

การประเมินการใช้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล กรณีศึกษา การเปลี่ยนรูป

“ราชธานีศรีวะนาไล” ในประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

Assessment of Using on Mixed Media Reality Technology Exhibition:
a Case of the Transformation of Ratchatani Siwanalai in the Candle
Festival at Ubon Ratchathani

ภคมน ตั้งจิตติโลศ^{1*} และบุญชู บุญลิขิตศิริ¹

Pakamon Thangchitiloed^{1*}, and Bunchoo Bunlikhitsiri¹

¹ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ประเทศไทย; Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University, Thailand.

* Corresponding author email: pakamon.ajaom@gmail.com

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์: เพื่อประเมินผลการใช้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ในประเพณีแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี ต่อผู้เข้าชมงาน

วิธีการศึกษา: ทำการศึกษา เก็บรวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานและจัดแสดงเป็นนิทรรศการ และทำการประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ และการรับรู้ประสบการณ์จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล”

ข้อค้นพบ: ผลการประเมินพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจต่อนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้เท่ากับ 4.76 ในขณะที่การประเมินผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ที่ก่อให้เกิดการรับรู้และสร้างประสบการณ์แก่ผู้เข้าชมงานพบว่า กลุ่มเป้าหมายมีค่าเฉลี่ยการรับรู้ในทุกประเด็นอยู่ในระดับมาก นอกจากนี้ผู้ชมได้เปิดประสบการณ์ใหม่เกี่ยวกับการชมผลงานศิลปะวัฒนธรรมประเพณีควบคู่เทคโนโลยีและเกิดการรับรู้ในรูปแบบที่ต่างไปจากเดิมเกี่ยวกับงานประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ซึ่งเป็นประเด็นการรับรู้สูงสุดโดยมีค่าเฉลี่ยระดับการรับรู้เท่ากันคือ 4.29 และยังพบว่ากลุ่มเป้าหมายมีความรู้ความเข้าใจในตำนานประเพณีมากยิ่งขึ้น

การประยุกต์ใช้จากการศึกษานี้: การใช้สื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน ในการเปลี่ยนรูปเพื่อพลิกโฉมประเพณีแห่เทียนพรรษา อุบลราชธานี ผสานมุมมอง ความคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ สร้างสุนทรียะ

เชิงสัมพันธ์ ให้เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ ด้านศิลปะ ประเพณี วัฒนธรรมที่ต่างไปจากรูปแบบเดิม ช่วยส่งเสริมอนุรักษ์ให้คงอยู่และเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยในยุคดิจิทัล และส่งต่อประสบการณ์ที่ดีให้กับชุมชน

คำสำคัญ: ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล สื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน การอนุรักษ์วัฒนธรรม ประเพณี แห่งเทียนเข้าพรรษา

Abstract

Purpose: This study assessed the quality of digital arts of mixed media reality technology exhibition “Ratchathani Siwanalai” in the Candle Festival of Ubonratchathani Province used as a transformational media of the traditional candle festival.

Methodology: The research began with examining, collecting, analyzing and synthesizing relevant data for creating digital arts “Ratchathani Siwanalai” using mixed media reality approach, and eventually displaying the digital arts in the form of exhibition for public viewers and quality assessment.

Findings: The measurement of the target group’s satisfaction with the creative digital arts exhibition indicated that the group was satisfied with the reality technology exhibition at the maximum level, and the average level of their perception of the digital arts exhibition was as high as 4.76. In addition, the exhibition viewers gained new experiences in viewing media technology exhibition displaying arts, culture and tradition of the lent candle festival at the highest level. Their awareness and understanding in the candle festivals was also found to be increasing.

Applications of this study: Using the mixed reality technology exhibition for transforming the candle festival of Ubon Ratchathani Province creates a unique work of arts and relational aesthetic value which can be preserved as a modern learning source in the digital era and passed on to the community.

Keywords: Digital art creations, Mixed media reality, Cultural conservation, The candle festival

1. บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่ง จากงานวิจัยที่ผ่านมา ได้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญและการพัฒนาเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม และส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตลอดจนทุนทางวัฒนธรรม เช่น Nitiyuwit and Kumtapol (2019) ได้พัฒนาแอปพลิเคชันการส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยเน้นของที่ระลึกของจังหวัดเพชรบูรณ์ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง ในขณะที่ Mongkonpan (2013) ได้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมเพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านล้านนาเรื่อง การพ่อนกกิ่งกะหล่ำ รวมถึงการใช้ศิลปะดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อเผยแพร่ความสำคัญ องค์ความรู้ของเครื่องจักสานไทยอีสานและอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าให้เป็นที่รู้จักในระดับชาติและนานาชาติ (Cherdchoosilapa, 2019) หรือแม้แต่การสร้างและพัฒนาสื่ออนิเมชัน (Animation) เพื่อสืบสานประเพณีบุญบั้งไฟ ด้วยการใช้สื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) ในรูปแบบแอนิเมชัน (Animation) เพื่อการประชาสัมพันธ์ (Thatthum et al., 2021)

ในขณะที่มีงานวิจัยที่นำเทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็น ความจริงเสมือน (VR) ความเป็นจริงเสริม (AR) หรืออื่น ๆ มาเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อศึกษาประเด็นต่าง ๆ ทั้งการรับรู้ และการเพิ่มประสบการณ์ เช่น Tom Dieck et al. (2018) ศึกษาการเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เยี่ยมชมภายในสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม จากการทดลองใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เพิ่มขึ้นด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีใหม่ ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ในการติดตั้งหอศิลป์ ซึ่งพบว่า เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ช่วยให้ผู้เข้าชมเห็นความเชื่อมโยงระหว่างภาพวาดและปรับแต่งประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่ได้ศึกษาการรับรู้เพื่อประเมินการจัดการหอศิลป์ หอจดหมายเหตุ และห้องสมุดในสหราชอาณาจักร (Eilean, 2007) รวมถึงการวิจัยของ Sylaiou et al. (2017) ที่ได้มีการประเมินประสิทธิภาพของพิพิธภัณฑ์เสมือน (Virtual museums) ที่สร้างขึ้น นำมาซึ่งการนำไปใช้วิเคราะห์การพัฒนาออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนได้โดยทั่วไป

จากบริบทงานวิจัยที่ผ่านมาชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการปรับใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ รวมถึงการจัดการงานทางด้านงานวัฒนธรรม การจัดแสดง และการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ งานวิจัยฉบับนี้จึงมุ่งเน้นการนำแนวคิดเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน Mixed media reality ประกอบไปด้วย เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลและการจัดแสดงนิทรรศการ “ราชธานีศรีวไล” ในประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา อันเป็นประเพณีที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี (Tantisat, 2014) แต่ในปัจจุบันมรดกทางวัฒนธรรมอย่างประเพณีแห่เทียนพรรษาที่มีมาอย่างยาวนานกว่าศตวรรษนั้นกลับมีช่องว่างทางการรับรู้ของผู้ชมเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ การถ่ายทอดคติความเชื่อ ความศรัทธา คุศโลบาย ที่สร้างไว้เพื่อให้เกิดความรัก ความกลมเกลียว ช่วยเหลือเผ่าพันธุ์ลดน้อยลงไปอย่างเห็นได้ชัด ก่อให้เกิดการปฏิเสธวัฒนธรรมดั้งเดิม อีกทั้งความทันสมัยได้เข้ามาทำให้สายใยแห่งการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันของคนในชุมชนลดลง ทำให้เกิดช่องว่าง ระหว่างผู้คนในชุมชนมากขึ้น ในขณะเดียวกัน (Tunsookasem, 2004) ประเพณี

แห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานีได้ปรับเปลี่ยนจากงานระดับท้องถิ่นที่จัดโดยบ้านและวัด มาเป็นงานระดับจังหวัดและระดับชาติ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว ส่งผลให้ผู้คนมีหน้าที่เพียงแค่ออชม ขาดความร่วมมือ ขาดความรัก ความเข้าใจในที่มาของวัฒนธรรมประเพณี เลือนลางและหายไปที่สุดใน ประกอบกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลให้งานประเพณีที่จัดเป็นประจำทุกปี ต้องยกเลิก เพื่อเป็นการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคระบาดดังกล่าวและนโยบายการเว้นระยะห่างทางสังคม การรักษาไว้ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับการปัจจัยเสี่ยงดังกล่าวเช่นเดียวกัน การวิจัยเพื่อพัฒนาวิธีการสำหรับการสงวนรักษามรดกทางวัฒนธรรมจึงมีความสำคัญ สำหรับบทความนี้ มีเนื้อหาสืบเนื่องจากการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน โดยบทความนี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการประเมินสื่อที่พัฒนาขึ้น และประเมินการใช้งานเพื่อเสนอแนะแนวทางในการใช้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ที่สูงขึ้นที่มีต่อประเพณีที่สำคัญและก่อให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมต่อไป โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 การแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

2. วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินผลการใช้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ในประเพณีแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี ต่อผู้เข้าชมงาน

3. วิธีการศึกษา

การวิจัยนี้อยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน (Mixed media reality) ที่มีความเชื่อมโยงกับสังคมวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเน้นศึกษาเฉพาะการประเมินการใช้งาน เพื่อเสนอแนะแนวทางในการใช้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ที่สูงขึ้นที่มีต่อประเพณีที่สำคัญ และก่อให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิม โดยมีรายละเอียดผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล และวิธีการดำเนินงานการประเมินการใช้งานดังนี้

3.1. ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล”

ผลงานนี้เป็นการใช้สื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน Mixed media reality อันประกอบไปด้วย เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ข้อเด่นของเทคโนโลยีแต่ละประเภทที่เลือกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล คือ เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) เป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมและมีความสำคัญในด้านการนำมาใช้ร่วมกับงานด้านสถาปัตยกรรม วัฒนาอาราม ประเพณีต่าง ๆ เป็นการจำลองโลกเสมือนเพื่อเกิดภาพบรรยากาศแบบที่ในประเพณีแห่เทียนพรรษาไม่เคยมีมาก่อน ทั้งนี้ยังส่งเสริมภาพลักษณ์ให้ร่วมสมัยเหมาะสมกับยุคดิจิทัล ในขณะที่เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) เป็นเทคโนโลยีที่ประยุกต์ใช้แพร่หลายในทุกกลุ่มอายุ เข้าถึงและใช้งานง่าย ขณะเดียวกันยังมีทิศทางของการนำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ในอนาคต ผ่านอินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือ ที่จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถตอบโจทย์แก่ผู้ใช้งานให้สะดวกและเข้าถึงกลุ่มคนได้ทุกเพศและทุกวัย โดยผู้วิจัยเลือกใช้เทคโนโลยีทั้ง 2 ส่วนนี้เนื่องจากมีความหลากหลายและความเหมาะสมกับยุคสมัย ทั้งการเล่าเรื่อง การนำเสนอ และสื่อความหมายในทางสร้างสรรค์ เพื่อให้ประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี เป็นภาพจำที่ดีต่อการการพัฒนาประเพณีให้คงอยู่ต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” และจัดแสดงเป็นนิทรรศการ ที่ใช้เป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ มีลักษณะดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลชุด “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) เพื่อแสดงให้เห็นรูปแบบและแผนผังนิทรรศการเสมือนจริงเมื่อมองผ่านแว่น Oculus ตัวอย่างแว่นดังแสดงในภาพที่ 2 โดยมีส่วนจัดแสดง 5 จุด ดังแสดงในภาพที่ 3 ประกอบด้วย



ภาพที่ 2 แว่น Oculus oculus quest 2 เครื่องสำหรับการชมผลงาน (VR) แบบ All-in-one



ภาพที่ 3 รูปแบบและแผนผังนิทรรศการเสมือนจริง (VR) เมื่อมองผ่านแว่น Oculus

จุดที่ 1 ประติมากรรมเทียนพรรษา จุดนี้ผู้ชมจะได้ชมความวิจิตรสวยงามของประติมากรรมเทียนพรรษาแล้วนั้น ผู้ชมยังสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับที่มาประวัติของประติมากรรมเทียนพรรษาคู่บ้านคูเมือง ที่ศูนย์กลางและเป็นสัญลักษณ์สำคัญของงานประเพณีแห่เทียนพรรษา จังหวัดอุบลราชธานี

จุดที่ 2 ดงอู่ผึ้ง แหล่งความอุดมสมบูรณ์ของรวงผึ้ง ต้นกำเนิดของภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำขี้ผึ้งที่ได้มาทำเป็นจุดให้แสงสว่าง จนเป็นที่มาของเทียนพรรษาในปัจจุบัน โดยในจุดนี้ผู้ชมจะเข้าชมบรรยากาศที่ถูกจำลองภาพเสมือนเป็นดงอู่ผึ้งในอดีต พร้อมทั้งให้ความรู้ของประวัติที่มาของดงอู่ผึ้ง

จุดที่ 3 ลวดลายเทียน ความงามที่ถูกสอดแทรกอยู่ในขบวนต้นเทียนขนาดใหญ่ถูกถอดรูปออกมาเพื่อเล่าถึงลักษณะลวดลายที่พบได้ในต้นเทียนพรรษา ในจุดนี้ผู้ชมยังสามารถเข้าชมประวัติประเพณีแห่เทียนพรรษา และที่มาของลวดลายต้นเทียนพรรษาอันวิจิตรสวยงาม

จุดที่ 4 ศิลปะการแสดงและเครื่องดนตรีพื้นบ้าน จุดนี้เป็นอีกจุดสำคัญหนึ่งของงานประเพณีแห่เทียนพรรษาที่สามารถดึงดูดผู้ชมให้เข้ามาชมความสวยงามของการแสดง การรำ และดนตรีอีสานที่เป็นเอกลักษณ์ ผู้ชมสามารถเข้าชมประวัติของศิลปะการแสดงและเครื่องดนตรีพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี

จุดที่ 5 อนุรักษ์เทียนพรรษา มูทิตาหลวงปู่มน จุดนี้เป็นจุดพิเศษที่เกิดขึ้นจากการเชิดชูหลวงปู่มนในฐานะบุคคลสำคัญของโลกศาสนาสันติภาพ ทั้งนี้ผู้ชมยังสามารถเดินเข้าไปสักการะหลวงปู่มนที่จำลองด้วยการแกะสลักเทียนพรรษารูปจำลองของท่านด้วย

ส่วนที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลชุด “ราชธานีศรีวะนาไล” โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) โดยมีนิทรรศการภาพถ่ายที่เปลี่ยนการดูภาพแบบเดิมให้สนุกสนานมากยิ่งขึ้น โดยผู้ชมสามารถชมภาพถ่ายได้ทั้ง 2 รูปแบบ คือ 1. เดินชมภาพผลงานแบบปกติ 2. แบบที่ใช้ Taplet เคลื่อนที่ในการรับชม โดยผู้ชมเดินไปหามาร์คเกอร์ (Marker) จากนั้นจุดที่มาร์คไว้จะปรากฏภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงเพลง

ดนตรีอีสานดังขึ้น ผู้ชมสามารถใช้มือขยายดูภาพมาร์คเกอร์ได้ตามต้องการ ซึ่งจุดนี้ผู้ที่ใช้สมาร์ทโฟนที่เป็นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์สามารถสแกนชมผลงานได้เช่นกัน ดังแสดงในภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แสดงภาพบรรยากาศ การทดลองชมนิทรรศการโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม AR (Augmented reality) ซึ่งเป็นเครื่องมือส่วนหนึ่งในการวิจัย

3.2. การประเมินการใช้งานผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลชุด “ราชธานีศรีวะนาไล”

3.2.1. กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักท่องเที่ยว จำนวน 40 คน และ บุคคลทั่วไป ภายในจังหวัดอุบลราชธานี 187 คน อื่น ๆ 2 คน รวมทั้งสิ้น 229 คน

3.2.2. เครื่องมือในการดำเนินงาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกคือ ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยที่พัฒนาเรียบร้อยแล้วร่วมกับส่วนที่สอง ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ และการรับรู้ประสบการณ์จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ แบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ

3.2.3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างเดินชมงาน ผู้ชมสามารถชมได้ 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) ผู้ชมจะเข้าชมประติมากรรมเทียนยักษ์เป็นจุดแรก และสามารถเลือกไปทางซ้ายหรือทางขวาก่อนก็ได้ สำหรับในส่วนที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ผู้ชมสามารถเลือกชมตามจุดต่าง ๆ ได้ตามต้องการ เหตุที่ต้องการให้เข้าชมได้หลายทางเนื่องจากต้องการกระจายผู้ชมให้ออกไปอยู่ในส่วนจัดแสดงต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความสนใจในการรับชม สามารถเข้าร่วมกิจกรรมและร่วมตอบคำถามต่างๆ ได้ ซึ่งผู้อ่านสามารถสแกน QR CODE เพื่อเข้าถึงเว็บไซต์กิจกรรมการจัดแสดงนิทรรศการและการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเข้าชมนิทรรศการด้วยการตอบแบบสอบถามออนไลน์



ภาพที่ 5 QR CODE สแกนเพื่อเข้าถึงวิดีโอบันทึกกิจกรรมการจัดแสดงนิทรรศการ และการเก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ภายหลังการเข้าชมนิทรรศการ

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บได้จากแบบประเมินคุณภาพมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยที่มีต่อคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ “ราชธานีศรีวะนาไล” และการรับรู้ประสบการณ์จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ “ราชธานีศรีวะนาไล” เพื่อสรุปและเสนอแนวทางการใช้ผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ ที่ก่อให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมต่อไป

4. ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นที่มีต่อคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ “ราชธานีศรีวะนาไล” กับการประเมินการรับรู้ประสบการณ์ จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ “ราชธานีศรีวะนาไล” พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อผลงาน ผ่านวิธีพหุสัมพันธ์ สุ่มทวิภาคีเชิงสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยการประเมิน 4.76 นอกจากนี้ในประเด็นการประเมินที่มีต่อคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ “ราชธานีศรีวะนาไล” นั้น พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกประเด็น โดยมีประเด็นเรื่องผู้ชมเกิดทัศนคติเชิงบวก (Attitudes) มากกว่าเชิงลบเมื่อเข้าชมผลงานสร้างสรรค์ครบทุกส่วน มีค่าระดับการรับรู้สูงสุด รองลงมาเป็นผู้ชมเกิดความคิดในเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) เมื่อชมผลงาน ผู้ชมเกิดความสุข (Enjoyment) เมื่อชมผลงาน ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจในตำนานประเพณีมากยิ่งขึ้น (Knowledge and understanding) และ ผู้ชมเกิดแรงบันดาลใจ (Inspiration) เมื่อชมผลงาน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.26, 4.25, 4.19, 4.16, และ 4.15 ตามลำดับ

ส่วนการประเมินประสบการณ์จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปประดิษฐ์ “ราชธานีศรีวะนาไล” พบว่า ผู้ชมได้เปิดประสบการณ์ใหม่เกี่ยวกับการชมผลงานศิลปะวัฒนธรรมประเพณีควบคู่เทคโนโลยี และเกิดการรับรู้ในรูปแบบที่ต่างไปจากเดิมเกี่ยวกับงานประเพณีแท้เทียนเข้าพรรษา เป็นประเด็นที่อยู่ในระดับสูงสุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 4.29 ดังรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยการประเมินผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ของผู้เข้าชม

ประเด็น / หัวข้อ การพิจารณา	ระดับการประเมิน	
	ค่าเฉลี่ย	SD
ความพึงพอใจต่อผลงาน		
ความพึงพอใจต่อนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล”	4.76	0.48
ประสบการณ์จากการทดลองชมนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล		
1. ผู้ชมเกิดความสุข (Enjoyment) เมื่อชมผลงาน	4.19	0.92
2. ผู้ชมเกิดแรงบันดาลใจ (Inspiration) เมื่อชมผลงาน	4.15	0.93
3. ผู้ชมเกิดความคิดในเชิงสร้างสรรค์ (Creativity) เมื่อชมผลงาน	4.25	0.88
4. ผู้ชมเกิดทัศนคติเชิงบวก (Attitudes) มากกว่าเชิงลบเมื่อเข้าชมผลงานสร้างสรรค์ครบทุกส่วน	4.26	0.93
5. ผู้ชมมีความรู้ความเข้าใจในตำนานประเพณีมากยิ่งขึ้น (Knowledge and understanding)	4.16	0.91
6. ผู้ชมเกิดการรับรู้ในรูปแบบที่ต่างไปจากเดิมเกี่ยวกับงานประเพณีแห่งเทียนเข้าพรรษา	4.29	0.89
7. ผู้ชมได้เปิดประสบการณ์ใหม่เกี่ยวกับการชมผลงานศิลปะวัฒนธรรมประเพณีควบคู่เทคโนโลยี	4.29	0.90
8. ผู้ชมอยากให้มีการเกิดขึ้นซ้ำมากขึ้นอย่างน้อยเพียงใด	4.24	0.90

นอกจากนี้ จากข้อเสนอแนะเพิ่มเติมยังพบว่า กลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้และความตื่นตัว มีชีวิตชีวา นำเทคโนโลยีมาใช้ได้ดีมาก หากไม่มีงานแห่งเทียนก็สามารถรับชมได้ ดูง่ายแปลกตา สวยงาม กราฟิกเหมือนจริง การใช้แว่น VR เป็นมิติใหม่ในการนำเสนอ ที่ทำให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผลงานมีความทันสมัยมาก แตกต่างจากเดิมที่เคยเจอ นำเสนอในรูปแบบใหม่ ตื่นตาตื่นใจกับการประยุกต์เข้ากับงานเทียนพรรษาอุบลราชธานี แปลกใหม่เหมาะสมกับวิถีใหม่ และอยากให้มีการนำไปจัดแสดง ณ ที่ต่าง ๆ เช่น ตามโรงเรียน เพื่อให้เด็ก ๆ ได้รับชมอย่างทั่วถึง

5. สรุปผลการศึกษา

การผสมผสานของวัฒนธรรมและนวัตกรรม รวมถึงการผสมผสานระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกเสมือน และโลกเสริม ที่นำมาใช้ในการนำเสนอผลงานแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นได้อย่างสร้างสรรค์ ผลการประเมินของผู้ชมที่เข้ามาชมผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” ในประเพณีแห่งเทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมาย รับรู้ข้อมูล มีความเข้าใจ และเข้าถึงความสำคัญของประเพณีได้มากยิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่า การใช้เทคโนโลยีช่วยให้เกิดการรับรู้และเพิ่มประสบการณ์ในการชมนิทรรศการ เป็นประโยชน์ที่ได้จากการนำเทคโนโลยีมาใช้ร่วมกับศิลปวัฒนธรรม สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Eilean (2007); Tom Dieck et al. (20018) ที่พบว่าการใช้เทคโนโลยี AR ช่วยให้ผู้คนรับรู้และเพิ่มประสบการณ์ในการเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม และผลการประเมินยังแสดงให้เห็นว่า การนำเสนอผลงานด้วยเทคโนโลยีที่แตกต่างจากวิธีการเดิม ทำให้ผู้เข้าชมเกิดความตื่นตัว ความสุข แรงบันดาลใจ ความคิดสร้างสรรค์ ในขณะเดียวกันก็สะท้อนให้เห็นว่าผู้ชมยอมรับ

วิธีการผสมผสานเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน จากผลการประเมินการรับรู้ที่แสดงให้เห็นว่าผู้ชมเกิดทัศนคติเชิงบวกมากกว่าเชิงลบเมื่อเข้าชมผลงานสร้างสรรค์ครบทุกส่วน

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของการเผยแพร่ประเพณีอันดีงาม ในสถานการณ์โควิดที่ทำให้จัดงานไม่ได้ แต่ประชาชนในท้องถิ่น นักท่องเที่ยว หรือผู้สนใจ ก็ยังสามารถเข้าถึงประเพณีนี้ได้ด้วยอุปกรณ์ที่เข้าถึงคนทั่วโลกอย่างเทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) ซึ่งได้แก่ แว่น Oculus และการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ในนิทรรศการที่จัดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นจัดที่จังหวัดอุบลราชธานีเองหรือ นำไปจัดแสดงที่อื่น ก็ช่วยให้เกิดความน่าสนใจ ตื่นตาตื่นใจ และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเพณีแห่เทียนพรรษาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยหลาย ๆ เรื่องที่ผ่านมา อาทิงานวิจัย Thatthum et al. (2021) ที่ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการประชาสัมพันธ์ และสืบสานประเพณีบุญบั้งไฟ และงานวิจัยของ Mongkonpan (2013) ที่พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสมเพื่อการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านล้านนา รวมถึงงานวิจัยของ Cherdchoosilapa (2019) ที่ใช้ศิลปะดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อเผยแพร่ความสำคัญ องค์ความรู้ของเครื่องจักสานไทยอีสาน และอนุรักษ์ศิลปะพื้นบ้านที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า ให้เป็นที่รู้จักในระดับชาติและนานาชาติ

ในขณะเดียวกัน การเปลี่ยนไปของสังคม เศรษฐกิจ ทำให้ประเพณีถูกแยกออกจากผู้คนในสังคม การจัดงานเกิดขึ้นโดยผู้จัดงานบางคน มิใช่จากความร่วมมือของคนในชุมชน อันนำมาซึ่งการขาดความเข้าใจในที่มาของวัฒนธรรมประเพณี ปัญหาการขาดความเข้าใจในวัฒนธรรมอันดีงามจะลดน้อยลง เมื่อมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีช่วยในการจัดงาน ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่มีส่วนร่วมในการสร้างผลงานนี้เช่นเดียวกับที่ไม่ได้เป็นผู้จัดงานแบบดั้งเดิม แต่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีผสานในการเสนอจะสามารถเสริมสร้างประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจในด้านคุณค่าของประเพณี จะเห็นได้จากผลการประเมินเชิงประจักษ์จากการวิจัยที่สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมาย รับรู้ข้อมูล มีความเข้าใจ และเข้าถึงความสำคัญของประเพณีได้มากขึ้น

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล “ราชธานีศรีวะนาไล” แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานกันของวัฒนธรรมและสื่อเทคโนโลยี การผสมผสานระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกเสมือนและโลกเสริม เป็นสื่อเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสาน Mixed media reality ที่ช่วยส่งเสริมการรับรู้และประสบการณ์ ที่มีต่อประเพณีที่สำคัญของท้องถิ่น ที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เป็นที่รู้จักและเกิดทัศนคติที่ดี อันก่อให้เกิดการอนุรักษ์วัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมได้ สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา ที่สะท้อนและเสนอแนะให้เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และทุนทางวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืน

6. กิตติกรรมประกาศ

บทความจากงานวิจัยที่ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประเภททุนพัฒนาบัณฑิตศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- Cherdchoosilapa, A. (2019). Contemporary digital arts: northeastern Thai basketry. (In Thai). **Journal of Fine Arts Research and Applied Arts**, 6(2), 282-306.
- Eilean, H. (2007). Measuring learning outcomes in museums, archives and libraries: the learning impact research project (LIRP). **International Journal of Heritage Studies**, 10(2), 151-174.
- Mongkonpan, I. (2013). Multimedia electronic book for Lanna art and culture conservation regarding Gingkala dance. (In Thai). **Rajabhat Chiang Mai Research Journal**, 14(1), 27-39.
- Nitiyuwit, T., & Kumtapol, Y. (2019). The tourism promotion application of 6 souvenirs that need to purchase in Phetchabun province with the augmented reality technology. **Journal of Information Technology Management and Innovation**, 6(1), 179-189.
- Sylaiou, S., Mania, K., Paliokas, I., Pujol-Tost, L., Killintzis, V., & Liarokapis, F. (2017). Exploring the educational impact of diverse technologies in online virtual museums. **International Journal of Arts and Technology**, 10(1), 58-84.
- Tantiset, K. (2014). The commodification of the candle festival of Ubonratchathani. (In Thai). **Journal of Interdisciplinary Research: Graduate Studies**, 3(1), 137-150.
- Thatthum, W., Phramaha Jirayuth Payoko, & Saensing, P. (2021). The creating and developing innovative media for the tradition of rocket festival. (In Thai). **Journal of Social Science and Buddhist Anthropology**, 6(12), 168-184.
- Tom Dieck, M. C., Jung, T., & Tom Dieck, D. (2018). Enhancing art gallery visitors' learning experience using wearable augmented reality: generic learning outcomes perspective. **Current Issues in Tourism** 21(17), 2014-2034.
- Tunsookasem, S. (2004). **The communication and cultural change of Ubon Ratchathani 's candle festival**. (In Thai). Doctoral dissertation thesis, Chulalongkorn University.