉะนั้นประเด็นในส่วนนี้จากการสัมภาษณ์ มันจึงถูกทำงานตามกรอบ แนวคิดประชานิยมในเรื่องของการตีความตัวลายสะท้อนออกมาในเรื่องการจดจำประสบการณ์ ร่วม

ตารางที่ 3 ตารางอธิบายบทบาทของช่างพื้นที่เทียบกับเจ้าของรถบั๊ต

| องค์ประกอบ ของลายรถ | ช่างพื้นที่ | เจ้าของรถบั๊ต |
|------------------------|---|--|
| 1. สี | ใช้สีที่ตนเองถนัด ชนิดของสี ใช้ของที่ดีที่สุด เพราะให้ความสด ความเสถียรที่ตนเองควบคุมได้ บางครั้งช่างที่ชำนาญการ การใช้สี มีราคา มีคุณภาพสามารถลง ทับได้ เพิ่มให้งานดูมีมิติมากขึ้น และสีที่ดี ทุกเฉดสามารถผสมและ เกิดเป็นเฉดใหม่ๆ ได้หลากหลาย | มักมีเรื่องธุรกิจเข้ามาเกี่ยว เช่น การใช้สีตามราคาที่ถูกค้ำตั้งราคา บางครั้งที่ราคากับบที่ตั้ง ต้องหากำไร สีที่ออกหลายครั้งดูขาดเยิ้ม เพราะสีราคาถูก ให้แต่แม่สี สีราคาถูกเหล่านี้ผสม ยาก ความอึดของสีไม่เหมาะใช้ผสม งานส่วนมากจึงออกมาแต่ สีสด เกินงาม |
| 3. ลายพื้นหลัง | ทักษะความชำนาญจากประสบการณ์ ของช่าง จะให้ความสำคัญกับพื้นหลัง พอๆ กับตัวละคร ดังนั้น ช่าง ศิลปิน ที่มากประสบการณ์ มักจะเริ่มต้นวาง แผน สี ลายพื้นหลังก่อน ทั้งจาก แบบจำลองใน Computerและการ คำนวณจากโครงตัวรถ เพราะลายพื้น หลังมีพื้นที่ในการแสดงมากกว่าตัว ละคร คือพื้นที่ทั้งหมดของตัวรถ และที่สำคัญลายพื้นหลังหน้าที่หลักของมัน คือ การสร้างความเด่นให้กับ ตัวละคร การทำงานร่วมกันระหว่าง ตัวละครกับโครงรถที่กลมกลืน | มักขาดความเข้าใจเรื่อง ศิลปะ ไม่คำนึงถึงลักษณะความกลมกลืน ทั้ง องค์ประกอบ ศิลปะ และเนื้อหา เอาความคิด ความต้องการ มุมมอง ทางการตลาดของตนเองเป็นหลัก เช่น ตัวละครอยากได้ตัว โดเรมอน แต่ตนเองทำธุรกิจในพื้นที่พัทยา จับ โดเรมอน มาท่องเที่ยวทะเล เป็นการ รวมกันที่ขัดกันทั้งหมดผล และองค์ประกอบศิลป์ |

ตารางที่ 3 ตารางอธิบายบทบาทของช่างพื้นที่เทียบกับเจ้าของรถบัส (ต่อ)

| องค์ประกอบ ของลายรถ | ช่างพื้นที่ | เจ้าของรถบัส |
|--------------------------|---|--|
| 4. ความโดดเด่น เอกลักษณ์ | <p>จากการสัมภาษณ์ ช่างผู้ชำนาญการ อธิบายเรื่องจุดเด่นของงานไว้ 3 เรื่อง สำคัญ คือ 1. เรื่องแนวคิด แรงบันดาลใจ เพราะเป็นการสร้างบุคลิก ให้กับตัวรถบัส ไปพร้อมๆกับสร้าง เอกลักษณ์ การใช้เนื้อหาที่น่าสนใจ จะสร้างบุคลิกให้กับตัวรถได้ดี เช่นกัน 2. เรื่องของการให้ความสำคัญกับพื้นหลัง พื้นหลังเป็นองค์ ประกอบที่กินพื้นที่ส่วนใหญ่ของตัวรถ และหน้าที่มันคือ การขับให้ตัว ละครโดดเด่น และสร้างบริบท ในเนื้อหาที่ศิลปินจะเล่นใส่ให้กับตัวรถ นั้น ๆ</p> <p>3. การคำนึงถึงตัวโครงรถ รถแต่ละคัน จะถูกออกแบบโครงรถไม่เหมือนกัน เช่น โครงรถรุ่นใหม่ๆ จะเป็นโครงรถ แบบไบไม่ มีกิลีบ และก้านที่มากขึ้น หรือใช้กระจกมากขึ้น การทำลวดลาย ให้ลงกับโครงรถจะสร้างความลงตัว ไปพร้อมๆ กับการสร้างสรรค์ที่รถ นั้น ๆ โดดเด่นขึ้นมา</p> | <p>มีความเข้าใจ ตลอดจนความเชื่อ และมุมมองทางการตลาด เข้ามา มีบทบาทในการตัดสินใจในกระบวนการ การสร้างบุคลิก ให้กับตัวรถ การจะเด่น มาจากสี ที่ร้อนแรง ตัวละครที่กำลังเป็นที่นิยม เช่น ภาพยนตร์ เรื่องใด เข้าไม่นานก็จะมา ปรากฏอยู่ตามช่างรถบัส แนวคิด ดังกล่าวของการจับเนื้อหาและสร้าง ตัวละคร ตามกระแส ทำให้พบเห็น การทำลายที่ซ้ำกัน เรื่องต่อมาเป็นเรื่อง แปรนดี ต้องมีการจัดการเรื่อง ความโดดเด่น เห็นง่ายของตราบริษัท พอๆ กับความต้องการให้ลายเด่น ทำให้ภาพรวมที่ออกมาพาดแย้งกันเด่น ทั้งองค์ประกอบของรถทั้งคัน ไม่ สนใจโครงตัวรถ อะไรใส่ได้ ลงได้ ลงทุกพื้นที่ เพราะแนวคิดนี้เป็นเรื่อง จุดคุ้มทุน</p> |

จากตารางที่ 3 พอสรุปสาระสำคัญของงานสัมภาษณ์ระหว่างช่างพื้นที่กับเจ้าของรถบัส ต่อ บทบาทการมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตลายจากข้อสรุปผู้วิจัยพยายามให้เห็นมิติเรื่องกระบวนการก่อเกิดอัตลักษณ์จากในแต่ละมุมมองและทัศนคติระหว่างช่างพื้นที่กับเจ้าของรถบัส

1). ปัจจัยด้านการเข้าถึงความมีประสบการณ์ด้านสายอาชีพประกอบรถบัสทำให้การติดต่อการประสานกับช่างพื้นที่เป็นเรื่องที่จะง่ายหรือยากนี้เป็นส่วนหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ลายที่ออกมาดูดีดูสวยด้วยความชำนาญซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่าช่างพื้นที่จะเป็นอาชีพอิสระไม่

ประจำคู่อการสนทนมนเป็นการส่วนตัวจะดูดีกว่าติดตอผ่านเอเยน หรืออู่ประกอบรถบางเจ้าของถึงกับเลี้ยงข้าวและร่วมวงสนทนาเพื่อเก็บช่างมีฝีมือไว้เป็นการส่วนตัวจะด้วยเรื่องของช่างฝีมือดีก็จะมีคิวดตอที่ตอองรอถ้านิททก็จะเป็นเรื่องช่วยเหลือกัน

2). เป็นเรื่องทีแสดงแบ่งเนื่อหาตามตารางหัวข้อการเข้ามาควบคุมมากน้อยระหว่างช่างเพ้นท์กับ เจ้าของรถบัสปัจจุ้ยด้านนี้สำคัญไม่แพ้กันเพราะทักชะช่างทีมากด้วยประสบการณจะเป็องค้ประกอบ เห็นมิตีอื่กด้านทีอยู่นอกเหนือจากภาพประกอบทีเราเห็นจากใน Computer หรือ Poster สือต่า ๆ เหล่านันมีองค้ประกอบตามสัดส่วของสือแต่ละสือทีมีมิตีทีต่ากันการทีช่างอู่กับสัดส่วมิตีของรถขนาดใหญจะมีมูมมองทีเข้าใจในประเด็นนี้ได้ดีทกว่าการทีเจ้าของเห็นจากสือเพ็ยด้านเดียว

3). ทศนะด้านประภทธุรกิจกจิการอย่างเจ้าของรถทีประกอบธุรกิจทองเท็ยวทีมีพื้นที่นำเท็ยว เฉพาจะเจาะจงอย่างทะเลภาคเหนือยอมเห็นจุดขายทีตนเองมีและพยายามสือสารให้ผู้ใช้บริการเข้าใจสือ ลายเพ้นท์ช่างรถบัสอันเป็นจุดสือสารชนิดพิเศษทีสามารถสือสารได้ดี เพราะด้วยคุณสมบัติทีมันติดอู่กับ ช่างรถผู้ใช้บริการรับสารดงกล่าวจากรถทีตนเองใช้บริการ

4). ทศนะด้านการทำให้เด่น ประเด็นนี้เป็นประเด็นทีตอองการฝฝ้นของทุกเจ้าของทำให้สร้า มูมมองทศนะทีต่าต่ากันหลากหลายตอเรื่องการเอารถตัวเองไปเพ้นท์ลาย อาทิ ภาพทีสมจริงดูเป็นมิตี เท้านันถึงจะเด่นบางรายตีความว่าลายยิงมากองค้ประกอบทีแนนนือว่าเป็นความเด่นเป็นต้น

ตารางที่ 4 แสดงตัวอย่างเปรียบเทียบช่างเพ้นท์กับเจ้าของรถบัส

| ชื่อสถานประกอบการ | ภาพประกอบ | เจ้าของรถบัส | ช่างเพ้นท์ |
|---------------------|---|---|---|
| 1. ศรีสวัสดิ์ |  | ต้องการสื่อสารลวดลายที่ บ่งบอกอัตลักษณ์การท่องเที่ยวอย่างทะเล ไม่เน้นจุดเด่น เน้นเรื่องเล่า | องค์ประกอบดูกระจาย ไม่มีเทคนิคพิเศษ เป็นแค่เทคนิคเพ้นท์คล้ายบาติก ฉากหลังตามใจลูกค้า ทะเล |
| 2. รุ่งรวี |  | ต้องการสีสันดูฉลาด รุนแรง ความเข้าใจว่าลักษณะดังกล่าว ทำให้รถยนต์ดูโดดเด่น รุนแรง ลายออกไปทางการตูนผู้ชาย เนื้อหาเป็นไปตามเนื้อเรื่องการ์ตูน | พยายามปรับ ใน เรื่ององค์ประกอบ ที่เป็นเอกภาพไปตามทรงรถ ตัวสี พยายามปรับให้เป็นเอกภาพแม้ เจ้าของต้องการดูฉลาด แต่ใช้ สีหลักเพียงไม่กี่สี กันการ ชัดแย้งกันเองทั้งองค์ประกอบ และสี |
| 3. เจริญทรัพย์ทัวร์ |  | ต้องการอนุรักษ์ลายแบบดั้งเดิม ลายนกอินทรี ให้โดดเด่น พร้อมองค์ประกอบ ฉากหลัง เปิดโอกาสช่างเพ้นท์ ใสจินตนาการได้เอง | กระแสมนิยมเพ้นท์ลายนกอินทรี ยุคหนึ่ง เพราะถือว่าลายดังกล่าวมีองค์ประกอบสีสันที่สวยงาม รูปทรงที่ดูดี แต่ไม่ได้พัฒนาในเรื่องมิติ และความสมจริง ส่วนฉากหลัง ช่างเพ้นท์พยายามแก้ปัญหาเรื่องพื้นที่ว่างด้วยลายกราฟิก |
| 4. Forever Tour |  | ตัวเจ้าของชอบภาพยนตร์ ที่อยู่ในกระแส อย่าง ทหรานฟอร์มเมอร์ เน้นที่จุดเด่นของตัวละครหลักในเรื่อง 3 ตัว ตามที่ตนเองชอบ แต่ทั้งนี้การเลือกลายดังกล่าวต้องมั่นใจในช่างที่จะมาเพ้นท์งานให้ | ช่างพยายามลดข้อจำกัดของรูปทรงตัวรถ และแก้ตามโจทย์ที่ ลูกค้าต้องการ คือ ตัวละครที่ครบ และเด่น ในงานลักษณะแบบนี้ ถ้าไม่ได้ช่างเพ้นท์ที่มีทักษะ งานจะลดทอนความเป็นจริง |

สรุปจากตารางที่ 4 ข้างต้นการเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองส่วนหนึ่งมาจากการเปรียบเทียบตนเอง กับอีกสิ่งหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลหนึ่งจากตารางเป็นการเปรียบเทียบระหว่างช่างกับเจ้าของต่อการเข้ามามี ส่วนในผลงานกระบวนการพื้นที่ลายมากน้อยซึ่งมีผลต่ออัตลักษณ์รูปร่างที่ปรากฏออกมา โดยการชুম ตัวอย่างผลงานที่โดดเด่นของคู่คัดเลือกมาได้ 5 คู่ และแสดงการเปรียบเทียบและอธิบายผ่านตัวอย่างผลงาน ทั้งนี้เพื่อผลทางการประเมินคุณค่าทางความงามที่ต่างกันประเด็นสุดท้ายจะเป็นส่วนสำคัญของเงื่อนไขที่อยู่ในเกมศิลปะต่อไป

3.2.2 ศิลปิน / ช่างพื้นที่

ในหัวข้ออัตลักษณ์การตีความทฤษฎีผ่านช่างพื้นที่นี้จากงานภาคสนามผู้วิจัยค้นพบจุดที่น่าสนใจ 2 ประเด็นตามกระบวนการทำให้เกิดอัตลักษณ์ของช่างพื้นที่ประเด็นแรกเป็นเรื่องของเทคนิค วิธีการเฉพาะตัวช่างพื้นที่และประเด็นเรื่องคุณลักษณะการรับงานจากการตีความทฤษฎีกระบวนการหนึ่งที่ทำให้เกิดอัตลักษณ์นั้นคือการเรียนรู้ความเป็นตัวเราจากกลุ่มหรือจากสังคมโดยจะแยกการอธิบายได้ดังนี้

1). กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ จากการแบ่งแยกด้วยเทคนิควิธีการ

การแบ่งด้วยเทคนิควิธีการพื้นที่ลายโดยมี 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ เทคนิคดั้งเดิมคือใช้มือสุดๆ เทคนิคนี้ต้องใช้ช่างผู้ชำนาญการเป็นพิเศษมีทักษะประสบการณ์สูงเพราะไม่ต้องพึ่งแบบสามารถพนมือสุดได้เลย จะคล้ายๆกับพวกกราฟิกที่กลุ่มเทคนิคต่อมาคือกลุ่มใช้สติกเกอร์วางแบบ โดยขึ้นแบบจาก Computer แล้วตัดออกมาตามขนาดจริงของตัวรถเป็นเหมือนกันโครงคร่าวๆก่อนลงมือพื้นที่ ทั้งนี้ความต่างของเทคนิคก็จะได้ภาพที่แตกต่างกัน เช่น ภาพที่พื้นที่ด้วยมือสุดๆสีจะเรียบกลมกลืนแต่มีปัญหาเรื่องรูปทรงของภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความชำนาญของช่างซึ่งแตกต่างกับเทคนิคที่ 2 เทคนิคนี้จะให้ความแม่นยำเรื่องรูปทรงของแบบและตัวแบบจะออกมาคมเพราะถูกกันด้วยสติกเกอร์แต่สีจะขาดความกลมกลืน



ภาพที่ 1 เปรียบเทียบเทคนิค เพ้นท์มือสด กับงานตัดสติ๊กเกอร์ตามแบบ

2). กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ด้วยคุณลักษณะการรับงาน

การแบ่งกลุ่มด้วยคุณลักษณะการรับงานการทำงานในส่วนนี้อาจเรียกได้ว่าเป็น การแบ่งด้วยการทำงานในสำนึกแบบช่างกับการทำงานสำนึกแบบศิลปิน คือ ในลักษณะการ ทำงานแบบรวมกลุ่มกันรับงานจะมีสำนึกถึงสายอาชีพศิลปะงานเพ้นท์เป็นเหมือนงานที่กลุ่ม ช่วยกันหา โดยมีการแบ่งงานตามความถนัดอีกประเภทคือการรับงานแบบศิลปิน หมายถึงงานจะ มาในรูปแบบลักษณะอย่างไร ศิลปินรับและสร้างสรรค์ได้หมดแต่ข้อเสียคือต้องพึ่งอารมณ์ในการ ทำงานต่อให้งานแพงแต่ไม่อยากทำก็จะไม่รับ โดยสามารถแยกการอธิบายได้คือ

ช่างเพ้นท์รับงานเดี่ยว

ผู้วิจัยจะขออธิบายผ่านปัจจัยที่เป็นแกนทางพฤติกรรมทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับโครงสร้างทาง สังคมและกลุ่มวัฒนธรรม คือ ช่างเพ้นท์ที่ทำงานเดี่ยวกับช่างเพ้นท์ที่บริหารงานเป็นกลุ่ม โดย ธรรมชาติของคนเมื่อถึงจุดที่อยากเติบโตทางสายอาชีพคือการพัฒนาทักษะวิธีการทำงานฝีมือ ทักษะทางธุรกิจและทักษะทางสังคม หรือทุนทางสังคมช่างเพ้นท์นั้น ๆ ก็จะมีการตัดสินใจที่จะ เลือกรับงานและประชาสัมพันธ์ตัวเองเป็นอิสระจากกลุ่มสุดท้ายช่างนั้น ๆ ก็จะไปอยู่ในกรณีศึกษา แบบรายบุคคลจากงานภาคสนามผู้วิจัยพบว่าช่างทุกคนต้องเคยมีประสบการณ์ทำงานร่วมกันกับ สังคมกลุ่มมาก่อนมาก่อนทั้งสิ้นโดยเฉพาะสายงานอย่างทำสีแต่งลายรถบัสดฝีมือจำเป็นต้องใช้ ประสบการณ์โดยแท้ ฉะนั้นสิ่งเหล่านี้จะเกิดได้ก็ต่อเมื่อได้เริ่มต้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสายอาชีพ ไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง ยกตัวอย่างช่างตุ๊กตาโครงแพงก็พัฒนาตัวเองมาจากช่างตัดสติ๊กเกอร์ก่อนจะ

ชำนาญการทางทักษะฝีมือและออกมารับงานเป็นอิสระสังคมจึงมีบทบาทเป็นครูในกรณีดังกล่าว พบว่าการอธิบายจะมีแกนอยู่ 2 ปัจจัย คือ ช่างพื้นที่เดี่ยวที่เป็นอิสระจะมีความสัมพันธ์กับคู่ ประกอบแตกต่างกับช่างกลุ่ม

การนิยามอัตลักษณ์ผ่านคุณค่าทางสัญลักษณ์แทนตัว

จุดสังเกตอย่างหนึ่งของช่างที่บ่งบอกถึงลักษณะการรับงานกลุ่มหรือเดี่ยวสามารถสังเกตได้จาก รูปแบบตราสัญลักษณ์ (logo) คือ ถ้าศิลปินขายตัวเองก็จะมีลายเซ็นตราสัญลักษณ์เฉพาะของตนเองอย่างเดี่ยวที่ด้านท้ายของตัวรถพร้อมเบอร์ติดต่อทั้งนี้เพราะต้องประชาสัมพันธ์ตนเองเพื่อคนที่พบเห็นติดต่อได้อย่างสะดวกส่วนช่างพื้นที่ที่ประชาสัมพันธ์ตนเองในรูปแบบงานเป็นกลุ่ม โดยพื้นฐานก็จะมีตราสัญลักษณ์ของตนเองพื้นที่ลงข้างรถบัสอยู่แล้วแต่ในกรณีงานกลุ่มก็จะเห็นที่ชื่อกลุ่มเพิ่มลงไปด้วยและขายพร้อมกันในส่วนนี้ทำให้เข้าใจในเรื่องการตีความด้านอัตลักษณ์ผ่านรูปสัญลักษณ์สัญลักษณ์ ที่แสดงทั้งอัตลักษณ์กลุ่มและสัญลักษณ์แทนตัวบุคคลถึงอัตลักษณ์ที่สามารถเลื่อนไหลได้ตามบริบทสังคมและตนเองได้ตลอดเวลา



ภาพที่ 2 ความต่างกันของสัญลักษณ์ ที่บ่งบอกลักษณะการรับงานกลุ่มและเดี่ยว ภาพทางซ้ายแสดงสัญลักษณ์ของศิลปินอิสระ ส่วนภาพทางขวาแสดงสัญลักษณ์ช่างทำงานเป็นกลุ่ม

ในกรณีช่างพื้นที่เดี่ยวด้วยความมีชื่อเสียงจนมีงานเข้ามาต่อเนื่องการใช้ตราสัญลักษณ์พร้อม เบอร์ติดต่อก็พบว่า มีผู้แอบอ้างเลียนแบบสวมสิทธิ์เพียงเพราะต้องการอยากได้งานจากความสับสนของลูกค้า โดยลอกเลียนแบบตราสัญลักษณ์และชื่อแต่เปลี่ยนเบอร์ติดต่อพบว่า ไร้อัจฉริยะบรรณในการรับงาน แต่มุ่งมองจากงานสัมภาษณ์เจ้าของหรือศิลปินตัวจริงกลับพูดติดตลก

ว่า “ก็คิดว่ามันเป็นเครื่องยืนยันว่าตอนนี้เรามีชื่อเสียงแล้วมีคนอยากมาลอกเลียนแบบแต่สุดท้ายของเทียมนก็คือของเทียมวันหนึ่งลูกค้าก็จะรู้ได้สักวัน” แล้วคนจำพวกนี้ก็จะหมดทางหางานไปเองแทนที่จะตั้งหน้าตั้งใจฝึกฝน ทักษะ ประสบการณ์ตนเองแล้วสร้างชื่อด้วยน้ำพักน้ำแรงให้กับตนเอง

ศิลปินกับการนิยามตนเองผ่านลักษณะการรับงาน

แนวทางการทำงานของศิลปินอิสระมักพบว่าส่วนมากถ้ามีแนวคิดที่จะแยกตัวออกมารับงาน บริหารด้วยตนเองก็ต้องมีการลงทุนเรื่องของเทคโนโลยี อาทิ เครื่องตัดสติ๊กเกอร์ เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบลายและด้วยทักษะเหล่านี้ช่างพื้นที่เดียวต้องสามารถทำได้ด้วยตัวเองทั้งหมดตั้งแต่การขึ้นลายตราฟลายขึ้นแบบจริงเทคนิคการวางสติ๊กเกอร์ ฯลฯ ที่จำเป็นต่อกระบวนการผลิตลายสำหรับลักษณะของการรับงานส่วนมากจะเป็นลูกค้าเก่าที่เคยใช้บริการหรือในกลุ่มช่างพื้นที่ด้วยกันที่แนะนำกันมาอาจด้วยเทคนิคที่ไม่ใครเหมือนในกรณีนี้พวกเขาจึงมองตัวเองว่าเป็นศิลปินมากกว่าเป็นช่างพื้นที่ตามอยู่ แต่ตัวเขาเป็นผู้เลือกเองเสมือนศิลปินเลือกห้องทำงานและแสดงงาน (Studio-Gallery) ของตัวเองและมุมมองการทำงานลูกค้าที่เข้ามาต่างตั้งรับกับเรื่องอารมณ์ความเป็นศิลปินจากคนประเภทนี้อยู่แล้วลูกค้าจึงมีที่ว่างให้คนประเภทนี้ได้สร้างสรรค์ตลอดจนคิดงานด้วยศิลปินเองลูกค้าเพียงบอกแนวทางที่ต้องการเพียงเท่านั้น ในจุดนี้เองที่สะท้อนถึงคุณค่างานพื้นที่ลายข้างรถในความหมายของงานศิลปะ



ภาพที่ 3 ช่าง “ตูนโคตรแพง” ช่างพื้นที่อิสระที่มีชื่อเสียง สร้างชื่อให้กับลูกค้าที่ต่างพึ่งพาซึ่งกันและกัน

ลักษณะการรับงานและความสัมพันธ์ต่อสถานประกอบการ

ลักษณะงานจะเป็นในรูปแบบเอเย่นหรือลูกค้าเป็นที่รู้จักว่ากลุ่มพวกนี้มักมีรถที่ประกอบเป็นที่เรียบร้อยอยู่แล้วและติดต่อมาให้ช่างพื้นที่ที่ตนชื่นชอบเป็นลักษณะติดต่อกันแบบส่วนตัวช่างพื้นที่ที่เป็นอิสระดังกล่าวจะติดต่อหาอยู่ประจำและขอเช่าอยู่นั้น ๆ ในการทำงานพื้นที่หลายรถคันดังกล่าว จากการสัมภาษณ์ช่างพื้นที่กล่าวในลักษณะที่ต้องใช้คู่ในการทำงานพื้นที่ที่ว่า “ถ้าไปทำงานพื้นที่อื่นถึงขั้นพื้นที่ที่ไม่ออกเพราะเคยชินกับบรรยากาศเสียงประกอบรถเสียงเหล็กกระทบจากคู่มือทำให้พื้นที่งานได้” ดังนั้น ความสัมพันธ์จะเป็นในรูปแบบช่างพื้นที่มาขอเช่าพื้นที่คู่เพื่อการทำงานในทางกลับกันคู่ที่ตนเข้ามาขอเช่าพื้นที่บริการนั้น ในเวลาว่างพื้นที่ที่มาจากคู่นั้น ๆ เองก็จะสามารถเรียกใช้บริการช่างพื้นที่เข้ามาขอเช่าพื้นที่ทำงานประจำได้เหมือนกัน (อาจจะด้วยเอเย่นหรือเจ้าของรถได้มีโอกาสเข้ามาดูงานและสะดุดเห็นงานตอนที่ช่างพื้นที่กำลังทำงานอยู่และสนใจงานลักษณะนั้น ๆ ไปด้วย) ช่างพื้นที่ในลักษณะนี้จึงไม่จำเป็นต้องขึ้นตรงกับคูขนาดใหญ่ด้วยปัจจัยทางเวลาและสถานที่ที่มักไม่ค่อยเอื้ออำนวย ดังนั้นจึงเกิดปรากฏการณ์คู่รายย่อยโดดเดืนมีชื่อเสียงด้านการออกแบบลายขึ้นมาจากจังหวัดที่ช่างพื้นที่หรือศิลปินอิสระมาทำการขอเช่าสถานที่จังหวัดดังกล่าวจึงส่งเสริมลวดลายที่โดดเด่นโดยขึ้นชื่อว่าออกมาจากคูรายย่อยดังกล่าวในกรณีนี้มาจากงานศึกษาคูโมเดิร์นบัล

คูโมเดิร์นบัลเป็นคูที่ขยายงานจากคูซ่อมรถบัลทั่วไปจากแนวคิดการขยายธุรกิจของลูกสาวซึ่งมีหัวคิดก้าวหน้าสมัยใหม่พัฒนาคูของพ่อขยายส่วนงานในด้านต่อรถแต่ด้วยความคุ้นเคยตั้งแต่ทำคูซ่อมขนาดกลางทำให้รู้จักกับเอเย่นค้ารถและผู้ประกอบการธุรกิจรถนำเข้าเที่ยวโดยตรง ในส่วนนี้เองลูกค้าไม่ต้องวิ่งหาความรับผิดชอบจากคูใหญ่ลูกค้าเป็นผู้กำหนดราคาแบบรถ ฯลฯ โดยตรงจากสายสัมพันธ์เดิมที่รุ่นพ่อทำไว้ครั้งกลุ่มเอเย่นชักชวนแนะนำช่างพื้นที่ที่คุ้นงานประจำทั้งเดี่ยวและตั้งแยกตัวมาทำงานมาขอเช่าและทำงานคูโมเดิร์น จึงเกิดปรากฏการณ์ช่วยกันสร้างชื่อเสียงให้กันและกันด้วยแนวคิดที่ก้าวหน้าของรุ่นลูกคนหัวรุ่นใหม่โครงตัวรถจะร่วมสมัยไม่เหมือนใครอีกทั้งการประสานงานจากกลุ่มผู้ใช้คือ ผู้ประกอบการรถเช่าโดยตรงทำให้ทราบถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและมีการพัฒนาตัวเองเพื่อตอบสนองการใช้งานที่มีคุณภาพต่อไปทำให้คูโมเดิร์นบัลใช้เวลาไม่นานในการสร้างชื่อเสียงให้ตัวเองจนก้าวขึ้นมาอยู่แถว หน้าหน้าของคูชั้นนำในระดับประเทศจากเพียงคูซ่อมรถบัลขนาดกลางทั้งนี้ต้องให้เครดิตกับศิลปินอย่างตูน โคตรแพงที่ทุก

วันนี้แทบกลายเป็นช่างพิมพ์ประจำของที่นี้ทั้ง ๆ ที่ตนเองเป็นศิลปินอิสระ แต่ด้วยอาศัยขอเช่าอู่โมเดิร์นบัสทำงานอยู่บ่อยๆต่างคนจึงต่างส่งเสริมซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 4 ผลงานของอู่โมเดิร์นบัส โดดเด่นทั้งเรื่องรูปแบบโครงสร้างและลวดลายที่ให้กับรถด้วยช่างที่มีฝีมือ

ช่างดำ ช่างแห่งตำนานการพิมพ์ลวดลายสไตล์ชนบประเพณีนิยม (Traditionalism) คือชื่อที่ถูกค้าที่ต้องการทิศทางลายไทยๆดังกล่าวต้องนึกถึงช่างดำเคยทำงานร่วมกันกับช่างยอร์ชมาก่อน (ช่าง ยอร์ช ช่างตำนานการพิมพ์ด้วยเทคนิคใช้มือสกดที่เหลืออยู่เพียงไม่กี่คนในวงการพิมพ์ลาย) แต่ช่างดำเป็นมือพิมพ์ลายพื้นและกันสติกเกอร์ด้วยส่วนตัวช่างดำจบช่างศิลป์ระดับอาชีวศึกษาและมาทำงานมีความมุ่งมั่นทำอาชีพนี้มาหลายปีก่อนจะมาแยกตัวรับงานเพราะด้วยการชักชวนของลูกค้าที่เปิดอู่ที่จังหวัดพิจิตรด้วยเล็งเห็นถึงทักษะฝีมือที่โดดเด่นแต่ต่อมามงานไม่มีต่อเนื่องเพราะกลุ่มงานด้านนี้มากองรวมกันที่บ้านโป่ง ราชบุรีช่างดำจึงย้ายกลับมาและในจังหวัดที่ย้ายกลับมาที่บ้านโป่งตนเองก็เริ่มมีฐานลูกค้าโดยตรงอยู่แล้ว ประจวบเหมาะกับตนเองมาขอเช่าอู่บำรุงศิลป์ในการทำงานพิมพ์รับงานอิสระมาได้ช่วงเวลานึงกลับมีคนพูดถึงอู่บำรุงศิลป์ในด้านที่ตนเองถนัดคือลายประเพณีนิยมประเด็นดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงบารมีของช่างพิมพ์ที่มีส่วนสัมพันธ์ให้กับภาพลักษณ์ของอู่โดยตรงแม้ศิลปินดังกล่าวจะไม่ได้ทำงานประจำกับอู่ นั้น ๆ แต่ก็ทำให้ก่อเกิดปรากฏการณ์สร้างอัตลักษณ์จากตัวบุคคลมาสู่อัตลักษณ์ในระดับองค์กรได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 5 ผลงานของช่างศิลปที่โดดเด่นมาจากฝีมือช่างพื้นที่ถนัดแนวชนบประเพณี

ช่างพื้นที่รับงานกลุ่ม

แม้ด้วยโครงสร้างทางการจ้างงาน รับงานของกลุ่มศิลปินช่างพื้นที่จะเป็นอิสระ ไม่ขึ้นตรงกับอู่ ประกอบรถ แต่ด้วยงานพื้นที่หลายเป็นสิ่งคู่กันกับธุรกิจประกอบรถและธุรกิจรถบัสนำเที่ยว ต่างฝ่ายก็ต่าง พึ่งพาอาศัยกันความสัมพันธ์จึงเข้ามามีบทบาทเป็นวงจรรอบกันไม่ได้ช่างก็ต้องการงานอู่ประกอบรถแม้ไม่มีแผนกดังกล่าวแต่การแต่งตัวรถกลับเป็นหนึ่งในงานหลักสำหรับรถบัสกับธุรกิจนำเที่ยวเจ้าของรถบัสทุกคันที่คิดจะทำธุรกิจรถบัสนำเที่ยว “รถต้องแต่งลาย” คติ ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรมของไทย ทำให้อู่ประกอบรถบัสจำเป็นต้องมีช่างฝีมือประจำการไว้ด้วยความจำเป็นและความสำคัญดังกล่าวอู่หรือสถานประกอบขนาดใหญ่จึงมีการบริหารงานกับช่างพื้นที่รถผ่านกลุ่มที่ช่างศิลปินรวมตัวกันเพื่อความเป็นระบบและความน่าเชื่อถือที่มีต่องานในระดับสถานประกอบขนาดใหญ่

เมื่อสถานประกอบการมีการทำงานที่เป็นระบบมีมาตรฐานเป็นที่ตอบใจของลูกค้าในอีกระดับ ความมีมาตรฐานจากช่างอิสระจึงก่อเกิดการรวมตัวเป็นกลุ่มสร้างระบบในการรับงานไม่ว่าจะเป็นเรื่อง มาตรฐานค่าตัวรายได้มาตรฐานรูปแบบงานตลอดจนเรื่องของการกำหนดเวลาในการทำงาน



ภาพที่ 6 สัญลักษณ์ศิลปินทำงานเป็นกลุ่ม

ช่างหรือศิลปินแต่ละคนจะมีทักษะตลอดจนกระบวนการทำงานที่แตกต่างกัน เช่น ก่อนที่ผู้จะเก็บ งานภายในต้องเก็บงานภายนอกก่อนหรือเก็บงานจนเสร็จทุกชั้นตอนแล้วจึงค่อยเรียกช่างพื้นที่มาแต่ง ลายรถทำให้ผู้ประกอบการต้องเข้าใจในกระบวนการการทำงาน ofช่างพื้นที่แต่ละคนด้วยและในกรณีที่ช่างพื้นที่มีชื่อเสียงก็จะเป็นเรื่องของการรอคิวการให้เวลากับการทำงานของช่างพื้นที่ สรุปหัวข้อนี้คือ พฤติกรรมระหว่างผู้ประกอบการกับพฤติกรรมของช่างพื้นที่มีผลต่อความสัมพันธ์ด้านการทำงานระหว่างกัน

ลักษณะการรับงาน และความสัมพันธ์ต่อสถานประกอบการ

ช่างภายใต้การบริหารงานแบบกลุ่มจำเป็นต้องมีมาตรฐานการรับงานตลอดจนเป็นที่ยอมรับในคุณภาพกลุ่มพวกนี้มักมีสายสัมพันธ์กับคู่ขนาดใหญ่ที่ได้รับมาตรฐานผลงานที่ออกแบบมักเป็นในลักษณะเอเย่นหรือเจ้าของธุรกิจรถบัสนำเที่ยวเข้ามาสั่งประกอบตั้งแต่เริ่มจนถึงขั้นตอนสุดท้าย คือ ขั้นตอนการตกแต่งสีพื้นที่ลายตัวรถก็มักให้ทางผู้ประกอบการแบบเบ็ดเสร็จ ฉะนั้นผู้รับงานจะพิจารณาจากสมาชิกช่างในกลุ่มว่ามีความถนัดชำนาญจากลายที่ลูกค้าให้มาตีโจทย์และแบ่งงานตามความถนัดของสมาชิกในกลุ่ม เช่น ช่างบางคนถนัดงานลงพื้นลายทะเลภาพการท่องเที่ยว

ต่าง ๆ บางคนถนัดลายการ์ตูนคาแรคเตอร์เป็นต้นจนถึงขนาดบางคู่มือแฟ้มมาให้เลือกสายและช่างตามความสนใจของลูกค้าได้เลยจนกระทั่งเป็นที่พอใจของลูกค้าคือราคาเป็นมาตรฐานกลางเท่ากับกลุ่มช่างพวกนี้ก็จะทำงานแบบอิสระกึ่งประจำ



ภาพที่ 7 คู่มือบัสมีแสง บ้านโป่ง

ในกรณีศึกษา บจก. คู่มือมีแสง (ยู) ที่แยกตัวมาจากคู่มือมีแสงเป็นการขยายงานที่ทรงประสิทธิภาพและมีชื่อเสียงในระดับประเทศด้านการประกอบรถบัสที่มีมาตรฐานสูงและมีระบบการทำงานขนาดองค์กรขนาดใหญ่การตกแต่งลายรถเป็นงานที่เตรียมรอไว้บริการรองรับลูกค้ามีแสง (ยู) โชคดีที่ทำงานประจำกับกลุ่มที่ทำงานพื้นที่ได้อย่างโดดเด่นในยุคนี้ภายใต้กลุ่มที่มีชื่อว่า “Crazy Bus” Crazy Bus ผู้ก่อตั้งเริ่มต้นมาจากต้องการสื่อออนไลน์ที่เป็นพื้นที่ในการพบปะแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเห็นไม่ว่าจะเป็นเรื่องการแลกเปลี่ยนอะไหล่คุณภาพของงานบริการรถบัสนำเที่ยวและที่สำคัญแลกเปลี่ยนเรื่องของงานออกแบบลายรถบัสประเด็นนี้เองจึงทำให้ผู้ก่อตั้งเป็นที่รู้จักและมากด้วยประสบการณ์และมุมมองที่มีต่อลายรถสามารถพัฒนาจนก่อตั้งเป็นการทำงานกลุ่มลายพื้นที่ขึ้นมาและติดต่อรับงานกับคู่มือมีแสงที่ซึ่งจังหวัดหนองบัวลำภูแยกตัวออกมาทำงานเองและกำลังมองหาช่างพื้นที่ที่ได้รับมาตรฐานพอดีกลุ่ม Crazy Bus ประกอบไปด้วยสมาชิก 5 คนด้วยกันคือ ช่างเปี้ยก ช่างยอร์ช ช่างเซน ช่างนุช และคุณอื่น ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้ง ดูแล

บริหารควบคุมคุณภาพงานออกแบบและตัดสติ๊กเกอร์ด้วยที่มาของสมาชิกในกลุ่มต่างมีประสบการณ์การทำงานในระดับสูงๆมาแล้วและมากด้วยประสบการณ์เพราะเนื่องจากผู้บริหารกลุ่มเป็นผู้ดูแลเว็บ (Web Master) จึงมีการแนะนำชักชวนมาจากกลุ่มผู้ที่เคลื่อนไหวภายในเว็บของตนเองจึงได้ช่างที่มีทักษะฝีมือคุณภาพมาร่วมงานลักษณะการรับงานคุณอันรู้จักระยะสัมพันธ์เป็นอย่างดีกับผู้มีแสงอยู่แล้วจะสังเกตใน Web จะลงแต่เนื้อหาผู้มีแสงและคุณภาพตัวรถเป็นส่วนใหญ่ประกอบทั้งตนเองรับงานออกแบบตัวโครงรถส่งให้กับผู้มีแสงด้วยความชำนาญทางทักษะคอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยเป็นอย่างมากต่อองค์ประกอบการวางลายที่สวยงามและสร้างสรรค์จึงเป็นที่ไว้วางใจเสมอมาแทบผูกขาดกับสถานประกอบการอย่างผู้มีแสงด้วยที่มีทักษะการพิมพ์ลายที่หลากหลายก็มีส่วนทำให้ลูกค้ามีทางเลือกได้เป็นอย่างดีที่สำคัญลักษณะการรับงานของกลุ่มนี้มีคุณภาพเรื่องของการควบคุมและรักษาเวลาจึงยิ่งทำให้ผู้มีแสงกล้าที่จะรับงานได้อย่างต่อเนื่องมีผลงานออกจากคู่มากมาย เพราะควบคุมกันในเรื่องการบริหารงาน ต่างฝ่ายแม้อิสระต่อกันแต่มีสายสัมพันธ์เรื่องมาตรฐานการทำงานที่มีคุณภาพนั่นเอง



ภาพที่ 8 ช่างเซน หนึ่งในสมาชิกกลุ่ม Crazy-Bus ผู้รับงานประจำคือ ผู้มีแสง (ยู)

ในกรณีศึกษา บจก. เอ็มเอส บัสบอดี คู่ขนาดใหญ่อีกหนึ่งแห่งอีกหนึ่งสถานประกอบการที่ได้รับการยอมรับด้านมาตรฐานงานประกอบรถบัสคู่นี้เปิดมานานพอๆกับความคิดริเริ่มในการสร้างความรู้ ความเข้าใจในมาตรฐานรถบัสไทยกับสื่อเว็บไซต์อย่าง “OK-Bus” ผู้ก่อตั้งมีความตั้งใจให้ความรู้เกี่ยวกับมาตรฐานของรถบัสและงานบริการธุรกิจรถนำเที่ยว (เนื้อหาภายในเว็บไซต์จะแตกต่าง กับ crazy bus ในส่วนที่ข้อมูลจริงจังกว่) ข้อมูลที่อยู่ในเว็บไซต์จึงมีทิศทางและระนาบ เดียวกันกับกรมการขนส่งทางบกนั่นเองเว็บไซต์ OK-Bus ประกอบไปด้วยพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นอินเทอร์เน็ตเข้ามาแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ด (Web-board) ด้วยมุมมองความเคลื่อนไหวกระแสการตอบรับภายในเว็บไซต์โตขึ้น จึงทำให้วันหนึ่งผู้ก่อตั้งมีแนวคิดที่จะสร้างงานพื้นที่ที่สร้างปรากฏการณ์โดดเด่นและสร้างสรรค์จึงสร้างกลุ่มช่างพื้นที่ขึ้นมาเพื่อรับงานจ้างเหมาที่ติดต่อกับด้านกฎหมายระหว่างกรมการขนส่งทางบกกับเอ็มเอส ณ ขณะนั้นจึงเสนองานรองรับด้านการพื้นที่หลายให้กับเอ็มเอสจึงเป็นการร่วมประโยชน์ด้วยกันกลุ่ม Ok-Bus ประกอบไปด้วยสมาชิกจากเดิมมีมากกว่า 10 คน แต่ที่ไม่นับสมาชิกหมุนเวียนพบว่าสมาชิกถาวรและสัมพันธ์มีอยู่ด้วยกัน 4 ท่าน คือ ช่างยุทธา ช่างนาค ช่างเอี่ยม และคุณยุทธ ผู้สืบสานเว็บ Ok-Bus จากผู้ก่อตั้งคนก่อนลักษณะการรับงานคุณยุทธเป็นผู้ประสานงานโดยตรงกับทางเอ็มเอสและเอเย่นทั่วไปช่างประจำกลุ่มก็จะเป็นผู้รับงานไปรับผิดชอบแต่ถ้างานมากก็จะกระจายให้กับสมาชิกหมุนเวียนเป็นลำดับไป แต่ทั้งนี้ในรายชื่อสมาชิกก็คัดเลือกจากมาตรฐานและทิศทางการทำงานในระดับมาตรฐานใกล้เคียงกันนั่นเอง

สรุปทิศทางการรับงานตลอดจนแนวคิดของช่างศิลป์แบบกลุ่มสิ่งที่สำคัญต่อการรวมกลุ่ม นอกเหนือจากเรื่องของการรับที่เข้ามาในสายอาชีพพื้นที่รถที่อิสระคือเรื่องของมาตรฐานการบริการที่เป็นระบบสร้างความเชื่อมั่นและสายสัมพันธ์อันดีกับสถานประกอบการขนาดใหญ่ ฉะนั้นอัตลักษณ์ในประเด็นนี้ เป็นอัตลักษณ์ที่ถูกควบคุมโดยผู้มีอำนาจกว่าที่จะเป็นผู้กำหนดทิศทางการไหลเปลี่ยนของอัตลักษณ์ย่อยได้ตลอดเวลาเพื่อความเป็นระบบและมาตรฐานของคุณภาพธุรกิจประกอบรถบัสนั่นเอง

3.3 กรอบแนวคิดทฤษฎีรสนิยม - ชนชั้น

รสนิยมไม่ได้เป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลอย่างที่มักเข้าใจกันหากแต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการบ่มเพาะทางสังคมและชนชั้นการบ่มเพาะดังกล่าวได้จำแนกแจกแจงประเภทและลักษณะของรสนิยม รวมถึงกลุ่มคนที่มีรสนิยมนั้น ๆ ด้วย

3.3.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสนำเที่ยว

จากการสัมภาษณ์เชิงภาคสนามผู้วิจัยพบประเด็นด้านรสนิยมจากผู้ประกอบการเจ้าของรถบัสนำเที่ยวในประเด็นอุปกรณ์เสริมแต่งที่มักพบจากเจ้าของรถบัสแต่ละคนจะมีรสนิยมจากฐานคล้ายๆกันรับวัฒนธรรมกันมาแต่จะแตกต่างกันตรงที่ใครจะมากจะน้อยในเรื่องอะไรรสนิยมการแต่งมักพบได้จากอุปกรณ์หลักๆคือ ลำโพง เครื่องเสียง, ลวดลายสติ๊กเกอร์, ชุดไฟแต่ง และตุ๊กตามิชลิน (ซึ่งปีหลัง ๆ กลายเป็นที่นิยมกันมากในหมู่นักแต่งรถบัสนำเที่ยว)



(1)



(2)



(3)



(4)

ภาพที่ 9 รสนิยมต่าง ๆ เช่น 1). รสนิยมการตกแต่งลำโพงนอกตัวรถบัส 2).รสนิยมแต่งไฟประดับ 3). รสนิยมแต่งไฟและเครื่องเสียง 4).รสนิยมแต่งลายสติ๊กเกอร์และตุ๊กตามิชลิน



ภาพที่ 10 รวมรสนิยมการแต่งรถด้วยอุปกรณ์เสริมของเหล่านักแต่งรถบัส

รสนิยมอีกประเด็นจากข้อมูลที่พบของกลุ่มเจ้าของรถบัสซึ่งมีบทบาทในฐานะเป็นเจ้าของแนวคิด การพัฒนารถบัสของตนเองล้วนแล้วทั้งสิ้นประเด็นในหัวข้อนี้ คือ รสนิยมการนำเสนอไอเดียลายเพ้นท์ คล้ายๆกันจากการได้รับอิทธิพลต่อกันมาและจากอิทธิพลสื่อก็มีส่วนสร้างสรรค์วัฒนธรรมจนเกิดเป็น วัฒนธรรมเป็นกลุ่มๆตลอดจนลอกเลียนแบบคันที่สวยงามและที่ตนถูกใจรวมทั้งผู้วิจัยและบุคคลภายนอกที่เห็นพวกกลุ่มรถบัสที่ศานาจจะรับรู้ได้ทันทีว่าจะมีลายที่นิยมคล้ายๆกันเป็นยุคๆ ไป โดยในช่วงเวลาที่ผู้วิจัยเข้าไปศึกษาคือช่วง 2554 – 2557 สรุปลายยอดนิยมแบ่งได้คือ

- 1). ลายการ์ตูนญี่ปุ่น : การ์ตูนตาวาน, การ์ตูนยอดนิยมคลาสสิก, การ์ตูนเกม
- 2). ลายจากภาพยนตร์ดัง
- 3). ลายกราฟิก แนว DJ. เครื่องเสียง, รถแข่ง
- 4). ลายบาติก เช่น ปลา,ทะเล

ตารางที่ 5 ตารางตัวอย่างลวดลายที่เป็นที่นิยม

ตัวอย่าง ลวดลายที่เป็นที่นิยม



ลายรถแข่ง

ตารางที่ 5 ตารางตัวอย่างลวดลายที่เป็นที่นิยม (ต่อ)

ตัวอย่าง ลวดลายที่เป็นที่นิยม



ลวดลายดอกไม้

ตัวอย่าง ลวดลายที่เป็นที่นิยม



ลายการ์ตูนเกม ญี่ปุ่น

ตารางที่ 5 ตารางตัวอย่างลวดลายที่เป็นที่นิยม (ต่อ)



ตารางที่ 5 แสดงการสรุปลวดลายที่เป็นที่นิยม ณ ขณะที่ผู้เขียนใช้ศึกษา (2554-2557) พร้อมภาพประกอบ ซึ่งการสรุปลายยอดนิยมนี้อาจมีผลต่อการพัฒนาอุปกรณ์การแต่งรถบัสในเกมในลำดับต่อไป

3.3.2 ศิลปิน / ช่างปั้น

ในประเด็นรสนิยม-ชนชั้นกลุ่มศิลปินช่างปั้นที่ผู้วิจัยสนใจในประเด็นทัศนคติที่มีต่ออาชีพงานปั้นที่ช่างรถบัสในประเด็นนี้ผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นทัศนคติโดยแยกเป็นบุคคลและสุดท้ายจะทำการสรุป เพราะในทฤษฎีว่าด้วยเรื่องรสนิยมเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับชนชั้น ฉะนั้นสุดท้ายต้องนำทัศนคติแต่ละคนมาหาข้อสรุปแบบกลุ่มรวมเพื่อวิเคราะห์หากลุ่มวัฒนธรรมจากสายงานการผลิตลายปั้นที่รถบัส

ตารางที่ 6 รายชื่อและประวัติกลุ่มตัวอย่างของช่างพื้นที่โดยสังเขป

| รายชื่อ | ประวัติการศึกษา ความเป็นมา ของ อาชีพ | ประวัติการทำงาน | ลักษณะ / รูปแบบการทำงาน | เทคนิค /รูปแบบที่ ชำนาญพิเศษ | ทัศนคติที่มีต่ออาชีพ |
|----------------------------|---|---|--|--|---|
| 1. ช่างตูน (ตูนโคตรแพง) | มาจากโคราช ทำงานเป็นเด็ก ตัด Sticker ที่ กทม. 4 ปี | เป็นช่าง Sticker มาก่อน | ทำกับภรรยาสองคน ไม่มีลูกน้อง ภรรยา เป็นคนผสมสีให้ | ภาพเหมือน Realistic มีมิติ ผู้ทรงอิทธิพลใน วงการทำลายล้างข่าจรด บัส คิดสร้างสรรค์เอง ตลอดเวลาไม่ตาม กระแส | เป็นคนทำงานแบบ ศิลปินมีโลกส่วนตัวสูง เข้าถึงตัวยาก ลูกค้าที่ ต้องการต้องเข้าใจตัว เขาด้วย เพราะ ส่วนมากเขาจะเป็นคน คิดลายให้เอง |
| 2. ช่างเซน | มาจากทาง เหนือ เข้ามา เพราะรู้ว่าที่บ้าน ไปงคือแหล่งทำ เงินด้านที่เขา ถนัด | ได้รับการชัก ชวนให้มาอยู่ กลุ่ม crazy ที่ อ. บ้านโป่ง จ.ราชบุรี เพราะ มีฝีมือโดดเด่น | มีเอกลักษณ์โดดเด่น เรื่องพื้นหลังเหมือน ลาย เซน อยู่กลุ่ม crazy bus กลุ่มนี้ ช่างเพนท์มักไม่ค่อย จัดวางองค์ประกอบ เอง ถือว่า ให้เกียรติ กัน | พื้นหลังลายบาติก และลายร่วมสมัย | การมีศีลธรรมใน วงการ จะทำให้เขาได้ ข้อปฏิบัติที่ดีในการทำ งาร่วมกัน |
| 3. ช่างนุช | เป็นคนพื้นเพ ราชบุรี เป็น ลูกน้องช่างนาค ผู้ชำนาญ การเพนท์ ลายแบบ มือสด (ไม่กันสติก เกอร์) | ทำงานอยู่กับ ทีม ช่างนาค มา นาน และ แยกตัวมา รับ งานเอง | เป็นช่างเก่าแก่คน เดียวที่ใช้เทคนิคเพนท์ สดคือ ไม่ใช้ Sticker ขึ้นแบบซึ่งจะทำให้ตัว มีความอิสระและเส้น ไม่คม แต่ลูกค้าบาง คนก็มองว่าเทคนิคนี้ เซยไปแล้ว | Free Hand ลาย ที่ ถนัด ที่ สู้ ด ล ย ท้องทะเล | ยึดความคิดตัวเองสูง ว่างานที่ดีไม่ควรพึ่ง เทคโนโลยีเพราะ เทคโนโลยีทำให้สวย ง่าย แต่พื้นฐานด้าน ศิลปะไม่สูง |

ตารางที่ 6 รายชื่อและประวัติกลุ่มตัวอย่างของช่างพื้นที่โดยสังเขป (ต่อ)

| รายชื่อ | ประวัติ การศึกษา ความเป็นมา ของ อาชีพ | ประวัติการ ทำงาน | ลักษณะ / รูปแบบการทำงาน | เทคนิค /รูปแบบที่ ชำนาญพิเศษ | ทัศนคติที่มีต่ออาชีพ |
|-------------|---|--|--|---|--|
| 4.ช่างเป็ยก | เคยเป็นลูกน้อง ช่างนาค อยู่กับ ช่างนาคมา 4 ปี | อ ยู่ ก ลู่ ม Crazy Bus ยึด คุณธรรม คือใช้ บริกา ร งาน ออกแบบและ ตัด Sticker ที่นี้ เท่านั้น | เป็นกลุ่มที่มีความเชื่อ เรื่องฉากหลังว่างงาน จะดีไม่ดีจะเหมือน หรือแตกต่างกัน อยู่ กับการใส่เนื้อหาที่ ฉากหลัง ดังนั้นกลุ่มนี้ แม้จะมีลูกน้องที่ไว้ใจ ได้แต่มักจะลงฉาก หลังเองและสามารถ สร้างระยะหน้า (Foreground) ให้เด่นขึ้นมาได้ด้วยสี ที่สดใส | งาน Sticker มีความ ใส่ใจ ในรายละเอียด ประณีต หาวีธีทำลาย แปลกๆ มาเล่นในงาน อยู่เสมอ เช่น หาวีส์ดิวี่ มีลายมาแทรกในตัว งาน | เชื่อ มั่น ใน ความ เอา ใจ ใส่ กับ รายละเอียด รับงานได้ ทุกราคา เพราะถือว่า ตนเองเป็นช่างไม่ใช่ ศิลปินที่ดัง เลือกลงงาน ทำงานตามอารมณ์ ล าย ค่ อ น ช้ ่าง Traditional –Rational |

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางที่ 6 เป็นการแสดงรายละเอียดที่ได้จากการสัมภาษณ์ในด้านประวัติในส่วนที่
เกี่ยวข้องกับการทำงานลายพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นด้านจุดเริ่มต้นที่มาของอาชีพมุมมองที่มีต่ออาชีพ
และความชำนาญต่าง ๆ ข้อมูลเหล่านี้สามารถสรุปภายใต้ทฤษฎีสุนิยมได้คือ

1. ในกรณีที่มาของอาชีพทำให้เห็นถึงมิติทางอิทธิพลในการซึมซับเทคนิคการทำงานความเข้าใจ
ต่อรูปแบบ
2. แหล่งที่อยู่อาศัยบ้านเกิดการศึกษาศิลปะล้วนเป็นเรื่องความเข้าใจที่มีต่อลวดลายและการ
สร้างสรรค์
3. ทัศนคติมุมมองในการทำงานสร้างอิทธิพลทักษะต่อการทำงานพื้นที่ลายโดยตรง

ตารางที่ 7 ความสัมพันธ์ระหว่างคู่กับช่างพิมพ์ ด้านการรับงาน

| รายชื่อคู่ | ลักษณะช่างพิมพ์ | คุณลักษณะเด่น ของงานออกแบบ | คุณลักษณะพิเศษ | ความชำนาญ |
|-------------------------|---|---|---|---|
| 1. โมเดิร์นบัส | ทำงานอิสระ ช่างเดี่ยว ส่วนใหญ่ช่างจะมาใน ลักษณะขอเช่าพื้นที่ จึงได้ช่างชำนาญการ มาอยู่กับคู่ คู่จึงกล้ารับ งานแนวเหมือนจริง ออกสู่ตลาดได้ | ทำ ลาย ออก แนว ภาพยนตร์คล้าย poster หนัง หรือศิลปินนักร้อง คือ ที่สุดยอดของการ ออกแบบงานแนวนี้ คือ ต้องใช้ช่างที่เพ้นท์ ภาพเหมือนได้เท่านั้นถึง จะทำงานแนวนี้ได้ | โดดเด่นมีชื่อเสียง ทั้งใน เรื่อง ลาย และ การ ออกแบบที่ไม่เหมือนใคร ประกอบกับได้ช่างที่มี ชื่อเสียงมาเช่าที่ประจำ ช่วยส่งเสริมให้ภาพ ลักษณ์ที่ออกมาช่วย ส่งเสริมซึ่งกันและกัน | คู่รายย่อยน้องใหม่ใน วงการ แต่ด้วยตัวงาน โดดเด่นเป็นที่น่าจับตา |
| 2. คู่มือแสง (ยู) | รับงานออกแบบลาย เป็นกลุ่ม ผ่านกลุ่มที่มี ชื่อว่า Crazy-Bus | แนว งาน ออก แนว ท่องเที่ยวการ์ตูนและ นามธรรม | ครบวงจรภายในคู่เดียว ได้รับมาตรฐาน ได้รับ ความไว้วางใจจาก อุตสาหกรรมรถนำเที่ยว ขนาดใหญ่ ตลอดจน บริษัททัวร์ | สีรองพื้นที่ทนนาน งาน ตกแต่งภายในล้วนใช้ ของคุณภาพทั้งสิ้น ลูกค้าจึงมั่นใจใน คุณภาพรถที่ออกมาจาก คู่นี้ |
| 3. คู่มือเอส บัสบอดี | รับงานออกแบบลาย เป็นกลุ่ม ผ่านกลุ่มที่มี ชื่อว่า OK-Bus | แนวงานออกทางเกม ซีรี่ย์ การ์ตูนดัง แต่งาน ในลักษณะนี้ถือเป็นที นิยม และนำมาเพ้นท์กัน เพราะด้วยช่างแนวนี้มี พอสมควร | เป็นหนึ่งในคู่ที่ได้รับการ ยอมรับในเรื่อง มาตรฐาน แต่สิ่งที่คู่นี้ โดดเด่นคือ ตัวงานเพ้นท์ ลายที่สีสดเต็มพื้นที่ถึง ขั้นรก สีแรง | เป็นคู่ที่ต่อคัทซีมานาน คู่ แรกๆ ที่นำตัวเครื่องมา พัฒนาออกแบบใหม่ๆ จนได้รับมาตรฐานใน เรื่องเครื่องยนต์ |
| 4. คู่บำรุงศิลป์ | เป็นช่างเก่าแก่จนถึงมี ช่างที่ยังใช้เพ้นท์มือ สต่ออยู่ ติ ดรูป แบบ แบบลายวัฒนธรรม ประเพณีนิยม | ลายวัฒนธรรม ประเพณี นิยมงดงาม ด้วยทักษะ ฝีมือลายไทย | ส่วนมากรับงาน ภาค ส่วนราชการ งานประมุข | ได้รับความไว้วางใจ มา ตั้งแต่รุ่น บรรพบุรุษ ต่อมาเป็นรุ่นลูกหลานก็ สืบสานเป็นที่ได้รับความ ไว้วางใจมาทางด้าน ชื่อเสียงและความเก่าแก่ |

ตารางที่ 7 สรุปความสัมพันธ์ระหว่างช่างพื้นที่เป็นข้อมูลที่ได้มาจากเจ้าของอู่ที่มีชื่อเสียงในพื้นที่ที่ได้มาซึ่งข้อมูลการรับงานสิ่งที่โดดเด่นของแต่ละอู่ในด้านการพื้นที่หลายทำให้ทราบถึงที่มาของรสนิยมว่ามีเหตุผลในตัวมันเองตามลักษณะมุมมองการรับงานเทคนิควิธีการที่สร้างชื่อเสียงให้อู่แต่ละที่ตลอดจนอิทธิพลความสัมพันธ์กับช่างพื้นที่

ข้อสรุปทัศนคติความสัมพันธ์ในประเด็นรสนิยม-ชนชั้น

ข้อสรุปประเด็นหนึ่งที่ได้จากเรื่องอัตลักษณ์นั้นคือการอธิบายถึงคุณลักษณะการรับงานของช่างพื้นที่ที่แบ่งเป็นแบบรับผ่านกลุ่ม (เกิดอัตลักษณ์แบบกลุ่ม) กับการรับงานเดี่ยว (อัตลักษณ์ปัจเจก) ในความสัมพันธ์กับทัศนคติของช่างพื้นที่ซึ่งมาเกี่ยวโยงกันกับรสนิยมคือช่างพื้นที่ศิลปินเดี่ยวมักมองการทำอาชีพพื้นที่รถบัสเป็นงานศิลปะคุณค่าที่ให้กับงานมีมุมมองที่ต่างจากรับผ่านกลุ่มการเข้าใจถึงตัวตนในด้านการมองงานเป็นรสนิยมด้านหนึ่งซึ่งนั่นก็คือกลุ่มคนเหล่านี้มักเรียกตัวเองมาว่าศิลปินไม่ใช่ช่าง จุดมุ่งหมายในการทำงานคือศิลปะที่ทรงคุณค่าด้านเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่างกับทัศนคติกลุ่มช่างที่ทำงานรับงานเป็นกลุ่มที่มักเข้าใจตัวเองว่าทำอาชีพช่างพื้นที่แม้พยายามหาจุดเด่นให้กับตนเองแต่ด้วยบริบทแบบกลุ่มที่บังคับกดทับให้คิดภายใต้แบบมีกรอบสังคมจึงไม่สามารถหลุดออกมาค้นหาความเป็นศิลปินที่ทำทายงานแบบตลาด สรุปในประเด็นนี้ศิลปินรับงานมาแม้ใจหทัยเดียวกันกับกลุ่ม คือ พื้นที่Bodyslamแต่ศิลปินจะบวกความเป็นตัวตน (คำอธิบายนี้อ่านเพิ่มเติมในหัวข้อวัฒนธรรมทางสายตา) ที่แฝงสอดแทรกจนลดทอนบทบาททางสื่อกระแสนิยมลงได้ในขณะเดียวกันช่างพื้นที่รับงานผู้บริหารกลุ่มต้องมาดูว่าช่างคนไหนเหมาะกะกับงานแบบนี้ก็จะมอบหมายให้ในขณะทำงานก็จะมีกรอบแนวคิดแบบการทำงานเพื่อรองรับตลาดคนหมู่มากเห็นและต้องชอบและดึงดูดสิ่งนี้คือกระบวนการสร้างกรอบแนวคิดภายใต้ชนชั้นหรือกลุ่มออกมาในรูปแบบรสนิยมที่ถูกแสดงออกมา



ภาพที่ 11 ผลงาน ศิลปินพื้นที่รถ ตุณ โคตรแพง

3.3.3 ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาวจร

กลุ่มบทบาทคนกลุ่มนี้ ภายใต้ทฤษฎีแนวคิดรสนิยม-ชนชั้นดูจะมีบทบาทความสำคัญใกล้เคียงกับเจ้าของรถเพราะงานผลิตทั้งหลายถูกผลิตขึ้นมาตามตลาดที่มีความต้องการมาจากฐานบุคคลผู้ที่ใช้บริการ


ในด้านหนึ่งภาพลักษณ์รูปลักษณะที่ออกมาแม้คำอธิบายกลุ่มบุคคลข้างต้นคือ รสนิยมเจ้าของรถบัสจะมีส่วนสำคัญเพราะบทบาทกลุ่มนี้คือเจ้าของแนวคิดการตกแต่งตัวรถทั้งหมด แต่นั่นย้อนกลับไปทำความเข้าใจถึงสาเหตุของภาพลักษณ์ของรถที่ออกมาแบบนี้ก็เนื่องมาจากรสนิยมทางชนชั้นของกลุ่มผู้ที่ใช้บริการนั่นเอง

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้บริการประเด็นหนึ่งที่ค้นพบและกลายมาเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อกรอบแนวคิดด้านรสนิยมได้อย่างน่าสนใจนั่นคือปัจจัยด้านท้องถิ่นแหล่งสถานที่อาศัยของกลุ่มผู้ให้ สัมภาษณ์จากข้อสังเกตที่ได้ประเด็นแรกคือเรื่องของรายได้สถานที่ในที่นี่ที่ผู้วิจัยนำมาสร้างกรอบในการดำเนินงานและสันนิษฐานผู้วิจัยเลือกสถานที่จากคุณสมบัติฐานรายได้ในด้านหนึ่งรายได้ = ชนชั้น แต่การจะเจาะไปที่ปัจจัยด้านอาชีพดูจะไม่เป็นการวิจัยด้วยหลักคิดแบบรถบัสที่ซึ่งเคลื่อนที่ไปทั่วประเทศ ฉะนั้นการเลือกสถานที่นำมาใช้สำหรับปัจจัยต่อการกำหนดกลุ่มชนชั้นของผู้ให้สัมภาษณ์จึงเป็นไปตามแผนวิธีดำเนินงานวิจัยโดยแบ่งได้ คือ

ตารางที่ 8 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่โชว์รถกับรายได้และบุคลิกที่รถบัสนิยมไป

| สถานที่โชว์รถ | ความสัมพันธ์กับรายได้ | คุณลักษณะตัวลาย | ลักษณะภาพ |
|----------------------|-----------------------|--|---|
| 1. บัมน้ำมัน | รายได้น้อย | ข้อสังเกตที่พบนิยmlายการ์ตูน-เหมือนจริง มีองค์ประกอบและสีที่ดูฉูดฉาด ชัดแจ้ง มีจุดเด่นทั้งจากตัวอักษรหรือตัวละคร คนกลุ่มนี้ส่วนหนึ่งมักนิยมมาจากช่างพื้นที่ด้วย |  |
| 2. วัด | <u>รายได้</u> น้อย | สิ่งที่สังเกตกลุ่มนี้มักนิยมลายไทย ประเพณี หรือลายการ์ตูนสดใส องค์ประกอบน้อยๆ สีไม่โดดเด่น เรียบไม่ชัดแจ้ง กลุ่มนี้ยังมีความนิยมช่างพื้นที่ปรากฏอยู่ด้วย |  |
| 3. สถานที่ท่องเที่ยว | รายได้ ปานกลาง | สังเกตพบว่า ลายพัฒนาไปตามแหล่งท่องเที่ยว เช่นไปทะเลทางใต้จะมีลายพื้นที่เป็นเอกลักษณ์ทางใต้ เรือกooและแต่ละผสมผสานองค์ประกอบที่ร่วมสมัย เน้นสีฉูดฉาดขนาดใหญ่มีจุดเด่น โดยเฉพาะตัวอักษรว่าเป็นของใคร |  |

ตารางที่ 8 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่โซเชียลกับรายได้และบุคลิกที่รถบัสนิยมไป (ต่อ)

| สถานที่โซเชียล | ความสัมพันธ์กับรายได้ | คุณลักษณะตัวลาย | ลักษณะภาพ |
|---------------------------|-----------------------|--|---|
| 4. เมือง (ห้างสรรพสินค้า) | รายได้สูง | ในยุคหลังๆ ทักษะของช่างดูเริ่มจะเป็นที่สนใจของคนในเมือง เพราะด้วยการพัฒนาสายงานพื้นที่ที่นับวันจะมีความสมจริงมากขึ้น คนในเมืองจึงมีจุดสังเกตในเรื่องความขึ้นชอบลายที่เหมือนจริงไปตามกระแสยุค เช่นหนังเรื่องเลมโตกำลังเป็นที่นิยมมีจุดเด่นเพียงจุดเดียวองค์ประกอบน้อย คุณกลุ่มสีเป็นเอกภาพ ลวดลายมีมิติเข้ากันได้ดีกับองค์ประกอบโครงสร้างรถ |  |

จากตารางที่ 8 เป็นการสรุปผลการสังเกตความนิยมชมชอบของกลุ่มผู้ใช้บริการในแต่ละพื้นที่ถึงความนิยมในตัวลายรถบัสซึ่งผลจากการวิเคราะห์ สรุปนี้จะนำไปพัฒนาเป็นเกณฑ์การตัดสินเรื่องของอิทธิพลลายรถในแต่ละสถานที่ที่รถบัสนิยมวิ่งไป

3.4 กรอบแนวคิด ทฤษฎีวิวัฒนาการทางสายตา

วิวัฒนาการทางสายตามาพร้อมกับกระบวนการรับรู้รับสารที่ส่งผ่านภาพและความหมายเชิงภาพ ทั้งนี้การอ่านความหมายของผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเหมือนกับความหมายของผู้ผลิตเสมอไป

3.4.1 ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนอาจร

ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์เจ้าของรถบัสในประเด็นวิวัฒนาการทางสายตากลุ่มบุคคลกลุ่มนี้จะเป็นกลุ่มที่มีเรื่องให้ค้นหาน่าสนใจมากมาในงานภาคสนาม เนื่องด้วยบทบาทของเจ้าของรถบัสโดยหลักการ คือ เจ้าของแนวคิดไอเดียจุดเริ่มต้นที่มาของลวดลายด้วยที่มาของลวดลายไม่ว่าจะมาจากแรงบันดาลใจ จากบุคลิกภาพตัวละครทั้งในภาพยนตร์หรือการ์ตูนต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็น

ภาษาที่เจ้าของรถบัสใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารซ่อนไว้ในบุคลิก ท่าทาง ตลอดจนการจัดวางต่าง ๆ ออกมาเป็นบุคลิกของลายรถบัส

ภายใต้ประเด็นนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นทำการศึกษานวคิดประสบการณ์ร่วมที่มีต่อการสร้างลวดลายอัตลักษณ์คาแรคเตอร์ให้กับตัวรถบัสของตนเองแนวทางการสัมภาษณ์วิธีนี้ต้องให้ความสนใจสนทนงมความ วางใจในระดับหนึ่งทั้งจากติดต่อผ่านคนรู้จักสร้างกิจกรรมร่วมกัน เช่น ผู้วิจัยเป็นผู้ว่าจ้างรถคันดังกล่าว แล้วสอบถามถึงที่มาและแรงบันดาลใจต่อการออกแบบ โดยทั้งนี้ผู้วิจัยจะขอยกตัวอย่างกรณีศึกษา 5 เรื่องราวที่น่าสนใจมาเป็นตัวอย่างในการศึกษาความหมายแฝงที่เจ้าของรถบัสสอดแทรกไว้ดังนี้



ภาพที่ 12 ความหมายแฝงจากภาพของศักดิ์ท้าว

1). ศักดิ์ท้าว

โดยส่วนตัว ในวัยเด็กเจ้าของรถนิยมขี่มอเตอร์ไซด์แดงหรือคาแมนไรเดอร์จึงได้นำไอ้เม็ดแดงทั้งกลุ่มมารวมกันซึ่งโดยเนื้อหาทางญี่ปุ่นจริงๆมีสมาชิกรวมกัน 7 คนมาจัดขึ้นใหม่มีฉากหลังเป็นทิวทัศน์ทะเลตามอารมณ์แบบไทยๆตัวคาแรคเตอร์การ์ตูนปรับเปลี่ยนขนาด แต่ที่น่าสนใจคือจากการสัมภาษณ์ด้วยความเก็บกดจากตำรวจจราจรเจ้าของรถได้แทรกอารมณ์ขันด้วยการเอาไอ้เม็ดแดงตัวเอกหรือ V2 มากระโดดอยู่ตรงช่วงประตูคนขับซึ่งเป็นในส่วนที่คนขับต้องคอยเจรจา กับตำรวจจราจรเหมือนกำลังต่อกรกับวายร้ายอันนี้ถือเป็นอารมณ์ขันเป็นเรื่องราวทางประสบการณ์แบบอารมณ์ดีของคนไทย ซึ่งไม่มีเจตนาสร้างความเดือดร้อนให้ใครเพียงแทรกมุขตลกผ่านตัวละครที่แฟนท์



ภาพที่ 13 ความหมายแฝงจากภาพของรถที่ศนาจรเชิดศักดิ์ทัวร์

2). รถที่ศนาจรเชิดศักดิ์ทัวร์

เจ้าของทำธุรกิจแบบครอบครัวมานานเลยคิดอยากขยายธุรกิจเพิ่มรถวิ่งอีกคันแต่คันนี้ขอแทรก อารมณ์ขันด้านประสบการณ์ที่รักภรรยาร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตั้งซูเปอร์ฮีโร่รถคันดังกล่าว จึงเห็นหน้า ภรรยาลงไปอยู่คู่ผู้ธุรกิจจากประสบการณ์ร่วมของเจ้าของรถแบบไทยๆ



ภาพที่ 14 ความหมายแฝงจากภาพของสมคิดทัวร์

3). สมคิดทัวร์

ด้วยความสนใจในเสียงเพลง แสงสี การร่วมหุ้นทำธุรกิจกันระหว่างสมาชิกเพื่อนๆทำธุรกิจรถเช่าทัวร์ จึงนำหน้าสมาชิกมาเป็นที่ไว้ครบสมาชิก 4 คน ภายใต้ฉาก บริบท ดนตรี เสียงเพลง แสงสี แบบสไตล์ของรถ



ภาพที่ 15 ความหมายแฝงจากภาพของสุทามาศทัวร์

4). สุทามาศทัวร์

ด้วยความเชื่อเรื่องมงคล โชคลาภคุณลักษณะการเลี้ยงปลาคราฟ ปลามงคล จึงนำมาอยู่คู่กับธุรกิจรถบัสนำเที่ยว โดยการพื้นที่ไว้ที่ข้างตัวรถไปเลยตามหลักสีทอง 9 ตัว สีดำ 1 ตัว



ภาพที่ 16 ความหมายแฝงจากภาพของอัฐชัยทัวร์

5). อัจฉริยะทัวร์

ลักษณะหนึ่งของผู้ประกอบการที่ทำกันเองในครอบครัว โดยเฉพาะเจ้าของรถออกวิ่งเอง มักจะ แทรกความรักความบริสุทธิ์ที่มีต่อครอบครัวการแสดงออกแบบชาวบ้านตรงๆแบบนี้ถือเป็นเรื่องประกอบ หนึ่งทางสถาบันครอบครัวที่ดีของสังคมไทยอย่างกรณีนี้คือสื่อสารตรงๆว่าเพิ่งมีลูกชายและลูกสาวอยู่คู่กับพ่อที่เป็นทั้งเจ้าของและขับรถเอง

3.4.2 ศิลปิน / ช่างปั้น

สำหรับกรอบภายใต้ทฤษฎีวิวัฒนาการทางสายตา (Visual Culture) ประเด็นที่ค้นพบในงานศึกษา กลุ่มบุคคลศิลปินช่างปั้นที่ซื้อค้นพบที่น่าสนใจคือทุกครั้งที่ทำกรปั้นที่ลายเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วจะมีการ ประทับตราสัญลักษณ์ของตนเองไว้ทุกครั้งไม่ว่าจะเป็นช่างทำงานกลุ่มหรือเดี่ยว จะต่างกันตรงช่างรับงาน กลุ่มจะมีตราสัญลักษณ์กลุ่มพ่วงมาด้วย ทั้งนี้ในประเด็นดังกล่าวมีส่วนสัมพันธ์กับการแฝงความหมาย อย่างไร สำหรับตราสัญลักษณ์นั้นการแฝงที่อยู่นอกเหนือความหมายของศิลปินแล้วผู้วิจัยพบว่ามีเรื่องแฝงค่านิยมอยู่ด้วย เช่น เจ้าของรถบัสบางรายอยากขึ้นชอบช่างปั้นเป็นการส่วนตัว แต่ด้วยเหตุผลทั้งคิที่ไม่ว่างราคาที่สูงก็ตามพอให้ช่างปั้นทำอันอื่นที่กลับขอให้ลงตราสัญลักษณ์ของช่างปั้นที่ตนชอบแทรกไว้ด้วยหรือมีช่างปั้นที่คนอื่น ๆ เลียนแบบตราสัญลักษณ์จนต้องทำให้ช่างปั้นที่เจ้าของสัญลักษณ์ต้องออกแบบใหม่หนีการลอกเลียนเพื่อไม่ให้ลูกค้าสับสนค่านิยมที่เกิดขึ้นอีกประการ คือ ไม่ใช่เพียงว่าช่างปั้นจะอยากปั้นตราลงเมื่องานเสร็จเจ้าของรถบัสหรือลูกค้ากลับขอร้องให้ช่างปั้นลงตราสัญลักษณ์แทรกลงไปด้วยและตำแหน่งที่วางมักอยู่ตำแหน่งเดียวกันเสมอไม่ว่าจะเป็นช่างปั้นคนใดทำให้เกิดคำถามว่านี่เป็นเกณฑ์ให้ลูกค้าสังเกตได้ง่ายและเป็นมาตรฐานเดียวกันทั้งประเทศใช่หรือไม่

สรุปประเด็นภายใต้กรอบแนวคิดของช่างปั้น คือ เรื่องของค่านิยมในตัวบุคคลที่ใช้เวลาสร้างชื่อเสียง ทักษะ ประสบการณ์ ความสามารถ จนเป็นที่ยอมรับผ่านตราสัญลักษณ์แทนตัวไปอย่างน่าสนใจ ทั้ง ๆ ที่ในวงการช่างปั้นหลายคนไม่เคยมีใครได้เห็นหน้าจริงๆเป็นคุณค่าผ่านทางวัฒนธรรมทางสายตา ด้วยภาษาทางสัญลักษณ์นิยม





ภาพที่ 17 รวมเหล่าบรรดาสัญลักษณ์ข้างพื้นที่คุณภาพในวงการ



ภาพที่ 18 ตราสัญลักษณ์ข้างพื้นที่ที่ได้รับการยอมรับในปัจจุบัน

จากตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาทางทฤษฎีกับการสังเคราะห์มาสู่แนวทางการสัมภาษณ์หรือประเด็นทางภาคสนาม เป็นการสรุปจากภาคสนามได้ประเด็นทางคำตอบที่สำคัญ คือ (ดูตารางที่ 9 ประกอบ)

ตารางที่ 9 ประเด็นคำตอบที่ได้จากการสรุปจากภาคสนามที่สำคัญ

| กรอบแนวคิด ทฤษฎี | กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ | ประเด็นคำตอบที่สำคัญ |
|---|--|--|
| <p>1. วัฒนธรรมประชานิยม</p> <p>วัฒนธรรมประชานิยมเป็นวัฒนธรรมที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและสามารถซึมซับเอาเนื้อหาและการปฏิบัติการทางวัฒนธรรมได้ง่าย ทั้งนี้วัฒนธรรมประชานิยมเองก็เป็นวัฒนธรรมที่มีอันมีที่มาหลากหลายผ่านการยืมมาดัดแปลงเนื้อหาทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมอื่น ๆ</p> | <p>1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสนำเที่ยว</p>  | <p>1. มีความสนใจจากประสบการณ์เดิม ที่มีต่อลายการ์ตูนครีแอนด์เตอร์ ตลอดจนความผูกพันจากการเข้าถึงง่ายของสื่อนิยาม</p> <p>2. ตัวการ์ตูน ตัวละคร ที่พบเห็นจากสื่อที่หลากหลาย สื่อเป็นตัวกลางเชื่อมโยงทั้งจากภาครับของตัวเจ้าของที่รับและสนใจเปลี่ยนมาเป็นภาคส่ง โดยเริ่มต้นจากการสื่อสารให้ช่างพื้นที่เกิดความเข้าใจใน ความหมายที่ตนเองจะสื่อบนพื้นที่ตัวรถบัส ช่างพื้นที่ ณ ที่นี้จึงกลายเป็นคนกลางในการรับสารและถ่ายทอด จากความหลากหลายของสื่อ มีตั้งแต่หน้าปก DVD โปสเตอร์ ภาพจากอินเทอร์เน็ต ตลอดจนอาจลองจัดวางผ่านคอมพิวเตอร์</p> |
| | <p>2. กลุ่มช่างพื้นที่</p>  | <p>1. ความเข้าใจจากลายตัวละครที่มากับสื่อ นิยามทำให้เรียนรู้ไปในตัวตั้งแต่ละครังการ การเชื่อมโยงการสื่อความหมายที่สัมพันธ์กันทั้งตัว งาน โดยเริ่มต้นจากการร่างแบบจัดวางองค์ประกอบที่สำคัญของชุดเนื้อหา เรื่องราว การ์ตูนนั้น ๆ เช่น ชุดองค์ประกอบของโดราเอมอน</p> <p>2. ทักษะของช่างภายใต้บริบทสื่อกระแส นิยมแยกออกเป็นประเด็นตามลำดับความสำคัญได้ คือ 1 ต้องมีตัวละครที่เด่น 2 การ์ตูนแต่ละเรื่อง จะมีชุดองค์ประกอบของตัวเอง และ 3 ช่าง จะมองเฟรมใหญ่จากกรอบตัวของรถ เพราะสุดท้าย ทุกองค์ประกอบจะต้องสัมพันธ์กันกับ องค์ประกอบหลักของตัวเอง</p> |

| กรอบแนวคิด ทฤษฎี | กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ | ประเด็นคำตอบที่สำคัญ |
|--|--|--|
| | 3. กลุ่มผู้ใช้บริการ | <p>1. พบว่าปัจจัยหลักที่สำคัญระหว่างกลุ่มผู้พบเห็นลายรถบัสหรือผู้ใช้บริการปัจจัยด้านการศึกษารายได้จะมีเรื่องสถานที่เข้ามามีส่วนสำคัญต่อทัศนคติมุมมองที่มีต่อลายรถบัสแม้จะอยู่ภายใต้กรอบวัฒนธรรมประชานิยมเดียวกัน</p> <p>2. ช่วยในเรื่องการจดจำได้เป็นอย่างดีเพราะมีความเข้าใจเป็นทุนเดิมอยู่แล้วจากเนื้อหาการ์ตูน</p> |
| <p>2. อັดลักษณะ อັดลักษณะเป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อบ่งบอกความเป็นตัวตน คุณลักษณะ</p> | <p>1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจร</p> <p>2. กลุ่มช่างพื้นที่</p> | <p>1. จากการเปรียบเทียบการมีปริมาณการมีส่วนร่วมระหว่างช่างพื้นที่กับเจ้าของรถ ที่มีต่อลายมีผลที่ต่างกันคือ เรื่องของคุณภาพงานออกแบบ ความสวยงามจะเป็นเรื่องของช่างพื้นที่ ส่วนเรื่องของการสื่อความจะเป็นเรื่องของเจ้าของรถ</p> <p>2. อັดลักษณะสำหรับเจ้าของรถบัสสะท้อนผ่านทั้งรูปธรรมและนามธรรม คือ รูปธรรมปรากฏออกมาเป็นตราสัญลักษณ์ของตัวเอง ตลอดจนบางครั้งพื้นที่รูปหน้าภรรยาและลูกของตนเองส่วนนามธรรมแฝงความหมายและสื่อผ่านตัวลายการ์ตูนการ์แลคเตอร์ ต่าง ๆ</p> <p>1. กลุ่มการทำงานในกรณีแบ่งด้วยลักษณะการรับงานจะถูกแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ประเภทช่างพื้นที่รับงานเป็นกลุ่มกับช่างพื้นที่รับงานเดี่ยว</p> <p>2. ประเด็นสืบเนื่องมาจากลักษณะประเภทการรับงานของช่างพื้นที่ภายใต้ทฤษฎีอັด</p> |

| กรอบแนวคิด ทฤษฎี | กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ | ประเด็นคำตอบที่สำคัญ |
|--|------------------------------------|---|
| | | ลักษณะจะปรากฏออกมาในรูปแบบตราสัญลักษณ์และ เครื่องหมายทางการค้า |
| <p>3. รสนิยมชนชั้น</p> <p>รสนิยมไม่ได้เป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล อย่างที่มักเข้าใจกันหากแต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการบ่มเพาะทางสังคมและชนชั้น การบ่มเพาะดังกล่าวได้จำแนกแจกแจงประเภท และลักษณะของรสนิยม รวมถึงกลุ่มคนที่มีรสนิยมนั้น ๆ ด้วย</p> | 1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจร | <p>1. ต้องโดดเด่น ทั้งสีทั้งอุปกรณ์ตกแต่ง เครื่องเสียงต้องดัง</p> <p>2. ชุดไฟ / เครื่องเสียง / ลายสติ๊กเกอร์/ ตุ๊กตามีชิลิน</p> |
| | 2. กลุ่มช่างพิมพ์ | <p>1. แบ่งออกเป็น 2 สาย ตามลักษณะการรับงาน กลุ่มมีทัศนคติทางการตลาดตาม order ลูกค้า ส่วนเดียวจะมีทัศนคติแบบศิลปะ เน้นความงาม มากกว่ากลุ่มแรก</p> <p>2. ปัจจัยด้านมุมมองด้านรสนิยม ทักษะมีผลต่อ ผลงานที่ออกมาทักษะศิลปะน้อยถูกมองว่ารสนิยมไม่ดี</p> |
| | 3. กลุ่มผู้ใช้บริการ | <p>1. ความคุ้นชินที่มีต่อลาย</p> <p>2. ปัจจัยทางสถานที่ที่อยู่อาศัย มีผลต่อระดับ รสนิยมที่มีต่อลายและจากด้วยเรื่องของความคุ้นชิน</p> |
| <p>4. วัฒนธรรมทางสายตา</p> <p>วัฒนธรรมทางสายตาตามาพร้อมกับกระบวนการรับรู้ รับสารที่ส่งผ่านภาพและความหมายเชิงทางภาพ ทั้งนี้การอ่าน</p> <p>ความหมายของผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเหมือนกับความหมายของผู้ผลิตเสมอไป</p> | 1. กลุ่มเจ้าของกิจการรถบัสทัศนาวจร | <p>1. ที่มาของความหมายที่ให้ต่อลวดลาย มีที่มาอันหลากหลายตั้งแต่เรื่องส่วนตัว กิจกรรม จากธุรกิจการท่องเที่ยว ตลอดจนประสบการณ์ ที่มีต่อสังคมและแสดงออกผ่านการล้อเลียนของตัวการ์ตูน</p> <p>2. จากความหมายที่ทอดแทรกเข้าไปในลวดลาย ต่างพยายามสร้างเอกลักษณ์ให้กับรถตัวเอง</p> |
| | 2. กลุ่มช่างพิมพ์ | 1. การสื่อความของช่างพิมพ์ที่มีผลต่อมูลค่าของการรับงานสายอาชีพ เพราะฉะนั้น คือ การ |

| กรอบแนวคิด ทฤษฎี | กลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ | ประเด็นคำตอบที่สำคัญ |
|------------------|---------------------|--|
| | | <p>ใช้เวลาในการสร้างชื่อเสียง และเป็นที่การยอมรับ</p> <p>2. ทักษะที่แสดงออกมาของช่างพื้นที่สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทพื้นที่มือสุด ลวดลายที่ออกมาจะไหลลื่น กับ 2 ประเภทวางสติ๊กเกอร์กันแบบงานแบบนี้ข้อดีคือได้โครงแบบที่แม่นยำแต่ตัวงานจะออกแข็งๆ ตามตัวแบบที่กัน</p> |



บทที่ 4

กรอบแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างเกมศิลปะ (Art game) เพื่อศึกษาลวดลายศิลปะข้าง

รถบัสทัศนาวจรไทยและหลักสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษากระบวนการผลิตลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาวจรไทย ซึ่งอยู่ในบริบทของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยมีกลุ่มบุคคลสำคัญที่มีความสัมพันธ์กันทั้งหมด 3 กลุ่มได้แก่ 1) ผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสนำเที่ยว (เจ้าของรถ) 2) ช่างเพ้นท์รถ และ 3) ผู้ชมหรือบุคคลทั่วไปที่ได้เห็นผลงานตามท้องถนน ภายใต้กรอบทฤษฎีและแนวคิดต่าง ๆ อันได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) แนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity) แนวคิดเกี่ยวกับรสนิยม-ชนชั้น (taste-class) และแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture)

ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสลับซับซ้อนในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์แห่งความเป็นปัจเจกบุคคลซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความเป็นตัวตนที่แท้ วัฒนธรรมและสภาพสังคมที่แวดล้อม ทุกการกระทำของแต่ละปัจเจกบุคคลไม่ว่าคนผู้นั้นจะอยู่ในบทบาทใดล้วนตั้งอยู่บนพื้นฐานของอัตลักษณ์และประสบการณ์ที่หล่อหลอมขึ้นมาตลอดชีวิตของคนผู้นั้น ในแง่ของการอยู่ร่วมกันในสังคม ผู้คนย่อมมีการปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกันในบทบาทของผู้ส่งสาร แต่ละบุคคลได้สะท้อนอัตลักษณ์ของตนและสร้างความหมายบางอย่างแฝงไว้ในสาร (Message) ที่ส่งผ่านออกไปเสมือนหนึ่งการเข้ารหัสข้อมูลไว้ในสาร (Message) นั้น ในทางกลับกัน บุคคลที่อยู่ในบทบาทของผู้รับสารก็จะตีความหรือถอดรหัสของสาร (Message) ที่ได้รับมาด้วยพื้นฐานทัศนคติและประสบการณ์ที่ตนมี

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างเกมศิลปะ (Art game) ซึ่งเป็นแขนงหนึ่งของ ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ขึ้นมาเพื่อเป็นการจำลองภาพของการปฏิสัมพันธ์ของผู้คน ในสังคม ผ่านสื่อกลาง (Media) ซึ่งเป็นลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาวจรไทย โดยเนื้อหาของเกมศิลปะ (Art game) นี้คือการออกแบบลวดลายศิลปะบนรถบัสทัศนาวจร โดยให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาวจรหรือเจ้าของรถในฐานะของผู้ส่งสารผ่านสื่อกลางคือการออกแบบลวดลายข้างรถบัสทัศนาวจร มีเกณฑ์ตัดสินความงามตามหลักการทางศิลปะซึ่งได้มาจากการสัมภาษณ์ช่างเพ้นท์ที่ทำงานอยู่ในวงการนี้ และมีคลิป วิดีโอที่จำลองความรู้สึกของคนในสังคมหรือผู้ชมที่มีต่อลวดลายที่เพ้นท์ข้างรถบัสทัศนาวจร

กรอบแนวคิดทฤษฎีและสุนทรียศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานเกมศิลปะ (Art game) เพื่อศึกษาลวดลายศิลปะข้างรถบัสทัศนาศาตร์ไทย มีดังต่อไปนี้

4.1 ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art)

ดิจิทัลอาร์ต (Digital art)

เกมศิลปะ (Art game)

ซีเรียสเกม (Serious game)

4.2 เกม (Game)

กลไกของเกม (Mechanism of Game)

การออกแบบ (Interface)

4.3 หลักสุนทรียศาสตร์ในศิลปะดิจิทัล ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (Digital art, New media art)

4.1 ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art)

ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้เกมศิลปะ (Art game) เป็นสื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเกมศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะสื่อสมัยใหม่ ซึ่งมีองค์ประกอบของความเป็นศิลปะดิจิทัล (Digital art) และศิลปะ ปฏิสัมพันธ์ (Interactive art) สาเหตุที่ผู้วิจัยใช้สื่อสมัยใหม่เป็นสื่อ (Media) ในการสร้างสรรค์งานศิลปะนั้น เนื่องจากในยุคปัจจุบันสื่อสมัยใหม่เหล่านี้เป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและมีความเกี่ยวพันกับการดำเนินชีวิตของผู้คนตั้งแต่ตื่นนอนในตอนเช้าจนถึงเข้านอน ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) จะเป็นสื่อที่ผู้ชมเข้าถึงได้ง่ายและคุณสมบัติของความเป็นเกมจะทำให้ผู้ชมรู้สึกสนุกไปด้วย

คำว่าศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) คือการนำเอาของ 2 สิ่งที่แตกต่างกันคนละขั้วมารวมกัน ได้แก่ คำว่า “ศิลปะ” กับ “สื่อสมัยใหม่” แม้ว่าในขณะนี้นักทฤษฎีต่าง ๆ ยังไม่สามารถนิยาม ความหมายของคำว่า “ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art)” ได้อย่างชัดเจน แต่ยังมีบทสรุปเพียง คร่าวๆว่า ศิลปะสื่อสมัยใหม่นั้น ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงเรื่องของ “สื่อ” สำหรับศิลปะเท่านั้น แต่ยังหมายรวมถึง ประเภท เนื้อหา สาระสำคัญ และทุกๆ อย่างที่รวมอยู่ในนั้นด้วย (Graham, Berly.2010)

ดังนั้นหลักสุนทรียศาสตร์สำหรับศิลปะสื่อสมัยใหม่ จึงมุ่งเน้นการให้คุณค่าแก่สิ่งที่ผลงานศิลปะ สื่อออกมามากกว่าการสนใจเฉพาะรูปปลักษณ์ที่มองเห็นและเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจ

สิ่งที่งานศิลปะ สื่อออกมาได้ง่ายขึ้น ภัณฑารักษ์ได้แบ่งพฤติกรรม (Behaviors) ของสื่อสมัยใหม่ ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- การโต้ตอบ (Interactivity) เช่น การที่คอมพิวเตอร์โปรแกรมสามารถตอบสนองกับเงาของผู้ชมได้
- การเชื่อมโยง (Connectivity) เช่น การส่งสัญญาณสดไปได้รอบโลก
- การคำนวณ (Computability) เช่น การใช้โปรแกรมเกี่ยวกับหลักคณิตศาสตร์ในการสร้างงานศิลปะ

ทั้งนี้ตัวอย่างผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New Media Art) ได้แก่ ผลงานที่ชื่อว่า Bar Code Hotel (1994)⁷ ของศิลปินชาวอเมริกัน เพอร์รี ฮูเบอร์แมน (Perry Hoberman)⁸ ซึ่งเป็นการนำสัญลักษณ์ที่พบเห็นได้ในสินค้าอุปโภคบริโภคทุกประเภท คือ บาร์โค้ด มาสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ไร้กฎระเบียบ โดยผู้ชมที่เข้ามาในพื้นที่การจัดแสดงของ Bar Code Hotel จะได้รับแว่นสามมิติและปากกาสำหรับสแกนบาร์โค้ดของวัตถุเข้าไปในระบบคอมพิวเตอร์แล้วจะแสดงค่าออกมาเป็นรูปสามมิติต่าง ๆ ที่มีขนาดใหญ่กว่าของจริงทำให้ผู้ชมสามารถสร้างสิ่งที่สอดคล้องกับตัวตนและบุคลิกภาพของตัวเองบนโลกเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นมา ถึงแม้ว่าผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานไปพร้อมๆ กัน แต่วัตถุแต่ละชิ้นจะตอบสนองต่อผู้ชมแตกต่างกัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

⁷ ที่มา <http://www.perryhoberman.com/page/24>

⁸ เพอร์รี ฮูเบอร์แมน (Perry Hoberman) เป็นศิลปินในสาขาศิลปะจัดวาง (Installation art) ที่มีผลงานจำนวนมากเกี่ยวกับเครื่องจักร และอุปกรณ์สื่อมีเดียต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นศาสตราจารย์วิจัยร่วมของสาขา Interactive media ของ The University of Southern California School of Cinema-Television และศิลปินรับเชิญของสถาบันศิลปะ ของแคลิฟอร์เนีย (The California Institution of the Arts) ผลงานส่วนใหญ่จะเน้นเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของมนุษย์ที่มีต่อเทคโนโลยี : ที่มา http://en.wikipedia.org/wiki/Perry_Hoberman



ภาพที่ 19 Perry Hoberman

ภาพจาก http://en.wikipedia.org/wiki/Perry_Hoberman

ประเด็นเรื่อง “เวลา (Time)” ในการจัดแสดงผลงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) เนื่องจากศิลปะสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบของเกมศิลปะ (Art game) เป็นสิ่งที่ต้องใช้เวลาในการปฏิสัมพันธ์ ไม่ใช่เพียงการเดินเข้ามาชมผลงานเพียงชั่วครู่แล้วก็ผ่านไป ดังนั้นในการจัดแสดงผลงานศิลปะ “เกมตกแต่งลวดลายบนรถบัส” จึงจะใช้เวลาอย่างน้อยประมาณ 10 นาทีในการเล่นเกมนับตั้งแต่ต้นจนจบ แต่เนื่องจากผู้วิจัยไม่ได้มีข้อจำกัดว่าผู้ชมจะต้องเล่นให้จบในเวลาที่กำหนด ผู้ชมจึงสามารถใช้เวลาในการมีส่วนร่วมกับการเล่นได้เท่าที่พอใจ (Graham, Berly.2010)

ดังนั้นประเด็นในเรื่องของ “ระยะเวลาที่เหมาะสม” จึงเป็นส่วนที่สำคัญและควรระวัง เพราะอาจมี ผลกระทบกับปริมาณการไหลหรือการกระจุกตัวของผู้ชมได้ ตัวอย่างของผลงานที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ ระหว่างเวลากับศิลปะสื่อสมัยใหม่ที่น่าสนใจคือ ได้แก่ผลงานของศิลปินคนหนึ่งซึ่งใช้ชื่อว่า Marta Colpani⁹ซึ่งเธอกับเพื่อนร่วมงานได้ศึกษาเรื่องของการรับรู้เกี่ยวกับพื้นที่และเวลาผ่านทางดิจิทัลมีเดีย (Space/Time Perception through Digital Media) ภายใต้โครงการที่ชื่อว่า The Cubinator Project ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ 17 เมษายน 2010 ซึ่งศิลปินจะอยู่ในห้องที่จัดเตรียมกระดาษ Origami (กระดาษสำหรับพับตุ๊กตาสไตล์ญี่ปุ่น) ที่ถ่ายทอดผ่านอินเทอร์เน็ตตลอด 24 ชั่วโมง ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้โดยการสั่งให้ศิลปินพับกระดาษผ่านอินเทอร์เน็ต เมื่อศิลปินได้รับคำสั่งก็จะพับกระดาษแล้วแสดงผลงานไว้ถ้ามีผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม

⁹ที่มา : <http://www.theinternetofthings.eu/content/marta-colpani-new-media-shaping-perception-and-new-space-body>

มากองกระดาษก็จะใหญ่ขึ้น ในทางกลับกันถ้ามีผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมจำนวนน้อยก็จะได้กระดาษกองเล็ก ๆ โครงการนี้อาจแสดงให้เห็นว่าการใช้พื้นที่และเวลาบนสื่อดิจิทัลทำให้เกิดการย่นย่อของเวลาและระยะทางและทำให้คนที่อยู่ในส่วนต่าง ๆ ของโลกสามารถเข้ามาร่วมกิจกรรมและสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ร่วมกันได้แบบเรียลไทม์¹⁰



ภาพที่ 20 The Cubinator Project

ภาพจาก <http://www.munthee.com/tag/new-york/>



¹⁰จุดประสงค์ของ The Cubinator Project คือ ต้องการพิจารณาเกี่ยวกับการรับรู้ที่ถูกบิดเบือนในเรื่องของ Time/Space และการเปลี่ยนแปลงของความคิดเกี่ยวกับ “ที่ตั้ง” “ตัวตน” และ “ระยะทาง” ที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปจากการเป็น “พื้นที่และเวลาทางกายภาพ” ด้วยวิธีการต่าง ๆ จากศิลปะสื่อสมัยใหม่ ทั้งนี้เรามีจุดประสงค์ที่จะออกแบบผลงานที่เน้นการแสดงให้เห็นระดับขั้นของการบิดเบือนในเรื่องของเวลาและพื้นที่ซึ่งถูกผลิตโดยการใช้สื่อดิจิทัล ทั้งนี้ The Cubinator Project จะประกอบด้วยส่วนของภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ โดยในส่วนของภาคปฏิบัติจะแสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างเวลาและพื้นที่ที่ผู้ชมได้รับประสบการณ์เสมือนจริงขณะที่ใช้สื่อดิจิทัลมีเดียวกับเวลาและพื้นที่ที่แท้จริงในการผลิตชิ้นงานและมีปฏิสัมพันธ์ โปรดดู

<https://martaco.wordpress.com/2010/03/27/spacetime-perception-through-digital-media-the-cubinator-project/>

4.1.1 ศิลปะดิจิทัล (Digital art)

ศิลปะดิจิทัลจัดเป็นแขนงย่อยของศิลปะสมัยใหม่ (New Media Art) ศิลปะดิจิทัล คือ ศัพท์ทั่วไปสำหรับผลงานและวิธีสร้างงานศิลปะหลายแบบที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการ สร้างสรรค์หรือนำเสนอ ตั้งแต่ทศวรรษ 1970 เป็นต้นมา มีชื่อเรียกหลายแบบถูกใช้เพื่อบรรยายกระบวนการ การนี้ รวมทั้งคำว่า “ศิลปะจากคอมพิวเตอร์” และ “ศิลปะมัลติมีเดีย” ด้วย เทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยน กิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวาดภาพ การวาดรูป ประติมากรรมและศิลปะดนตรีหรือเพลงมาผสมผสานกับสื่อรูปแบบใหม่ๆ เช่นศิลปะจากอินเทอร์เน็ตหรือศิลปะจัดวางแนวดิจิทัล เป็นต้น และเมื่อศิลปะดิจิทัลได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในวิธีสร้างงานศิลป์ คำว่าศิลปะดิจิทัลจึงถูกนำมาใช้กับศิลปินที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์งานศิลปะและต่อมา ศิลปะดิจิทัลจึงได้ถูกขยายความและนำไปใช้กับ ศิลปะร่วมสมัยที่ใช้ดิจิทัลหรือมีการผลิตเป็นจำนวนมาก (Hartley,John.2012)



ภาพที่ 21 PascelDombis

ภาพจาก http://en.wikipedia.org/wiki/Pascal_Dombis

ตัวอย่างของศิลปินและผลงานของศิลปะดิจิทัล (Digital Art)

ปาสคาล ดุมบีส(Pascal Dombis¹¹) ชาวฝรั่งเศส เป็นศิลปินดิจิทัล ที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และอัลกอริทึม (Algorithms หรือกระบวนการแก้ปัญหาที่มีขั้นตอนที่ชัดเจน) ผลงานของ ปาสคาล โดดเด่นในเรื่องของการใช้หลักอัลกอริทึมที่เรียบง่าย แล้วใช้เทคนิคการทำซ้ำ ๆ ด้วยอุปกรณ์ดิจิทัลจนกระทั่งเกิดเป็นผลงานที่ไม่สามารถคาดเดารูปแบบได้ ดังนั้นผลงานของปาสคาลหลายๆ ชิ้นจึงเป็นสิ่งที่แม้แต่ตัวเขาเอง ก็ไม่รู้ล่วงหน้าเช่นเดียวกันว่าจะออกมาเช่นไร ปาสคาลได้ใช้หลักการนี้ในการสร้างผลงานที่มีการโต้ตอบกับผู้ชมจะสื่อความหมายถึงมุมมองของมนุษย์ที่มีต่อรูป



ภาพที่ 22 Post-Digital Mirror (2013)

ภาพจาก http://en.wikipedia.org/wiki/File:Pascal_Dombis_Post-Digital_Mirror_Noise_55th_Venice_Biennale_of_Art_2013.JPG

แบบของความไม่สมเหตุสมผลในตัวตนของเขาเหล่านั้น ปาสคาลเคยได้รับรางวัลกิตติมศักดิ์ในงาน Arts Electronica ปี 1993 และในปี 2013 และได้เข้าร่วมงานนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยครั้งที่ 55 ซึ่งจัดขึ้นที่กรุงเวนิส ประเทศอิตาลี ภายใต้ชื่อ the 55th Venice Biennale of Art ในแนวเรื่องของงาน คือ Noise ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือเรื่อง Immersion Into Noiseของ Joseph Nechvatalในครั้งนี้นี้ปาสคาล ได้แสดงผลงานที่มีชื่อว่า Post-Digital Mirror(2013) ซึ่งเป็นแผ่นเลนส์ขนาดใหญ่ที่มีการเคลื่อนไหวตามการเคลื่อนไหวของผู้ชม โดยการเคลื่อนไหวดังกล่าวจะทำให้เกิดรูปทรงหรือลายเส้นที่แปลกประหลาดและดูเหมือนมีชีวิต

¹¹ที่มา: http://en.wikipedia.org/wiki/Pascal_Dombis

ตัวอย่างของศิลปะป็นและผลงานของศิลปะเชิงโต้ตอบ (Interactive art)



ภาพที่ 23 Scott Snibbe และผลงาน Interactive Art

4.1.2 ศิลปะจากคอมพิวเตอร์ (Computer art)

ศิลปะจากคอมพิวเตอร์ (Computer art) คืองานศิลปะที่คอมพิวเตอร์มีบทบาทในการสร้างหรือแสดง โดยงานศิลปะนั้นอาจเป็นภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ ซีดีรอม ดีวีดีรอม วิดีโอเกม เว็บไซต์ ชุดคำสั่ง การแสดงหรือการจัดวางในแกลเลอรีและรวมถึงเทคโนโลยีดิจิทัลด้วย ดังนั้นเส้นแบ่งระหว่างงานศิลปะแบบดั้งเดิมและงานจากสื่อสมัยใหม่ที่สร้างโดยใช้คอมพิวเตอร์จึงไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน เช่น ศิลปินอาจผสมผสานภาพวาดแบบดั้งเดิมกับศิลปะอัลกอริทึม (ชุดคำสั่ง Algorithm art) และเทคนิคดิจิทัลอื่น ๆ ทั้งนี้ธรรมชาติของศิลปะจากคอมพิวเตอร์นั้นมีวิวัฒนาการตลอดเวลา เนื่องจากผลของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและซอฟต์แวร์ตลอดเวลาศิลปินชื่อดังในแนวนี้มีทั้ง James Faure Walker, Manfred Mohr, Ronald Davis, Joseph Nechvatal, Matthias Groebel, George Grie, Olga Kisseleva, John Lansdown, Perry Welman, and Jean-Pierre Hébert (Hartley, John. 2012)

4.1.3 เกมศิลปะ (Art game)

เกมศิลปะ (หรือ Art game) เป็นงานศิลปะสื่อซอฟต์แวร์ดิจิทัลเชิงโต้ตอบได้รูปแบบใหม่และเป็นเกมศิลปะซึ่งอยู่ในกลุ่มย่อยของวิดีโอเกมประเภทเกมซีเรียส (Serious video game) คำว่า “เกมศิลปะ” เริ่มใช้ทางวิชาการเป็นครั้งแรกในปี 2002 และใช้อธิบายถึงวิดีโอเกมอย่างหนึ่งที่ถูกออกแบบให้เน้นด้านศิลปะ หรือมีโครงสร้างที่จงใจสร้างปฏิริยาบางอย่างต่อคนดู เกมศิลปะเป็นเกมเชิงโต้ตอบได้ (Interactive) ซึ่งโดยปกติจะแข่งขันกับคอมพิวเตอร์ แข่งขันกับตัวเองหรือแข่งขันกับผู้เล่นคนอื่นและเป็นเจตนาทางศิลปะของศิลปินเพื่อให้เกิดการคิดต่อยอดในชิ้นงานนั้น ศิลปินจะ

ใช้ความพยายามอย่างมากในการทำให้เกมศิลปะมีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำใคร มีความโดดเด่น ในด้านความงาม ทางสุนทรียศาสตร์และความซับซ้อนในการออกแบบ

แนวความคิดนี้ได้ถูกนำไปขยายความต่อโดยผู้สร้างทฤษฎีศิลปะจนกลายเป็นกลุ่มของเกมประยุกต์ (Modded หรือ Modified gaming) โดยมีการประยุกต์เกมที่เดิมที่ไม่ใช่เกมศิลปะ (Non-art game) ให้มีกราฟิกที่โดดเด่นและมีการนำเสนอความเป็นศิลปะ ซึ่งแตกต่างจากการประยุกต์ที่มีเจตนาเปลี่ยนฉากที่เล่นหรือเปลี่ยนเรื่องเล่า ทั้งนี้เกมประยุกต์ที่สร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์ทางศิลปะอาจเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “ศิลปะวิดีโอเกม” (Video game art) ทั้งนี้เกมศิลปะมักถูกพิจารณาว่าเป็นการนำเสนอ วิดีโอเกม ในฐานะของงานศิลปะ

“ศิลปะวิดีโอเกม” โดยใจความหลักของนิยามทั้งหมดนี้ทำให้เกิดทางแยกระหว่าง “ศิลปะ” และ “วิดีโอเกม” และมักทำให้เกิดความสับสนระหว่างรูปแบบงานศิลปะที่ไม่มีการตอบโต้อย่าง “ศิลปะ วิดีโอเกม” และแนวความคิดเรื่องวิดีโอเกมในฐานะของงานศิลปะ (ซึ่งไม่คำนึงถึงเจตนาทางศิลปะ) ลักษณะสำคัญของเกมศิลปะที่สามารถเชื่อมโยงกับวิดีโอเกมได้นั้นคล้ายกับลักษณะร่วมที่ภาพยนตร์อาร์ตสามารถเชื่อมโยงได้กับภาพยนตร์ทั่วไปนั่นเอง

ตัวอย่างของศิลปะและเกมศิลปะ (Art Game)

ตัวอย่างศิลปะที่ออกแบบเกมศิลปะได้แก่ ลูคัสโปป (Lucus Pope¹²) เป็นชาวอเมริกันที่ใช้ชีวิต ส่วนใหญ่อยู่ในประเทศญี่ปุ่น ปัจจุบันทำงานให้กับบริษัทผลิตวิดีโอเกม Ratloop Inc และเป็นผู้นำในกลุ่ม นักพัฒนาเกมอิสระที่มีชื่อว่า 3909 LLC. ผลงานอื่น ๆ ของลูคัส เช่น Mightier, Intro thing และ Six Degrees of Sabotage เป็นต้น จากการที่ลูคัสต้องเดินทางไปมาบ่อยๆ ระหว่างสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่นทำให้เขาค้นพบกับระบบการตรวจคนเข้าเมืองและเกิดแรงบันดาลใจในการผลิตเกมศิลปะ (Art game) ที่มีชื่อว่า Paper's please (2013) ซึ่งเป็นเกมที่สมมติให้ผู้เล่นสวมบทบาทของเจ้าหน้าที่ตรวจคนเข้าเมืองของสหภาพโซเวียตซึ่งผู้เล่นจะถูกบังคับให้ต้องเลือกระหว่างจรรยาบรรณในหน้าที่กับสวัสดิภาพและความปลอดภัยของครอบครัวของตนเอง รวมถึงผู้อพยพที่ต้องการจะผ่านเข้าเมืองให้ได้

หากกล่าวถึงคำว่า เกมศิลปะ (Art game) บางครั้งอาจจะเกิดความสับสนกับคำว่า ศิลปะวิดีโอเกม (Game art) ในอดีตที่ผ่านมาได้มีการวิเคราะห์ถึงความแตกต่างระหว่างสองคำนี้ไว้ดังนี้

¹²ที่มา <http://en.wikipedia.org/wiki/Papers>,

จัสติน แมคเกอร์รอย (Justin McElroy, 2008) กล่าวว่า เกมศิลปะกับศิลปะวิดีโอเกม เหมือนกับความแตกต่างระหว่างรูปปั้นกับตึก ถึงแม้ว่าตึกหรือศิลปะวิดีโอเกมจะสามารถสร้างความพึงพอใจ ทางสุนทรียศาสตร์ แต่เกมศิลปะหรือรูปปั้นนั้นสามารถให้รูปทรงของมันก่อให้เกิดปฏิกิริยาบางอย่างได้

จิม มอนโรล (Jim Munroe, 2010) กล่าวว่า ขณะที่วิดีโอเกมอย่าง “เกมศิลปะ” กำลังเปลี่ยน ทิศทางไปสู่หมวดหมู่ของ “งานศิลปะชั้นสูง” (High arts) ตามกลุ่มศิลปะโดยทั่วไปแต่วิดีโอเกมแบบดั้งเดิมยังคงดำรงตำแหน่งรังกายทางวัฒนธรรมมาโดยตลอดหรือกล่าวได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของ “ศิลปะชั้นล่าง”

จะเห็นว่าความแตกต่างอย่างชัดเจนอย่างหนึ่งของทั้งสองคำนี้ คือ การโต้ตอบ (Interactivity) เนื่องจากในการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องมีการโต้ตอบ โดยในคำจำกัดความของเกมศิลปะ (Art game) จะมีแนวโน้มที่จะต้องมีการโต้ตอบเป็นองค์ประกอบ ในขณะที่ศิลปะวิดีโอเกม (Game art) จะมีการโต้ตอบหรือไม่ก็ได้ นอกจากนี้เรื่องของการแข่งขันหรือการบรรลุเป้าหมาย เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการเล่นเกมนั้น ดังนั้นนักวิจารณ์จำนวนมากจึงได้ผนวกเรื่องของการแข่งขันเอาไว้ในคำจำกัดความของคำว่าเกมศิลปะ ด้วย

ศาสตราจารย์จอห์น ชาร์ป (John Sharp, 2012) ได้ให้นิยามเอาไว้ว่า เกมศิลปะ เป็นสิ่งที่รู้กันว่ามีการรักษาคุณสมบัติที่เป็นองค์ประกอบของวิดีโอเกมไว้ เช่น กฎกติกา กลไกของเกม เป้าหมาย ฯลฯ ในรูปแบบของการแสดงออกเช่นเดียวกับสิ่งที่ศิลปินอื่น ๆ ใช้การวาดรูป สร้างภาพยนตร์หรืองานวรรณกรรม ดังนั้นจะเห็นว่าศิลปะวิดีโอเกม (Video game art) มีการใช้เกมแบบดั้งเดิมที่ไม่ใช่งานศิลปะ (Non-art) มาเป็นพื้นผ้าใบหรือสื่อศิลปะ ในขณะที่เกมศิลปะ (Art game) ใช้คุณสมบัติที่เป็นทางการของเกมมาเป็นสื่อศิลปะ

4.1.4 ซีเรียสเกม (Serious game)

เกมออกแบบลดทอนบรรทัดฐานจรรยาบรรณอยู่ในประเภทซีเรียสเกม (Serious game) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ชมได้เรียนรู้ขั้นตอนในการออกแบบลดทอนบรรทัดฐานจรรยาบรรณ รวมทั้งเกิดความรู้ ความเข้าใจโดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อกลางที่เป็น Media art และสังคมที่แวดล้อม การเลือกใช้ซีเรียสเกม (Serious game) เป็นสื่อกลางในครั้งนี้จึงมีแนวคิดในทฤษฎีเรื่อง Constructivism เป็นปรัชญาที่นำมา ประยุกต์ใช้ในการออกแบบเกม

ซีเรียสเกม (Serious game) กับความหมายโดยนัยของแนวคิด Constructivism

เปียเจต (Piaget, 1967) อ้างถึงใน Vygotsky, 1978) กล่าวว่า ทฤษฎี Constructivism คือ ทฤษฎีของการเรียนรู้ที่กล่าวว่า คนสามารถสร้างความเข้าใจได้ด้วยตนเองและสภาพแวดล้อมทางสังคม

วิดีโอเกมหรือในกรณีนี้หมายถึง ซีเรียสเกม (Serious game) จึงน่าจะสามารถเป็นสื่อกลางที่มีศักยภาพในการเชื่อมโยงผู้เล่นเข้ากับกิจกรรมที่มีนัยสำคัญในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของผู้เล่นเอง รวมถึงการเรียนรู้ผ่านการกระทำได้

จากที่ก่อนหน้านี้เกมถูกใช้เพื่อความบันเทิง เช่น เกม SimCity (Maxis, 1989) และเกม Oregon Trail (Minnesota Educational Computing Consortium, 1974) วิดีโอเกมได้ถูกนำมาใช้เพื่อเชื่อมโยง กระตุ้นและสอนผู้เรียนได้ทุกวัย ในขณะที่คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมีความก้าวหน้ามากขึ้นเรื่อยๆ เกมก็มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เช่นเดียวกัน วิดีโอเกมเริ่มมีความสมจริงมากขึ้น ซับซ้อนมากขึ้นมีความเกี่ยวข้องกับสังคมมากขึ้นและสามารถเข้าถึงได้หลายวิธีโดยผ่านอุปกรณ์และแพลตฟอร์ม(Platform) ต่าง ๆ (เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องเล่นวิดีโอเกมและอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่าง ๆ)

โลกเสมือนจริงและเกมออนไลน์เล่นตามบทบาท (เกม RPG) ที่ผู้เล่นสามารถเล่นด้วยกันได้ที่ละหลายๆ คนอย่างเช่น เกม World of Warcraftได้ทำให้เกิดชุมชนออนไลน์ที่มีผู้เล่นเข้ามาเกี่ยวข้องกันจำนวนมากและต้องมีการแข่งขันกันเพื่อผ่านเข้าสู่ “ระดับที่สูงขึ้น (level up)” (เช่น การย้ายไปสู่ระดับต่อไปที่มีความซับซ้อนขึ้นหรือมีความท้าทายมากขึ้น) เนื่องจากเกมประเภท MMOs หรือเกม RPG ที่มีผู้เล่นหลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกันโดยเสมือนว่าอยู่ในโลกเดียวกัน ได้มีการสร้างภาษาเฉพาะของตนเองมีโครงสร้างประชาคมของตนเองและมีพิธีกรรมทางสังคมที่ซับซ้อนเป็นแบบฉบับของตนเอง(Steinkuehler, 2004) เกมลักษณะนี้ได้ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับความเป็นผู้นำและการร่วมมือ

แนวโน้มที่เกิดขึ้นกับการเล่นเกมเพื่อความบันเทิงในช่วงที่ผ่านมาไม่นานมานี้ คือ การพัฒนาเกมที่เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) โดยสิ่งที่ต่างจากเกมประเภท MMOs ก็คือ เกมเหล่านี้สามารถเล่นได้ง่ายและสามารถเข้าถึงได้โดยผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ค เช่น Facebook เป็นต้น ผลที่เกิดขึ้นก็คือ เกมเหล่านี้สามารถดึงดูดผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นเกมแบบอื่น ๆ มาก่อนและเกมเหล่านี้ มักจะเน้นเรื่องของการรวบรวมและแลกเปลี่ยนวัตถุกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เช่นเดียวกับการเป็นสมาชิกของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มักมีการแลกเปลี่ยนหรือแชร์สิ่งต่าง ๆ ผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์ค

เป้าหมายของการใช้เกมเพื่อช่วยเป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนนั้นไม่ใช่สิ่งที่เพิ่งเกิดขึ้นมาใหม่ คำว่า ซีเรียสเกม (Serious game) นั้นในระยะแรกถูกใช้ขึ้นเพื่ออธิบายการใช้เกมกระดานและเกมไพ่สำหรับจุดประสงค์เพื่อการศึกษาแต่ไม่ใช่เพื่อความบันเทิง ต่อมาในช่วงปลายปี 1990 คำว่า Serious game ปรากฏขึ้นมาใหม่อีกครั้ง โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีของเกมเพื่อความบันเทิง ในการสร้างความท้าทายให้กับคนทั่วไปในแง่ของการศึกษา การเรียนรู้และการฝึกสอน รวมถึงในแง่ของสุขภาพและนโยบายสาธารณะต่าง ๆ ต่อมาในปี 2002 สถาบัน The Woodrow Wilson International Center for Scholars ได้ริเริ่มสร้างสรรค์ซีเรียสเกมออกมาเพื่อเป็นหนทางในการเชื่อมโยงอุตสาหกรรมวิดีโอเกมและองค์กรต่างเพื่อจัดการกับประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้อง

ในขณะที่ซีเรียสเกมสามารถพิจารณาให้เป็นที่ส่วนหนึ่งของคอมพิวเตอร์เกมหรือเกมเพื่อการศึกษา แต่การมุ่งเน้นในการใช้วิธีการและเทคโนโลยีต่าง ๆ ของวิดีโอเกมเพื่อความบันเทิงคือสิ่งที่แตกต่าง ไปจากค่านิยมดั้งเดิมของมัน ทั้งนี้ตามเทคนิคการแบ่งประเภทซีเรียสเกมของ Sawyer และ Smith (2008) จะพบว่า ซีเรียสเกมถูกนำมาใช้ในกิจกรรมหลายประเภท เช่น การศึกษาและการฝึกอบรม การเป็นเกมเพื่อสุขภาพ เกมเพื่อวิทยาศาสตร์และการวิจัย เกมเพื่อการโฆษณาและเกมเพื่อการทำงาน

หนึ่งในตัวอย่างซีเรียสเกมที่โด่งดังสำหรับใช้ในการศึกษาด้านสุขภาพและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคือ เกม Re-Mission (HopeLab, 2006) ซึ่งเป็นเกม 3D ในรูปแบบของบุคคลที่ 3 (Third Person) ที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นและให้การศึกษาแก่ผู้ป่วยโรคมะเร็งที่ยังเยาว์วัยให้ปฏิบัติตามวิธีการบำบัดโรคมะเร็งด้วยตนเอง (เช่น การกินยา (Oral Chemotherapy) โดยมีการออกแบบตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น (Avatar) ที่ชื่อว่า Roxxi ซึ่งเป็นหุ่นยนต์เลียนแบบสาวน้อยตัวเล็ก ๆ ที่เข้าไปในร่างกายของมนุษย์ เพื่อทำภารกิจในการต่อสู้กับเซลล์มะเร็ง ปกป้องเซลล์ที่ดีและบำบัดอาการข้างเคียงต่าง ๆ ทั้งนี้ จากการวิจัยของคลินิกพบว่าผู้ป่วยที่เล่นเกมมีการพัฒนาตนเองโดยการปฏิบัติตามวิธีการบำบัดโรคมะเร็งด้วยตนเองมากขึ้น และมีความรู้เกี่ยวกับโรคมะเร็งมากขึ้น (Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock, 2008; Cannon-Bowers et al., this volume.)

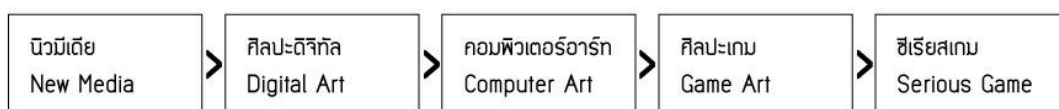
นอกจากนี้สำหรับการศึกษาดั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษา โลกเสมือนจริงและวิดีโอเกม ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยเฉพาะเพื่อให้ความรู้แก่ผู้เรียนในเรื่องราวต่าง ๆ (เช่น ฟิสิกส์ วิศวกรรม การศึกษาเกี่ยวกับดวงจันทร์ ระบบนิเวศของชีวิตในป่า อิทธิพลและความรับผิดชอบของสังคม ฯลฯ) ทั้งในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ

ในแง่ของความบันเทิงและการศึกษา วิดีโอเกมเป็นสื่อที่ซับซ้อนที่สามารถนำมาใช้ในการเชื่อมโยง ผู้เรียนเข้ากับประสบการณ์ เป็นสื่อที่สามารถสร้างบริบทเพื่อการต่อสู้และตั้งคำถาม สามารถดึงผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการแก้ปัญหาและให้ผลป้อนกลับ(Feedback) หรือผลสะท้อนกลับ เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แต่อย่างไรก็ตามผู้สอน นักวิจัยและนักออกแบบจำเป็นต้องร่วมมือกันเพื่อค้นหาวิธีที่ดีที่สุดในการให้นิยามการออกแบบ การสร้างกรอบความคิดและการวัดผล การเรียนรู้ เพื่อทำให้สื่อการสอนนี้มีศักยภาพมากที่สุด

ทั้งนี้ นักทฤษฎีแนวคิดทางการศึกษาด้วยตนเอง (A Constructivist Lens) มองว่าการเรียนรู้ของ แต่ละบุคคลจะเริ่มต้นจากความต้องการในการหาเหตุผลของสรรพสิ่งในโลกและการพัฒนาความเข้าใจที่สามารถทำให้บุคคลเหล่านั้นก้าวไปข้างหน้าในทิศทางที่สัมพันธ์กับเป้าหมายของตนและที่สำคัญที่สุดคือ สิ่งที่ได้เรียนรู้จะกลายเป็นแรงผลักดันภายในให้ไปสู่เป้าหมาย ซึ่งเป็นเป้าหมายของผู้เรียนเองและแรงผลักดันนี้จะเป็สิ่งทีกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และการแก้ปัญหา

ดังนั้นเกมออกแบบลวดลายบนรถบัส ในฐานะของซีเรียสเกม (Serious game) จึงมีนัยยะของทฤษฎี Constructivism ดังที่ ซาเวอริรี และ ดัฟฟี (Savery and Duffy, 1996) เคยกล่าวถึงหลักการ 3 ข้อที่ให้ภาพรวมเกี่ยวกับหลักการสำคัญของมุมมองทางทฤษฎีของ Constructivist เอาไว้ได้แก่

- 1). ความเข้าใจเกิดจากปฏิสัมพันธ์ของเราเองที่มีต่อสิ่งแวดล้อม
- 2). ความขัดแย้งในกระบวนการคิดหรือความงุนงงจะเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้และการกำหนดองค์ประกอบและธรรมชาติของสิ่งที่เรียน
- 3). ความรู้จะค่อยๆพัฒนาผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและผ่านวิวัฒนาการของความเข้าใจของแต่ละบุคคลที่ค่อยๆ งอกงามขึ้นมา



ภาพที่ 24 แสดงลำดับหัวข้อศิลปะยุคดิจิทัล-นิวมีเดีย

โจฮาน เฮซิงกา (Johan Huizinga, 1938) ได้นิยามคำว่า “เล่น” และ “การเล่นเกม” ว่า “เล่น” คือ กิจกรรมที่สมัครใจหรือการกระทำที่อยู่ภายในขอบเขตของเวลาและสถานที่ที่กำหนดไว้ อย่างแน่นอนตามกฎเกณฑ์ที่ยอมรับได้อย่างอิสระแต่มีผลผูกพันอย่างไม่มีเงื่อนไขการมีเป้าหมาย

บางอย่างในตัวเอง ที่มาพร้อมกับความรู้สึกของความตึงเครียด สนุกและการตระหนักว่าสิ่งนั้นมัน “แตกต่าง” จาก “ชีวิตปกติ”

4.2 กลไกของเกม (Game mechanics)

กลไกของเกมคือปัจจัยสำคัญในการออกแบบมีโอกาสมากมายในการพัฒนาความคิดที่มีอยู่มาปรับใช้กับกลไกของเกมซึ่งอาจจะเป็นการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในวิธีที่แตกต่างกัน หรือแม้แตพัฒนาส่วนใดส่วนหนึ่งของเกมเพียงอย่างเดียว แต่ต้องพึงระลึกไว้ว่ากลไกของเกมจะส่งผลกระทบต่อโดยตรงกับประสบการณ์ในการเล่นของผู้เล่น ซึ่งบางทีอาจจะมากกว่าปัจจัยอื่น ๆ ทั้งนี้เกมที่มีการออกแบบไม่ดีหรือมีกลไกที่ซับซ้อนเกินไปมักมีแนวโน้มที่จะไม่ประสบความสำเร็จ

จิมทอมป์สัน และคณะ (Jim Thompson et al., 2007: 13) ได้กล่าวถึงกลไกและกฎของเกมไว้ว่า “กฎ” หรือสิ่งที่นักออกแบบเกมเรียกว่า “กลไกของเกม” คือ ที่มาของการเล่น เกม (Game Play) และการสร้างระบบให้เกมดำเนินไป เช่น การโยนลูกเต๋าในเกมบันไดงู (Snakes and Ladders) ซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์และการกำหนดระยะเวลาของการเดินแต่ไม่ตายตัว ในขณะที่การใช้หมากเดินข้ามคู่ต่อสู้ในเกมหมากรุกคือการทำให้หมากของคู่ต่อสู้ต้องออกจากเกม ทั้งนี้เกมส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยชุดของกลไกที่สัมพันธ์และสอดคล้องกัน จึงพอสรุปลักษณะที่สำคัญของระบบกลไกของเกมไว้ดังนี้ คือ

- 1). โชค (Luck) คือโอกาสที่ไม่ตายตัว เป็นผลลัพธ์ที่ผู้เล่นไม่สามารถควบคุมได้ มักจะอยู่ในรูปของการโยนลูกเต๋าหรือการจับไพ่
- 2). กลยุทธ์ (Strategy) คือความสามารถของผู้เล่นในการวางแผนหรือเคลื่อนไหวในเกม
จะเป็นตัวกำหนดผลลัพธ์ออกมา
- 3). ชั้นเชิง (Diplomatic) คือการมีปฏิสัมพันธ์กันของผู้เล่น เช่น ผู้เล่นมีการร่วมมือกัน
หรือไม่หรือ ณ จุดใดที่ผู้เล่นจะหยุดร่วมมือกันและหันมาทำเพื่อประโยชน์ของตัวเอง
- 4). การบริหารทรัพยากร (Resource management) คือการให้ผู้เล่นวางแผนการใช้
ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เหมาะสมเพื่อบรรลุเป้าหมายหรือชัยชนะ เช่น ถ้าใช้ทรัพยากรมากไปอาจจะทำให้ไม่สามารถเล่นต่อไปได้หรือการกักตุนเอาไว้ยาวนานเกินไปก็อาจจะทำให้เสียโอกาสได้

5). การควบคุมอาณาเขต (Territory control) ในเกมแบบนี้ การควบคุมพื้นที่มักจะเป็นสิ่งสำคัญ ผู้เล่นควรจะมีการป้องกันและพัฒนาพื้นที่ของผู้เล่น ในขณะเดียวกันก็ต้องพยายามหาทางปิดกั้นโอกาสของฝ่ายตรงข้ามไม่ให้ทำแบบเดียวกัน

6). เป้าหมายและรางวัล(Goal) เช่น เป้าหมายของตนเอง คู่แข่ง การฝึกทักษะ เป้าหมายเล่นเพื่อความสนุกสนานหรือเล่นฆ่าเวลา ซึ่งเป้าหมายในลักษณะนี้มักจะพบกับการออกแบบเกมสมัยใหม่ ในรูปแบบมือถือหรือแอปพลิเคชัน (Application)

การออกแบบ Interface (Interface design)

การออกแบบ User interface สำหรับวิดีโอเกม: ทฤษฎี Diegesis

ขั้นตอนที่ทำทนายขั้นตอนหนึ่งในการพัฒนาเกมคือ การออกแบบ Interface หรือส่วนต่อประสาน กับผู้ใช้งานเนื่องจากในเกมหนึ่งๆจะมีข้อมูลมากมายที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้เล่น แต่ที่พื้นที่สำหรับสื่อสารกลับมีเพียงแค่นำหน้าจอเล็ก ๆ เท่านั้น ดังนั้นถ้า interface ออกแบบไม่ดี อาจทำให้ความคิดรวบยอดของเกมถูกลดทอนความสำคัญหรือถูกมองข้ามไปและส่งผลให้ผู้เล่นไม่ได้รับประสบการณ์ที่น่าประทับใจเหมือนดังที่หวังไว้

การออกแบบ User Interface ในวิดีโอเกม แตกต่างจากการออกแบบ User Interface อื่น ๆ เนื่องจาก User Interface ในวิดีโอเกมจะมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่เป็นแนว Fiction หรือแนวนิยายและวรรณกรรมด้วย ทั้งนี้ Fiction จะเกี่ยวข้องกับตัวแทนในโลกเสมือนจริง (Avatar) ของผู้เล่น โดยผู้เล่นจะกลายเป็นส่วนที่มองไม่เห็นแต่ว่าเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งคล้ายคลึงกับการ เป็นผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในนิยายหรือภาพยนตร์นั่นเอง ความเป็น Fiction อาจเกี่ยวข้องกับ User Interface โดยตรงหรือบางส่วนหรืออาจจะไม่เกี่ยวข้องเลยก็ได้

มีทฤษฎีอยู่หลายทฤษฎีที่ผู้ออกแบบเกมสามารถนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์ User Interface และช่วย ในการแยกแยะตัวเลือกที่เหมาะสมที่สุด แต่ทฤษฎีหนึ่งที่จะกล่าวถึงในที่นี้คือ ทฤษฎี Diegesisซึ่งนำเสนอโดย เरिकเฟเกอร์ฮอลท์(Erik Fagerholt) และแมกนัสลอเรนซ์สัน(Magnus Lorentzon) ในฐานะของทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ User Interface ที่ทำให้ผู้เล่นเกมมีความรู้สึก ร่วมไปกับเกมมากขึ้น ทฤษฎี Diegesisดัดแปลงมาจากทฤษฎีที่ใช้สำหรับงานวรรณกรรม ภาพยนตร์และการละคร เนื่องจากทฤษฎี Diegesisเป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยเรื่องราวถูกสร้างขึ้น ดังนั้นจึงสามารถนำมาปรับใช้กับเกมได้ในฐานะที่เกมก็เป็นสิ่งหนึ่งที่มีเรื่องราวของมันเช่นกัน

มีแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีนี้มีอยู่ 2 แนวคิด ได้แก่ การเล่าเรื่อง (Narrative) และผนังที่สี่ (the fourth wall) โดย ผนังที่สี่ (the fourth wall) เป็นแนวคิดที่สมมติว่าตัวละครกำลังใช้

ชีวิตตามปกติในห้องที่มีผนังสี่ด้าน แล้วมีผู้ชมมองมาจากด้านใดด้านหนึ่งเป็นด้านที่สี่ ซึ่งก็คือ ด้านหน้าเวทีนั่นเอง

การเล่าเรื่อง (Narrative)

การเล่าเรื่อง คือ การถ่ายทอดการกระทำหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะ เจาะจงหรือกล่าวง่าย ๆ คือ เรื่องราวที่ผู้ออกแบบเกมต้องการจะถ่ายทอดนั่นเอง อาทิ เกม Tetris ซึ่งเป็นเรื่องราวของวัตถุที่เป็นบล็อกที่ตกมาจากฟ้าและจำเป็นต้องบังคับให้ตกลงมาบนบริเวณที่ถูกต้องหรือเกม Machinarium ซึ่งเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการเดินทางผ่านดินแดนที่แปลกประหลาดและองค์ประกอบบางส่วนของเกมอาจไม่จัดเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง เช่น เมนูเกม และ HUD (Head-up-display) หรือที่เรียกอีกอย่างว่า Status bar ที่แสดงข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่น เนื่องจากตัวละครในเกมไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังกล่าวนี้ แต่ถึงกระนั้นก็ไม่ได้หมายความว่าองค์ประกอบเหล่านี้ ไม่สามารถสนับสนุนการเล่าเรื่องได้ เช่น เกมที่เกี่ยวกับอนาคต อาจจะมีองค์ประกอบของ Graphical User Interface (GUI) ที่เป็นแบบฉบับตนเอง เช่น มีบรรยากาศเหมือนอยู่ในโลกอนาคต เป็นต้น

ผนังที่สี่ (The fourth wall)

ผนังที่สี่คือกำแพงจินตนาการที่แบ่งแยกระหว่างผู้เล่นและโลกในเกมถ้าต้องการให้ผู้เล่นรู้สึก เหมือนตัวเองถูกดึงดูเข้าไปอยู่ในโลกของเกม ผู้เล่นจำเป็นต้องข้ามผ่านผนังที่สี่นี้ไปให้ได้ และสิ่งที่จะทำให้ผู้เล่นก้าวข้ามโลกแห่งความจริงไปสู่โลกในเกมได้อย่างง่ายดายนั่นขึ้นอยู่กับการออกแบบ Interface ที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลไปยังผู้เล่นได้นั่นเอง

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงวิธีที่เกมสามารถทำให้ผู้เล่นข้ามผ่านผนังที่สี่ไปได้ เช่น การโพสต์ผล คะแนนของการเล่นเกมครั้งล่าสุดลงบน Facebook เป็นต้น (D.S.Cohen.2010)

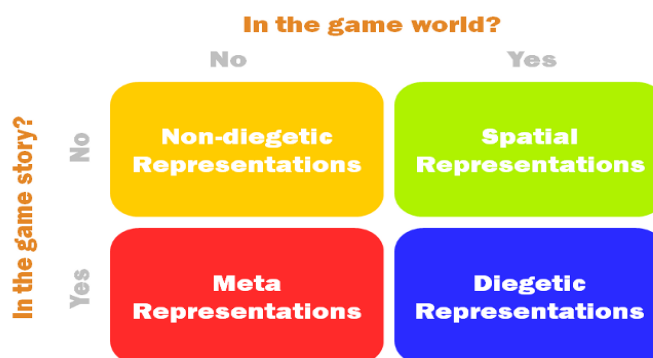
องค์ประกอบของ Interface

นักพัฒนาเกมอาจจะตั้งคำถามตัวเอง 2 คำถามเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของ Interface ได้ดังนี้

- องค์ประกอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวของเกมใช่หรือไม่ (หรือเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง (the Narrative) หรือไม่)

- องค์ประกอบนี้เป็นส่วนหนึ่งของวัตถุบนพื้นที่ในเกมใช่หรือไม่ (หรืออยู่เบื้องหลังผนังที่สี่ (the fourth wall) หรือไม่)

จากคำตอบทั้งสองข้อทำให้สามารถแบ่งองค์ประกอบของเกมออกเป็น 4 แบบ ได้แก่ Diegetic, Non-diegetic, Spatial และ Meta



ภาพที่ 25 ภาพแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำถามทั้ง 2 ข้อและรูปแบบขององค์ประกอบเกม

องค์ประกอบแบบ Diegetic (User Interface ที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนอยู่ในโลกของเกม)

องค์ประกอบแบบ Diegetic จะให้ข้อมูลแก่ผู้เล่นเป็นนัยๆ โดยไม่ทำให้บรรยากาศการเล่าเรื่อง ในโลกของเกมหายไป ข้อมูลที่บอกเป็นนัยๆ นี้คือสิ่งที่ตัวตนจำลองของผู้เล่น (Avatar) และตัวละครตัวอื่น ๆ ในเกมจำเป็นต้องคำนึงถึงและสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับมันได้ องค์ประกอบแบบ Diegetic นี้จะทำให้ผู้เล่น รู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในโลกของเกมและรู้สึกเหมือนตัวเองอยู่ในฉากนั้นจริงๆ

ตัวอย่างเช่น เกม Far Cry 2 มีการออกแบบ User Interface เพื่อพยายามจะสร้างความรู้สึกของผู้เล่นให้เสมือนกับการเข้าไปอยู่ในโลกของเกม โดยใช้รูปแบบของ Diegetic อย่างมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และไม่มี HUD หรือการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในเกมจำนวนมากเกินไป ทำให้ผู้เล่นสามารถรับข้อมูลได้โดยไม่ต้องไปค้นหาจากองค์ประกอบในส่วนอื่นของเกม และไม่มีวัตถุอื่นมาบดบังฉากที่สมจริง

แม้ว่า Diegetic เหมาะสำหรับการทำให้ผู้เล่นรู้สึกกลมกลืนเหมือนอยู่ในโลกของเกม แต่ถ้าไม่ได้ ใช้อย่างถูกต้องก็สามารถทำให้เกิดผลในทางตรงกันข้ามได้ ตัวอย่างเช่น เกมผจญภัยที่ชื่อว่า Grim Fandango ในเกมนี้ผู้เล่นจะถูกบังคับให้ค้นหาเครื่องมือทุนแรงที่มีอยู่ในคลังของตนได้ที่ละชั้นกระบวนกรที่น่ารำคาญนี้ทำให้อารมณ์ร่วมของผู้เล่นหยุดชะงักและผลักดันผู้เล่นให้กลับสู่โลกแห่งความจริงในที่สุด

องค์ประกอบของ Non-Diegetic (User Interface ที่ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกลักษณะเหมือนอยู่ในโลกของเกม)

การใช้ Heads-up display หรือ HUD ในการเล่นเกมทำให้ผู้เล่นรู้สึกสะดวกสบายมาก ๆ โดยระบบนี้จะให้ข้อมูลสำคัญกับผู้เล่นในลักษณะง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ถ้าใช้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ ผู้เล่นอาจจะไม่รู้ด้วยซ้ำว่ามี HUD อยู่ในเกมนั้น

ในบางเกม เช่น เกม Gears of War มีเครื่องมือเพียงน้อยชิ้นบน HUD ในขณะที่เกมอื่น ๆ เช่น เกม World of Warcraft มีเครื่องมือต่าง ๆ บน HUD ไว้อย่างมากมาย

องค์ประกอบ Spatial (User interface ที่มีองค์ประกอบเชิงพื้นที่)

Spatial คือ องค์ประกอบที่สามารถมองเห็นได้บนพื้นที่ของการเล่นเกม แต่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งในของ เรื่องราวเกมนั้นและตัวละครในเกมเองก็ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึง Spatial เช่นกัน ตัวอย่างเช่น แสงออราหรือรัศมีที่ฉายลงมารอบ ๆ ตัวละครในเกมกลยุทธ์แบบ Real time แสงเหล่านี้ถูกใช้สำหรับการให้ข้อมูลพิเศษสำหรับองค์ประกอบอื่นในโลกของเกมแม้ว่าข้อมูลนั้นจะไม่ใช่ส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องก็ตาม ดังนั้นการมีข้อมูลอยู่บนพื้นที่ที่ผู้เล่นพึงความสนใจอยู่จะเป็นการช่วยลดความรกรุงรังหรือความกระจัดกระจายของ HUD

องค์ประกอบ Meta (User Interface ที่เป็นเอฟเฟคสำหรับใช้ในการเล่าเรื่อง)

Meta คือองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง แต่ไม่ใช่ส่วนที่อยู่ในโลกของเกม ผลที่เกิดขึ้นจาก Meta จะถูกตีความได้จากหน้าจอ เช่น กระจกแตกหรือเลือดที่สาดกระเด็น ซึ่งเป็นเอฟเฟคที่มีปฏิสัมพันธ์กับผนังที่สี่ (the fourth wall) ที่พบเห็นได้บ่อยที่สุด

องค์ประกอบเหล่านี้มีจุดประสงค์เพื่อดึงผู้เล่นเข้าสู่ความสมจริงของเกมโดยการประยุกต์ตัวช่วย ต่าง ๆ บนหน้าจอให้ดูราวกับว่าเกมได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นจริงๆและตัวอย่างที่จะกล่าวถึงในที่นี้คือภาพเลือดสาดกระเด็นที่อยู่บนจอภาพของเกม Killzone2 ทั้งนี้ต้องพึงตระหนักว่า องค์ประกอบของ Interface สามารถส่งผลกระทบต่อในแง่ของการลดทัศนวิสัยในเกมได้ (Ferrari,Debora&Traini,Luca.2011)

4.3 หลักสุนทรียศาสตร์ในศิลปะดิจิทัล ศิลปะสื่อสมัยใหม่ (Digital art, New media art)

พอลฟิชวิก(Paul Fishwick) ได้นิยามความหมายของ สุนทรียศาสตร์การประมวลผล (Aesthetic computing) ว่าเป็น “การประยุกต์ใช้ของทฤษฎีและการปฏิบัติทางศิลปะกับการประมวลผล” ฟิชวิก ได้เปรียบเทียบสุนทรียศาสตร์ของการประมวลผลว่าเป็นเสมือนการทำงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์หรือเรียกอีกอย่างว่า Digital art ที่มีวัตถุประสงค์ในการแสดงออกและการ

สร้างสรรค์ โดยจะเน้นในการพิจารณาความหมายของ Digital art ในแง่ของการสะท้อนความสุนทรีย์และเทคโนโลยีเกี่ยวกับดิจิทัลและการออกแบบ โดยการศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์การประมวลผลจะเริ่มต้นจาก 2 ประเด็นคือ

- จากภายใน หมายถึง รหัส (Code)
- “จากภายนอก” หมายถึง ส่วนที่ต่อประสานกับผู้ใช้งาน (Interface)

เมื่อมองในแง่ของ Code อาจบอกได้ว่านั่นคือ สุนทรีย์วัตถุ (Aesthetic object) ในขณะที่สุนทรียศาสตร์การประมวลผล (Aesthetic Computing) จะหมายถึงการศึกษาหลักการที่ทำให้โปรแกรม คอมพิวเตอร์ออกมาในรูปแบบของศิลปะ ทั้งนี้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถเป็นสิ่งที่ดูสวยงามสื่อ ความหมายได้และเป็นพื้นที่ของการแสดงออกสำหรับศิลปินได้เช่นเดียวกับ ดินเหนียวหรือสีน้ำมันบนผืนผ้าใบ

เนื่องจากผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทั่ว ๆ ไปจะไม่ได้เห็น Code ในการเขียนโปรแกรม พวกเขาจึงไม่มีโอกาสชื่นชมความงามในระดับนั้น แต่สิ่งที่ผู้ใช้เห็นและมีปฏิสัมพันธ์ด้วยก็คือ Interface นั่นเอง ซึ่งเป็นส่วนที่ผู้ใช้โปรแกรมมีการโต้ตอบโดยตรงในขณะที่ใช้งาน ไม่ว่าจะเขาจะมองเห็นคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์บน Interface นั้น ๆ หรือไม่ก็ตาม

สิ่งที่ศิลปินแสดงออก (What artists show)

กล่าวได้ว่าสิ่งที่ศิลปินแสดงออกมากคือ “งานศิลปะ” และสำหรับเป้าหมายการสร้างงานศิลปะ ในแนวศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Relational art) คือ การกระตุ้นให้เกิดการโต้ตอบหรือการมีปฏิสัมพันธ์ให้มากที่สุด ทั้งนี้เพราะอยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่ว่า การปฏิสัมพันธ์หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้และต่อยอดทางความคิด ดังนั้นศิลปินอาจจะต้องพยายามเปิดพื้นที่สำหรับผู้ชมให้มีการแสดงความคิดเห็นได้มากๆ และถ้าอยากเห็นผลลัพธ์ที่หลากหลาย ศิลปินต้องออกแบบชิ้นงานให้เปิดกว้างมอง ได้หลายมุมมอง ในทางตรงกันข้ามถ้าชิ้นงานมีการชี้นำมากเกินไปก็มีแนวโน้มที่ผู้ชมจะตีความไปในแนวเดียวกันหมด ดังนั้นองค์ประกอบนี้จึงเป็นโจทย์ที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับศิลปิน ในการที่จะหาส่วนผสมที่ลงตัวเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ในรูปแบบที่ต้องการ

ขอบเขตของความคิดส่วนบุคคล (The boundaries of individual subjectivity)

ในที่นี้อาจเกี่ยวกับความเป็นตัวตนของ “ศิลปิน” การถูกครอบงำด้วยอุดมคติบางอย่างอย่างแรงกล้าอาจจะทำให้ศิลปินมีบุคลิกสันโดษหรือบางรายอาจจะมีแนวคิดที่ต่อต้านกฎระเบียบแบบแผนบางอย่างของสังคม แต่ถ้ามองในมุมตรงกันข้ามสาเหตุที่ศิลปินมีลักษณะเช่นนั้น ก็เกิดจากสภาพแวดล้อมที่หล่อหลอมเขามานั้นเอง อาจจะกล่าวได้ว่า ศิลปินที่คิดว่าตนเองต่อต้าน

สังคมนั้น ไม่ว่าจะอย่างไรศิลปินก็หลีกเลี่ยงหนีความเป็นสังคมไม่พ้นอยู่ดี เพราะมันคือสิ่งที่เป็นเข้าหลอมของประสบการณ์ แนวคิดและทัศนคติ

ดังนั้น ถ้าหากจะเป็นศิลปินที่ผลิตงานประเภท ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Relational art) ควรจะต้องมี พื้นฐานในการเปิดกว้างและยอมรับความเห็นต่าง ๆ จากสังคม

สรุปเนื้อหาทางวรรณกรรมในบทที่ 4 ว่าด้วย ศิลปะนิวมมีเดีย เกมและสุนทรียศาสตร์

เป็นการสรุปเพื่อต่อยอดประเด็นที่สำคัญต่อการพัฒนาการออกแบบกลไกเกม ในบทต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยขอยกกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญ 3 กลุ่ม จากบทที่ 2 และ 3 มาเปรียบเทียบกับเนื้อหาในบทที่ 4 เพื่อให้ เห็นถึงความต่อเนื่องของการพัฒนางานสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ โดยสรุปออกมาในรูปแบบของตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 10 ตารางสรุปความต่อเนื่องของการพัฒนางานสร้างสรรค์

| องค์ประกอบหลัก | แนวคิด บทที่ 2 (สังคมศาสตร์) | วิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ บทที่ 3 | แนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะ / เกม และสุนทรียศาสตร์ บทที่ 4 | ภายในเกม บทที่ 5 |
|--|------------------------------|---|--|---|
| ผู้ประกอบการ ธุรกิจ รถบัส ทัศนอาจร | วัฒนธรรม ประชาชนิยม | ประเด็นเรื่องความนิยมของ ลวดลาย และกระบวนติดต่อหา แบบมาสื่อสาร กับช่างพิมพ์ ซึ่ง ล้วนแล้วมาจากสื่อสมัยนิยม | ศึกษาเรื่อง 1. ออกแบบส่วนโต้ตอบ ผู้ใช้ (Interface Design) 2. การออกแบบ Icon- Menu ส่วนการเข้าถึง องค์ประกอบการใช้งาน แต่ละส่วน 3. ออกแบบในส่วน Window รองรับ องค์ประกอบการใช้ | ตัวเลือกในเกม : ตัวการ์ตูน คาแรคเตอร์ ต่าง ๆ |
| | อัตลักษณ์ | องค์ประกอบของตัวลายรถ ทั้งหมด ล้วนแล้วแต่สื่อถึงการ แสดงออกในเรื่องอัตลักษณ์ ทั้งสิ้น | งานแต่ละส่วนซึ่งจะ สัมพันธ์กันกับส่วน Icon- Menu 4. การคัดเลือก องค์ประกอบ | ตัวเลือกในเกม : ตัวหนังสือบ่ง บอกถึงตรา สัญลักษณ์ชื่อ เจ้าของกิจการ |
| | รสนิยม | เครื่องประดับตกแต่งที่เกินความ จำเป็นของตัวรถ สะท้อนให้เห็น ถึงรสนิยม | | อุปกรณ์เสริม แต่ง เช่นไฟ ประดับ ส่องสว่าง/ตัว ตุ๊กตามิซึลิน / สติ๊กเกอร์ |

| องค์ประกอบหลัก | แนวคิด บทที่ 2 (สังคมศาสตร์) | วิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ บทที่ 3 | แนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะ / เกม และสุนทรียศาสตร์ บทที่ 4 | ภายในเกม บทที่ 5 |
|-------------------|------------------------------------|---|---|---|
| | วัฒนธรรมทาง สายตา | องค์ประกอบที่ซ่อน อยู่ในแต่ ละลาย ที่มาประกอบกัน ล้วนมี ความสัมพันธ์ กับความหมายที่ซ่อนลงไปผ่าน ลวดลายงานออกแบบ | การตกแต่ง เช่น คาแรคเตอร์ การ์ตูนตลอดจนลวดลาย กราฟิกและอุปกรณ์เสริม แต่ง | ลวดลาย ประกอบ คาแรคเตอร์ |
| ช่างพื้นที่ | วัฒนธรรม ประชานิยม | อธิบายมิติความเป็นมาทาง ความคิด การ ผักผ่อนทักษะ ตลอดจนทัศนคติที่มี ต่องานด้านนี้ | งานออกแบบ Score ระดับ การให้คะแนนในเกม และงานออกแบบตัวละคร | วัดผลเรื่อง จุดเด่น (Dominance) |
| | อัตลักษณ์ | ช่างพื้นที่ แบ่งการ รับงาน ออกเป็น 2 ประเภท หลักๆ สำหรับใช้ในการ วิเคราะห์แนวคิดนี้ คือ ช่างรับ งาน เดี่ยว กับช่างที่รับงานผ่านกลุ่ม | | วัดผลเรื่อง กลมกลืน (Harmony) |
| | รสนิยม และ วัฒนธรรมทาง สายตา | คุณค่าทางศิลปะ ถูกเปรียบเทียบ ได้ 3ปัจจัยทางคุณค่าทางศิลปะ ได้แก่ ความอิสระ/ความเป็นตัวตนและ ความคิดสร้างสรรค์ | | วัดผลเรื่องจุด (Point) สมดุล (Balance) |
| ผู้ใช้บริการรายปี | วัฒนธรรม ประชานิยม | ทัศนคติ มุมมองที่มีต่อสถานที่ ท่องเที่ยวยอดนิยม | งานออกแบบ 2 ส่วน 1.สถานที่จัดแสดงงาน ออกแบบลายรถ 2. งาน ออกแบบ Video ระดับ วิจารณ์ลายรถ | สถานที่จัด แสดง ลายรถที่ User ออกแบบ |
| | อัตลักษณ์ | ทัศนคติ มุมมอง ของผู้ใช้บริการ ต่อ การเลือกรถให้ตรงกับองค์กร | | |

| องค์ประกอบหลัก | แนวคิด บทที่ 2 (สังคมศาสตร์) | วิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ บทที่ 3 | แนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะ / เกม และสุนทรียศาสตร์ บทที่ 4 | ภายในเกม บทที่ 5 |
|----------------|-----------------------------------|--------------------------------------|--|------------------------|
| | รสนิยมและ วัฒนธรรมทาง สายตา | ทัศนคติ ความเชื่อ ที่มีต่อ ลวดลาย | | Video วิจารณ์ ลายรด |

จากตารางที่ 10 เป็นการอธิบายความต่อเนื่องของกระบวนการวิจัยที่ให้เห็นถึงกรอบความเข้าใจในแต่ละ บทถึงการพัฒนาทั้งกรอบความคิด แรงบันดาลใจ (วัฒนธรรมการผลิตลายรดบัวแดง) ผู้รอบทฤษฎีทาง สังคมศาสตร์ ผ่านมุมมองแนวคิดกลุ่มผู้มีบทบาท 3 กลุ่ม (กลุ่มเจ้าของรถบัส, กลุ่มช่างพื้นที่และกลุ่ม ผู้ใช้บริการ) นำมาสรุปผ่านแนวคิดหลักการออกแบบเกมศิลปะนิวมีเดีย สรุปได้ตามตารางที่ 11

ตารางที่ 11 ตารางสรุปบทบาทที่สำคัญ ที่มีต่อกลไกของเกม

| แบ่งกลุ่มจากการวิเคราะห์งาน สัมภาษณ์ | บทบาทในเกมศิลปะ | พื้นที่ในเกมศิลปะ |
|--|--|--|
| เจ้าของกิจการประกอบธุรกิจรถบัสทัศนจร (Owner) | ผู้เล่น (User, Player) | ส่วนได้ตอบของเกม (User Interface) / ตัวรถบัส (Bus Canvas) / เครื่องมือการตกแต่ง |
| ศิลปินหรือช่างพื้นที่ลวดลาย ตกแต่งข้างรถบัส (Painter) | เกณฑ์การตัดสินระดับของเกม (Game- Level) /ผู้สอนติวเตอร์ | เครื่องมือการวัดผล ค่าคะแนน/ ในส่วนการเพิ่ม ทักษะ |
| ผู้ให้บริการรถบัสนำเที่ยว (Audience) | ผู้ประเมินในเกม/พฤติกรรมของ นักท่องเที่ยว | พื้นที่ทางภาพเคลื่อนไหว (Video) / สถานที่จัดแสดงรด |

สรุป กลไกของเกม



ภาพที่ 26 Pictogram แบบร่างแสดงขั้นตอนการเล่นเกม

- 1). เจ้าของธุรกิจรถบัสเช่า ออกแบบวางร่างแบบคร่าวๆ ตามความคิดที่ต้องการจะสื่อสาร ทั้งถ่ายทอดทางสังคม ถ่ายทอดความเป็นอัตลักษณ์ตัวเอง เลือกลายจากคาแรคเตอร์ สีวัฒนธรรมนิยม ด้วยเครื่องมือที่ศึกษามาจากกลไกการผลิตของช่างพิมพ์
- 2). เมื่อตกแต่งเสร็จจะนำแบบไปประเมินโดยเกณฑ์การประเมินมาจากการศึกษาแนวคิดของช่างพิมพ์
- 3). ขั้นตอนหลังจากการประเมินจะนำรถพื้นที่ตกแต่งไปออกแสดงตามสถานที่ที่ศึกษามาจากกลุ่มผู้ใช้บริการและกลุ่มเหล่านั้นจะมาประเมินตามแนวคิด วิธี ซึ่งจะแตกต่างกัน ในแต่ละพื้นที่ที่รถบัสวิ่งไป
- 4). สุดท้ายในกรณีที่รถบัสแต่งออกมาแล้วไม่เป็นที่พอใจ ผู้เล่นก็สามารถกลับมาเรียนรู้ผ่านผู้สอนที่เป็นช่างพิมพ์ที่มีชื่อเสียง

ตารางที่ 12 สรุปปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์

| บทบาทในเกม | กลไกในเกม | คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ |
|---------------------------|--|---|
| เจ้าของรถบัสทัศนาวจร | **ในฐานะผู้เล่น : แต่งรถเลือกลายรถ | ด้วย ณ ขณะที่เราจะมีชุดเครื่องมือประกอบการสร้างสรรค์ตกแต่งลายรถ ผู้เล่นจะอยู่ในฐานะเจ้าของรถคันนั้น ๆ ที่สามารถแสดงออกทั้งประสบการณ์ พื้นฐานทางศิลปะ ความคิด ที่ต้องการแสดงออกผ่านทางงานออกแบบลวดลายประดับตัวรถที่เสมือนเป็นผ้าใบ Canvas ศิลปินวาดภาพ |
| | **ในฐานะผู้เล่น : เก็บค่าคะแนน แข่งกับเพื่อนแสดง ผลงานต่าง ๆ ผ่านสื่อ Social Networks : Facebook | เมื่อมีการแสดงผ่านโลก Social โลกจริงจะเกิดปฏิกริยาห่วงโซ่การทำงานของสุนทรียศาสตร์อีกแบบหนึ่ง คือการแสดงออกทางความคิดเห็นที่มีต่อลายรถบัสในกลุ่มเพื่อนของผู้ตกแต่งเกิดการแชร์ การปฏิสังสรรค์บนพื้นที่เสรี (Free Speech) |
| ช่างพื้นที่ | การวัดผลประเมินผล | เอกลักษณ์ที่สำคัญของงานสร้างสรรค์และงานวิจัยในครั้งนี้ อยู่ที่องค์ประกอบในส่วนนี้ คือ การประเมินงานออกแบบที่ไม่ได้ใช้หลักการออกแบบตามมาตรฐานทั่วไป แต่มาตรฐานในครั้งนี้มาจากการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์หลักการทำงาน มุมมองทางความงามของศิลปะจากช่างพื้นที่ ซึ่งประเด็นดังกล่าวถูกสรุปออกมาใช้เป็นกลไกในเกมที่สร้างความท้าทายตามคุณสมบัติหนึ่งของเกมแต่ที่สำคัญ ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ร่วมในข้อความ (Message) ที่ผู้สร้างงานต้องการจะสื่อไปในตัว ฉะนั้น องค์ประกอบในส่วนนี้จึงสร้างประเด็นทาง สุนทรียศาสตร์ 2 ประเด็น คือ ประเด็นเรื่องสุนทรียศาสตร์ตามแนวคิดศิลปะยุค Pop Art ศิลปะเพื่อวงชน ที่เกิดมาจากศิลปินชาวบ้านสร้างงาน โดยมีชาวบ้านเป็นผู้รับประเด็นต่อมาผู้รับสารที่เป็นผู้ชมงานศิลปะของศิลปินชั้นนี้ผ่านกลไกเกมที่ผู้วิจัยสร้างระบบไว้ |
| | การสอน ความเข้าใจต่องานพื้นที่ ในวัฒนธรรมของกลุ่มช่างพื้นที่ | |
| ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาวจร | การนำรถออกแสดงพื้นที่ในเกม | รสนิยมทางสุนทรียศาสตร์หลังสมัยใหม่ไม่มีพื้นที่ต่อการปิดกั้นในการแสดงความคิดเห็นที่มีต่องานศิลปะเมื่อศิลปะเข้าใกล้ผู้รับ ผ่านสื่อและในขณะเดียวกันสื่อก็อยู่ในฐานะงานศิลปะตรงส่วนนี้เอง คือหนึ่งในคุณค่าสุนทรียศาสตร์หลังสมัยใหม่ |
| | การแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรถแต่งลาย | |

สุดท้ายเนื้อหาการสรุปในบทนี้จะเป็นการส่งต่อให้กับบทที่ 5 ในเรื่องการวางแผนการพัฒนาตัว เกมต่อไป ด้วยการนำข้อมูล 2 ประเภท คือ 1). ข้อมูลภาคสนามที่มีกรอบแนวคิดมาจาก ทฤษฎีในบทที่ 2 และ 2). ข้อมูล วรรณกรรม ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมศิลปะนิวมี่เดีย และ สุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์นำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน “เกมศิลปะ” ในบทต่อไป



บทที่ 5

กระบวนการผลิตเกม

ในบทนี้จะกล่าวถึงกระบวนการผลิตตัวงานสร้างสรรค์เกมศิลปะ เป็นการอธิบายเป็นขั้นเป็นตอน ตั้งแต่การวางแผน ศึกษางานตัวอย่าง กำหนดจุดมุ่งหมายภายในเกม การเข้าสู่กระบวนการการออกแบบ และนำองค์ประกอบงานออกแบบทั้งหมดมาพัฒนาเป็นเกมตามกลไกที่วางไว้คุณสมบัติของสื่อเกมมีบทบาทสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะครั้งนี้ 2 เรื่อง คือ 1). สร้างกระบวนการการเรียนรู้ของงานวิจัยผ่านกระบวนการเล่น 2). การเล่นมีส่วนต่อการมีส่วนร่วมในสุนทรียศาสตร์ เพราะต่างต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยจะแบ่งการอธิบายได้คือ

Pre-Production

1. กำหนดกรอบแนวคิด Concept
2. การวางกลไกในเกม
3. การศึกษางานตัวอย่าง
4. การออกแบบร่าง

Production :

ชุดกราฟิก

1. การออกแบบฉากพื้นหลัง
2. การออกแบบส่วนโต้ตอบ หน้าจอ interface
 - 2.1. สัดส่วนหน้าจอ การแสดงผล
 - 2.1.1. พื้นที่ตัวรถบัส
 - 2.1.2. พื้นที่จัดวางเมนูหลัก
 - 2.1.3. การแสดงผลสถานที่ที่จัดแสดง

- 2.2. การออกแบบเมนู
 - 2.2.1. การออกแบบสัญลักษณ์รูป
 - 2.2.2. การออกแบบเมนู Link
 - 2.2.3. การออกแบบเมนูควบคุม
- 2.3. การออกแบบหน้าต่าง (Window)
 - 2.3.1. หน้าต่างสำหรับเครื่องมือ
 - 2.3.2. การแสดงผลหน้าต่าง
 - 2.3.3. การออกแบบหน้าต่างแสดง Video
3. การออกแบบสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ เมนู
 - 3.1. การออกแบบ logo เกม
 - 3.2. การออกแบบสัญลักษณ์เมนูหลัก
4. การออกแบบค่าประเมินข้อมูล
 - 4.1. ค่าประเมินด้านสมดุล
 - 4.2. ค่าประเมินด้านจุดเด่น
 - 4.3. ค่าประเมินด้านความกลมกลืน สวยงาม
5. การออกแบบเหรียญรางวัล
 - 5.1. ชุดเหรียญสำหรับแหล่งพื้นที่จัดแสดง
 - 5.2. ชุดธงสำหรับระบุสถานที่
 - ชุด 3D Model
6. การออกแบบพื้นที่จัดแสดง
7. การออกแบบตัวรถบั๊ต
8. การออกแบบตัวละครข้างพื้นที่
 - ชุดงาน Video
9. Video-แนะนำวิธีการเล่น
10. Video-Comment
 - ชุดงานโปรแกรม

11. การเขียนโปรแกรมสำหรับตั้งเครื่องมือ
12. การเขียนโปรแกรมสำหรับค่าประเมินคะแนน
13. การเขียนโปรแกรมสำหรับตัวรถหมุน
14. การเขียนโปรแกรมสำหรับเก็บค่าคะแนนผ่าน Facebook และการ Login

ชุดงานดนตรี

15. ดนตรี Background สำหรับแต่ละฉาก
 - 15.1. ดนตรีสำหรับการเปิดตัวเกม
 - 15.2. ดนตรีสำหรับการแต่งรถ
 - 15.3. ดนตรีสำหรับเปลี่ยนบรรยากาศ
16. ดนตรีสำหรับแบบประเมิน
17. ดนตรีสำหรับตัวแทนแต่ละพื้นที่จัดแสดง

5.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

5.1.1 กำหนดกรอบแนวคิด

จากการหาข้อมูลภาคสนามด้วยกรอบแนวคิดทางวัฒนธรรมสังคมในบทที่ 2 ในหัวข้อนี้จะกล่าวถึงการวางกรอบแนวคิดเริ่มต้น เพื่อให้เห็นโจทย์หลักในการทำงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ต่อไป กรอบแนวคิดในการทำงาน : ศึกษาวัฒนธรรมกระบวนการผลิตลวดลายช้างรถบัศัศนาจร เพื่อนำมาตอบสมมติฐานที่ว่า ลวดลายช้างรถบัศัศนาจรเหล่านั้นมีคุณค่าทางงานศิลปะอย่างไร

5.1.2 การวางกลไกในเกม

กลไกของเกมคือปัจจัยสำคัญในการออกแบบ มีโอกาสมากมายในการพัฒนาความคิดที่มีอยู่ นำมาปรับใช้กับกลไกของเกมซึ่งอาจจะเป็นการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในวิธีที่แตกต่างกัน หรือแม้แต่พัฒนาส่วนใดส่วนหนึ่งของเกมเพียงอย่างเดียว แต่ต้องพึงระลึกไว้ว่ากลไกของเกมจะส่งผลกระทบต่อตรงกับประสบการณ์ในการเล่นของผู้เล่น ซึ่งบางทีอาจจะมากกว่าปัจจัยอื่น ๆ ทั้งนี้เกมที่มีการออกแบบไม่ดีหรือมีกลไกที่ซับซ้อนเกินไปมักมีแนวโน้มที่จะไม่ประสบความสำเร็จ

การวางกลไกภายในเกมใช้ข้อมูลด้านการศึกษากระบวนการผลิตลวดลายช้างรถบัศัศ จากข้อมูลการสัมภาษณ์ในบทที่ 3 ได้คือ



ภาพที่ 27 Pictogram แบบร่างแสดงขั้นตอนการเล่นเกม

1), เจ้าของธุรกิจรถบัสเช่า ออกแบบวางร่างแบบคร่าวๆ ตามความคิดที่ต้องการจะสื่อสาร ทั้งการถ่ายทอดทางสังคม ถ่ายทอดความเป็นอัตลักษณ์ตัวเอง เลือกลายจากคาแรคเตอร์ สื่อวัฒนธรรมนิยม ด้วยเครื่องมือที่ศึกษามาจากกลไกการผลิตของช่างพิมพ์

2). เมื่อตกแต่งเสร็จจะนำแบบไปประเมินโดยเกณฑ์การประเมินมาจากการศึกษาแนวคิดของช่างพิมพ์

3). ขั้นตอนหลังจากการประเมินจะนำรถพิมพ์ที่ตกแต่งไปออกแสดงตามสถานที่ที่ศึกษา มาจากกลุ่มผู้ใช้บริการและกลุ่มเหล่านั้นจะมาประเมินตามแนวคิดซึ่งจะแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ที่รถบัสวิ่งไป

4). สุดท้ายในกรณีที่รถบัสแต่งออกมาแล้วไม่เป็นที่พอใจ ผู้เล่นก็สามารถกลับมาเรียนรู้ผ่านผู้สอนที่เป็นช่างพิมพ์ที่มีชื่อเสียง

5.1.3 การศึกษางานตัวอย่าง

การศึกษางานตัวอย่าง เพื่อให้เห็นถึงข้อเปรียบเทียบคุณลักษณะการวางเครื่องมือการเล่น เมนูทางเข้าต่าง ๆ เพื่อต่อการทำความเข้าใจของผู้เล่น โดยผู้วิจัยแบ่งการศึกษางานตัวอย่างเป็นไปตามกลไกของเกมและในส่วนนี้จะส่งผลต่อการพัฒนาแบบร่างในหัวข้อต่อไป

1). การศึกษางานออกแบบตัวรถบัสทัศนาวจร

ตัวงานรถบัสทัศนาวจรในเมืองไทย ผู้วิจัยทำการศึกษาเฉพาะรถบัสประเภทสามศูนย์เพราะกรมขนส่งทางบกออกตัวฐานเลขให้เพราะสามศูนย์นี้ คือ รถที่ทางกฎหมายใช้วิ่งแบบไม่ประจำทาง โดยทั้งนี้ผู้วิจัยจัดแบ่งการศึกษาออกเป็นมุมมอง 3 ด้าน ได้แก่

| ตารางที่ 13 ตัวอย่างการศึกษามุมมองรถบัสสามศูนย์ | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| มุมมองจากด้านหน้า | มุมมองจากด้านข้าง | มุมมองจากด้านหลัง |

2). การศึกษางานออกแบบฉากพื้นหลัง

ฉากพื้นหลังถือเป็นองค์ประกอบสำคัญขององค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างบรรยากาศกลุ่มสีของตัวเกม โดยทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษามาจากแหล่งท่องเที่ยวที่รถบัสมักจะไปจอดและพานักท่องเที่ยวไปเยือน โดยแสดงตัวอย่างการศึกษิตตามแหล่งต่าง ๆ ดังนี้

3). การศึกษางานออกแบบเมนูสัญลักษณ์

Icon เป็นส่วนหนึ่งของ User Interface นอกเหนือจากการเป็นเพียงองค์ประกอบเพื่อการตกแต่งแล้ว Icon ที่มีประสิทธิภาพจะรวมลักษณะสำคัญต่าง ๆ ต่อไปนี้ เช่น การรับรู้ด้วยความรู้สึก (Intuitiveness) คุณค่าทางสุนทรียศาสตร์การทำให้ระลึกถึง (Memorability) หรือการแสดงความคิดข้ามวัฒนธรรม (intercultural Perception) เป็นต้น อัลลา โคลมาโทวา (AllaKholmatova, 2013) ได้นำเสนอประเด็นในเรื่องของความเร็วในการรับรู้และเข้าใจความหมายของ Icon นั้น ๆ โดยใช้หลักการประติมานวิทยา (Iconography) หรือศาสตร์ในการศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์การพรรณนาและการตีความเนื้อหาที่ปรากฏในรูปภาพในการพิจารณาเนื่องจากทุกๆวินาทีที่ใช้ไปในการตีความสามารถมีผลกระทบที่มีนัยสำคัญต่อประสิทธิภาพโดยรวมของ Interface

งานออกแบบในส่วนนี้เป็นการออกแบบสัญลักษณ์ทางเข้าเครื่องมือในแต่ละชนิดตามบทสัมภาษณ์จากบทที่ 3 สรุปออกมาเป็นเครื่องมือสำหรับตกแต่งได้ คือ

ตัวละคร (Character)

ที่มาของลายการ์ตูนนี้บางส่วนผู้วิจัยขอมาจากทีมงานช่างพื้นที่ที่มีอยู่จริงบางส่วนศึกษามาจากลวดลายที่กำลังเป็นที่นิยม จึงใช้วิธีเดียวกันกับเจ้าของรถบัสคือดูจากกล่อง DVD บ้าง

ค้นหาจาก Website บ้างและนำมาคัดลอกถ่ายเพื่อใช้ความรู้แบบเจ้าของรถบั๊สเป็นกรณีศึกษาจริง
ในด้านนี้ได้มาจากทฤษฎีวัฒนธรรมประชานิยม

สี (Color)

เป็นกลุ่มเครื่องมือสีพ่นสเปรย์โดยศึกษามาจากเทคนิคการผสมสี 2K จากช่างพื้นท์มาก
ประสบการณ์และนำมาสรุปเป็นเฉดสีที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการพ่นหัวสีแอร์บั๊สในตัวเกม

อุปกรณ์เสริมแต่ง (Item)

ศึกษาอยู่ในกลุ่มทฤษฎีรสนิยมที่พบเห็นผ่านอุปกรณ์เสริมแต่งตัวรถค่านิยมทางชนชั้นที่
สะท้อนออกมาเป็นเอกลักษณ์รถบั๊สที่ศนาจรแบบไทยๆแท้

พื้นที่จัดแสดง (Show off)

ได้มาจากงานศึกษาผู้ใช้บริการในด้านรสนิยมค้นพบปัจจัยข้อกำหนดด้วยพื้นที่อาศัยของ
กลุ่มผู้ใช้บริการ

ตารางที่ 14 วิธีการศึกษางานออกแบบเมนู-สัญลักษณ์ (Icon Design)

| งานตัวอย่าง ก่อนการพัฒนา | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| เครื่องมือ ตัวละคร | เครื่องมือ สี | เครื่องมือ อุปกรณ์เสริม | เครื่องมือ สถานที่แสดง |

4. การศึกษางานออกแบบส่วนโต้ตอบผู้เล่น (Graphic User Interface)

งานออกแบบส่วนโต้ตอบกับผู้เล่นหรือ Graphic User Interface เป็นองค์ประกอบที่
สำคัญที่สร้างความเข้าใจการใช้งานเกมกลไกทั้งหมดตลอดจนเกมจะสนุกท้าทายสร้างความรู้สึกร่วม
กันได้ก็มาจากงานออกแบบในส่วนนี้

ในบรรดาเกมดิจิทัลทั้งหมดจะมีรูปร่างหน้าตาซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์กับผู้เล่นให้ผู้เล่นสามารถใช้งานหรือควบคุมเกมนั้น ๆ ได้ โดยพื้นฐาน Interface จะเริ่มต้นทำงานเมื่อผู้เล่นโหลดเกมและเข้ามาสู่จุดเริ่มต้นของการเล่นเกมหน้าจอก็จะแสดงข้อมูลในระหว่างที่ผู้เล่นเล่นเกม เรียกว่า Graphical User Interface (GUI) ซึ่งอาจจะมาในรูปแบบของ Head-up Display หรือการแสดงผลข้อมูลขึ้นมาบนหน้าจอขณะเล่นเกม เช่น สถิติหรือค่าไต่ต่าง ๆ ซึ่งมักใช้กันโดยทั่วไปในเกมที่เป็นมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (First-person Games) การออกแบบสำหรับข้อมูลสำคัญเหล่านี้ถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะการออกแบบหน้าตาที่ดีสามารถช่วยเพิ่มอารมณ์และบรรยากาศของเกมก่อนการเล่น

ในครั้งนี้ได้ออกแบบโดยใช้ HUBs องค์ประกอบแบบ Diegetic จะให้ข้อมูลแก่ผู้เล่นเป็นนัยโดยไม่ทำให้บรรยากาศการเล่าเรื่องในโลกของเกมหายไป ข้อมูลที่บอกเป็นนัยก็คือสิ่งที่ตัวตนจำลองของผู้เล่น (Avatar) และตัวละครตัวอื่น ๆ ในเกมจำเป็นต้องคำนึงถึงและสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้นได้ องค์ประกอบแบบ Diegetic นี้จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในโลกของเกมและรู้สึกเหมือนตัวเองอยู่ในฉากนั้นจริง

ตารางที่ 15 ตัวอย่างงานออกแบบที่ใช้ศึกษา

| ชื่อ Game | ตัวอย่าง | ลักษณะ |
|--------------------------|--|---|
| <u>Scionxpressionism</u> |  | ลักษณะการแสดงผล Model ลักษณะการแสดงผลผล ลักษณะการหมุนรถ |
| |  | ลักษณะ Navigation ลักษณะ Button Bar ลักษณะ GUI.-Interface |

| ชื่อ Game | ตัวอย่าง | ลักษณะ |
|---------------------------|--|---|
| |  | <p>ลักษณะการแสดงผล Output งาน</p> |
| <p>เกมรถบัสติดเครื่อง</p> |   | <p>ลักษณะการใช้รถใน สถาน ที่ท่องเที่ยว</p> <p>ลักษณะมุมมองในเกม ใน ส่วน การนำรถออกแสดง ในแต่ละ พื้นที่</p> |
| <p>EVROSOLA</p> |  | <p>ลักษณะ Model แหล่ง ท่องเที่ยว</p> |

| ชื่อ Game | ตัวอย่าง | ลักษณะ |
|-------------|---|--|
| FUNKY BUNCH |  | แสดงลักษณะหน้าจอ แสดง Menu การตัดสินใจ คุณค่างานออกแบบ |
| |  | แสดงลักษณะหน้าจอแบบ ภาพรวม ในแนว Digital |

5). การศึกษางานออกแบบหน้าต่างเครื่องมือ

ลักษณะการออกแบบหน้าต่างเก็บเครื่องมือจะเป็นเสมือนหน้าต่างย่อยที่เพิ่มเติมขึ้นมา
คำสั่งที่นอกเหนือจากเมนูสัญลักษณ์ (Icon)

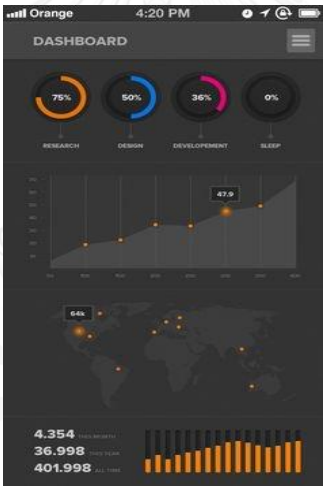

| ตารางที่ 16 แบบตัวอย่าง งานออกแบบ Window Design | | |
|---|--|---|
|  |  |  |

6). การศึกษางานออกแบบกราฟิกข้อมูลแสดงผลสกอร์ระดับของเกม

เกมทั้งหลายประกอบด้วยระยะหรือระดับต่าง ๆ ในการเล่นเกมที่จะค่อยๆ คืบหน้าไปเรื่อยๆ โดยทั่วไปแล้วเกมก็จะมีความยากขึ้นและมีเนื้อหาที่ซับซ้อนขึ้นดังนั้นนักออกแบบจะต้องสร้างปริมาณความท้าทายให้แก่ผู้เล่นในแต่ละระดับที่เล่นเข้าไปถึง ซึ่งหมายความว่า การออกแบบในแต่ละระดับจะต้องเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับการออกแบบกลไกของเกม

ในส่วนนี้จะเป็นการออกแบบตัวแสดงผลกราฟิกด้านการให้คำแนะนำสกอร์งานออกแบบนี้จึงหวังผลในเรื่องการสร้างความเข้าใจในด้านผลหน่วยคะแนนในแต่ละองค์ประกอบด้านงานออกแบบ

ตารางที่ 17 ตัวอย่างงานออกแบบ กราฟิก ข้อมูล

| การออกแบบ | ตัวอย่างงานออกแบบ |
|-----------------------------|--|
| งานออกแบบสถิติข้อมูล |  |
| งานออกแบบข้อมูล เกม FIFA |  |


| การออกแบบ | ตัวอย่างงานออกแบบ |
|---|--|
| <p>งานออกแบบแสดงผล</p> <p>ข้อมูลดิจิทัล</p> |  |

7). การศึกษางานออกแบบพื้นที่จัดแสดง

ในหัวข้อนี้เป็นการอธิบายถึงการวางแผนงานออกแบบที่จัดแสดงตัวอย่างแบบจำลอง ทั้งนี้ได้ข้อมูลมาจากบทที่ 3 แบ่งพื้นที่จัดแสดงได้ 4 สถานที่

- วัด
- เมือง
- สถานที่ท่องเที่ยว
- ปั้มน้ำมัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

| ตารางที่ 18 ตัวอย่างสถานที่ | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| ปั้มน้ำมัน | เมือง | วัด | น้ำตก |

8). การศึกษางานออกแบบบุคคลิกช่างเฟ้นท์

ในส่วนหัวข้อนี้เป็นส่วนที่ผู้เล่นใช้เลือกสำหรับการทบทวนการเล่นการสนวิธีเฟ้นท์ที่ ถูกวิธีจากช่างผู้มีชำนาญและมีชื่อเสียงเมื่อคลิกเลือกจะมีช่างตุนออกมาเป็น Model เป็น ลูกเล่นภายในเกม

| ตารางที่ 19 ตัวอย่าง ช่างตุนช่างเฟ้นท์ อันดับต้น ๆ เมืองไทย | | |
|--|---|--|
|  |  |  |
| ช่างตุนด้านหน้า | ช่างตุนด้านข้าง | ช่างตุนด้านหลัง |

9). การศึกษางานออกแบบ Video Comment

งาน Video ในส่วนนี้เป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่องานงานออกแบบจากผู้เล่นทั้งนี้ ได้ถูกพัฒนามาจากงานสัมภาษณ์ด้านรสนิยมจากบทที่ 3 ที่มีข้อกำหนดทางปัจจัยด้านสถานที่ถิ่นฐานที่อาศัยของผู้ใช้บริการก่อนที่จะนำไปพัฒนาไปเป็นงานวิดีโอ โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาจาก บุคลิกคน ดังนี้

| ตารางที่ 20 การศึกษาบุคลิกภาพของผู้ใช้บริการจากกลุ่มสถานที่ต่าง ๆ เปรียบเทียบกับรายได้ | | | |
|--|---|--|---|
|  |  |  |  |
| ในเมือง | สถานที่ท่องเที่ยว | วัด | ปั้มน้ำมัน |
| มีฐานะดีมาก | มีฐานะ มีการศึกษา | ปานกลาง | ชนชั้นล่าง |

10). การศึกษางานออกแบบสอนวิธีการเล่นเกม

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบมาจากกระบวนการผลิตลวดลาย โดยไปสังเกตการณ์กระบวนการทั้งหมด




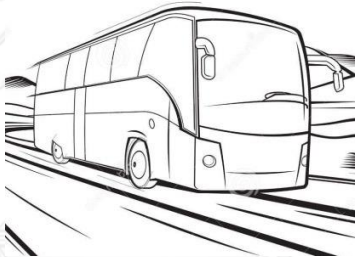

ภาพที่ 28 ภาพแสดงกระบวนการผลิตลวดลายทั้งหมด

- 1). หลังจากนั้นจะเป็นขั้นตอนการพิมพ์ลาย โดยเจ้าของรถจะเป็นคนนำเสนอแนวคิดตลอดจนจัดวางองค์ประกอบคร่าวๆและมาสื่อสารกับช่างพิมพ์เพื่อสุดท้ายจะได้ลวดลายที่ตรงใจ
- 2). แหล่งที่มาของลายโดยช่างพิมพ์ได้แรงบันดาลใจมาจากหลายแหล่ง เช่น หน้าปก DVD /Internet ซึ่งล้นแล้วแต่มาจากสื่อสมัยนิยม
- 3). ขั้นตอนการพิมพ์ลาย

- เริ่มต้นจากพื้นที่สีพื้นบนตัวรถก้อนองค์ประกอบอื่นของตัวรถด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์
- พื้นที่สีฉากหลังลงลายลงน้ำหนักตามแนวคิดภาพรวมตามแบบที่วางไว้
- แบบลายแกะมาจากงานสติกเกอร์และนำมาขึ้นเป็นรูปบนด้านข้างตัวรถ
- พื้นที่สีตัวละครที่ละตัวเพิ่มลงน้ำหนักที่ละชั้นจนเกิดมิติ
- ขั้นตอนสุดท้าย คือ การใส่ตราสัญลักษณ์ชื่อทัวร์สัญลักษณ์ข้างพื้นที่ต่าง ๆ

5.1.4 ขั้นตอนการออกแบบร่าง

1). การพัฒนาตัวรถ巴士ทัศนาวจร

| ตารางที่ 21 ตัวอย่างงาน แบบร่าง โมเดล รถ巴士ไม่ประจำทาง | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| แบบร่างแบบพื้นที่สี | แบบร่างรถ巴士ด้านหน้า | แบบร่างรถ巴士แบบหันข้าง |

2). การพัฒนางานออกแบบฉากพื้นหลัง

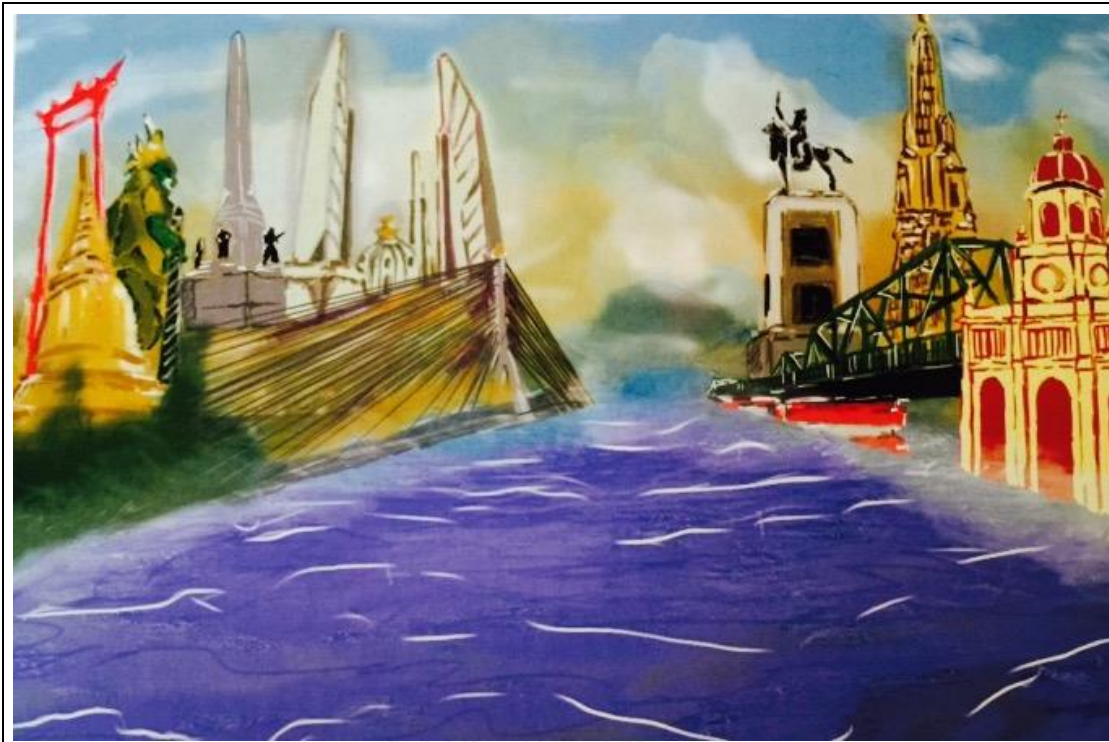
ตารางที่ 22 แบบร่างฉาก



ฉากต้นแบบทดลอง การจัดวางองค์ประกอบ



ทดลองจัดวางองค์ประกอบ



แบบร่างทดลองจัดวางองค์ประกอบ

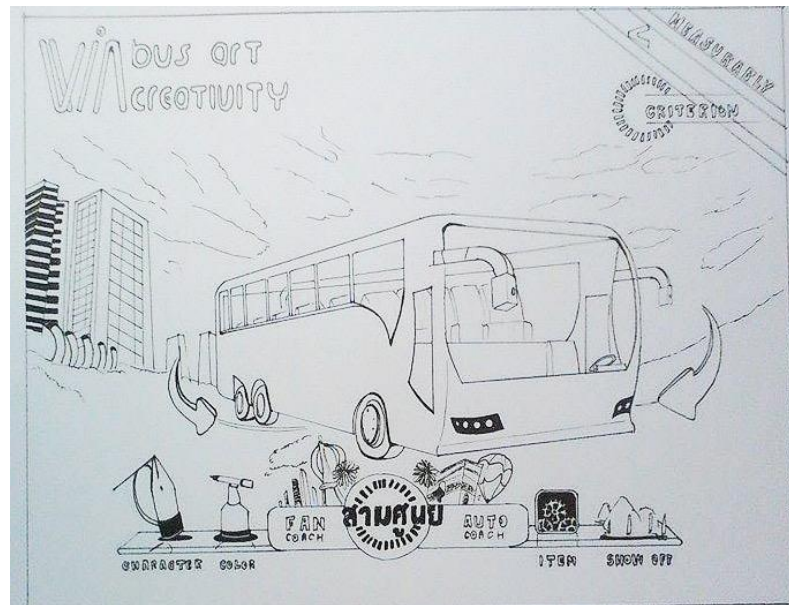
3). การพัฒนาแบบร่างงานออกแบบเมนูสื่อรูป

| ตารางที่ 23 งานพัฒนาแบบร่าง | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| แบบร่าง เครื่องมือ ตัวง ละคร | แบบร่าง เครื่องมือสี | แบบร่าง เครื่องมือ อุปกรณ์เสริม | แบบร่าง เครื่องมือ สถานที่แสดง |

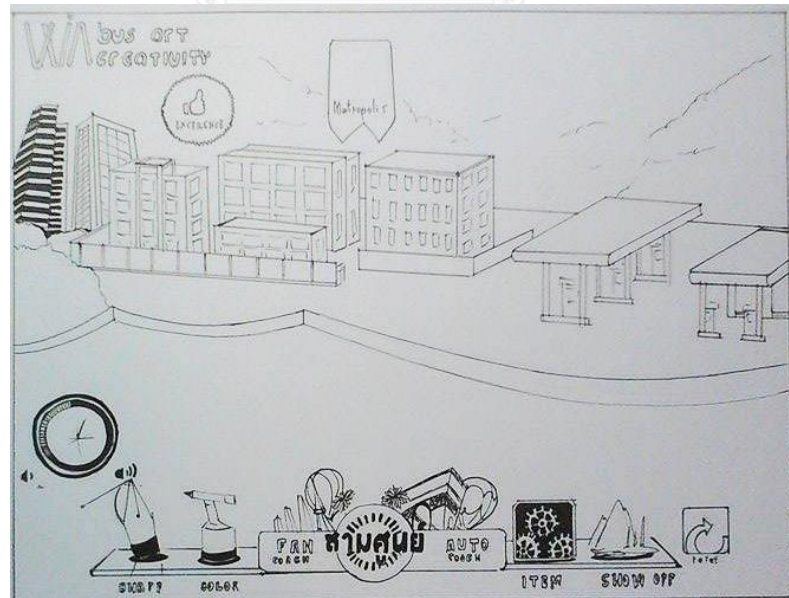
4. การพัฒนาแบบร่างงานออกแบบส่วนติดต่อผู้เล่น (Graphic User Interface)

การร่างแบบจะเป็นในลักษณะการศึกษาจากกลไกภาพรวมทั้งหมดของเกม

ตารางที่ 24 ตัวอย่างแบบร่างการขึ้นต้นแบบ ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ GUI.-Graphic User Interface



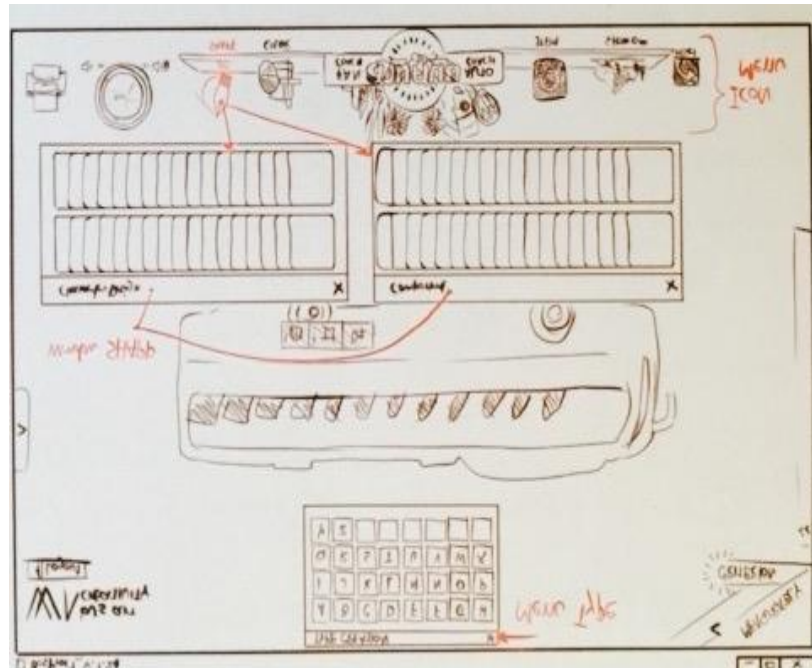
ส่วนหน้าหลักหรือหน้าตกแต่งของเกม



ในส่วนของการนำรถจัดแสดงตามสถานที่ที่ตั้งไว้ในบทสัมภาษณ์

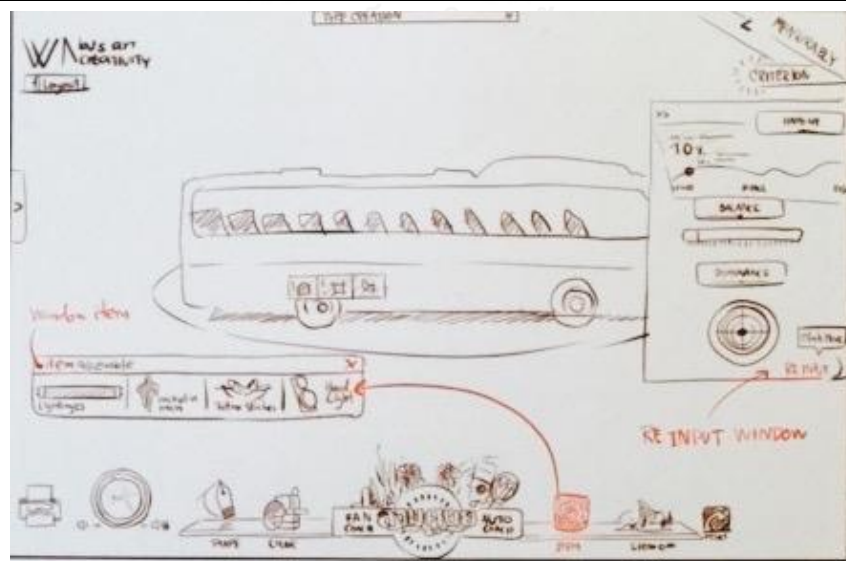
5. การพัฒนางานแบบร่างงานออกแบบหน้าต่างเครื่องมือ

ตารางที่ 25 การพัฒนา งานออกแบบ Window Design



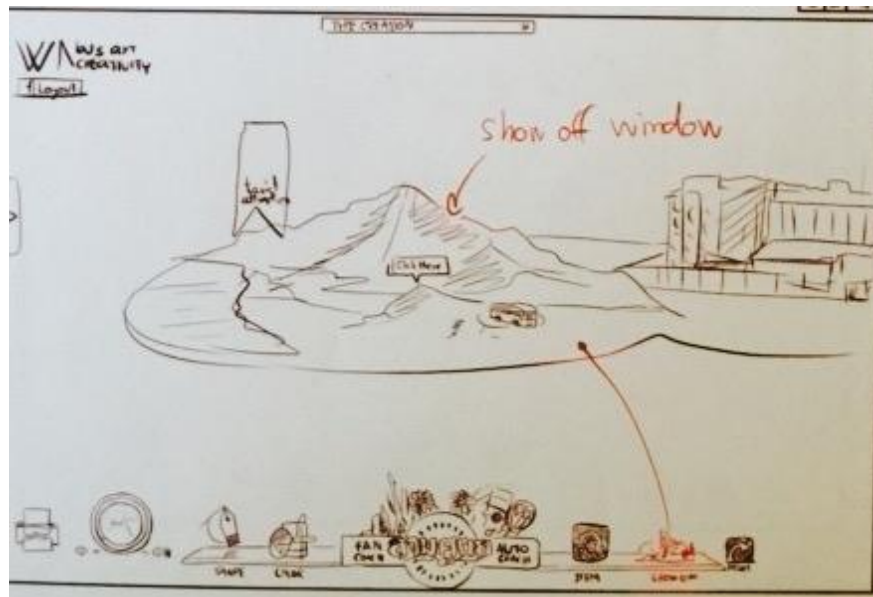
ทดลองงานออกแบบ หน้าต่าง เครื่องมือ คาแลคเตอร์

การพัฒนา งานออกแบบ Window Design



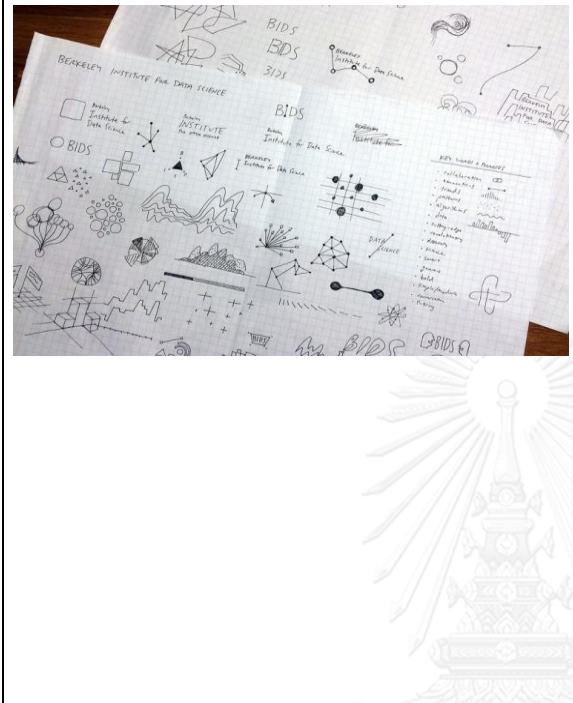
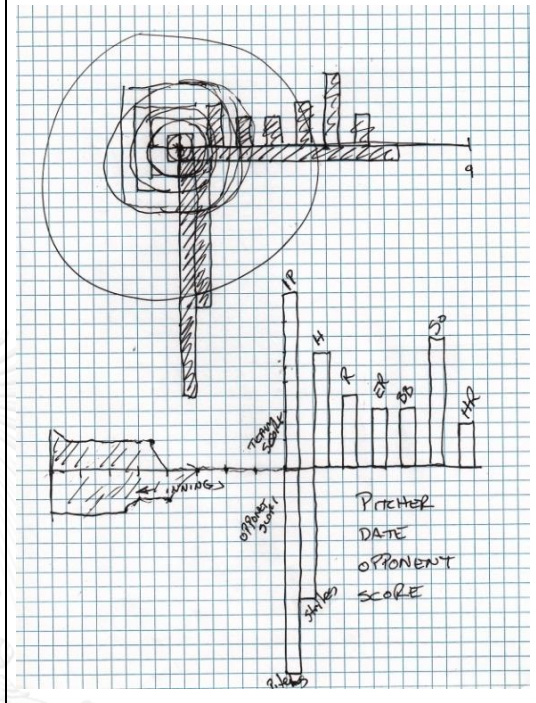
งานทดลองออกแบบหน้าต่างเครื่องมือเสริมแต่งตัวรถบัส

การพัฒนา งานออกแบบ Window Design



งานทดลองออกแบบ หน้าต่าง สถานที่แสดงรถ

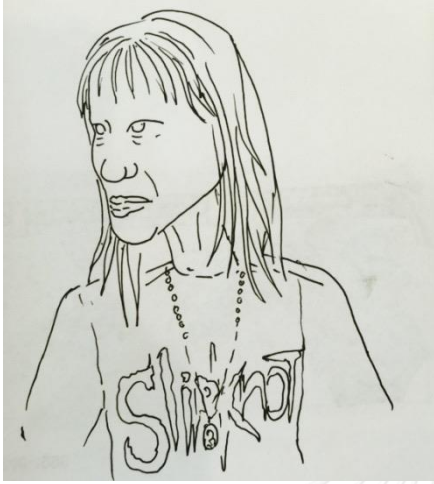
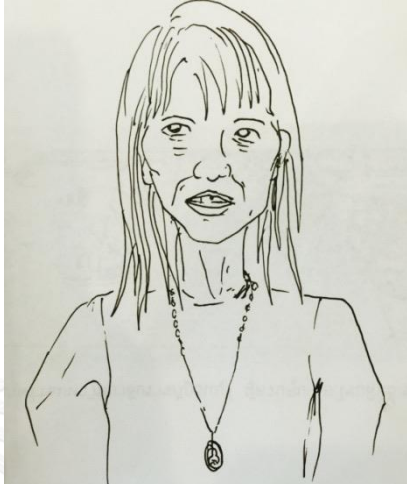
6). การพัฒนางานแบบร่างงานออกแบบกราฟิกข้อมูล แสดงผลสกอร์ระดับของเกม

| ตารางที่ 26 แบบร่างการพัฒนางานออกแบบ กราฟิกข้อมูล | |
|--|---|
|  |  |
| การทดลองออกแบบกราฟเครื่องมือแสดงผล | ทดลอง การออกแบบกราฟแสดงผลข้อมูล |

7). การพัฒนางานแบบร่างงานออกแบบพื้นที่จัดแสดง

| ตารางที่ 27 การพัฒนาแบบร่างสถานที่ | |
|---|--|
|  |  |
| แบบร่างปั้มน้ำมัน | แบบร่างเมือง |
| การพัฒนาแบบร่างสถานที่ | |
|  |  |
| แบบร่างวัด | แบบร่างน้ำตก |

8). การพัฒนางานแบบร่างงานออกแบบบุคลิกช่างพื้นที่

| ตารางที่ 28 แบบร่างคาแลคเตอร์ ช่างตุน | |
|---|--|
|  |  |
| แบบร่าง ช่างตุนด้านข้าง | แบบร่าง ช่างตุนด้านหน้า |

9). การวางแผนบท (Treatment) งานออกแบบ Video Comment

ตารางที่ 29 การวางแผน บท (Treatment) งานออกแบบ Video Comment

| ชุดวิดีโอ | ระดับการวิจารณ์ | สถานที่ | ระยะเวลา |
|-----------|-----------------|-------------------|----------|
| Clip 1 | ชอบ | วัด | 30วินาที |
| | เฉยๆ | | |
| | ไม่ชอบ | | |
| Clip 2 | ชอบ | เมือง | |
| | เฉยๆ | | |
| | ไม่ชอบ | | |
| Clip 3 | ชอบ | บ้มน้ำมัน | |
| | เฉยๆ | | |
| | ไม่ชอบ | | |
| Clip 4 | ชอบ | สถานที่ท่องเที่ยว | |
| | เฉยๆ | | |
| | ไม่ชอบ | | |

10). การพัฒนาแบบร่างงานออกแบบสอนวิธีการเล่นเกม

ใช้ตัวอย่างงานศึกษาแบบ Window 8 Interface สำหรับการพัฒนาแบบสอนการเข้าสู่เกม



ภาพที่ 29 ภาพแสดงแรงบันดาลใจในการใช้สำหรับแบ่งหมวดการสอนในงานเกม

5.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

ในขณะที่ Game Engine (เครื่องมือที่ถูกสร้างและออกแบบมาเพื่อพัฒนาเกมโดยเฉพาะ) มีหน้าที่ สร้าง Polygons (การขึ้นโมเดลในเกม) Shadows (ขนาดจำนวนของพิกเซลในเวลาเล่นเกม) และ Textures (รายละเอียดของพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ในเกม) รหัสหรือ Code จะถูกใช้เพื่อจำลองการเคลื่อนไหวให้เหมือนกับมีชีวิตและบุคลิกลักษณะของตัวละครในเกม (Artificial Intelligence (AI) ในระหว่างขั้นตอนนี้ ทีมโปรแกรมเมอร์ที่ประกอบด้วยกลุ่มของศิลปิน ศิลปินด้านเสียงและนักออกแบบระดับของเกมได้ช่วยการสร้างภาพลักษณ์ของเกมรวมถึงการใส่ตัวละครต่าง ๆ เช่น ศัตรู อุปกรณ์และเสียงประกอบ ฯลฯ เมื่อถึงขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตแผนกตรวจสอบคุณภาพหรือ QA (Quality Assurance) จะทดสอบระบบเกมเพื่อให้มั่นใจว่าฟังก์ชันต่าง ๆ ของเกมทำงานได้อย่างสมบูรณ์แบบและในส่วนของนักเขียนก็จะมีหน้าที่เขียนคำพูดเรื่องราวหรือข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการประกอบเกม

ในการอธิบายขั้นตอนการผลิตเกมในครั้งนี้ผู้วิจัยจะอธิบายโดยแบ่งตามเทคนิควิธีการ
ทั้งนี้กระบวนการผลิตตัวเกมนั้นลือไปกับความเข้าใจในเรื่องกลไกของเกมทีกล่าวไว้ข้างต้นแบ่งได้
คือ

5.2.1 การผลิตงานในส่วนชุดกราฟิก (Graphic Design)

5.2.2 การผลิตงานในส่วนชุด 3D Model

5.2.3 การผลิตงานในส่วน Video

5.2.4 การผลิตงานในส่วนโปรแกรม

5.2.5 การผลิตงานในส่วนดนตรี

5.2.1 การผลิตงานชุดงานกราฟิก (Graphic Design)

องค์ประกอบในส่วนงานออกแบบ 2 มิติ หรือ 2D ซึ่งจะควบคู่ไปกับเทคนิคอื่น ๆ เช่น
Animation / 3D Model / Sound ต่าง ๆ

1). งานออกแบบฉากพื้นหลัง (Background Design)

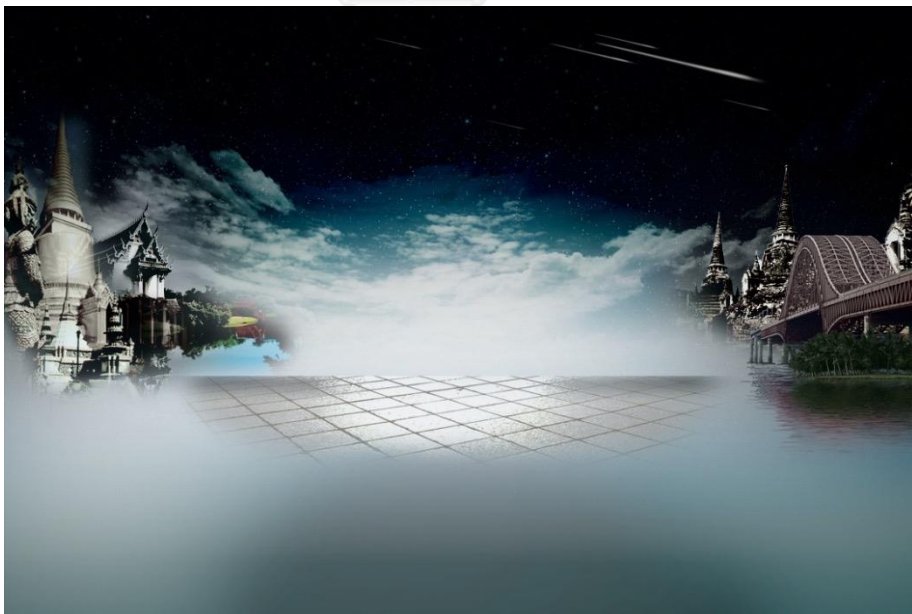
สำหรับการออกแบบฉากพื้นหลัง หลักการคือภาพฉากหลังจะปรับเปลี่ยนไปตาม
บรรยากาศ เช่น ฟ้ามีด ฟ้าครึ้ม สว่าง เป็นต้น เพราะขณะที่ผู้เล่นทำการตกแต่งอยู่ต้องใช้เวลาใน
การเล่นระยะเวลาหนึ่งการมีลูกเล่นก็จะลดความน่าเบื่อลงได้

ภาพที่ 30 งานออกแบบฉากหลัง

งานออกแบบฉากหลัง แบบที่ 1



งานออกแบบฉากหลัง แบบที่ 2



2). งานออกแบบส่วนได้ตอบกับผู้ใช้ (Interface Design)

ขั้นตอนที่ทำทนายขั้นตอนหนึ่งในการพัฒนาเกมคือการออกแบบ Interface หรือส่วนต่อประสานกับผู้ใช้งาน เนื่องจากในเกมหนึ่งๆจะมีข้อมูลมากมายที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้เล่นแต่ว่าพื้นที่สำหรับสื่อสารกลับมีเพียงบนหน้าจอเล็ก ๆ เท่านั้น ดังนั้นถ้า Interface ออกแบบไม่ดีอาจทำให้ความคิดรวบยอดของเกมถูกลดทอนความสำคัญหรือถูกมองข้ามไปและส่งผลให้ผู้เล่นไม่ได้รับประสบการณ์ที่น่าประทับใจเหมือนดังที่หวังไว้การออกแบบ User Interface ในวิดีโอเกมแตกต่างจากการออกแบบ User Interface อื่น ๆ เนื่องจาก User Interface ในวิดีโอเกมจะมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่เป็นแนว Fiction หรือแนวนิยายและวรรณกรรมด้วย ทั้งนี้ Fiction จะเกี่ยวข้องกับตัวแทนในโลกเสมือนจริง (Avatar) ของผู้เล่น โดยผู้เล่นจะกลายเป็นส่วนที่มองไม่เห็นแต่ว่าเป็นองค์ประกอบหลักของเรื่องราวทั้งหมดซึ่งคล้ายคลึงกับการเป็นผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในนิยายหรือภาพยนตร์นั่นเองความเป็น Fiction อาจจะเกี่ยวข้องกับ User Interface โดยตรงหรือบางส่วนหรืออาจจะไม่เกี่ยวข้องเลยก็ได้



ภาพที่ 31 การแบ่งองค์ประกอบภายในภาพจุดตัด 9 ช่อง

นำหลักทฤษฎีกฎการถ่ายภาพหรือองค์ประกอบภายในภาพจุดตัด 9 ช่อง

จุดตัด 9 ช่อง คือ การนำเส้นตัดสามส่วนในระนาบแนวนอนกับแนวตั้งมารวมกันจะเกิดจุดตัดสี่จุด เป็นจุดที่จะวางจุดสำคัญของภาพไว้เพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ชมภาพมากที่สุด โดยมีจุดที่สำคัญที่สุดในสี่จุดนี้ คือ จุดบนขวาต่อด้วยล่างขวาเพราะด้วยสาเหตุหลักการกวาดสายตาของจิตวิทยามนุษย์นั้น มักจะกวาดจากซ้ายไปขวา คือ มองภาพจากมุมล่างซ้ายของภาพกวาดไปจนหยุดที่ด้านบนขวาของภาพ ดังนั้นเรื่องราวของภาพมักจะค่อยๆ ดำเนินขึ้นจากด้านหน้าของภาพจนถึงจุดสนใจไม่ใช่ว่าในภาพหนึ่ง อยากรู้ให้คนสนใจมากที่สุดจึงได้วางจุดสนใจไว้ตรงตำแหน่งจุดตัดทั้งสี่จุดหรือแม้แต่วางไว้สองจุดตรงข้ามกัน โดยมีน้ำหนักเท่ากัน (หมายถึงขนาดสีส้ม ลวดลาย ความชัด ความสำคัญในระดับเดียวกัน) ภาพนั้นจะถ่วงดุลกันเองทำให้คนดูติดขัดที่ต้องแบ่งความสนใจออกเป็นสองทางและทำให้ภาพกลายเป็นขาดความน่าสนใจไปในที่สุด (เอกนถน บางท่าไม้; 2556)

วิเคราะห์การนำหลักจุดตัด 9 ช่องมาใช้กับงานออกแบบส่วนประสาน (User Interface Design)

พื้นที่งานจากลักษณะการกวาดสายตาเป็นรูปตัว Z จะเริ่มต้นจากมุมซ้ายล่างส่วนแรกที่ปะทะ ผู้วิจัยวางตำแหน่งตราสัญลักษณ์ (logo) และตัวตราสัญลักษณ์นั้นใช้เป็น Menu กลับมาหน้าแรกหรือ เริ่มต้นทำงานใหม่ของเกม (Reset) การใช้งาน Reset โปรแกรมจึงอยู่ในตำแหน่งที่ง่ายต่อการใช้งาน ช่องที่ 2 ต่อมาเป็นพื้นที่โล่งตาบรรยากาศโดยรวมจนมาถึงช่องขวามือสุดแถวแรกจะใช้สำหรับการวาง Menu วัดค่าความนิยมที่ซ่อนเมนูไว้ผู้เล่นสามารถคลิกยืดย่อขยายได้ส่วนในพื้นที่แถวกลางช่องที่ 4-6 ผู้วิจัยออกแบบไว้เพื่อใช้เป็นพื้นที่การแสดงผลการเล่น ตกแต่ง ตัวประธาน ในที่นี้คือรถบัสแต่สี่ส่วนของตัวรถอยู่ตรงกลางภาพ 1 ช่องครึ่งเพื่อให้มีพื้นที่การหมุนตัวรถได้โดยรอบและที่เหลือเป็นงานออกแบบการสร้างบรรยากาศทั้งนี้คือวัตถุประสงค์การใช้งานคือเหลือพื้นที่ไว้สำหรับการเรียก Menu ตรงส่วน Dock ด้านล่างจะเรียกหน้าต่าง Window ย่อยขึ้นมาให้เลือกเครื่องมือที่ละเอียดหลากหลายขึ้น โดยเฉพาะในช่องขวาสุดของแถวกลางจะซ่อนขยายเมนูวัดค่าคะแนนการออกแบบลงมาส่วนแถวสุดท้ายช่อง 7-9 เป็นพื้นที่วาง Menu และเครื่องมือเกือบทุกชนิดที่ใช้สำหรับปรับแต่ง (Tool & Setting) ตั้งแต่เครื่องปรับแต่งต่าง

ๆ เมนู เสียง เมนูสั่งพิมพ์และรวมถึงตราสัญลักษณ์ของงานในครั้งนี้ ฉะนั้นจุดสนใจจึงอยู่ที่ประธานของงาน คือตัวรถบัสเปล่าๆ (Canvas) ที่ใช้สำหรับสร้างสรรค์ศิลปะลงบนตัวรถ

3). งานออกแบบชุดเมนู

รูปสัญลักษณ์ (Signifier) หรือรูปแบบที่เหมือนกันสามารถใช้แทนความหมายสัญลักษณ์ (Signified) หรือความคิดที่แตกต่างกันได้และรูปสัญลักษณ์หลายๆอย่างก็สามารถใช้แทนความคิดอย่างเดียวกันได้เช่นเดียวกันการจับคู่ที่เป็นลักษณะเฉพาะนี้ทำให้เกิดสัญลักษณ์ (signs) ขึ้นมา และสัญลักษณ์แต่ละอย่างก็มีความหมายเฉพาะในบริบทของมัน เช่น ความคิด (concept) ที่สื่อถึงรางวัลไฟที่ตัดผ่านถนนสามารถใช้แทนด้วยสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ มากมายและในขณะเดียวกันคนส่วนใหญ่ซึ่งอาจเป็นใครก็ตามที่ไม่คุ้นเคยกับระบบป้ายบนท้องถนนก็สามารถตีความและเข้าใจได้ว่าสัญลักษณ์นี้ใช้เพื่อบอกว่ามีทางรถไฟตัดผ่านอยู่ข้างหน้าบนพื้นฐานของความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์ความหมายสัญลักษณ์และระดับของกรอบความคิด (convention) หรือสัญลักษณ์ (Symbolism) นั้นสัญลักษณ์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

Iconic: สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดที่สื่อผ่านรูปลักษณะที่มีความคล้ายคลึง

Symbolic: สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดที่สื่อผ่านกรอบความคิดที่มีอยู่

Indexical: สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุที่สื่อผ่านความเป็นเหตุเป็นผล

ตารางที่ 30 การออกแบบชุดเมนู

| ชุดเมนู หลัก Main Menu | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| อุปกรณ์สีและ ลวดลาย | อุปกรณ์เสริมแต่ง | เข้าสู่หมวดสถานที่โชว์ | คาแรคเตอร์การ์ตูน |
| ชุดเมนูคำสั่งย่อย | | | |
|  |  |  |  |
| คำสั่งพิมพ์ | เล่นใหม่ | เร่ง-เบา เสียง | เข้าสู่หมวด เรียน เพ้นท์ |
| ชุดเมนู อุปกรณ์เสริมแต่ง | | | |
|  |  |  |  |
| ตุ๊กตามิชลิน | ชุดไฟแต่ง | ชุดไฟแต่งภายใน | ลายสติ๊กเกอร์ |

4). งานออกแบบหน้าต่างเก็บเครื่องมือ (Window)

ในงานออกแบบในส่วนหน้าต่างเก็บเครื่องมือในงานออกแบบเกมครั้งนี้แบ่งหน้าต่างที่ใช้เรียกด้วย เมนูสัญลักษณ์ (Icon-Menu) เมนูหลักแบ่งหน้าต่างออกเป็น

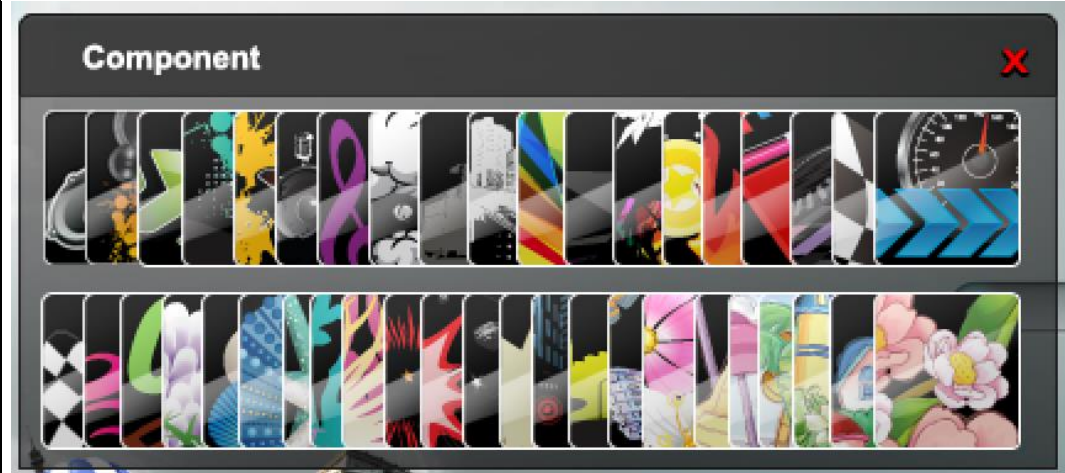
ตารางที่ 31 งานออกแบบ หน้าต่างเก็บเครื่องมือ Window

| |
|--|
| งานออกแบบหน้าต่างสำหรับเก็บเครื่องมือ |
|  |
| หน้าต่างแสดงการเลือกสีพื้น |
|  |
| หน้าต่างแสดงลวดลายกราฟิก |

งานออกแบบหน้าต่างสำหรับเก็บเครื่องมือ



หน้าต่างแสดงตัวละคร คาแรคเตอร์

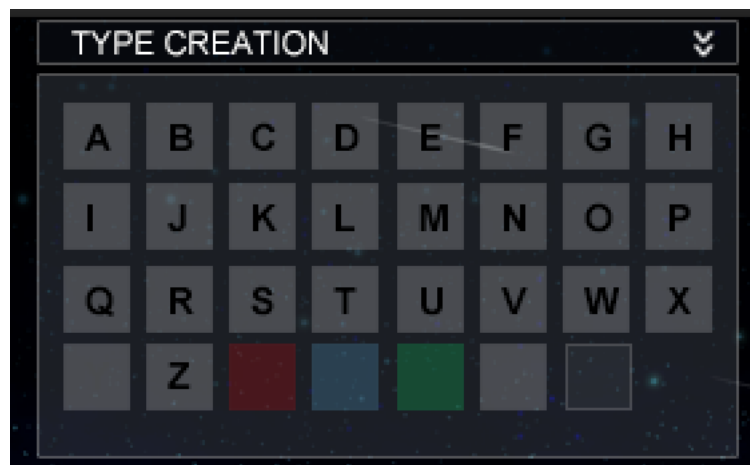


หน้าต่างแสดง ลวดลายประกอบตัวละคร



หน้าต่างแสดงอุปกรณ์เสริม

งานออกแบบหน้าต่างสำหรับเก็บเครื่องมือ



หน้าต่างแสดง เครื่องมือแต่งตัวอักษร



หน้าต่างแสดง การเก็บคะแนน แชร์คะแนนผ่าน Facebook

5). การออกแบบค่าประเมิน

ค่าเกณฑ์การประเมินงานออกแบบในที่นี้เป็นผลมาจากการนำเอาข้อมูลบทสัมภาษณ์ใน ส่วนของช่างพื้นที่มาสรุปและทำการออกแบบเกณฑ์ที่ใช้สำหรับประเมินผู้ตกแต่งตัวรถบัสในเกม



ภาพที่ 32 ภาพแสดงเกณฑ์การประเมินผล

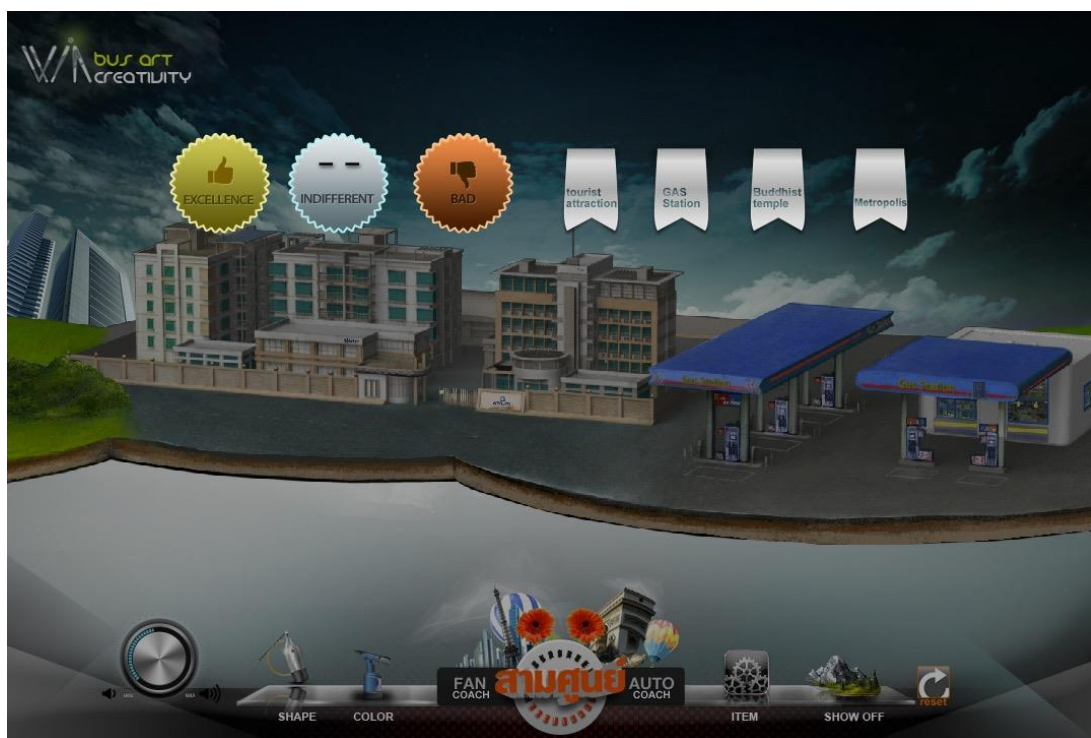
จากการวิเคราะห์ลวดลายรถบัสด้วยหลักการออกแบบมาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะนิวมี่เดีย ผู้วิจัยได้ข้อสรุปสำหรับเกณฑ์การวัดผลประเมินผล 3 เกณฑ์ คือ

- 1). เกณฑ์ด้านความกลมกลืน (Harmony)
- 2). เกณฑ์ด้านความสมดุล (Balance)
- 3). เกณฑ์ด้านจุดเด่นของงาน (Dominance)

รายละเอียดการให้ค่าคะแนนด้านหลักการออกแบบ

เพื่อความเข้าใจในรายละเอียดการวัดผลผู้วิจัยจะแสดงด้วย Information Graphic ในแต่ละหัวข้อ

6). การออกแบบเหรียญรางวัล



ภาพที่ 33 การออกแบบเหรียญรางวัล

5.2.2 การผลิตงานชุดงาน 3D Model

งาน 3 มิติ โมเดลเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยสร้างงานให้ดูมีมิติสมจริง โดยเฉพาะตัวรถ บัสจากตัวอย่างตัวรถบัส 3D เข้ามามีส่วนช่วยเป็นอย่างมากเพราะขั้นตอนการแต่งรถต้องการมิติ ตัวรถที่รอบด้าน ในการดูมิติภาพรวมทั้งหมด ฉะนั้นตัว 3D รถบัสจึงหมุนได้โดยในการพัฒนาเกม ในครั้งนี้จะประกอบด้วยงาน 3 มิติ ดังนี้

1). การออกแบบตัวรถบัส

ตัวรถบัสผู้วิจัยได้ทำการศึกษามาจากรถบัสสามศูนย์ โดยมีส่วนประกอบขึ้นเป็นโมเดลตัวรถบัสมีองค์ประกอบ 3 มิติ ดังนี้

ตารางที่ 32 การออกแบบตัวรถบัส

| ตัวอย่างงาน แบบจำลอง Model 3D รถบัสไม่ประจำทาง | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| แบบ 3D แบบด้านบนและด้านข้าง | แบบ 3D รถบัสด้านหลัง | แบบ 3D แบบด้านหน้า |
| องค์ประกอบ 3 มิติรถบัส | | |
|  |  |  |
| งานออกแบบ 3มิติกันชนหน้า | งานออกแบบไฟหน้า | งานออกแบบไฟหลัง |

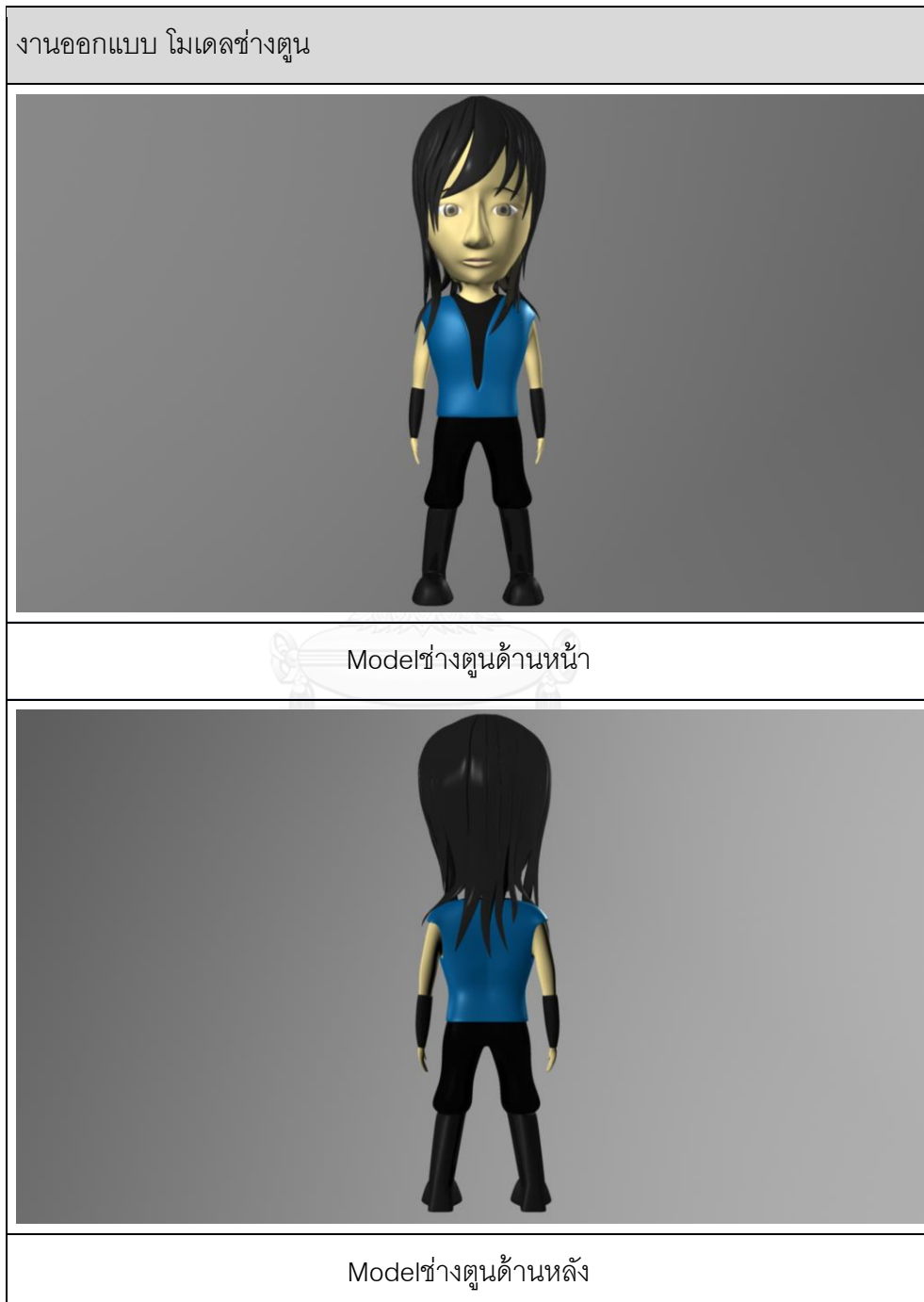
| องค์ประกอบ 3 มิติ รถบัส | | |
|---|--|---|
|  |  |  |
| งานออกแบบ 3 มิติตัวล้อรถบัส | งานออกแบบ 3 มิติตัวเบาะภายในรถ | งานออกแบบ 3 มิติตัวรถบัสต้นแบบ |

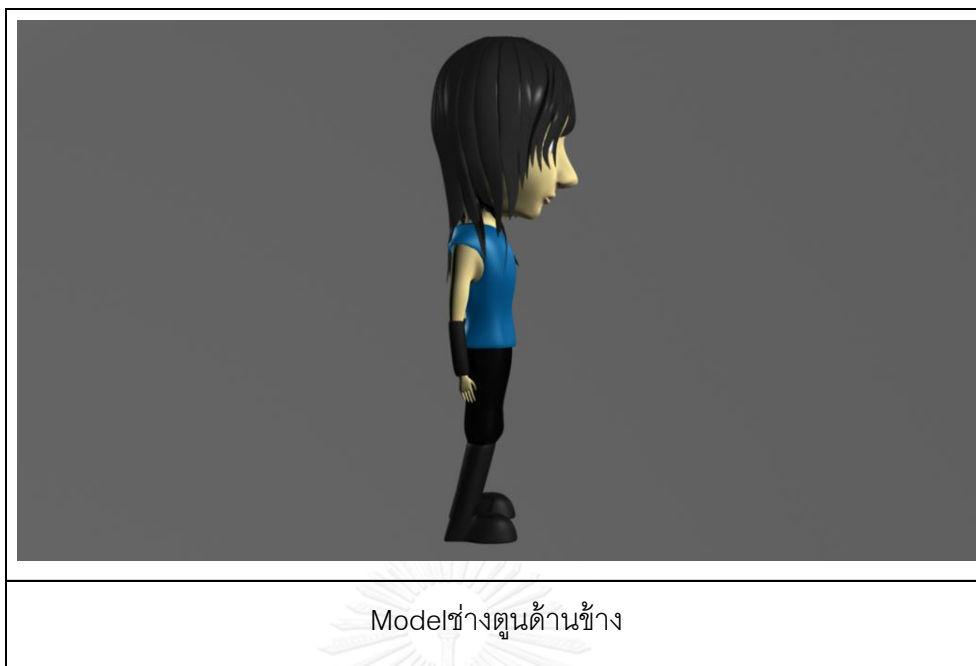
| ตารางที่ 33 ผลงานการออกแบบ 3D Model Bus Coach |
|--|
|  |
| นำส่วนประกอบต่าง ๆ มาประกอบกันกลายเป็น Model รถบัส สำหรับใช้ในเกม |

2). งานออกแบบ 3 มิติ ช่างเพ้นท์

ในการออกแบบโมเดล 3D ช่างเพ้นท์ต้องคำนึงถึงลักษณะท่าทางทุกมิติ เช่น ด้านหน้า ด้านหลัง และด้านข้าง

ตารางที่ 34 งานออกแบบโมเดล 3D ช่างเพ้นท์





3). งานออกแบบ 3 มิติ สถานที่จัดแสดง

ตารางที่ 35 งานออกแบบ 3 มิติสถานที่จัดแสดง

งานออกแบบ 3D Modelพื้นที่จัดแสดงตัวลายรถบัสทัศนาวรร



1. พื้นที่จัดแสดงสถานที่ท่องเที่ยวธรรมชาติ

งานออกแบบ 3D Modelพื้นที่จัดแสดงตัวลายรถบัสทัศนาวร



2.พื้นที่จัดแสดงเมือง



3.พื้นที่จัดแสดงปั้มน้ำมัน

งานออกแบบ 3D Modelพื้นที่จัดแสดงตัวลายรถบัสทัศนาวร



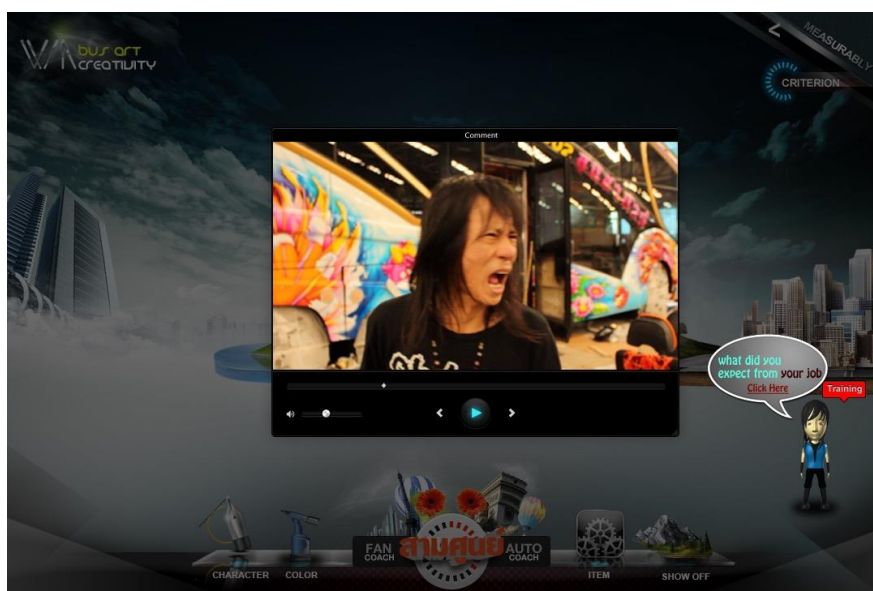
4.พื้นที่จัดแสดงวัด

5.2.3 การผลิตงานชุดงาน Video

งานชุดวิดีโอถูกนำเข้ามาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเกมทำให้เห็นถึงการทำงานของทฤษฎี 2 ด้าน คือ วัฒนธรรมประชานิยมกับรสนิยม-ชนชั้น จากการตีความออกมาเป็นเนื้อหาทางวิดีโอคือ ลักษณะการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรถจากกลุ่มผู้ใช้บริการสะท้อนด้านรสนิยมที่มีต่อกลุ่มดังกล่าวการศึกษาทฤษฎีวัฒนธรรมกระแสใญ่นำมาใช้เป็นเนื้อหาการสอนงานพื้นที่ของช่างพื้นที่ที่พยายามลอกเลียนแบบจากสื่อการ์ตูนดังมาสอนวิธีการลงสีที่ประณีตงดงามตามแบบฉบับช่างพื้นที่สะท้อนความคิดและทัศนคติส่วนของการนำวิดีโอมาใช้ในงานเกมครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าเป็นการเชื่อมโยงระหว่างโลกจริงกับโลกเสมือนจริงเข้าด้วยกัน

1). Video-แนะนำการสอน

ลักษณะการทำงานคือเมื่อถึงจังหวะการเล่นสิ้นสุดหมายถึง ตัวรถบัสที่แต่งเสร็จออกไปแสดงตามทีี่ต่าง ๆ เรียบร้อยแล้วจะมีตัวการ์ตูน 3D ข้างตุนเดินออกมาพร้อมคำพูดแสดงวิธีการแก้ปัญหาพร้อมชุดคำสั่งย่อย เช่น ฟังการสนในรูปแบบ Clip Video การฟังคำแนะนำจากช่างตลอดจนการเรียนรู้วิธีการพื้นที่ที่ถูกวิธี เป็นต้น ซึ่งในส่วนนี้เป็นการเขียนโปรแกรมคำสั่งควบคุมเมนูที่ซ่อนอยู่ตรงจุดตัว Model เพื่อเรียกคำสั่งย่อยส่วนเครื่องมือส่วนตัวข้างตุนจะใช้โค้ดเขียนให้เกิด Animation เดินขยับได้



ภาพที่ 34 วิดีโอแนะนำการสอน

2). Video-Comment

ตารางที่ 36 การออกแบบวิดีโอ Comment

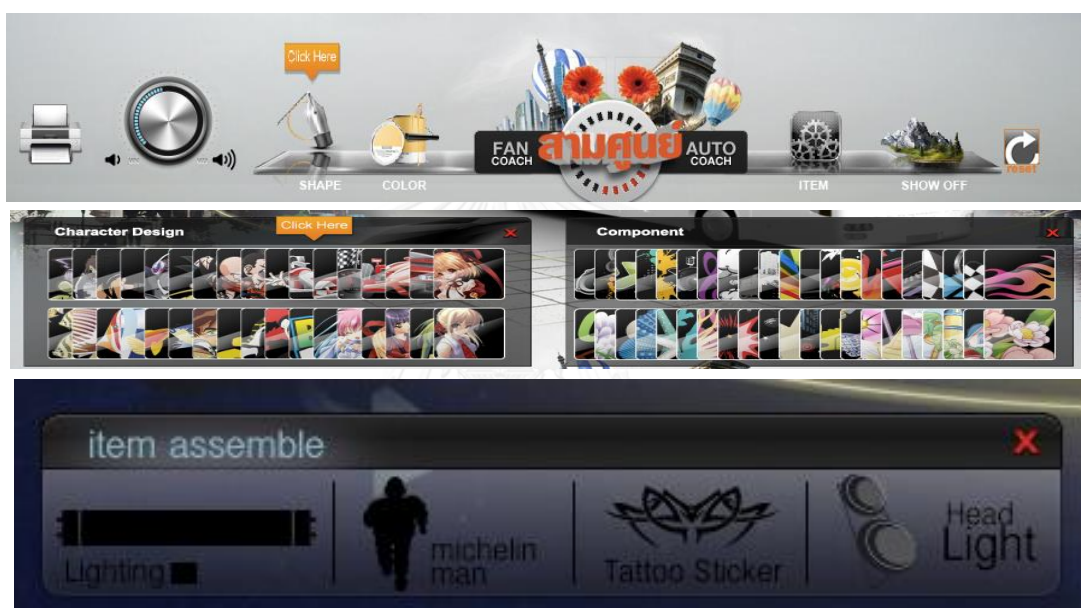
| Video Comment เมือง | |
|---|--|
|  |  |
| รู้สึกดีมาก | รู้สึกแย่ |

| | |
|---|--|
| Video Comment วัด | |
|  |  |
| รู้สึกดีมาก | รู้สึกแย่ |
| Video Comment ป้ายน้ำมัน | |
|  |  |
| รู้สึกดีมาก | รู้สึกแย่ |
| Video Comment สถานที่ท่องเที่ยว | |
|  |  |
| รู้สึกดีมาก | รู้สึกแย่ |

5.2.4 การผลิตงานชุดงานโปรแกรม

การผลิตเกมโปรแกรมหรือการเขียนคำสั่งเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุด หลังจากที่เราวางแผนวางระบบ กลไกในเกมเป็นที่เรียบร้อยแล้วกระบวนการต่อมาที่จะทำให้กลไกหรือระบบเหล่านั้นทำงานได้คือ การเขียนโปรแกรมลงไปในงาน ในหัวข้อการผลิตงานในชุดโปรแกรมนี้ ผู้วิจัยจะนำจุดหลักๆ ในตัวเกมมาอธิบายเพื่อให้เข้าใจในกระบวนการที่เป็นหลักทางโปรแกรมของตัวเกม ดังนี้

1). การเขียนโปรแกรมสำหรับสั่งเครื่องมือ



CHULALONGKORN UNIVERSITY

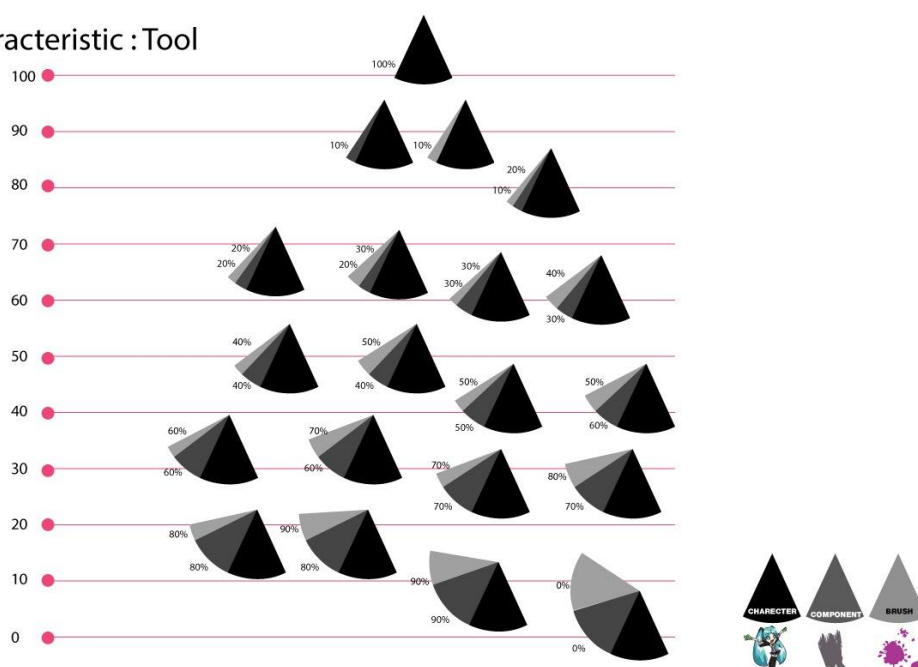


ภาพที่ 35 การเขียนโปรแกรมสำหรับสั่งเครื่องมือ

จากรูปเป็นการเขียนคำสั่งเพื่อควบคุมแต่ละเมนู โดยมี 2 จังหวะ คือ 1. Mouse-Over จะเกิดการเปลี่ยนแปลง เช่น กรอบรูปขยาย มีรูปวัฒนธรรมแบบไทยๆ ขยายออกจาก Icon จังหวะที่ 2 คลิกและเกิดผลทางคำสั่ง เช่น ถ้าเป็นเมนูก็จะเรียกหน้าต่างเครื่องมือย่อยออกมา

2). การเขียนโปรแกรมสำหรับงานประเมินค่างานออกแบบ

characteristic : Tool



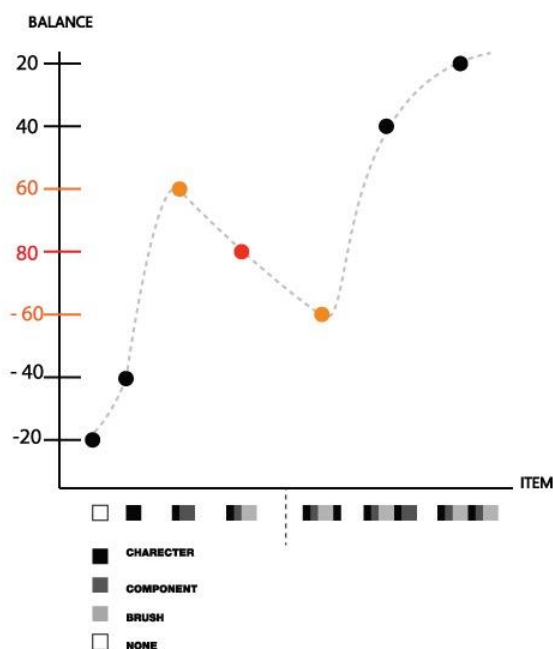
ภาพที่ 36 Characteristic: Tool

การแทนค่า Icon :

- ค่าสีดำ แทนปริมาณการใช้ตัวละครการ์ตูน (Character)
- ค่าสีเทากลาง แทนปริมาณการใช้ตัวละครแปร่งฟุ้งกัน(Brush)
- ค่าเทาอ่อน แทนปริมาณการใช้ลายประดับ ฟัน คล้ายหัวแอร์บริษัท
- การแทนค่า กราฟ เปอร์เซ็นต์
- 0 = ไม่มีค่าคะแนน
- 1000 = ได้คะแนนเต็ม
- ค่าคะแนนเมื่อเทียบกับ Icon
- ความสัมพันธ์ที่ทับซ้อนกันพอดี สัดส่วนที่เท่ากันอย่างละ 100% ทั้ง 3 ส่วนจะได้ค่าคะแนนสูงสุด

-ส่วนค่าความสัมพันธ์ที่ไม่มีกรลงแสดงเลยจะอยู่ที่

2). เกณฑ์ด้านความสมดุล Balance



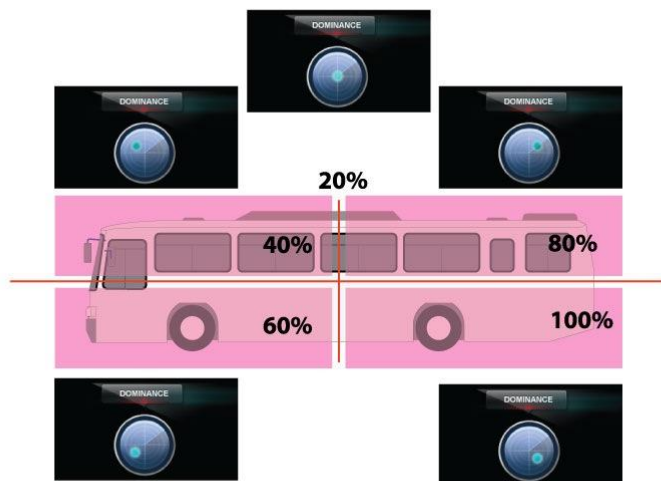
ภาพที่ 37 เกณฑ์ด้านความสมดุล

Icon :

เครื่องมือแบ่งออกเป็น 4 เครื่องมือหลักๆ คือ

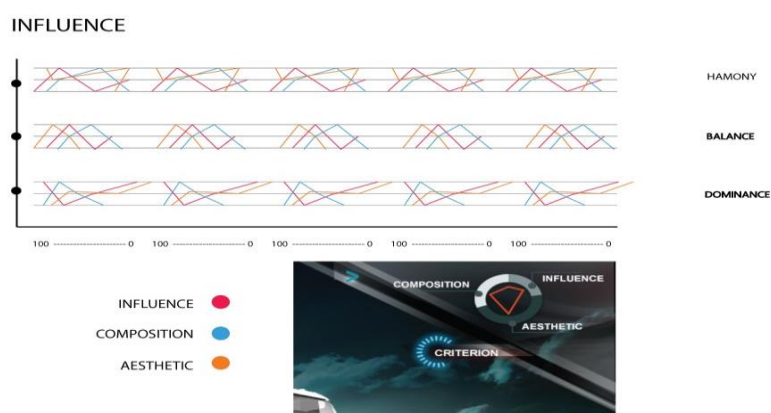
- สีดำ: ตัวละคร
- สีเทาเข้ม: ลายประกอบตัวละคร
- สีเทาอ่อน: ลายฟูกัน
- สีขาว: องค์ประกอบตกแต่งอื่น ๆ
- ค่าความสัมพันธ์-คะแนน
- เส้นแสดงกราฟด้านซ้ายเรียงตั้งแต่ติดลบต่ำสุดจนถึงส่วนกลางที่ค่าคะแนนสมดุลจะสูงสุดและด้านบนจะถูกลดน้อยลง (คล้ายลักษณะของ Icon บนหน้าจอ)
- แถวล่างคือ การใช้ปริมาณเครื่องมือ หมายถึง การใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ตกแต่งที่มากและมีแค่อย่างเดียว จะไม่มีคะแนน ส่วนสูงสุดของคะแนนจะไม่ปรากฏการตกแต่งด้วยอุปกรณ์ประกอบ แต่จะสมดุลด้วยปริมาณการใช้แปรปรวนลงมาปริมาณการใช้ลายประกอบ สุดท้ายปริมาณการใช้ตัวละคร ปริมาณที่แสดง Icon แคบกว้างบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของการใช้ปริมาณแต่ละเครื่องมือกับค่าความสัมพันธ์ของตารางการใช้คะแนนด้านซ้าย

3). เกณฑ์ด้านจุดเด่นของงาน Dominance



ภาพที่ 38 เกณฑ์ด้านจุดเด่นของงาน

- พื้นที่ที่ได้คะแนนมากที่สุด (จากงานวิจัย) คือ พื้นที่ด้านหลังตัวรถ การวางประธานในตำแหน่งดังกล่าว จะได้คะแนนมากที่สุด
- ตำแหน่งที่ได้คะแนนน้อยสุด คือ ส่วนบนของตัวรถ
- พื้นที่การให้คะแนนเหล่านี้วัดมาจาก Item ตัวละครอย่างเดียวเพราะตัวโปรแกรมจะนับว่าสิ่งนี้ คือ ประธานในงานออกแบบ
- รายละเอียดการให้ค่าคะแนนด้านอิทธิพลต่อกลุ่มวัฒนธรรมธุรกิจระดับโลก
- เพื่อความเข้าใจในรายละเอียดการวัดผล ผู้วิจัยจะแสดงด้วย Information Graphic



ภาพที่ 39 Information graphic

อธิบายค่าคะแนน

Icon

องค์ประกอบของสัญลักษณ์แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

- สีแดง คะแนนความนิยม
- สีฟ้า คะแนนด้านการจัดองค์ประกอบ
- สีเหลือง คะแนนความงาม
- โดยที่ทั้งหมดมาจากข้อมูลงานสัมภาษณ์และประเมิน สรุปออกมาเป็นค่าเฉลี่ยแบ่งคือ
- ด้านขวา คือ ประเภท
- ด้านล่างวางเป็นแผนผังมีค่าเฉลี่ย 5 กลุ่ม มากที่สุด (อยู่ซ้ายสุด = 100) มาก (รันมาทางซ้าย = 60-70) ปานกลาง (อยู่ตรงกลาง = 50) น้อย (ค่อนมาทางซ้ายเกินตรงเกิน = 30-40) น้อยที่สุด (ซ้ายสุด = 10-0) และในแต่ละองค์ประกอบจะนำมาประมวลผลที่สัมพันธ์กันเป็นชุดๆ

3). การเขียนโปรแกรมสำหรับตัวรถ

เป็นลักษณะการเขียนโปรแกรม ใ้ได้ ตรงส่วนของลูกศร ซ้าย-ขวา ให้สามารถคลิกและควบคุมการหมุน ซ้าย-ขวาที่ละช่วงรถ



ภาพที่ 40 การเขียนโปรแกรมสำหรับตัวรถ (1)



ภาพที่ 41 การเขียนโปรแกรมสำหรับตัวรถ (2)

โปรแกรม สำหรับเก็บค่าคะแนนผ่าน Facebook และการ Login

การเขียนคำสั่ง API. ติดต่อกับ Facebook Developer ให้เชื่อมโยง มาสู่ตัวโปรแกรมหลักของเกม โดยสามารถ Log-In ด้วย Facebook ได้ ทั้งนี้ใช้เพื่อเวลาตกแต่งเสร็จจะมีคำสั่งให้กด Share อัตโนมัติ พร้อมเก็บค่าคะแนน ไว้ที่ฐานข้อมูล Facebook



ภาพที่ 42 การเขียนโปรแกรมสำหรับเก็บค่าคะแนนผ่าน Facebook และการ Login

5.2.5 การผลิตงานชุดงาน ดนตรี เพลงประกอบ

ในส่วนของการให้ดนตรีหรือเพลงประกอบผู้วิจัยจะทำการอธิบายโดยแบ่งเป็นส่วนใน แต่ละ องค์ประกอบของตัวเกมหรือกลไกเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมระหว่างการเล่นและเกม โดยทั้งนี้ ผู้วิจัยทำการแบ่ง เป็นเพลงประกอบกับดนตรีประกอบ

เพลงประกอบ

1). เพลงประกอบช่วงเปิดเกม

คุณสมบัติของหน้าเปิดตัว คือ จะใช้สำหรับหมวดการเรียนรู้จุดต่าง ๆ ในตัวเกมหรือวิธีการเล่นเกม

2). เพลงประกอบช่วงตกแต่งตัวรถบั๊ต

ในช่วงนี้ผู้วิจัยจะเตรียมเพลงไว้มากกว่ากลไกอื่น เพราะช่วงตกแต่งผู้เล่นบางคนอาจใช้เวลาในการรังสรรค์ออกแบบรถบั๊ตของตนเอง ดังนั้นการมีเพลงประกอบเพียงเพลงเดียวอาจทำให้น่าเบื่อและที่พัฒนาขึ้นมา คือ จะมีช่วงที่ทดลองนำรถบั๊ตใส่ไฟประดับ อารมณ์ของเกมจะถูกเปลี่ยนเป็นตอนกลางคืน จังหวะนี้ผู้วิจัยเตรียมสื่ออารมณ์เพลงไว้รองรับด้วยเช่นกัน

3). เมนูเกี่ยวกับเพลง

สำหรับ เมนู ที่ใช้กับเพลงประกอบจะมี 2 ส่วน คือ ปรับลด-เพิ่ม เสียงเพลงได้กับเลือกเพลงได้ เปลี่ยนเพลงได้ในขณะที่ผู้เล่นอยู่

ดนตรีประกอบ

1). ดนตรีประกอบตอนประเมินงานออกแบบ

แบ่งระดับคุณค่าการประเมินด้วยอารมณ์ดนตรี 3 อารมณ์ คือ 1) สำหรับเกณฑ์การประเมินที่ออกมาสูงจะมีเสียง ชื่นชม ดีใจ ประทับใจ 2) ส่วนเกณฑ์ออกมาปานกลางจะมีประทับใจแต่ไม่เสริมอารมณ์เท่าขั้นดีใจ 3) สุดท้ายอารมณ์ประเมินแบบต่ำใช้เสียงโห่ร้อง โลง

2). ดนตรีประกอบการนำรถแสดงแต่ละพื้นที่

จะใช้เสียงที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ โดยจังหวะที่ดนตรีมีเสียง คือ จังหวะที่ผู้เล่นกำลังตัดสินใจเลือกพื้นที่ เช่น วัดจะมีเสียงระฆังเมืองจะมีเสียงวุ่นวายไปด้วยตัวรถ สถานที่ท่องเที่ยวจะมีเสียงประกอบแบบธรรมชาติ น้ำตก สุดท้ายบ่อน้ำมันจะเป็นเสียงหัวฉีด ความสับสนวุ่นวายอลหม่านอยู่ภายในสถานที่นั้น ๆ เป็นต้น

บทที่ 6

สรุปปัญหาและปรับปรุงงานสร้างสรรค์

ผลงานศิลปะนิพนธ์ในรูปแบบงานสร้างสรรค์เกมศิลปะ (Game Art) ในครั้งนี้ ภายใต้หัวข้อ “งานสร้างสรรค์ศิลปะสื่อสมัยใหม่จากวัฒนธรรมการผลิตลายช้างรถบัศัทศนาจร” หนึ่งในกระบวนการที่สำคัญ คือ การพัฒนาที่มาจากการทดสอบและทดลองจากกลุ่มผู้ใช้งานจริง โดยในบทนี้ผู้วิจัยจะอธิบายขั้นตอนการปรับปรุงและพัฒนาดังกล่าวเป็นขั้นเป็นตอน โดยแบ่งเป็นทั้งทดลองกลุ่มผู้เล่นจากการแสดงงาน (Exhibition) การสร้าง Website ให้ผู้เล่นทั่วไป Download และช่วยเขียนคำแนะนำกลับมา ตลอดจนทดลองให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมเป็นผู้วิจารณ์โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มผู้เล่น : งานแสดงนิทรรศการ (Art Exhibition)

6.1. นิทรรศการศิลปะ “ศิลปวัฒนธรรมชยราชบุรี” (16/07/56)

- ชื่อโครงการ : นิทรรศการทัศนศิลป์ชยราชบุรีชุด “เมืองราชบุรี”
(ด้วยแนวคิดที่คัดเลือกศิลปินทำงานภายใต้แนวคิด “เมืองราชบุรี” จากงานสร้างสรรค์ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากกลุ่มการผลิตลายรถที่มาจากโรงงานราชบุรี จึงได้รับคัดเลือกให้ร่วมแสดงในครั้งนี้)
- รูปแบบการจัดแสดง : เป็นงานแสดงร่วมกันกับศิลปินในภูมิภาคตะวันตก
- สถานที่จัดแสดง : พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ จังหวัดราชบุรี
- ปัญหาที่พบ :
- 1).ความละเอียดหน้าจอไม่พอดีไม่รองรับกับระบบปฏิบัติการมาตรฐาน (Window)
 - 2). ตัวเพลง ไม่มี เมนู เพิ่ม ลด เสียง
 - 3). ตัว Window-เครื่องมือบังทับตัวรถที่ใช้ตกแต่ง

- 4).เครื่องมือ ลูกเล่นการตกแต่งไม่สามารถเปลี่ยนเครื่องมือได้ขณะเล่น
- 5).ไม่มีการสอนวิธีการเล่นจึงสร้างปัญหาบางขั้นตอนให้กับผู้เล่น คือ ไม่เข้าใจภาพรวมของเกม
- 6). ขณะใช้เครื่องมือ แบบลายที่ลงไม่สามารถลบได้หรือย้อนกลับ
- 7). ในบางจังหวะ เสียงเพลงทับซ้อนกัน
- 8). ในขณะที่เรียก Video วิจารณ์ตัวรถ เพลงพื้นของเกมยังดังอยู่ มีการทับซ้อน
- 9). ไม่มีเมนู ย้อนกลับ

การแก้ไขปรับปรุง :

- 1). ปรับขนาดความละเอียดหน้าจอให้ตรงกับระบบปฏิบัติการพื้นฐานทั่วไป



ภาพที่ 43 การเพิ่ม เมนู ปรับลด เพิ่ม เสียงเพลง

- 2). เพิ่มเมนูปรับลด เพิ่มเสียงเพลง



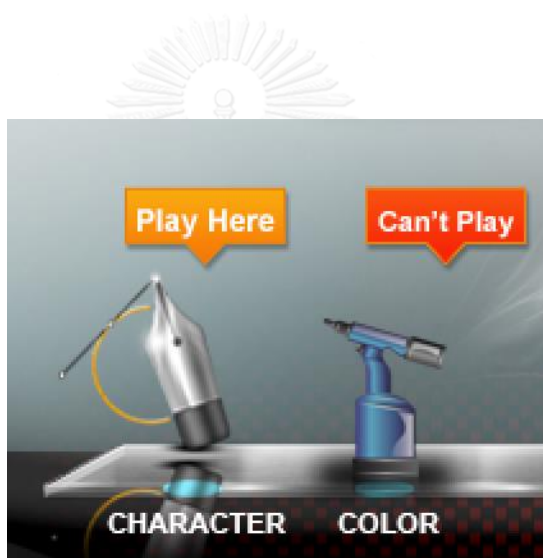
ภาพที่ 44 เครื่องมือต่าง ๆ ใน Window

3). ปรับ Window เครื่องมือให้โยกย้ายได้เป็นอิสระและใส่ความโปร่งแสง



ภาพที่ 45 เครื่องมือคำสั่งบนเมนูบาร์

4). เขียนโปรแกรมใหม่ให้เวลาจะถอดจากเครื่องมือ ให้คลิกตรงพื้นที่ว่างเสมือนเป็นการถอดออกจากเครื่องมือ



ภาพที่ 46 Guide แนะนำวิธีการเล่น

5). เพิ่ม Guide แนะนำวิธีการเล่น เป็นเครื่องมือเป็นขั้นเป็นตอน



ภาพที่ 47 เครื่องมือคำสั่งบนเมนูบาร์

6). เพิ่มการคลิกขวาในเมนู ลบและสร้างใหม่

7-8). เขียนโปรแกรม จัดวางเพลงตาม Theme



ภาพที่ 48 เมนูย้อนกลับ

9). เพิ่มเมนูย้อนกลับ (Reset)

6.2. นิทรรศการศิลปะ “DFA” (26/06/14)

| | |
|------------------|--|
| ชื่อโครงการ | : DFA. รุ่น 3 “ Doctor of Fine art” |
| รูปแบบการจัดแสดง | : เป็นงานแสดงร่วมกับนิสิตจุฬา |
| สถานที่จัดแสดง | : พิพิธภัณฑ์และแกลลอรี่ g23มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพฯ |
| ปัญหาที่พบ | : |

- 1). ไม่สามารถเก็บค่าคะแนนได้
- 2). ไม่สามารถแชร์คะแนนเล่นกับเพื่อนๆ ได้
- 3). ไม่สามารถส่งคำสั่งพิมพ์
- 4). ไม่มีเมนูสร้างตกแต่งตัวอักษร
- 5). เมนูพื้นที่และสีตัวสัญญูรูปไม่ชัดเจน
- 6). เบาะรถสีแดงดูไม่เหมาะเพราะสีแข่งกับงานตกแต่ง
- 7). คำสั่งในส่วน Video สอนซ้ำซ้อนกัน

- 8). การใช้เพลงสำหรับเกณฑ์แบ่งระดับงานออกแบบดูไม่เหมาะสม เช่น
คะแนนน้อย ใช้เพลงลูกทุ่ง เป็นต้น
- 9). ไม่มี Video สอนเบื้องต้นก่อนเล่น
- 10). เวลาารถออกแสดงควรปรากฏตัวรถที่ตกแต่งด้วย

การแก้ไขปรับปรุง :

- 1- 2). แก้ปัญหาโดยใช้วิธี log-in เข้า Facebook แล้วเก็บค่าคะแนนและแชร์



ภาพที่ 49 เมนูคำสั่งพิมพ์

- 3). เพิ่มเมนูคำสั่งพิมพ์



ภาพที่ 50 เครื่องมือ ลูกเล่น พิมพ์ตัวหนังสือ

- 4). เพิ่มเครื่องมือลูกเล่นพิมพ์ตัวหนังสือ



ภาพที่ 51 เปลี่ยน Icon เป็นรูปถังสี

5). เปลี่ยน Icon เป็นรูปถังสี



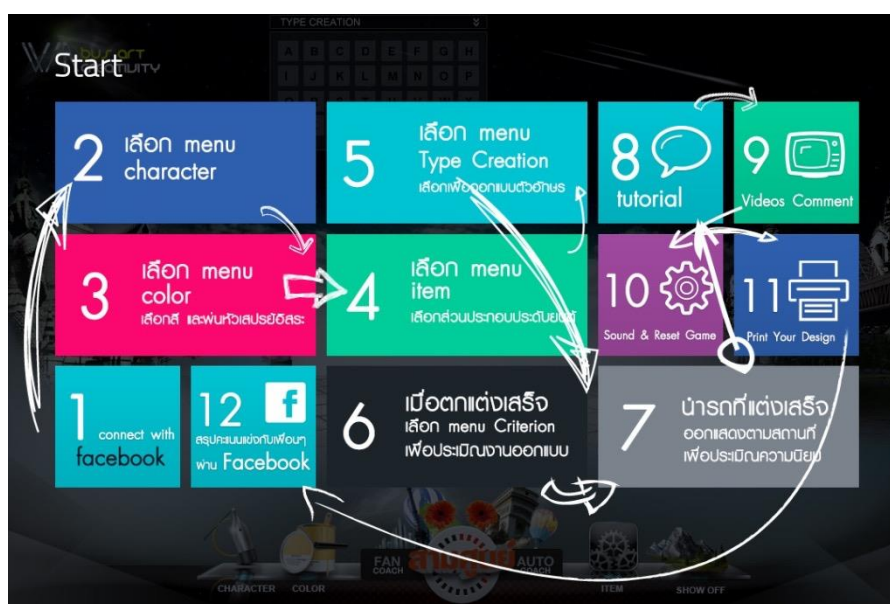
ภาพที่ 52 เปลี่ยนสีเบาะเป็นสีเข้ม

6). เปลี่ยนสีเบาะเป็นสีเข้ม



ภาพที่ 53 การใช้โมเดลในการอธิบายวิธีการเล่น

- 7) แก้ปัญหาโดยการใช้ 3D Model เข้ามาช่วยในการอธิบายเพื่อแบ่งการใช้งานและยังเกิดความน่าสนใจ
- 8). ปรับมาใช้เสียงปรบมือกับเสียงให้ร้อง
- 9). แก้ปัญหาโดยใช้หน้าจอเริ่มต้นในการสอนเป็นส่วนๆ ก่อนการเล่นเกม



ภาพที่ 54 การใช้หน้าจอในการสอนเล่นเกม



ภาพที่ 55 การแก้ไขงานโปรแกรม

- 10). การแก้ไขงานโปรแกรม

6.3. บทความวิจัยและสร้างสรรค์ (12-13/02/58)

- ชื่อโครงการ : ศิลปากรวิจัยและสร้างสรรค์ ครั้งที่ 8
- รูปแบบการจัดแสดง : เป็นงานประชุมวิชาการระดับสากล จัดขึ้นโดยมหาวิทยาลัยศิลปากร
- สถานที่จัดแสดง : ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมเฉลิมพระเกียรติ 6 รอบ พระชนมพรรษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม
- ปัญหาที่พบ :
- 1). ตัวเกมไม่น่าสนใจ
 - 2). ตัว log-in เข้าสู่เกมค้าง หน้า facebook

การปรับปรุงแก้ไข :

- 1). แก้ปัญหาโดยการให้ตัวเกมเปลี่ยนฉากหลังได้เปลี่ยนบรรยากาศ เช่น มีฝนตก ฟ้ามืด มีดาว มีหมอก ลดความน่าเบื่อขณะเล่น



ภาพที่ 56 บรรยากาศในเกม

2). แก้ปัญหาโดยไม่บังคับในการ Log-in



ภาพที่ 57 การ Log-in

กลุ่มผู้เล่น : Free Download บน Website online

แหล่งข้อมูล : web : www.bangkokgraphic.com

Upload : เมื่อวันที่ 10/01/58 – 30/04/58

ประเภท File : .SWF (Mac/window)

สถิติผู้ Download : 32 คน

สรุปคำวิจารณ์ : งานที่ออกแบบสามารถแชร์ส่งต่อให้เพื่อนๆ ได้

การปรับปรุงแก้ไข :

แชร์ผ่าน Facebook ได้ขณะที่เล่นอยู่

Pisit Tanns got 3 score on Bus Decoration.



ถูกใจ · ความคิดเห็น · แชร์

ภาพที่ 58 การแชร์ผ่าน Facebook

กลุ่มผู้พัฒนาเกม

บริษัท : True

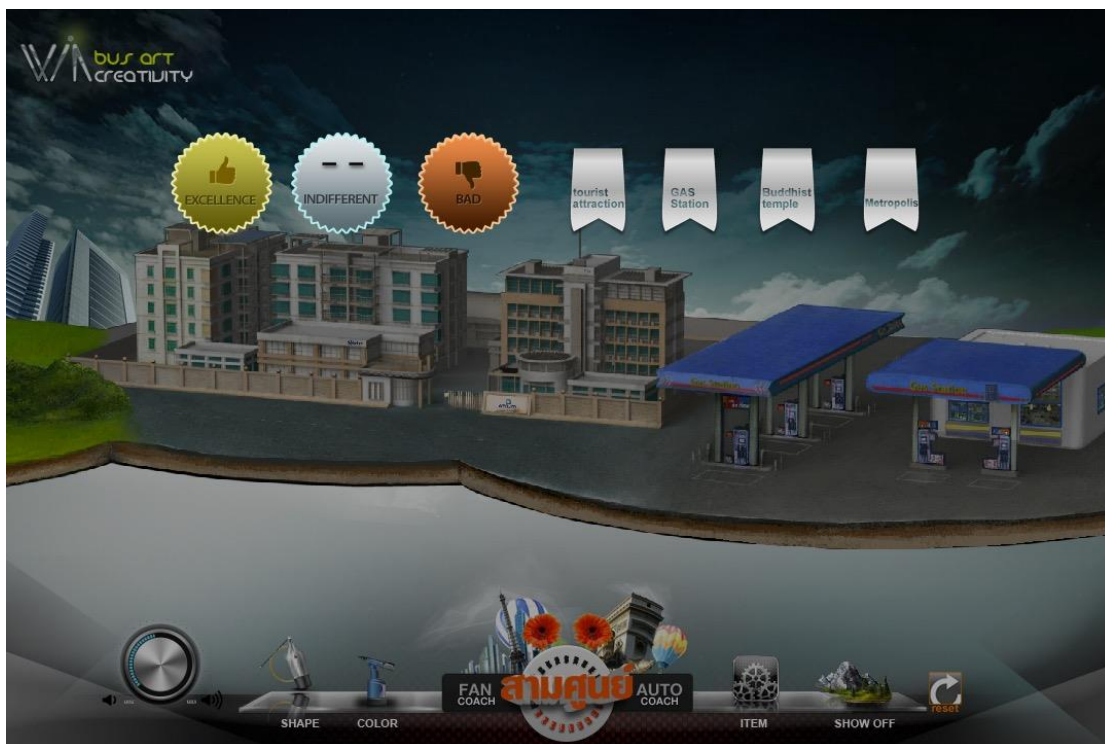
ตำแหน่ง : Digital Game Marketing

ชื่อ สกุล : นายวสุ เคี่ยมสมุทร

ระยะเวลาการทำงาน : 5ปี

คำวิจารณ์ : ควรเพิ่มลูกเล่น ตรงสถานที่จัดแสดงเพื่อให้เห็นถึงชัยชนะที่ได้รับ

การปรับปรุงแก้ไข :



ภาพที่ 59 การออกแบบเหรียญรางวัล

เพิ่มงานออกแบบเหรียญรางวัลแบ่งเป็นระดับตามสี เช่น สีทอง ยอดเยี่ยม สีเงิน ธรรมดา และสีทองแดง เลวร้าย เป็นต้น

บริษัท : IC.Web

ตำแหน่ง : Online Marketing & Developer

ชื่อ สกุล : นายปริวรรต พนมชัยสว่าง

ระยะเวลาการทำงาน : 3 ปี

คำวิจารณ์ : รูปแบบการนำเสนอในแต่ละกลไก ควรมีคำวิจารณ์และคำสอนจากช่าง
พันธ์และผู้ให้บริการวิจารณ์จริง

การปรับปรุงแก้ไข : เพิ่มClip Video ช่วงสอนจากช่างพันธ์ที่มีชื่อเสียง เช่น ช่างตุน

6.4 แสดงการพัฒนางานเชิงต้นแบบ

6.4.1 ลายรถต้นแบบ “BEN-TEN”



ภาพที่ 60 ภาพรถบัสต้นแบบลายเบนเท็น

เจ้าของรถบัส : เฉษฐาภรณ์ทวี

ช่างพิมพ์: ช่างนาค

ระยะเวลาการทำงาน : 14-17 วัน

ลายที่สร้างจากเกม



ภาพที่ 61 ภาพจากโปรแกรมเกม คีษารรถบัสต้นแบบลายเบนเท็น

ระยะเวลาแต่งลายในเกม : 5-6 นาที

คะแนน : 86 คะแนน

6.4.2 ลายต้นแบบ “รถแข่ง”



ภาพที่ 62 ภาพรถบัสต้นแบบลายรถแข่ง

เจ้าของรถบัส : วงษ์สวัสดิ์ทวีร์

ช่างเพ้นท์: ช่างดำ

ระยะเวลาการทำงาน : 13-14 วัน

ลวดลายจากการแต่งภายในเกม



ภาพที่ 63 ภาพจากโปรแกรมเกม สีขาวรถบัสต้นแบบลายรถแข่ง

ระยะเวลาแต่งลายในเกม : 10-12 นาที

คะแนน : 89 คะแนน

6.4.3 ลายต้นแบบ “ลายทะเล”



ภาพที่ 64 ภาพรถบัสต้นแบบลายทะเลบาติก

เจ้าของรถบัส : วงษ์สวัสดิ์ทิวรี ช่างพื้นที่: ช่างดำ ระยะเวลาการทำงาน : 13-14 วัน

ลวดลายจากการแต่งภายในเกม



ภาพที่ 65 ภาพจากโปรแกรมเกม คีกรถบัสต้นแบบลายทะเลบาติก

ระยะเวลาแต่งลายในเกม : 25-26 นาที

คะแนน : 94 คะแนน

6.5 สรุปการพัฒนา งานสร้างสรรค์ เกมศิลปะ

ในส่วนนี้เป็นส่วนที่กล่าวถึงการพัฒนาตัวงานสร้างสรรค์ ซึ่งมาจากการทดสอบ ทดลอง ด้วยวิธีการ เปิดให้ผู้เล่นใช้งานจริงผ่านการจัดนิทรรศการต่าง ๆ ผลและคำวิจารณ์ที่ได้รับและนำมาปรับปรุงแก้ไขได้ถูกแสดงไว้ข้างต้น ซึ่งการสรุปการพัฒนาในครั้งนี้ทำให้เห็นถึงการพัฒนาเป็นสัดส่วนและเป็นระบบ ขั้นตอน ในส่วนการสรุปผลในอีกประเด็น ผู้วิจัยทำการสรุปผ่านการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างศิลปินกับผู้เล่นเริ่มต้นจากการตั้งประเด็นในการทำงาน คือ การผลิตลายข้างรถบัส มีความเป็นศิลปะหรือไม่ อย่างไร โดยถูกนำมาเป็นคำถามที่ใช้ในการศึกษา วัฒนธรรมการผลิตลายของเหล่าช่างพื้นที่มีอาชีพ ข้อค้นพบข้อมูลต่าง ๆ ผ่านกรอบการศึกษาในบทที่ 2 ว่าด้วยเรื่องแนวคิดทฤษฎี อาทิ แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม แนวคิดศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ ป๊อปอาร์ตว่าด้วยความเข้าใจต่อพื้นที่สื่อที่แทรกซึมจนเป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาสุนทรียศาสตร์การดำเนินชีวิต ศิลปะที่เข้าถึงง่าย คล้ายสื่อ เป็นศิลปะเพื่อประชาชน จากความเข้าใจแบบวัฒนธรรมประชานิยม การใช้ทฤษฎีอัตลักษณ์ต่อการทำ ความเข้าใจการสร้างอัตลักษณ์ผ่านสัญลักษณ์ลวดลายที่ปรากฏอยู่ข้างรถบัสทัศนาศรในประเด็นนี้จะอยู่คู่กันกับการตีความการแฝงความหมายที่เจ้าของรถบัสต้องการจะสื่อจากความเข้าใจในเรื่องวัฒนธรรมทางสายตา สุดท้ายการอธิบาย ปรากฏการณ์ ความคิดเห็นต่อผู้บริโภคจากความหลากหลายทางลวดลายสีเส้นเหล่านี้เข้าสู่การอธิบายผ่านแนวคิดทางรสนิยม-ชนชั้น ที่สร้างทัศนคติที่มีต่อลวดลายข้างรถบัส

ทั้งนี้สื่อประเภทเกมจึงเป็นทางเลือกให้ศิลปินใช้เป็นสื่อกลางเชื่อมโยงการเรียนรู้ ข้อความเนื้อหา การผลิต ได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอนให้กับผู้ชมงาน ตามกรอบทฤษฎี ดังนี้กรอบทฤษฎี วัฒนธรรมประชานิยม เรียนรู้ด้าน ลายพื้นท์ เป็นงานศิลปะตามเงื่อนไขแนวคิดวัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ คือป๊อปอาร์ต แนวคิดอัตลักษณ์เป็นการเรียนรู้ขณะผู้ชมเล่นเกมตกแต่งทีละจุด ทีละเครื่องมือ องค์ประกอบ เกิดสำนึกในแบบตนเอง ประสบการณ์ร่วมกับลายการ์ตูน จากสื่อกระแส นิยมสะท้อนผ่านงานตกแต่งตัวรถบัส รสนิยม มาใช้สำหรับเกณฑ์การตัดสิน การประเมิน งาน ออกแบบและให้ความคิดเห็นของบรรดา ผู้ใช้บริการรถบัส ตามสถานที่ต่าง ๆ ในเกมและ วัฒนธรรมทางสายตา ผู้เล่นมีการแชร์ประสบการณ์ผ่านภาพลักษณะงานตกแต่งของแต่ละคนที่ไม่

เหมือนกันซึ่งกระบวนการทำงานของผู้เล่นผ่านกรอบทฤษฎีเหล่านี้ เป็น กระบวนการที่ก่อเกิด
ประเด็นทางสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ที่ศิลปินสร้างกรอบคิด ให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ เข้าใจผ่าน
กลไกของเกมไปพร้อมกันกับข้อมูลวัฒนธรรมการผลิตลาย



บทที่ 7

วิเคราะห์งานสร้างสรรค์

ในบทนี้เป็นการวิเคราะห์ที่ข้อมูลทั้งจากข้อมูลวรรณกรรมและข้อมูลภาคสนามต่อบทสรุปที่
ถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานเกมศิลปะ
เนื่องจากงานวิจัยชุดนี้เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ที่มีผลทางการศึกษานำไปสู่การอธิบายถึงผลงาน
สร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้วัฒนธรรมการผลิตลายรดบัสทัศนาศรเป็นแรงบันดาลใจ เกมประเภท
ซีเรียสเกม (Serious Game) จากการประเมินวรรณกรรมประเภทเกมทั้งหมดในบทที่ 2 ถูกนำมา
ประยุกต์ใช้กับงานสร้างสรรค์ เพราะเนื่องด้วยข้อมูลทางงานวิจัยที่มีความจำเป็นต้องใช้ระบบการ
เล่นแบบเกมที่มีความสามารถในการถ่ายทอดข้อมูลทางการวิจัยได้ครบถ้วน ด้วยการเรียนรู้ของ
ผู้ชมงาน เป็นขั้นเป็นตอน เปรียบเสมือนการเล่นเกมที่ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นเจ้าของรดบัส
และทำการเลือกแต่งลายปรับแต่งอัตลักษณ์ของตนลงบนตัวรอดและด้วยกระบวนการทางกิจกรรม
ดังกล่าวที่ผู้ชมงานศิลปะ ได้มีส่วนร่วมกับตัวงานของศิลปิน ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์
ปฏิสัมพันธ์ (Relational Aesthetic) เข้ามาประยุกต์ใช้ในกรณีนี้ที่ผู้เข้าชมเข้ามามีบทบาทใน
กระบวนการ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสรุปจากการนำทฤษฎีมาใช้ในการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะกับ
ความสัมพันธ์ของผู้เข้าชมงาน คือ

7.1 ประเภทของงานสร้างสรรค์

7.2 ระบบกลไกของเกมจากแนวคิดและแรงบันดาลใจ

7.3 การทำงานของสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์

7.1 ประเภทของงานสร้างสรรค์



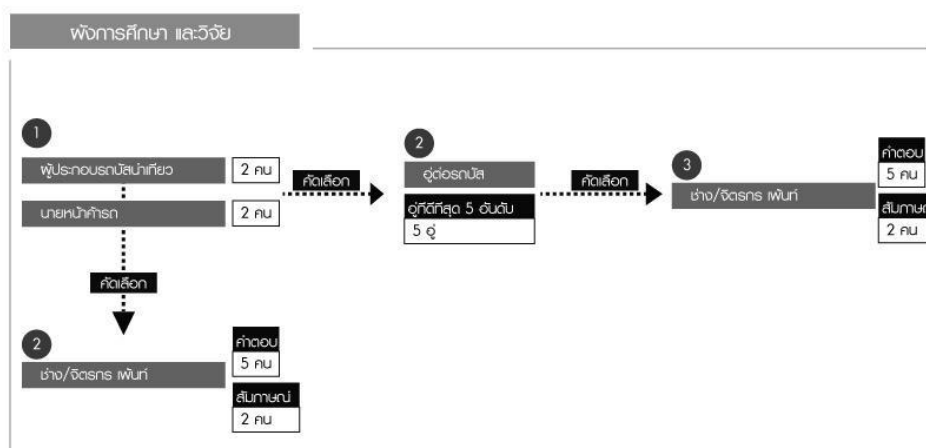
ภาพที่ 66 “Super Mario Clouds” Arcangel has exhibited work in the 2004
(dailyserving.com)

การสร้างสรรคงานศิลปะในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกสื่อประเภทเกมหรือวิดีโอเกม ซึ่งถือเป็นการพัฒนาการและการเคลื่อนไหวที่สำคัญของงานศิลปะสมัยใหม่ การใช้เกมเป็นสื่อให้กับทางศิลปะ เป็นหนึ่งในศิลปะนิวมมีเดีย ประเภทศิลปะเชิงโต้ตอบหรือศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) โดยมีคุณลักษณะคือ เป็นรูปแบบศิลปะที่มีการจัดวางเชิงโต้ตอบ ความเป็นศิลปะเชิงโต้ตอบคือรูปแบบศิลปะที่ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในวิธีที่จะทำให้งานศิลปะบรรลุจุดประสงค์ ศิลปะจัดวางเชิงโต้ตอบบางผลงานที่ให้ผู้ดูหรือผู้ชม “เดิน” เข้าไปใน... ขึ้นไปบน... หรือไปรอบๆ งาน งานอื่นบางชิ้นก็ขอให้ตัวศิลปินเป็นส่วนหนึ่งของผลงานด้วย งานศิลปะประเภทนี้มักใช้คอมพิวเตอร์และเซ็นเซอร์ตรวจจับความเคลื่อนไหว ความร้อน การเปลี่ยนแปลงทางอุณหภูมิหรือข้อมูลชนิดอื่น ๆ ที่ผู้สร้างผลงานตั้งโปรแกรมไว้ให้ตอบสนอง ตัวอย่างศิลปะในอินเทอร์เน็ตและศิลปะอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่ล้วนเป็นเชิงโต้ตอบ บางครั้งผู้ชมสามารถลองสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมไฮเปอร์เท็กซ์ ผลงานบางชิ้นก็รับการป้อนข้อมูลตัวอักษรหรือภาพจากภายนอก ซึ่งเกมในที่นี่แบ่งออกได้หลายประเภท หนึ่งในนั้นคือเกมประเภทซีเรียสเกม (Serious Game) เป็นประเภทที่ผู้วิจัยเลือกนำมาสร้างสรรค์ผลงานเพราะด้วยความหมายของซีเรียสเกม คือ เกมซีเรียสตั้งใจที่จะให้การศึกษาหรือฝึกฝนผู้เล่น เกมเหล่านี้ต้องการ ส่งเสริมด้าน “การศึกษา วิทยาศาสตร์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม

การรักษาสุขภาพหรือแม้แต่ทางการทหาร” บางเกมไม่มีตอนจบหรือเป้าหมายที่แน่นอน คนเล่นได้เล่นเรียนรู้อะไรก็ได้ เช่น ชีวิตจริงจากเกมตัวอย่างเช่น เกมจากเว็บไซต์อย่าง Newsgaming.com และ gamesforchange.org ที่ใช้คุณสมบัติพิเศษของเกมเพื่อสร้างประเด็นทางการเมือง

7.2 ระบบกลไกของเกม จากแนวคิดและแรงบันดาลใจ

จากการศึกษาเกมภาคสนามพบข้อมูลที่สำคัญ 2 ส่วน ที่ทั้ง 2 มีส่วนสัมพันธ์กัน โดยเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างการผลิต คือ ส่วนที่ 1 กระบวนการ การผลิตงานพื้นที่ลายข้างรถบัส และส่วนที่ 2 บทบาทความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มบุคคล 3 กลุ่ม ที่มีบทบาทสำคัญต่อวงจรวัฒนธรรมการผลิต ลายรถบัส แบ่งได้ คือ กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจรถบัสทัศนาวจร(เจ้าของรถบัส) กลุ่มที่ 2 กลุ่มช่างพื้นที่ และกลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาวจร



แผนภูมิที่ 2 ภาพแสดงวงจรการผลิต พร้อมทั้งแสดงมิติความสัมพันธ์ของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจึงถูกแบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ต่อการอธิบายความเป็นมาของงานเกมศิลปะเพื่อช่วยสร้างกรอบต่อการพัฒนาการทำงานในครั้งนี้แบ่งได้ คือ

ตารางที่ 37 ข้อมูลในการสร้างกรอบสำหรับการออกแบบเกม

| ส่วนที่ | เนื้อหา | แนวทางการพัฒนา |
|-----------|---|---|
| ส่วนที่ 1 | บทที่ 2 ทฤษฎี แนวคิดทางสังคมศาสตร์ วัฒนธรรม แบ่งข้อมูลการศึกษาออกเป็น <ol style="list-style-type: none"> วัฒนธรรมประชานิยม และ ศิลปะประชานิยม อัตลักษณ์ รสนิยม-ชนชั้น วัฒนธรรมทางสายตา | ช่วยสร้างกรอบการทำงาน และเครื่องมือในการลง ภาคสนามงานสัมภาษณ์ ส่งผล ต่อไปในการวิเคราะห์ แนวคิด ทางการทำงานในบทที่ 3 |
| ส่วนที่ 2 | บทที่ 3 สรุป วิเคราะห์ประเด็นภาคสนาม การสัมภาษณ์ แบ่งสัดส่วน การ สัมภาษณ์หลักๆ ได้ 3 กลุ่ม คือ <ol style="list-style-type: none"> กลุ่มผู้ประกอบการรถทัวร์ เจ้าของรถบัส ช่างพื้นที่ ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาวจร | ช่วยในการสร้างแนวคิด ในการทำ งานสร้างสรรค์ เนื้อหาของ กระบวนการผลิตตลอด เป็นเนื้อหาของ แรงบันดาลใจต่อการสร้างงานในครั้งนี้ |
| ส่วนที่ 3 | บทที่ 3 เป็นเนื้อหาแสดงให้เห็นถึง ความ เคลื่อนไหวของสื่อศิลปะสมัยใหม่ แบ่งคือ <ol style="list-style-type: none"> ศิลปะนิวมี่เดีย ศิลปะสื่อประเภทเกม ประเภทของเกม กระบวนการออกแบบเกม สุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์ | ช่วยให้เห็นถึงความสำคัญของสื่อศิลปะสมัยใหม่ที่ เคลื่อนไหวในปัจจุบัน โดยเฉพาะสื่อเกมและ ด้วยเหตุผลที่เลือกเล่นเกมมาถ่ายทอดแนวคิดวัฒนธรรม การผลิตดังกล่าวกว่า สุดท้ายในเรื่องมุมมองที่มีต่อ สุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ ที่เคลื่อนไหว ไปหาผู้ชมเป็นผู้มี ส่วนร่วม มากขึ้น |

จากตารางการแสดงที่มาและความสำคัญของการศึกษาข้อมูล 3 ประเภท ที่ส่งผลโดยตรง
กับการพัฒนาตัวงานสร้างสรรค์ ในส่วนการสรุปวิเคราะห์ต่อไปจะเป็นการสรุปที่จะแสดงให้เห็นถึง
รายละเอียดของการนำไปใช้จนออกมาเป็นตัวงานสร้างสรรค์งานเกม

ตารางที่ 38 ตารางแสดงเปรียบเทียบของการพัฒนาแต่ละองค์ประกอบภายในเกมที่พัฒนามาจากแนวคิด ทฤษฎี สู่กระบวนการการพัฒนาตัวเกม

| องค์ประกอบหลัก | แนวคิด บทที่ 2 (สังคมศาสตร์) | วิเคราะห์ บทสัมพันธ์ บทที่ 3 | แนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะ/เกม และสุนทรียศาสตร์ บทที่ 4 | ภายในเกม บทที่ 5 |
|----------------------------------|------------------------------|--|---|---|
| ผู้ประกอบการธุรกิจรอด巴士 ทัศนอาจร | วิ ฒ น ธิ ร ร ม ประชานิยม | ประเด็นเรื่องความ นิยม ของ ล ว ด ล า ย และ กระบวนการติดต่อหาแบบ มาสื่อสาร กับช่างพันธ์ ซึ่งล้วนแล้วมาจากสื่อ สมัยนิยม | ศึกษาเรื่อง 1.ออกแบบส่วน ได้ตอบ ผู้ใช้ (Interface Design) 2. การออกแบบ Icon – Menu ส่วนการเข้าถึง องค์ประกอบการ ใช้งานแต่ละส่วน 3.ออกแบบใน ส่วน Window รองรับ องค์ประกอบการ ใช้งาน แต่ละส่วน ซึ่งจะสัมพันธ์ กันกับส่วน Icon-Menu 4. การคัดเลือก องค์ประกอบการตกแต่ง เช่น คาแรคเตอร์การ์ตูน ตลอดจน ลวดลาย กราฟิก และอุปกรณ์ เสริมแต่ง | ตัวเลือกในเกม : ตั ว ก า ร์ ตู น คาแรคเตอร์ต่าง ๆ |

| องค์ประกอบหลัก | แนวคิด บทที่ 2 (สังคมศาสตร์) | วิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ บทที่ 3 | แนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะ/เกม และสุนทรียศาสตร์ บทที่ 4 | ภายในเกม บทที่ 5 |
|----------------|------------------------------|--|---|---|
| | อัตลักษณ์ | องค์ประกอบของ ตัวลายรถทั้งหมด ล้วนแล้วแต่สื่อถึง การแสดงออกในเรื่องอัตลักษณ์ทั้งสิ้น | | ตัวเลือกในเกม : ตัวหนังสือ บ่งบอก ถึงตราสัญลักษณ์ ชื่อเจ้าของกิจการ |
| | รสนิยม | เครื่องประดับ ตกแต่งที่เกิน ความจำเป็นของ ตัวรถ สะท้อนให้เห็นถึงรสนิยม | | อุปกรณ์เสริมแต่ง เช่น ไฟประดับ สีของสว่าน / ตัวตุ๊กตามิซลิน / สติกเกอร์ |
| | วัฒนธรรมทางสายตา | องค์ประกอบที่ซ่อนอยู่ในแต่ละลายที่มาประกอบกันล้วนมีความสัมพันธ์กับความหมายที่ซ่อนลงไปผ่านลวดลายงานออกแบบ | | ลวดลายประกอบคาแรคเตอร์ |
| ช่างพื้นที่ | วัฒนธรรมประชานิยม | อธิบายมิติความเป็นมาทางความคิด การฝึกฝนทักษะ ตลอดจนทัศนคติที่มีต่องานด้านนี้ | งานออกแบบ Score ระดับ การให้คะแนน ในเกม และงานออกแบบ ดีไซน์ | วัดผล เรื่อง จุดเด่น (Dominance) |

| องค์ประกอบหลัก | แนวคิด บทที่ 2 (สังคมศาสตร์) | วิเคราะห์ บทสัมภาษณ์ บทที่ 3 | แนวคิดเกี่ยวกับ ศิลปะ/เกม และสุนทรียศาสตร์ บทที่ 4 | ภายในเกม บทที่ 5 |
|---------------------------|------------------------------|---|---|-------------------------------------|
| | อัตลักษณ์ | ช่างพื้นที่ แบ่งการ รับงาน ออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ แนวคิดคือ ช่างรับงาน เดียว กับช่างที่รับ งานผ่าน กลุ่ม | | วัด ผล เรือง กลมกลืน (Harmony) |
| | รสนิยม และ วัฒนธรรมทาง สายตา | คุณค่าทางศิลปะ ถูก เปรียบเทียบ ได้ 3 ปัจจัย ทางคุณค่าทางศิลปะ ได้แก่ ความอิสระ /ความ เป็นตัวตน และความคิด สร้างสรรค์ | | วัดผล เรือง จุด สมดุล (Balance) |
| ผู้ใช้บริการรถบัสทัศนาวจร | วัฒนธรรม ประชาชนนิยม | ทัศนคติ มุมมอง ที่มีต่อ สถานที่ท่องเที่ยวขุด นิยม | งานออกแบบ 2 ส่วน 1.สถานที่จัดแสดงงาน ออกแบบลายรถ 2. งาน ออกแบบ Video ระดับวิจารณ์ลายรถ | สถานที่จัดแสดง ลายรถที่ User ออกแบบ |
| | อัตลักษณ์ | ทัศนคติ มุมมอง ของ ผู้ใช้บริการต่อการเลือกรถ ให้ตรงกับองค์กร | | |
| | รสนิยม และ วัฒนธรรมทาง สายตา | ทัศนคติ ความเชื่อ ที่มีต่อ ลวดลาย | | Video วิ จ า ร ณ์ ลายรถ |

สรุปเครื่องมือและส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในเกม



ภาพที่ 67 ส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในเกม

องค์ประกอบตัว “เกม”

- 1). Model รถ ตามลักษณะรถบัสเปรียบเหมือน Canvas พื้นที่ระบายสีสร้างสรรค์งานศิลปะ
ชุดการตกแต่งศิลปะข้างรถบัสประกอบไปด้วย
 - 2). คาแลคเตอร์หรือตัวละครการ์ตูน แบบต่าง ๆ และองค์ประกอบการตกแต่งตัวละคร สร้างเรื่องราวให้กับตัวละคร
 - 3). การให้สีตัวรถพร้อมรอยที่แปรงสีพื้นผิวให้กับตัวงาน
 - 4). ชุดอุปกรณ์เสริมซึ่งได้มาจากการสัมภาษณ์ อาทิ ลายสติ๊กเกอร์ ไฟตกแต่ง ตุ๊กตาประดับรถ
 - 5). การนำรถไปแสดงตามแหล่งต่าง ๆ (รถที่ตกแต่งเสร็จ) เพื่อให้เกิดการวิจารณ์ตัวรถ
 - สถานที่ท่องเที่ยว
 - เมือง /ห้างสรรพสินค้า

- ปี่ม้าน้ำมัน

- วัด

6). ชุดเกณฑ์การวัดผล ประเมินจากหลักการออกแบบแบ่งเป็น

- Harmony : เกณฑ์ความกลมกลืน

- Balance : ความสมดุล

- Dominance : จุดเด่น

7). เกณฑ์การวัดค่าอิทธิพล

8). เมนู Home เริ่มเล่นใหม่



สรุปรงานออกแบบเกม

ตารางที่ 39 สรุปรงานออกแบบเกม

| หลักการที่ใช้ศึกษา | วัตถุประสงค์ในการพัฒนา | เป้าหมายที่ผู้ใช้ (ประโยชน์) |
|---|---|--|
| Semiotic Theory | Icon Design | Menu ทางเข้าเพื่อเรียกเครื่องมือ ภายในเกมแต่ละส่วน |
| HUB Design | Window Design | กรอบเมนู เครื่องมือ ในตัวเกม ครั้งนี้เป็นส่วนผสมระหว่าง Spatial กับ Meta |
| หลักการออกแบบ GUI. สำหรับ วิดีโอเกม /Background Design **HUB Design | GUI. Graphic User Interface | แนวงานออกแบบ เหมือนลักษณะ SCI-FI จำลอง Background เมือง /วัด และกลุ่ม สีเปลี่ยนตาม ภูมิอากาศ |
| Character Design | Subject (Character Design) Bus Coach | รถบัสทัศนาวจร |
| Media & Audio Design | Sound Design | แบ่งเป็น Theme ในเกมแบ่งคือ 1. ช่วงงานออกแบบ 2. ช่วงอุปกรณ์ แต่งเสริม 3. ช่วงวัดคะแนน 4. ช่วงนำรถออกแสดง 5. Video Comment |
| หน้าจอแสดงผล Display Screen | Screen & Resolution | ความละเอียดหน้าจอ และ ประเภทของ File ต่อการแสดงผล |

7.3 สรุปการทำงานของสุนทรียศาสตร์

เมื่อมีการนำหลักการแนวคิดจากทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ปฏิสัมพันธ์มาใช้ โดยที่ผู้เข้าชมงานมีส่วนร่วมต่อกระบวนการทางศิลปะ ในรูปแบบเชิงโต้ตอบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) คือการให้ผู้ชมเข้ามาร่วมตกแต่งรถบัสทัศนาศร(ผ่านทางโปรแกรมเกม ที่ผู้วิจัยออกแบบ) ในฐานะเจ้าของรถที่ซึ่งข้อมูลเหล่านี้เป็นที่มาจากแรงบันดาลใจเรื่องรถบัสทำสีจากธุรกิจรถบัสทัศนาศรโดยการศึกษาวิจัยและข้อมูลภาคสนามถูกสังเคราะห์ออกมาเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับงานออกแบบตกแต่งลายต่าง ๆ ในโปรแกรมเกม หลังจากขั้นตอนการเล่นตกแต่ง ผู้เล่นก็จะนำรถบัสที่ตนเองตกแต่งมาทำการประเมินผล โดยเกณฑ์การประเมินคุณค่าความสวยงามก็มาจากข้อมูลภาคสนามเช่นเดียวกัน ซึ่งต่างจากเกณฑ์แนวคิดทฤษฎีหลักการออกแบบมาตรฐานทั่วไป กลไกของเกมต่อมา ผู้เล่นสามารถนำรถบัสที่ตกแต่งเสร็จมาประเมินรับคำวิจารณ์ในรูปแบบสถานที่จัดแสดง โดยที่ในแต่ละพื้นที่จัดแสดงมีการแบ่งมุมมองทัศนคติของกลุ่มคนในแต่ละพื้นที่ที่มีต่อรถบัสแต่งสีต่างกัน เช่น กลุ่มผู้ชมในปั้มน้ำมันก็จะมีมุมมองอีกแบบที่ต่างจากมุมมองของคนในเมือง เป็นต้น สุดท้ายครบตามกระบวนการตกแต่งรถบัส ผู้ชมสามารถพิมพ์ผลงานตนเองแล้วนำกลับบ้านหรือให้ผู้วิจัยพิมพ์ออกมาเป็นส่วนหนึ่งในการแสดงงานร่วมกับผู้วิจัยและในขณะเดียวกันในด้านสื่อออนไลน์ ผู้ชมสามารถแชร์ผลงาน เพื่อรับคำวิจารณ์จากโลกภายนอกจริง ผ่านสื่อสังคมอย่าง Facebook ได้อีกครั้งหนึ่งเท่ากับการแสดงงานในครั้งนี้ เป็นการแสดงงานของผู้เข้าร่วม ผู้วิจัยเป็นผู้สร้างกิจกรรมทางสุนทรียศาสตร์ให้เกิดขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะจากผู้เข้าชม

สิ่งที่ผู้ชมได้รับในการเข้าร่วมเล่นเกมรถบัสทำสีแต่งลาย คือ ผู้ชมได้เข้าใจถึงกระบวนการการผลิตลวดลายจริงที่ผู้วิจัยทำการได้ทำการศึกษาภาคสนาม ได้มาจำลองอยู่ในรูปแบบเกมและในขณะที่ผู้ชมเล่นแต่งลาย ผู้วิจัยจะมีเครื่องมือที่มาจากลายจริงที่นิยมใช้ในงานรถบัสจริงมาให้ผู้เล่นได้เลือกแต่ง ในขณะที่ผู้เล่นเลือกใช้ทีละลายเป็นช่วงที่ดึงเอาประสบการณ์และความคิดของเจ้าของรถบัสตัวจริงที่แทรกความหมายแฝงผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยดึงมาจำลองอยู่ในตัวเกมเปรียบได้กับผู้เข้าชมก็มีประสบการณ์ภูมิหลังที่ไม่แตกต่างกับการวางแผนเลือกลายพื้นที่แต่ง

รถของตนเอง เพราะสิ่งเหล่านี้มันสะท้อนถึงตัวตนอัตลักษณ์ของเจ้าของรถที่คล้ายกันกับผู้เล่นที่ก็พยายามสร้างตัวตนผ่านงานศิลปะการออกแบบลายรถ



บทที่ 8

บทสรุป

ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์เรื่อง “การสร้างสรรค์ศิลปะนิเวศมีเดียด้วยแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมการผลิต ลวดลายข้างรถบัสทัศนาศร” จากการดำเนินงานตามระเบียบวิธีวิจัย และแบบสร้างสรรค์ที่ผ่านมา ผู้วิจัยขอเสนอผลงานจากการวิจัยแบบสร้างสรรค์ชิ้นนี้ โดยมีบทสรุป ดังนี้

ค่านิยมหนึ่งที่สะท้อนความเป็นภาพลักษณ์ในวัฒนธรรมมวลชน ด้วยรูปแบบสัญลักษณ์การ์ตูนที่ลอกเลียนมาจากสื่อสมัยนิยม หมุนเวียน ผ่านไปตามยุคสมัยที่สื่อเหล่านั้นกำลัง เป็น ที่นิยม ที่ซึ่งปรากฏอยู่ด้านข้างรถบัสนำเที่ยว ที่คอยรับส่งผู้โดยสารไปตามแหล่ง สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในครั้งนี้ เพราะด้วย ความน่าสนใจการสื่อสารของลวดลายที่ปรากฏ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารด้านความรู้สึกนึกคิดแบบ ไทยๆ ที่เต็มไปด้วยความขี้เล่น อารมณ์ขัน ความสนุกสนานที่นำลวดลายการ์ตูนมาใช้ และการ สื่อสารทางวัฒนธรรมทางความคิดที่อยู่เบื้องหลังของกลุ่มบุคคลสายงานการผลิตลาย ทั้งในเรื่อง การนำสัญลักษณ์ทางสื่อสมัยนิยมมาใช้สื่อสารแทนตัว และนำมาสู่ความหมายใหม่ ที่มีการตี ความมากกว่าที่ตัวมันเองปรากฏ สัญลักษณ์ทางชุดอุดมการณ์แบบคนชั้นล่าง เช่น เจ้าของรถบัส ที่ถูกกดทับจากตำรวจจราจรที่คอยเรียกไต่ แนวคิดการต่อต้าน/ การระบายออก จึงเกิดขึ้น ผ่านสัญลักษณ์ทางการ์ตูนอย่าง “ไอ้มดแดง” กำลังกระโดดถีบ อยู่ตรงบริเวณประตูคนขับ ซึ่งตรง กับตำแหน่ง และส่วนสูงของตำรวจจราจร ในลักษณะเจาะจากกับคนขับ เป็นต้น

วัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม แนวคิด ทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อต่าง ๆ ของกลุ่มสายงานการพิมพ์ แต่งลายรถบัสนำเที่ยว 2 เพื่อศึกษาแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์กับงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ 3. เพื่อศึกษาศิลปะ นิเวศมีเดียประเภท เกมศิลปะ ที่ใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดแรงบันดาลใจ ทางศิลปะ

ดังนั้นโครงสร้างทางการศึกษาจึงถูกออกแบบมาให้สัมพันธ์กันกับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาและงานวิจัย กล่าวคือ วัตถุประสงค์ทาง การศึกษาว่าด้วยวัฒนธรรมการผลิตลายรถบัส เป็น งาน การศึกษาภาคสนาม ด้วยการสัมภาษณ์กลุ่มประชากร พบกลุ่มประชากรผู้ที่มีบทบาทกับวัฒนธรรมการผลิตลายได้ 3 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มเจ้าของรถบัส, กลุ่มช่างพิมพ์ และกลุ่มผู้ใช้บริการรถบัสเช่า โดยที่เครื่องมือที่ใช้ในการสัมภาษณ์นี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาจากความสัมพันธ์ทาง แนวคิด ทฤษฎีมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มีการนำมาใช้ 4 ทฤษฎี คือ แนวคิดวัฒนธรรมประชานิยม

แนวคิดนี้เพื่อต้องการที่จะเข้าใจตำแหน่งแห่งที่ของการสร้างสรรค์ลวดลายข้างรถบัสนิเวศนิยม ประชาานิยม ตลอดจนเพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสื่อกระแสนิยม (Popular Media) กับกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งด้านหนึ่งเผยให้เห็นปรัชญาการทำงานศิลปะแบบป๊อปปอาร์ท (Pop Art) แนวคิดอัตลักษณ์ เพื่อที่จะเข้าใจกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ให้แก่งานสร้างสรรค์ลวดลายข้างรถบัสนิเวศนิยม บรรดาช่างเพ้นท์และเจ้าของรถ ผ่านการหยิบยืม ดัดแปลงคาเรคเตอร์และตัวละคร ในสื่อกระแสนิยมเพื่อสร้างความหมายและภาพลักษณ์ใหม่ในแบบฉบับของตน เฉพาะกลุ่มแนวคิดทฤษฎีรสนิยม – ชนชั้น เพื่อที่จะเข้าใจประเด็นเรื่องรสนิยมและประเด็นด้าน ชนชั้นซึ่ง อยู่เบื้องหลังการหยิบยืมดัดแปลงคาเรคเตอร์ตลอดจนการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ของช่าง เพ้นท์และ เจ้าของรถในแง่รสนิยมจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่เรื่องของความชอบส่วนบุคคล หากแต่ ยัง เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดโดยชนชั้นด้วย ทั้งหมดนี้ผลลัพธ์จะชี้ให้เห็นชัดเจนในแนวคิด นิเวศนิยม ทาง สายตา ดังลวดลายหยิบยืม คัดลอก ลายการ์ตูนนิยมปรากฏอยู่ข้างตัวถังรถบัสนิเวศนิยม การศึกษา ในขั้นตอนต่อมา สัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2. ว่าด้วยเรื่องการศึกษากลไก หรือคุณสมบัติของ เกมในส่วนนี้ เป็นการนำข้อมูลจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 นำมาสังเคราะห์และ นำไปสู่ กระบวนการพัฒนาตัวงานสร้างสรรค์ เกมศิลปะ สามารถแบ่งพื้นที่ทางงานสร้างสรรค์ กลไกในเกม ได้คือ ส่วนที่ 1 เครื่องมือ และองค์ประกอบในตัวเกม ส่วนที่ 2 เกณฑ์การประเมิน ผลงานการ ออกแบบตัวลายรถบัสนิเวศนิยมของผู้ชมงาน และส่วนที่ 3 ข้อคิดเห็นของผู้พบเห็นลายรถบัสนิเวศนิยม ในแต่ละ สถานที่ และสุดท้ายการกำหนดบทบาทการเรียนรู้ฐานทฤษฎีศาสตร์ของผู้ชมที่ร่วมมือ บทบาทกับ ศิลปินในฐานะผู้เล่น ตามคุณสมบัติหนึ่งของเกม เป็นไปตามการวางแผนกลไกของเกม ส่งผลให้ รูปลักษณะที่ปรากฏยังคงแสดงลักษณะของรถบัสนิเวศนิยมที่มีอยู่ตามที่ปรากฏจริง ภาพที่เกิดขึ้น จากผู้ชมจึง มีความใกล้เคียง กับลวดลายต้นแบบที่มีอยู่ตามท้องถนน

ข้อค้นพบจากการสังเคราะห์งานวิจัยภาคสนามสู่การศึกษากระบวนการผลิตเกม จุดมุ่งหมายหลักของการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ คือ ให้ผู้ชม (เล่น) ออกแบบตกแต่ง รถบัสนิเวศนิยม เหมือนงานออกแบบลายรถบัสนิเวศนิยมต้นทาง สามารถสรุปได้ 3 ส่วน ส่วนที่ 1 ส่วนงาน ออกแบบ ลายเพ้นท์ พบว่าจากการศึกษาในช่วงเวลาดังกล่าวสามารถแบ่งกลุ่มลาย ที่เป็นที่ นิยมได้ 5 กลุ่ม คือ ลายการ์ตูนตาวาน /ลายไทยร่วมสมัย /ลายทิวทัศน์ หรือแหล่ง ท่องเที่ยว ที่รถบัสนิเวศนิยมประจำ / ลายจากภาพยนตร์ดัง และลายกราฟิก นามธรรม รวมไปถึง องค์ประกอบ ทางเครื่องมือชนิดอื่น เช่น ตราสัญลักษณ์ ตัวอักษรที่บ่งบอกชื่อช่างเพ้นท์ และคู่ต่อรถ ตลอดจน ลายสติ๊กเกอร์ (คล้าย ลายสติก) และอุปกรณ์แต่งเสริม อย่าง ตุ๊กตามิซลิน ,ไฟแต่งประดับรอบคัน เป็นต้น จากเครื่องมือ ทั้งหมดที่เป็นตัวเลือกใน เกม พบว่า มาจากต้นแบบ ทั้งลวดลายที่เจ้าของ รถบัสนิเวศนิยม และ

เครื่องมือจากช่าง หรือกระบวนการทำงานพื้นที่ที่เป็นจริงตามสภาพ การศึกษาทางภาคสนาม เสมือนชุดเครื่องมือที่พร้อมให้ผู้ชมงานเลือกจัดวาง แล้วแต่องค์ประกอบ ที่ชื่นชอบ เพราะสุดท้าย ทุกชิ้นงานที่ออกมา ไม่ว่าจะเข้าใจความงามจากประสบการณ์ ด้านใดก็ตาม ตัวงานออกแบบของผู้ชมแต่ละท่านจะถูกบังคับให้ออกมาให้เหมือนกันกับงาน แต่ง ลวดลายต้นแบบของงานลายรถบัสนี้ที่มีอยู่จริงโดยทั่วไป เป็นสำคัญ การพัฒนาเทคโนโลยีในเกมส์ส่วนที่ 2). เกณฑ์วัดประเมินงานออกแบบ จากการศึกษาวิจัย และที่พบเห็นได้ทั่วไปจากต้นแบบลาย ข้างรถบัสนี้ มัก มีการนำองค์ประกอบตัว ลวดลายที่ล้นมาจากสื่อสมัยนิยม มีการเลียนแบบ คัดลอกลายต้นแบบ จากสื่อนิยม ทั้งนี้จะ สังเกตได้ว่า มีปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องในกระบวนการการ เลียนแบบลาย อาทิ ขนาดของลาย ,เนื้อ เรื่อง องค์ประกอบสัมพันธ์ เช่น ลายภูเขา ลายสนามแข่ง, ตัวละคร การ์ตูนเตอร์, การซ้ำ และ ตำแหน่ง การจัดวาง จากปัจจัยดังกล่าว สามารถสรุป ออกเป็นเกณฑ์ การประเมินงานออกแบบ ที่ ใช้ประเมินในตัวเกมส์ และสุดท้ายข้อสรุปทางการ พัฒนาพื้นที่ในเกมส์ ส่วนที่ 3). ข้อคิดเห็นจากผู้คนที่พบเห็นลวดลายตามสถานที่ต่าง ๆ ในแต่ละ สถานที่ต่างมี คุณลักษณะมุมมองที่มีต่อลายรถ ที่แตกต่างกัน คุณค่าความนิยม ตลอดจน การให้ความหมายกับคำว่า งาม ที่ต่างกัน ทั้งนี้ผู้เขียน ได้ ทำการศึกษา สัมภาษณ์ในแต่ละสถานที่ โดยที่สมมุติฐานอิงมาจากความเข้าใจในหลักแนวคิด เรื่องความคุ้นชิน และผู้เขียนใช้วิธีการแยก องค์ประกอบทางปัจจัย ความสัมพันธ์จากกระบวนการ ลอกเลียน สื่อสมัยนิยม และนำไป เทียบเคียง กับลักษณะ มุมมอง ความคุ้นชิน ความชอบ ของ ผู้คนในแต่ละพื้นที่ ออกมาเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ ในเรื่องคุณค่า และพัฒนามาเป็นรูปแบบ เกณฑ์คะแนนวัดประเมินในตัวเกมส์

สรุปผลการวิจัย ด้วยวัตถุประสงค์หลักของงานวิจัยและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เพื่อต้องการให้ผู้เข้าชมงานมีส่วนปฏิสัมพันธ์กับศิลปินในฐานะผู้ร่วมเล่น “เกมส์ศิลปะ” ซึ่งถือว่าเป็น หนึ่งในเทคนิคกระบวนการทางศิลปะหลังสมัยใหม่ ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ชม กับศิลปิน ที่ทำ หน้าที่เป็นเพียงผู้กำหนดโจทย์ทางความคิด กำหนดทิศทางความรู้ ความเข้าใจ จากฐานคิด ว่า ด้วยเรื่อง “วัฒนธรรมการผลิตลวดลายข้างรถบัสน่าเที่ยว” สามารถแบ่งความเข้าใจของผู้ชม ภายใต้กรอบการทำงาน ได้คือ 1. ผู้เล่นมีความเข้าใจในบทบาทเจ้าของรถบัสนี้ที่เป็นผู้เริ่มต้น ที่มา แนวคิดที่จะหาลวดลายมาประกอบเสริมตกแต่งองค์ประกอบลายรถบัสนี้ของตน โดยผู้เล่น ทำ หน้าที่ในฐานะวาง layout เบื้องต้น ก่อนส่งต่อให้ช่างพื้นที่ผู้ชำนาญการ 2. ผู้เล่นจะเข้าใจ ประเด็นเรื่องการหยิบยืมสัญลักษณ์จากสื่อกระแสนิยม (ลวดลายการ์ตูน คาแรคเตอร์) เพื่อการ สร้างความหมายแทนตัวในบริบทใหม่ หรือประกอบสร้างอัตลักษณ์แทนตัว และประเด็นเรื่อง ธรรมเนียม ผ่านการเลือกสรร เครื่องมือ (Template) ลายการ์ตูน และอุปกรณ์เสริมแต่ง ภายในตัวเกมส์

3. ผู้เล่นจะเข้าใจ ประสบการณ์ทางความงามในรูปแบบ สายงานการผลิตลาบรสัจจริง ตามท้องถนนที่เป็นต้นแบบ เรียนรู้ความเข้าใจทางศิลปะจากช่าง พี่นบ้าน ที่สื่อสารสีสันทัน ผ่านสัญลักษณ์สื่อกระแสนิยม และได้เรียนรู้แนวคิดศิลปะแบบ Pop Art สิ่งเหล่านี้ ผู้เล่น เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์การประเมินความงาม ตามกลไก หรือคุณสมบัติของตัวเกม สุดท้าย 4. ผู้เล่น เข้าใจมุมมอง รสนิยมของผู้ชมในแต่ละพื้นที่ ที่ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญ ในการกำหนด มุมมองที่มีต่อลวดลายข้างรถบัส

สรุปผลการดำเนินงานการแสดงผลศิลปะ ภายใต้กรอบคิด “วัฒนธรรมการผลิต ลวดลายข้างรถบัสทัศนาวจรไทย” ดำเนินงานแสดงในรูปแบบ ศิลปะนิเวศเดียว หรือ “เกมศิลปะ” โดยเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้ามาสัมผัสพบปะ ปฏิสัมพันธ์กับศิลปิน ในฐานะผู้เล่นเกม ตกแต่งรถบัสจาก Template และเครื่องมือในเกม ผลการดำเนินงาน คือ ผู้ชมให้ความสนใจต่องานศิลปะที่ดี มีความสงสัยเป็นจุดเริ่มต้น ในขณะที่เข้าสู่ตัวเกม เบื้องต้นของเกม จะมีโหมด อธิบายการ เล่นเบื้องต้น และให้ผู้เล่น login ผ่านสื่อสังคมอย่าง Facebook เพื่อเน้นการ Share ผ่านช่องทางออนไลน์ อีกช่องทางหนึ่ง ให้ผู้ชมจากโลกจริงเข้ามามีส่วนร่วมในการ comment อีกกลุ่มหนึ่ง ในขั้นตอน สุดท้าย ต่อมาเมื่อผู้ชมเข้าร่วมเล่น นั้นหมายถึง สุนทรียศาสตร์ที่เป็นเป้าหมายหนึ่ง ของงานแสดง เริ่มทำงาน ผู้ชมถือเป็นตัวแปรอิสระที่กระทำกับวัตถุหรือชิ้นงานศิลปะ (ที่ถูกกำหนดและ ควบคุมโดยศิลปิน) ให้เกิดความหมายและคุณค่า ผลที่ออกมาจากการใช้สื่อ เกม เป็นเครื่องมือ ผู้ชมจะใช้เวลาอยู่กับงานศิลปะนานขึ้น กล่าวคือ เกมสามารถดึงความสนใจ ดึงผู้ชมให้ดำเนิน ไปตามกลไก และผ่านอุปสรรคภายในเกม ซึ่งศิลปินได้สอดแทรกเนื้อหาไปในแต่ละกลไก ทั้งนี้ผลที่ได้จากการเล่นจนจบเกม ผู้ชมจะซึมซับสุนทรียศาสตร์ ในมุมมอง ค่านิยมแบบช่าง พี่นบ้าน ผ่านเกณฑ์การให้คะแนนที่ถูกเขียนมาจากงานศึกษาภาคสนามวัฒนธรรม ทางความคิด แบบช่าง พี่นบ้าน จากมุมมองการตกแต่งจากประสบการณ์ทางความงามของผู้เล่น ในฐานะ คนชั้นกลาง จะเกิดความรู้สึกขัดแย้งกับระหว่างผลงานกับค่าคะแนนที่ออกมา เพราะสุดท้าย เกณฑ์ในเกม จะบังคับให้งานสร้างสรรค์ของผู้ชมให้ออกมาเหมือนต้นแบบจริงที่ปรากฏข้างรถบัส ทุกประการ ขั้นตอนต่อมาเมื่อผู้ชมตกแต่งรถบัสของตนเองเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะมีเครื่องมือสั่ง พิมพ์ งานของตนเองได้ และนำผลงานนั้น ๆ มาร่วมแสดงกับศิลปินต่อไป ฉะนั้นเมื่อการดำเนินงาน แสดงดำเนินต่อไปเรื่อยๆ มีผู้ชมเข้ามาเล่น ก็พบว่า งานสร้างสรรค์ที่ติดแสดงในห้องจัดแสดง จึงมาจากความร่วมมือของผู้ชมทั้งสิ้น เสมือนเป็นพื้นที่สนทนาระหว่างผู้ชม กับศิลปินกับประเด็น ความขัดแย้งทางความงามที่ปรากฏจริงของรถบัสต้นแบบตามท้องถนน กับความงามในรูปแบบ ที่แต่ละคนเข้าใจ

รายการอ้างอิง

- ชาญวิทย์ ตีรประเสริฐ, “ห้องแสดงศิลปะ ใน “วัฒนธรรมประชานิยม””, ใน จีรัฐภูมิ เสนาคำ. *เหลียวหน้าแลหลัง วัฒนธรรมป๊อป*. (กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรีนติ้งเฮ้าส์, 2549), น. 127-156
- จีรัฐภูมิ เสนาคำ. *เหลียวหน้าแลหลัง วัฒนธรรมป๊อป*. (กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรีนติ้งเฮ้าส์, 2549)
- ธิดารัตน์ ไรวินบูลย์. *การสร้างอัตลักษณ์และกระบวนการสร้างความสัมพันธ์ผ่าน*
www.bloggang.com. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิตสาขานิเทศศาสตร์
สารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัยวิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2552)
- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, “ความต่าง” ของ “วิถีคิด” ต่อวัฒนธรรมประชานิยม”, ใน จีรัฐภูมิ เสนาคำ.
เหลียวหน้าแลหลัง วัฒนธรรมป๊อป. (กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรีนติ้งเฮ้าส์, 2549), น. 23-80
- สมเกียรติ ตั้งนโม. *มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา Visual Culture*. (มหาสารคาม: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549)
- สมรักษ์ ชัยสิงห์กานานนท์. *รสนิยม ภาษาในสังคมไทยยุคบริโภคนิยม*. (กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัย
สังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.)
- สุริยา สมุทคุปดี, พัฒนา กิติอาษาและศิลปกิจ ตีพิมพ์. *แต่ของค์ทรงเครื่อง: “ลิเก” ในวัฒนธรรม
ไทย*. (นครราชสีมา: ห้องไทยศึกษานิตส์น สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีสุรนารี, 2541)
- เอกนถุน บางท่าไม้. *การจัดองค์ประกอบสำหรับการถ่ายภาพ*. (กรุงเทพฯ: อินโฟเพรส. 2556)
- Berger, John). *Ways of Seeing*. (London: British Broadcasting Corporation and Penguin
Books, 1972)
- Bourdieu, Pierre. *Distinction: a social critique of the judgement of taste*, (trans.) Richard
Nice, (London:Routledge&Kegan Paul, 1979).
- Bourriaud N. *Relational Aesthetics*.(Franc; Les Presses Du Reel edition,1998)
- Graham B. *Rethinking Curating: Art after New Media*.(The MIT Press,2010)
- Hall, Stuart. "The question of cultural identity", in Hall, Stuart; Held, David; McGrew,
Anthony, *Modernity and its futures*. (Cambridge: Polity Press in association with
the Open University, 1992), pp. 274–31
- Heidegger, Martin. *Question Concerning Technology and Other Essays*, (Intro.& Trans.)
William Lovitt. (Harper Torchbooks, 1977)

- Howells, Richard. *Visual Culture: An Introduction*. (Polity Press, 2003)
- J.Huizinga.(1938). *A study of the play-element in culture*: Routledge&Kegan Paul
London, Boston and Henley.
- Jenisch J. *The Art of the Video Game*. (Quirk Books; 2008)
- Jenkins, Richard. *Social Identity*, (London: Routledge, 1996)
- Jim Munroe, 2010 Jim Munroe, 2010. *Creating and Nurturing Your Indie Game Community*. Game Developer Conference, 2010.
<http://www.gdcvault.com/play/1012303/Creating-And-Nurturing-Your-Indie>
- Jim Thompson et al., 2007: 14-30 Thompson, J. (2007). *Game design course: principles, practice, and techniques; the ultimate guide for the aspiring game designer*.Wiley.
- Johan Huizinga, *Homo Ludens : A Study of the Play-Element in Culture*. (Beacon Press; 1st edition,1971)
- John Sharp,John Sharp, 2012. *Art History for Game Devs; In Praise of Abstraction*.
Game (2012) Developer Conference 2012.
<http://www.gdcvault.com/play/1015423/Art-History-for-Game-Devs>http://www.indiecade.com/2012/conference_cochairs/
- Justin McElroy,McElroy, Justin. "The Joystiq Free Game Club: Aether" from the original on 10 September 2008. Retrieved 2008-09-08
<http://www.engadget.com/2008/09/08/the-joystiq-free-game-club-aether/>
- Kant, Immanuel, *Critique of Judgement*, (trans.) Werner S. Pluhar, (Indiannapolis, IN.: Hackett, 1987), 159-162.
- Kato, Cole, Bradlyn, & Pollock, 2008; Cannon-Bowers et al., this volume. Kato, P. M., Cole, S. W., Bradlyn, A.S., & Pollock, B.H. (2008).*A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: a randomized trial*.*Pediatrics*, 122(2), e305-e317. Doi: 10.1542/peds.2007-3134

- Kato, P.M., Cole, S.W., Bradllyn, A.S., & Pollock, B.H. (2008). A Video game improves behavioural outcomes in adolescents and young adults with cancer: A randomized trial. *Pediatrics*, The American academy of pediatrics.
- Kelman N. *Video Game Art*. (NY; Assouline, 2006)
- Kwastek K. *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. (The MIT Press, 2013)
- McCarthy D., Ste Curran, and Byron S. *The complete guide to game development, art, and design*. (Sussex: ILEX, 2005)
- Morris D. and Hartas L. *Gameart: the graphic art of computer game*. (Singapore : Page One, 2003)
- Savery and Duffy, Savery, J.R. & Duffy, T.M. *Problem-based learning: An instructional model and its constructivist framework*. In Wilson, B.G. (Ed.) *Constructivist Learning Environments: Case Studies in Instructional Design*, New Jersey: Educational Technology Publications (1996)
- Savery, J.R. & Duffy, T.M. (1996). Problem Based learning: An instructional model and its constructivist framework, In B.G. Wilson (Ed.), *Constructivist learning environments: Case studies in instructional design*, Hillsdale, NJ: Educational Technology Publications.
- Sawyer & Smith Sawyer B., Smith P., 2008 "Serious Game Taxonomy", Paper presented at the meeting Serious Game Summit 2008, Game Developer Conference, 2008
- Sawyer, B. and Smith, P. (2008) *Serious Games Taxonomy* [Online]. Available at: http://www.seriousgames.org/presentations/serious-games-taxonomy-2008_web.pdf http://www.seriousgames.org/presentations/serious-gamestaxonomy-2008_web.pdf [Accessed: 12 February 2012]
- Steinkuehler, C. A. "Learning in massively multiplayer online games." In Y. B. Kafai, W. A. Sandoval, N. Enyedy, A. S. Nixon, & F. Herrera (Eds.), *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences*. (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2004), pp.521–528.

- Steinkuehler, C.A. (2004) Learning in massively multiplayer games In Y.B.Kafai, W.A.Sandoval, N. Enyedy, A. S.Nixon, & F.Herrera (Eds.), *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences* Malwah, NJ. Erlbaum.
- Storey, J. *Cultural theory and popular culture: An introduction*. (Harlow, England: Prentice Hall, 2001).
- Tajfel, H. and J. C. Turner, "An integrative theory of intergroup conflict", in W. G. Austin and S. Worchel (eds), *The Social Psychology of Intergroup Relations*, (Monterey, CA: Brooks/Cole, 1979), pp. 33-47.
- Vygotsky, L : *Interaction between learning and development*. Cambridge, MA: Harvard University (Press .Articles, 1978)





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ระดับช่วงคะแนน เทพที่ Harmony



ตัวหลอก





คำถามในส่วน ศิลปิน /ช่างพันธ์

1. การศึกษาด้านศิลปะ

2. ประสบการณ์ด้านการทำงาน (การพันธ์)

3. ลักษณะการทำงาน /เทคนิค

4. ศิลปิน /งานลักษณะใด ที่ท่านมีความคิดเห็นว่าเป็นงานที่ดี ในความคิดเห็นของท่าน

5. เพื่อนสนิท /กลุ่มสายงาน ที่ท่านติดต่อ :

Website/ Web Board

ช่าง/ร้านตัด สติกเกอร์

เพื่อนสนิทที่ทำงานในอาชีพพันธ์

6. รูปแบบ ลักษณะการรับ ติดต่องาน

7. ความถนัด ความพิเศษ เฉพาะตัว หรือความตั้งใจในอนาคต ที่อยากพัฒนา



ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
อาจารย์พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ
(ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)



คำถามในส่วน ผู้ประกอบการ /นายหน้า ธุรกิจซื้อขายรถบัส

1. ศิลปิน/ช่างปั้น ที่ท่านให้ความไว้วางใจ หรือได้รับคำชมเชยจากผู้เข้ารับบริการ ที่ดีที่สุด 5 อันดับ

1). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

2). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

3). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

4). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

5). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

อาจารย์พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

(ดุสิตบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)



คำถามในส่วน ผู้ประกอบการอยู่ต่อรถบัส

2. ศิลปิน/ช่างปั้น ที่ท่านให้ความไว้วางใจ หรือได้รับคำชมเชยจากผู้เข้ารับบริการ ที่ดีที่สุด 5 อันดับ

1). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น.....

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

2). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

3). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

4). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

5). ชื่อศิลปิน /ช่างปั้น

เบอร์ติดต่อ (ถ้าทราบ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
อาจารย์พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ
(ดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)



คำถามในส่วน การพัฒนา เกม

ชื่อ/สกุล /ชื่อเล่น

บริษัท /มหาวิทยาลัย ตำแหน่ง /สาขาวิชา

1. ความน่าสนใจ ขณะเริ่มเล่นเกม Game Intro

2. ความสวยงาม และการใช้งาน ของ Graphic User Interface Design

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. ความท้าทาย ในตัวเกม Game Level

4. แรงจูงใจในตัวเกม (ความต้องการเล่นเกมจนจบ)

5. ความเข้าใจ ในแนวคิดของตัวเกม /ความยาก ง่าย ในการเรียนรู้วิธีเล่น ในตัวเกม

6. ระดับความ ยาก - ง่าย ในตัวเกม

7. ความน่าสนใจในภาพรวมของตัวเกม และข้อเสนอแนะ อื่น ๆ



ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
อาจารย์พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ
(ดุษฎีบัณฑิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

| | |
|-------------------|--|
| ชื่อ | นายพิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ |
| วัน เดือน ปีเกิด | 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2521 |
| สถานที่เกิด | จังหวัดราชบุรี |
| ประวัติการศึกษา | 2544 ปริญญาตรี คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2547 ปริญญาโท คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| ประสบการณ์ทำงาน | 2548 Knowledge Power-Production House/Agency 2549 Channel [V] Thailand |
| สถานที่ทำงาน | สาขาวิชาสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยสยาม |
| ผลงานการแสดงผลงาน | 2556 นิทรรศการศิลปะ “ศิลปวัฒนธรรม ชยราชบุรี” 2557 นิทรรศการศิลปะ “DFA” มหาวิทยาลัยประสานมิตร 2558 ศิลปากรวิจัยและสร้างสรรค์ ครั้งที่ 8 |