

ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน : นวัตกรรมพัฒนาทักษะงานศิลปะเชิงพาณิชย์
สู่สังคมไทยยุคดิจิทัลของ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี*
SILK SCREEN PRINTING: THE INNOVATION OF COMMERCIAL ARTS SKILL
DEVELOPMENT TO DIGITAL THAI SOCIETY OF
SUPHANBURI COLLEGE OF FINE ARTS
๗๗๗๗

ปัทมา ไชยิตเกษม
Pattima Khositkhaseam
วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี
Suphanburi College of Fine Arts
Corresponding Author E-mail: Pattiyaya07@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนานวัตกรรมศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนด้วยระบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานด้านอาชีพเป็นนวัตกรรมเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ผู้เรียนและบุคคลทั่วไป และ 2. เสนอแนวทางการจัดการศึกษาศิลปวัฒนธรรมรูปแบบศิลปะ 4.0 แก่สถานศึกษาและบุคคลทั่วไป เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา เครื่องมือเป็นการทดลองและปฏิบัติการตามกระบวนการงานซิลค์สกรีนบนสื่อเทคโนโลยียูทูบ เก็บข้อมูลด้วยแบบสัมภาษณ์ การสังเกตและการประเมินนวัตกรรม ประชากรประกอบด้วยศิลปิน ครูศิลปะและผู้เรียน จำนวน 28 คน กลุ่มทดลองเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 20 คน ของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ตามแนวคิดทางสังคมและศิลปะสมัยใหม่

ผลการวิจัยพบว่า 1. นวัตกรรมได้พัฒนาทักษะผู้เรียนศิลปะ ได้แก่ การออกแบบเทคโนโลยี การสร้างสรรค์ แนวคิดและการพัฒนาผลงานศิลปะในงานวิจัยจากสภาพทางสังคม ด้วยประสบการณ์ได้เป็นแม่พิมพ์ต้นแบบซิลค์สกรีน คือ ภาพสะท้อนการแพร่เชื้อไวรัสโควิด-19 2. แนวทางในการจัดการศึกษาศิลปวัฒนธรรมในรูปแบบศิลปะ 4.0 ได้แก่ การพัฒนาทักษะศิลปะเพื่อสร้างรายได้จากทุนสร้างสรรค์ การใช้สื่อดิจิทัลกับงานสร้างสรรค์, การส่งเสริมการเรียนรู้งานศิลปะเพื่ออาชีพหรือเป็นศิลปิน และการส่งเสริมปลูกฝังให้บุคคลมีความสุนทรีย์ในการเรียนรู้ตามหลักวิชาและการใช้ชีวิต นวัตกรรมมีมาตรฐานด้านอาชีพและผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด เหมาะสมกับสถานศึกษาและบุคคลนำไปประยุกต์ใช้เรียนรู้งานอาชีพศิลปะได้ทุกสาขาและวิชาชีพอื่น ๆ

คำสำคัญ: สังคมดิจิทัล; ศิลปะภาพพิมพ์; ซิลค์สกรีน

Abstract

Objectives of this study were: 1. To develop silk screen printing innovation by standard vocational digital system that is lifelong learning innovation for students and general people, 2. To recommend Thailand 4.0 Art learning processes for educational institutes, and general people. The study is a research and development. The tool of the study was experiment and operation in the process of silk screen printing performance on You Tube technology media. The data collection of the study were from interview, observation, and innovation assessment. The population and sample groups were artists, art teachers and twenty-eight students. The experimental group were twenty undergraduate students in Suphanburi College of Fine Arts. The study was according to social concept and contemporary art.

The results of the research were: 1) the silk screen printing innovation can develop student's skills in design, technology, creation, concept and works of Art development in research from social condition that have experience by the silk screen printing innovation. It is the original silk screen printing that reflects Corona virus-19. 2) The Thailand 4.0 Art learning processes are Art creativity for skills development for income, using digital media in creative Art, Art learning encouragement for Art career or Artist, and training and encouragement of people to have academically knowledge and to live by aesthetic learning. The innovation has academic standard with students' satisfaction that is appropriate for education of institutes and people to apply for creative Art learning and also for general education.

Keywords: Digital Thai Society; Art printing; Silk screen printing

บทนำ

พลวัตการเรียนรู้ในปัจจุบันสะท้อนถึงนโยบายพัฒนาประเทศด้วยการส่งเสริมคนไทยให้เข้าถึงและเรียนรู้ เป้าหมายสำคัญหลักของการจัดการศึกษาคือความสอดคล้องกับกระแสสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม ปัจจัยในการไปสู่เป้าหมายสำคัญ คือ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นตัวช่วยในการเรียนรู้ที่สามารถนำเอาองค์ความรู้ในทุกด้านบูรณาการเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานวัตกรรมเป็นตัวเลือกที่หลากหลายของผู้เรียนรู้ให้ใช้เพื่อพัฒนาตนเองด้าน การศึกษาและอาชีพอย่างเท่าเทียม และศึกษาได้ด้วยตนเองตลอดชีวิต ในสังคมยุคดิจิทัลจึงมี หลักของการใช้เทคโนโลยีให้เกิดความคุ้มค่า ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำหรับ

ค้นคว้าหาความรู้และเป็นแหล่งเรียนรู้ของระบบการศึกษาในยุคปัจจุบัน การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นการสร้างหลักสูตรกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้กล้าที่จะคิดต่อยอดจากชั้นเรียน และการมีส่วนร่วมกับสังคม คุณลักษณะของบุคลากรไทยแลนด์ 4.0 ประกอบด้วย การรู้งานตามอาชีพ (Occupation know-how) การมี ทักษะภาษาเป็นเลิศ (Excellent language skills) ความเชี่ยวชาญเทคโนโลยี (Expertise in technology) การมุ่งสร้างนวัตกรรม (Focusing on innovation) ความพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง (Ready for change) การมีทัศนคติเชิงบวก (Positive attitude) ประเทศไทย 4.0 จึงเป็นแนวคิดจากพัฒนาการของสังคมจากอดีตถึงปัจจุบันสู่การสร้างอาชีพโดยใช้ประโยชน์จากสื่อหรือกระบวนการเทคโนโลยีเพื่อเปิดโลกกว้างอย่างไม่สิ้นสุด (ชนากานต์ สุวรรณรัตน์ และคณะ, 2562) การดำรงชีวิตทุกวิชาชีพจึงควรมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาในด้านสื่อเทคโนโลยี สังคมดิจิทัลจึงเป็นการนำระบบเทคโนโลยีมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพด้านอาชีพ จะมีผลกระทบต่อเศรษฐกิจของไทยจากการร่วมมือกันให้เกิดขึ้นตามรูปแบบของบุคคลด้วยการส่งผ่านสื่อในกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าต่อสังคมและประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาอาชีพและมนุษยชน (เสาวลักษณ์ พันธบุตร, 2560)

การศึกษาศิลปภาพพิมพ์เป็นสาขาที่จัดการเรียนรู้ในสถาบันการศึกษาที่เน้นการปฏิบัติการในห้องเรียน เพื่อให้เกิดความเท่าเทียมของบุคคลทุกคนในสังคม งานซิลค์สกรีนเป็นงานที่ส่งเสริมให้การทำงานซ้ำและเป็นที่ยอมรับของสังคมด้วยเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ทุกคนต้องใช้เป็นศิลปะสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นสื่อสะท้อนสังคมสมัยใหม่ และอิสระเสรีของคนในสังคม จากเรื่องราวและแรงบันดาลใจมีความเกี่ยวพันกับความเป็นไปและสรรพสิ่งในโลก แต่เมื่อสิ่งเหล่านั้นได้รับการตีความจากมุมมองของปัจเจก ผ่านการแสดงออกในรูปแบบเฉพาะตัวของศิลปิน หรือถูกแต่งแต้มด้วยจินตนาการส่วนตัว ผลงานล้ำยุคของศิลปินบางคนจึงก้าวหน้าเกินความคิดและรสนิยมของมวลชน การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้เพื่อให้เกิดผลิตผลต่างๆ แนวคิดทางการศึกษา มีแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของระบบและกระบวนการเรียนการสอนใช้การหลอมรวมศาสตร์และศิลป์ที่ใกล้เคียงกันเกิดเป็นสหวิชา อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบนิเทศศิลป์ จากแนวคิดศิลปะโพสต์โมเดิร์นที่เกิดขึ้นช่วงศตวรรษที่ 20 และเติบโตขึ้นจากงานศิลปะแนวพ็อพ อาร์ต คอนเซ็ปชวล อาร์ต และเฟมินิสต์ อาร์ต เป็นงานของศิลปินในยุค 1970 ผู้นำแนวคิดสังคมหลังสมัยใหม่ ได้แก่ มิเชล ฟูโก (Michel Foucault ช่วงปี ค.ศ.1926-1982), ฌอง โบรียาร์ด (Jean Baudrillard ช่วงปี ค.ศ.1929 - 2007) และเฟรดริก เจมสัน (Fredric Jameson ช่วงปี ค.ศ. 1934- 2022) (ชาติรี บัวคลี, 2556) ซิลค์สกรีนส่งเสริมด้านทักษะวิชาชีพที่ให้ผู้คนทำงานตามสมัยใหม่ โดยมีพัฒนาการความคิดที่มีแนวคิดเป็นงานที่แสดงออกในลักษณะสากล การใช้สื่ออันหลากหลายกับการงานสิ่งแวดล้อม (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547) การสร้างศิลปะมิติทางสังคม สร้างกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ของแต่ละคนที่แตกต่างกันระหว่างศิลปินและผู้ชมงาน และผู้ชมกับผู้ชม เป็นศูนย์กลางการเชื่อมโยงระหว่างกันในสังคม

ส่งเสริมการพัฒนาคนโดยงานศิลปะสร้างจากความเข้าใจสภาพแวดล้อมปัจจุบันเกิดการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ การใช้ศิลปะและการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ด้านการศึกษา การฝึกการเรียนรู้เป็นการสร้างสรรค์เชื่อมโยงจากความคิดจินตนาการ ทำให้เกิดความฝันเป็นจินตนาการเป็นการถ่ายทอดความจริงผสมศาสตร์และศิลป์ให้เกิดการพัฒนาและการสื่อสารสร้างอรรถประโยชน์ที่เหมาะสมแก่สังคมประยุกต์ทุนสร้างสรรค์เป็นงานที่เกิดมูลค่า พัฒนาเศรษฐกิจชาติไทยให้เจริญรุ่งเรือง (เทิดศักดิ์ เหล็กดี, 2556)

การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกจำแนกได้เป็น 4 ยุคด้วยกัน ได้แก่ ยุคที่ 1 เกิดการปฏิวัติในภาคเกษตร (Green Evolution) ยุคที่ 2 เกิดการปรับเปลี่ยนสู่สังคมอุตสาหกรรมผ่าน (Industrial Revolution) ยุคที่ 3 เกิด Digital Revolution และยุคที่ 4 ยุคปัจจุบัน การรวมตัวและแตกตัวของเทคโนโลยีและนวัตกรรม การเรียนรู้ทักษะวิชาชีพจึงเกิดจากการใช้สื่อเทคโนโลยีเริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2563 ที่สถานการณ์ทั่วโลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติด้านโรคระบาดโควิด-19 ที่กระทบรุนแรงและลึกซึ้งต่อ เศรษฐกิจ สังคม การเมืองและการศึกษา ส่งผลให้ประชากรทั่วโลก รวมถึงประเทศไทยต้องปรับพฤติกรรมและวิถีชีวิตด้วยการทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในบ้านเป็นเวลายาวนาน โดยมีกิจกรรมผ่านการสื่อสาร การปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลมากขึ้น ทั้งเรียนออนไลน์ การทำงาน การจับจ่ายใช้สอยและการทำธุรกรรมในชีวิตประจำวัน บทบาทของเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อพลเมืองและกระตุ้นให้เกิดการการปรับตัวครั้งใหญ่ของทุกภาคส่วน ผลักดันให้พลเมืองเปลี่ยนผ่านสู่ระบบดิจิทัลอย่างรวดเร็วขึ้นอีก จนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าวิถีปกติใหม่ (New Normal) การสร้างนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการอาชีพศิลปะจึงเป็นพลวัตที่ได้เริ่มต้นพร้อมกับสถานการณ์ทางสังคมไทยและทั่วโลก ในงานวิจัยนี้มุ่งศึกษางานศิลปะที่ใช้เพื่อการพาณิชย์และอาชีพทางศิลปะ ภาพพิมพ์เป็นศิลปะที่โดดเด่นสามารถสร้างงานผลิตซ้ำได้และสนองความต้องการของผู้บริโภคในสังคมได้อย่างเหมาะสมเป็นงานซิลค์สกรีนบนสิ่งทอ ได้แก่ เสื้อยืด และกระเป๋า ด้วยกระบวนการปฏิบัติการงานซิลค์สกรีน (work shop) เพื่อรวบรวมและสังเคราะห์กระบวนการงานซิลค์สกรีนพัฒนาเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะวิชาชีพศิลปะเชิงพาณิชย์ด้วยสื่อดิจิทัล (You Tube) และการสังเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะด้านศิลปะที่เหมาะสมกับสังคมยุคดิจิทัล

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยครั้งนี้เพื่อส่งเสริมการจัดการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สถานศึกษาใช้เป็นแนวทางการจัดการศึกษาศิลปะและบุคคลใช้พัฒนาทักษะศิลปะได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนานวัตกรรมศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนด้วยระบบดิจิทัลที่มีมาตรฐานด้านอาชีพเป็นนวัตกรรมเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ผู้เรียนและบุคคลทั่วไป
2. เพื่อเสนอแนวการจัดการศึกษาศิลปวัฒนธรรมรูปแบบศิลปะ 4.0 แก่สถานศึกษาและบุคคลทั่วไป

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้มีรูปแบบเป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) มีระเบียบวิจัยดังนี้

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยดำเนินการร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมในสถานศึกษาศิลปะ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ได้แก่ ครู ผู้เรียน และผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการทำภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเข้าร่วมดำเนินการ จำนวน 28 คน

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย เป็นผู้เรียนที่ใช้นวัตกรรมและประเมินเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2564 ของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี จำนวน 20 คน

เครื่องมือการวิจัย

1. เอกสารข้อมูลวรรณกรรม งานสร้างสรรค์และงานวิจัยสังเคราะห์และวิเคราะห์ แนวคิดทางพัฒนาการสังคม สังคมดิจิทัล การศึกษาศิลปวัฒนธรรม และศิลปะสมัยใหม่

2. การทดลองแม่พิมพ์ต้นแบบ จากการจัดกิจกรรมสัมมนาระหว่างผู้เชี่ยวชาญและดำเนินการจัดทำกิจกรรม Work Shop ในการสร้างภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน โดยได้แนวคิดเพื่อให้เกิดต้นแบบแม่พิมพ์ในการดำเนินงานวิจัย ได้แก่ ภาพสะท้อนกระแสการระบาดเชื้อไวรัส Covid-19 และแนวคิดสร้างสรรค์งานศิลปะหลังสมัยใหม่ต้นแบบในการทำซิลค์สกรีนเพื่อเป็นต้นแบบนวัตกรรมที่สื่อและมวลชนเข้าใจร่วมกัน

3. แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและการสังเกตเพื่อให้ได้แนวทางการสร้างนวัตกรรมภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน

4. แบบประเมินนวัตกรรมประกอบด้วย

1. โครงร่างนวัตกรรมสื่อดิจิทัล (You Tube)

2. แบบประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้ทดลอง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลงานวรรณกรรม เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแนวคิดประเทศไทย 4.0 และศิลปะหลังสมัยใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับสังคมยุคดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน และการจัดอบรมสัมมนาการสร้างภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนและทดลองปฏิบัติการเพื่อระดมความคิดในการสร้างนวัตกรรมตามยุคบริบทปัจจุบันหรือยุคดิจิทัล การสัมภาษณ์และการสังเกต การประเมินนวัตกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลจากการที่ได้จากการรวบรวมข้อมูล และประมวลผลข้อมูลด้านสังคมดิจิทัล ศิลปะหลังสมัยใหม่ และผลการดำเนินงานนวัตกรรมศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเชิงพาณิชย์บนสื่อออนไลน์ ผลของการดำเนินงานแบบประเมินของผู้ใช้สื่อนวัตกรรมที่สร้างขึ้น

ผลการวิจัย

การพัฒนานวัตกรรมการภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนโดยวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี กลุ่มประชากรเป็น ครู ศิลปินและนักศึกษาปริญญาตรีจำนวน 28 คน กลุ่มทดลองเป็นนักศึกษาจำนวน 20 คน โดยเป็นผู้เรียนชั้นปีที่ 2 เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศิลปศึกษา เพื่อสร้างนวัตกรรมและใช้เรียนรู้และเผยแพร่บนสื่อดิจิทัลให้โอกาสบุคคลได้เรียนรู้ศิลปะอย่างเท่าเทียมและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เนื่องจากงานศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนมีบทบาทในสังคมมาอย่างต่อเนื่องจากความต้องการของสังคมเนื่องจากมีหลักสูตรจัดการศึกษาศิลปกรรมมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2537- ปัจจุบัน ผู้การจัดและให้ได้มีแนวทางในการสร้างผลงานซิลค์สกรีนเชิงพาณิชย์จากทุนสร้างสรรค์สู่การเพิ่มมูลค่าทางและอาชีพทางศิลปกรรมที่มีความยั่งยืน ผู้วิจัยศึกษาเอกสารข้อมูลวรรณกรรม งานสร้างสรรค์และงานวิจัย สังเคราะห์และวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางสังคมและแนวคิดทางศิลปะสมัยใหม่ จากกิจกรรมสัมมนาระหว่างผู้เชี่ยวชาญและดำเนินการจัดทำกิจกรรม Work Shop ในการสร้างต้นแบบภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน โดยได้แนวคิดต้นแบบผลงานทำแม่พิมพ์เพื่อให้เกิดต้นแบบในการดำเนินงานวิจัยในกระแสสังคมปัจจุบัน ได้แก่ สถานการณ์การแพร่กระจายของไวรัสโคโรนา (Covid-19) งานวิจัยได้ผลการออกแบบที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้ร่วมวิจัยกว่า 10 รูปแบบ และดำเนินการทำแม่พิมพ์ 2 รูปแบบ การสกรีนสิ่งทอที่แม่พิมพ์ภาพพิมพ์สีเดียวและภาพพิมพ์สองสี โดยสามารถใช้เป็นต้นแบบเพื่อเป็นแม่พิมพ์บนสิ่งทอหรือประยุกต์ใช้ในวัสดุอื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย

จากสถานการณ์การจัดการศึกษาในปัจจุบัน วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรีเป็นหน่วยงานมุ่งจัดการศึกษาด้านศิลปวัฒนธรรมจึงมุ่งเน้นส่งเสริมเพื่อดำเนินการให้การศึกษาและสร้างผลงานศิลปกรรมให้ประโยชน์ต่อสังคม และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมในบริบทของศิลปวัฒนธรรม เมื่อสถานการณ์ที่ต้องปรับตัวให้การเรียนรู้การสอนใช้เทคโนโลยีอย่างรวดเร็วทุกด้าน ส่งผลกระทบให้หน่วยงานและสถานศึกษาทั่วโลกเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดเจน การศึกษาศิลปะจึงจำเป็นต้องเรียนรู้และปรับนวัตกรรมจากห้องปฏิบัติการเป็นสื่อดิจิทัลที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ในช่วงเวลาสถานการณ์จัดการศึกษาออนไลน์และยกระดับงานอาชีพศิลปะเพื่อสร้างอาชีพเพิ่มมูลค่า รายได้ต่อบุคคลทั่วไปที่สนใจเรียนรู้อย่างเท่าเทียมและตลอดชีวิต เนื่องจากประเทศไทยได้เข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างสมบูรณ์แบบและปรับตัวอย่างรวดเร็วด้วยจากโรคไวรัสโควิด-19 สังคมดิจิทัลได้ปรากฏครั้งแรกในปี ค.ศ. 2009 โดยนักดิจิทัลสะท้อนสังคมถึงเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อการวิจัยและการเรียนการสอนสังคมวิทยา ในหนังสือเรื่อง Expanding Sentience: Introducing Digital Sociology for moving beyond Buzz Metrics in a World of Growing Online Socialization โดยใช้แนวคิดสังคมวิทยาดิจิทัลในการอธิบายเรื่องธุรกิจโลก จนกระทั่งปี ค.ศ. 2015 ได้ตีพิมพ์เรื่อง Digital Sociology และมีการจัดทำประชุมวิชาการเป็นครั้งแรกในหัวข้อ Digital Sociology (CUNY Academic Commons Community Team, 2015) นักสังคมมีความสนใจในการวิจัยเกี่ยวกับมนุษย์กับอินเทอร์เน็ต

ได้แก่ การวิจัยเกี่ยวกับชุมชนออนไลน์อัตลักษณ์ในโลกเทคโนโลยีสารสนเทศ สังคมวิทยา วัฒนธรรมโลกไซเบอร์ สังคมวิทยาอินเทอร์เน็ตศึกษา สื่อใหม่ศึกษา และสังคมวิทยาอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้ สังคมวิทยาดิจิทัลมีความหมายที่แตกต่างกันไปจากคำดังกล่าวข้างต้น เนื่องจากสังคมวิทยาดิจิทัลไม่ได้เน้นแค่ประโนอินเทอร์เน็ตหรือวัฒนธรรมโลกไซเบอร์เท่านั้น แต่ยังศึกษาถึงผลกระทบของสื่อดิจิทัลในหลากหลายประเภทในปัจจุบันแนวคิดนี้ยังอธิบายสังคมในรูปแบบอื่นๆ ด้วย เช่น เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Really: AR) ความเป็นอยู่ของคนในสังคมยุคดิจิทัลที่ใช้สื่อและเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต โดยถูกย่อให้เล็กลงด้วยเทคโนโลยี การติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูลต่างๆ เป็นได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ดังนั้นการอยู่ในสังคมจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อให้เป็นคนที่มีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 1 สื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล	ประโยชน์
Blogs	ใช้ในการเผยแพร่ผลงานวิชาการ งานวิจัย
Twitter	สร้างเครือข่ายทางวิชาการ ศิลปวัฒนธรรม ผลงานวิจัยและแชร์ลิงค์ที่สำคัญ ๆ
Slide Share	เผยแพร่ผลงานวิชาการในลักษณะ Power Point
Facebook	สร้าง Page ที่เป็นเนื้อหาวิชาการ และสาธารณะ
Wikipedia	สร้างและแก้ไขเนื้อหาในสารานุกรมแบบออนไลน์
YouTube	ใช้เผยแพร่วิดีโอภาพและเสียงประกอบความรู้ งานวิชาการ และความบันเทิง
Google Scholar	การสืบค้นข้อมูลงานวิจัย วิชาการของนักวิจัยและสร้างผลงานพัฒนาตนเอง
Academia.edu	การสร้างเครือข่ายงานวิชาการ ศิลปวัฒนธรรม และเผยแพร่บริการงานวิชาการ
Link din	การสร้างเครือข่ายงานวิชาการ และเผยแพร่งานวิชาการ
Google Classroom	ใช้ในการเรียนการสอน การรับ-ส่งงาน เป็นระบบเก็บรวบรวมงาน และคะแนนที่เป็นสัดส่วนที่ผู้สอนออกแบบและ ผู้เรียนเปิดดูตามโหลดเก็บได้ตามข้อกำหนด
Google Meet	การเรียนการสอนออนไลน์ การประชุม เข้าร่วมได้สูงสุดจำนวน 100 คน
Google Drive	การเก็บไฟล์ข้อมูลเอกสาร วิดีโอ ในรูปแบบต่าง ๆ และแชร์ไปหลายช่องทางผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
Google Form	การสร้างรูปแบบเอกสาร งานที่เป็นระบบจำนวนมากและแชร์ได้ไม่จำกัดจำนวน
Zoom meeting	การประชุมทางวิดีโอความละเอียดสูง รับผู้เข้าร่วมประชุมได้จำนวน 1000 คน
Line	ช่องทางทางการสื่อสารและเผยแพร่ภาพและเสียง การเรียนการสอนแบบส่วนตัวและกลุ่มไลน์
Facebook	ช่องทางทางการสื่อสารและเผยแพร่ภาพและเสียงการเรียนการสอน ศิลปวัฒนธรรมทั้งแบบส่วนตัวและกลุ่ม
Tik tok	การเผยแพร่วิดีโอ จัดเก็บไว้ได้จำนวนมาก และแชร์ไปยังเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
Instagram	การเผยแพร่วิดีโอและเสียง รูปภาพ รวบรวมจัดเก็บไว้ได้จำนวนมากและแชร์ไปยังเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

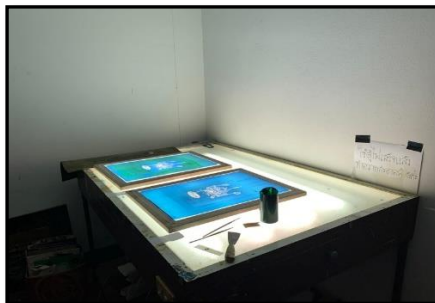
การพัฒนานวัตกรรมภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน

1. กระบวนการ ผู้วิจัยได้จัดให้มีกิจกรรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (work shop) ที่วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ ครูและผู้เรียน พบว่างานซิลค์สกรีนมีกระบวนการทำแม่พิมพ์ 11 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) ออกแบบเพื่อถ่ายภาพลงบนฟิล์มลิทให้ได้ภาพโพสิทีฟ
- 2) นำผ้าสกรีนยึดติดกับกรอบสกรีนแล้วนำไปล้างไขผ้าสกรีนและขัดผ้าสกรีน
- 3) ผสมกาวอัดและน้ำยาไวแสง

4) กาวอัดและน้ำยาไวแสงที่เข้ากันแล้ว เทลงบนกรอบสกรีนที่มีผ้าสกรีนยึดไว้ โดยปาดให้เรียบแล้วเก็บไว้ในที่สลับ

- 5) นำต้นแบบที่ออกแบบไว้ยัดบนตู้ไฟ
- 6) กรอบสกรีนที่แห้งสนิทวางหงายขึ้นเพื่อวางแนบกับต้นฉบับตู้ไฟ
- 7) นำวัสดุที่มีน้ำหนักรวมพอสมควรทับหรือใช้ตุ้มยัดกรอบสกรีน
- 8) เปิดไฟเพื่อถ่ายทำแม่พิมพ์
- 9) ล้างและฉีดด้วยน้ำที่มีอุณหภูมิ 85 – 95 ฟาเรนไฮต์
- 10) รอแม่พิมพ์จนแห้ง
- 11) ตกแต่งแม่พิมพ์ตามแนวคิดหรือแบบร่าง



ภาพที่ 1 บล็อกสกรีนสำหรับการทำแม่พิมพ์ระหว่างรอให้แห้งหลังการอุดรอยรั่ว
ที่มา: ปติมา โฆษิตเกษม (2564)

2. ภาพพิมพ์สกรีนสีเดียวมี 4 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) การตั้งระดับแรง (Off – contact Distance) หมึกพิมพ์ที่ใช้สกรีนมีความเหนียวเวลายกแม่พิมพ์ออกจากผ้าสกรีนอาจเอาสีพิมพ์ขึ้นมาด้วย แต่การกำหนดระยะการพิมพ์ให้สูงขึ้นตั้งแต่ 0.5 – 7 มม. ระยะที่หนูนจะสูงมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับชนิดวัสดุของผ้าสกรีน เช่น ผ้าโพลีเอสเตอร์จะมีแรงดันตัวดีกว่าผ้าไนลอน
- 2) การตั้งฉาก (Setting the Register) เป็นการกำหนดตำแหน่งวางวัสดุพิมพ์บนพื้นโต๊ะ โดยทำเครื่องหมายหรือขอบมุมของสิ่งพิมพ์ เพื่อจะป้อนแผ่นสิ่งพิมพ์ให้ได้ตรงตำแหน่งเดียวกันทุกๆ แผ่น ฉากที่ใช้อาจเป็นแผ่นเหล็กบาง กระดาษ หรือพลาสติก ที่มีความบางกว่าวัสดุที่พิมพ์
- 3) การปาดหมึกพิมพ์ คำนึงถึงความหนาของหมึกที่ต้องการปาดลงบนสิ่งพิมพ์ และรูปทรงของยางปาด การปาดครั้งแรกควรลงน้ำหนักหนักออกแรงแผ่วเบาเพื่อคลุมพื้นที่ของลวดลายภาพที่ร่าง แล้วจึงออกแรงปาดให้หนักขึ้น ปาดในทิศทางเดียวอย่างสม่ำเสมอ สีของหมึกพิมพ์ที่ปาดจะผ่านทะลุผ้าสกรีนลายภาพพิมพ์ลงบนวัสดุพิมพ์ (สิ่งทอ) จากนั้นค่อยยกแม่พิมพ์สกรีนขึ้นปาดด้วยแรงลงน้ำหนักเบา มือ เพื่อกลบสีที่ปิดรูผ้าสกรีน ลดปัญหาแม่พิมพ์อุดตัน
- 4) การเก็บสิ่งพิมพ์ เป็นขั้นตอนของการตากหรืออบ สิ่งพิมพ์เพื่อให้งานเข้าที่เตรียมการส่ง จำหน่ายหรือจัดแสดง ดังนั้นจึงควรตรวจสอบให้มั่นใจว่าสิ่งพิมพ์แห้งสนิท

จากกระบวนการซิลค์สกรีนบนสิ่งทอ เสื้อยืด และกระเป๋ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาศิลปะของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี ระดับปริญญาตรี จำนวน 20 คน มีความพึงพอใจเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2565 ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมลงสื่อดิจิทัล YouTube แล้วชื่อช่อง Sita Sita ระยะเวลาที่ใช้ศึกษา 20 นาที เพื่อให้บุคคลและผู้สนใจวิชาชีพศิลปะใช้เรียนรู้กันได้ตลอดชีวิตอย่างเท่าเทียม

3. ทักษะการออกแบบ การวิจัยนี้ได้อยู่ในสถานการณ์ของการระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 ผู้วิจัยได้ร่วมกันกำหนดหัวข้อที่เกี่ยวข้องโดยใช้จัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนของครูและนักเรียน ภาพพิมพ์ของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี โดยได้มีรูปแบบที่สะท้อนสถานการณ์ทางสังคม ประกอบกับหลักวิชาทางศิลปะ จากการใช้สี แสง องค์ประกอบและเส้นทำให้เกิดความงามได้ พัฒนาผลงานศิลปะสะท้อนสังคม ได้แก่ การออกแบบที่สะท้อนโรคระบาดของเชื้อไวรัสโควิด - 19 เป็นงานต้นแบบจำนวน 10 แบบ ได้แก่ การออกแบบเพื่อการป้องกัน การปฏิบัติตนเอง การรับรู้อาการ และเพื่อการไม่ประมาทต่อการใช้ชีวิต และอาการที่ติดเชื้อโควิด-19 ระยะต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการทำซิลค์สกรีนลงบนสิ่งทอ เสื้อยืดและกระเป๋ ได้จากการรับประสบการณ์ และการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อสร้างความตระหนักและการป้องกันตนเองและสังคมให้ร่วมกัน อย่างเข้มแข็งเพื่อให้โรคระบาดที่เกิดขึ้นไม่ทำร้ายสังคมจนเกิดความเสียหายมากเกินไป



ภาพที่ 2 การออกแบบเพื่อทำแม่พิมพ์ซิลค์สกรีนลงบนสิ่งทอ
เกี่ยวกับการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19

4. ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนสามารถใช้สื่อดิจิทัลเพื่อพัฒนางานอาชีพภาพพิมพ์อย่างถูกต้องและมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันโดยผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทดลอง และสามารถเรียนรู้และเข้าใจตามวัตถุประสงค์

5. ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน การใช้สื่อที่มีทั้งภาพและเสียงให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เป็นการกระชับเวลาในการปฏิบัติงานภาพพิมพ์ให้เหมาะสม และสามารถสร้างความเท่าเทียมใน

การเรียนรู้โดยผู้เรียนสามารถกลับไปดูใหม่ได้จนเกิดความเข้าใจไม่จำกัดเวลา จำนวนผู้เรียนและสถานที่ในการเรียนรู้

6. ด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีประสบการณ์ต่อการรับรู้สถานการณ์โรคระบาดและผลกระทบต่อผู้คนและผู้เรียนโดยตรง ผู้เรียนตระหนักได้ถึงความรู้สึกลุกลาม และการเฝ้าระวัง ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม เป็นความรู้สึกที่มีร่วมกันของผู้สร้างสรรค์กับสังคม ในงานวิจัยนี้จึงเกิดความตระหนักต่อสังคมเพื่อสะท้อนเรื่องราวที่สื่อถึงกันได้อย่างเข้าใจจึงได้ทำภาพพิมพ์สะท้อนโรคระบาดไวรัสโควิด-19 โดยต่างมีแนวคิดเดี่ยวที่แตกออกไปอย่างหลากหลาย

7. ด้านการเรียนการสอน เป็นสื่อที่ใช้สำหรับครู ในการจัดการเรียนรู้ช่วงที่ผู้เรียนออนไลน์และเป็นการส่งเสริมให้เกิดทั้งทักษะศิลปะและทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุดต่อนวัตกรรมดิจิทัล สามารถใช้ศึกษาด้วยตนเองเพื่อพัฒนาการเรียนศิลปะ และสามารถประยุกต์ทำงานอาชีพ

8. ด้านอาชีพ การทำงานศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีนเป็นแนวทางในการสร้างอาชีพแก่ผู้ศึกษา ส่งเสริมงานด้านอาชีพที่มั่นคงแก่ผู้สนใจและผู้ศึกษา ในยุคปัจจุบันที่สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระบบอาจต้องใช้เวลาศึกษาเป็นระยะเวลาตามหลักสูตรการเรียนการสอน นวัตกรรมนี้จะทำให้สามารถพัฒนาและส่งเสริมให้มีอาชีพ และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่บุคคลในสังคม



ภาพที่ 3 เสื้อยืด-กระเป๋าสกรีนที่นักศึกษาเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล

แนวทางการจัดการศึกษาศิลปะ การสร้างผลงานศิลปะภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน ได้ผลการพัฒนาหลักแนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาทางสังคมและศิลปะสมัยใหม่ ดังนี้

1. ซิลค์สกรีนเป็นงานศิลปะ 4.0 งานที่ได้รับการยอมรับในสังคม งานที่ผู้ชมมีความเข้าใจและตระหนักเห็นคุณค่าได้แก่ งานที่มีมูลค่า และงานที่เกิดประโยชน์กับสังคม เป็นงานที่

แสดงในรูปแบบที่หลากหลายในงานวิจัยนี้จัดอยู่ในรูปแบบของสื่อดิจิทัล เมื่อมีการใช้สื่อผ่านเทคโนโลยี จึงได้ผลการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม

2. ชิลค์สกรีนเป็นงานศิลปะเชิงพาณิชย์ ชิลค์สกรีนเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ต้นแบบแล้วสามารถผลิตซ้ำได้จึงเป็นคุณสมบัติที่แตกต่างจากงานทัศนศิลป์แขนงต่าง ๆ และการใช้สื่อจะสามารถสร้างความเท่าเทียมต่อการเรียนรู้และส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะตลอดชีวิตแก่ผู้สนใจผู้เรียนของสังคมในยุคปัจจุบัน ผู้ผลิตสามารถผลิตซ้ำแล้วจะคิดและออกแบบชิ้นงานได้อย่างต่อเนื่อง จึงสามารถนำไปใช้ในการสร้างรายได้และประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง

3. ชิลค์สกรีนเป็นนวัตกรรมศิลปะที่ได้รับมาตรฐาน เนื่องจากเป็นนวัตกรรมที่ได้มีการตรวจสอบและมีที่ปรึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิ สามารถใช้เพื่อการเรียนรู้ในการศึกษาศิลปะทั้งรูปแบบสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล แต่ในวิจัยนี้รูปแบบดิจิทัล ไม่เสียค่าเข้าชมและศึกษา

4. ชิลค์สกรีนใช้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนตามสภาพสังคมระบะแพร่กระจายของการแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 และสื่อออนไลน์ในสาขาวิชาศิลปะและสาขาวิชาต่างๆ ได้ตามความเหมาะสมและความสนใจของผู้สอน

5. ชิลค์สกรีนเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาผลงานศิลปะที่มีความหลากหลาย สะท้อนเรื่องราวของสังคมจะทำให้เกิดการผลิตซ้ำและสามารถใช้เรื่องราวจากประสบการณ์ได้ฝึกฝนและถ่ายทอดจากจินตนาการของผู้เรียนและการเรียนรู้ร่วมกันที่ไม่จำกัดในชั้นเรียน ทำให้มีการแลกเปลี่ยนแนวคิดต่อการสร้างสรรค์งานแก่ผู้เรียนจากหลายแวดวงไม่จำกัดเพียงวงการศิลปะยังเกี่ยวข้องกับหลากหลายอาชีพ ได้แก่ การศึกษา การตลาด สังคม และสื่อออนไลน์ เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

สังคมดิจิทัล เป็นการปรับตัวเพื่อให้คนใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด เนื่องจากสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญทุกด้าน การเปลี่ยนแปลงสำคัญเริ่มเมื่อปี พ.ศ. 2563 ที่สถานการณ์ทั่วโลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติด้านสุขภาพจากโรคระบาดโควิด-19 กระทบต่อระบบเศรษฐกิจ และสังคมประชากรทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยต้องปรับพฤติกรรมและวิถีชีวิตด้วยการทำงานและการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลมากขึ้น การศึกษาของวิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี อยู่ในรูปแบบที่ปรับตัวสู่สังคมดิจิทัลอย่างชัดเจนเช่นเดียวกับสถานศึกษาอื่นๆ ทั่วประเทศ ได้แก่ การประชุมออนไลน์ การสอนการเรียนออนไลน์ การทำธุรกรรมในชีวิตประจำวัน กล่าวได้ว่าเทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อพลเมืองและกระตุ้นให้เกิดการปรับตัวครั้งใหญ่ของทุกภาคส่วน ผลักดันให้ทุกคนเปลี่ยนผ่านสู่ระบบดิจิทัลอย่างเร็วขึ้น จนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าวิถีปกติใหม่ (New Normal) ด้านการศึกษานอกจากกิจกรรมการเรียนการสอนแล้วผู้สอนยังใช้เผยแพร่ผลงานวิชาการลงสื่อดิจิทัลต่างๆ ที่สามารถเลือกใช้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้สอน สื่อดิจิทัลที่ใช้เรียนรู้งานชิลค์สกรีนอยู่ในรูปแบบ YouTube เพื่อให้บุคคลและผู้สนใจได้เรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามความต้องการสอดคล้องกับแนวคิดนักสังคมวิทยา (Lupton, 2013) ได้กล่าวถึงสถานการณ์ปัจจุบันว่า สื่อดิจิทัลมีบทบาทในสังคม

มากขึ้นและได้มีพัฒนาการและรูปแบบสื่อดิจิทัลที่หลากหลาย ทั้งด้านการศึกษา ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ ด้านอาชีพ ด้านสังคมและวัฒนธรรม สื่อไอทีที่เพิ่มขึ้นทำให้มีตัวเลือกในการใช้งานได้ตามจุดหมาย

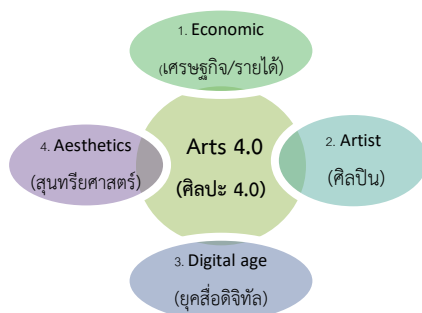
1. การพัฒนานวัตกรรมซิลค์สกรีนส่งเสริมการเรียนรู้แก่บุคคลทั่วไปบนสื่อดิจิทัล ในด้านการศึกษาตลอดชีวิตด้วยกระบวนการงานซิลค์สกรีนที่ไม่ซับซ้อนมากนักนวัตกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนด้วยตนเองได้ สามารถที่จะเรียนรู้ซ้ำหลายๆ ครั้งจนกว่าจะพอใจในผลงาน นวัตกรรมงานซิลค์สกรีนส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะหลายด้านได้แก่ ด้านการออกแบบ ด้านเทคโนโลยี ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านสื่ออาชีพ สอดคล้องกับแนวคิดการศึกษาตลอดชีวิตของ (เดชา หวังมี, 2550; นิอัลยา สาอู และไพโรจน์ ภัทรนรากุล, 2564) การพัฒนาบุคคลด้วยการให้การศึกษาตลอดชีวิตมีความสำคัญ ได้แก่ การยกระดับความรู้ของสังคมโลกช่วยยกระดับความรู้ทั้งในประเทศและระดับนานาชาติ ช่วยพัฒนาให้สังคมมีความเจริญก้าวหน้าโดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาเข้าสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ การช่วยสร้างโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างเท่าเทียมกัน การศึกษาเป็นสิทธิที่คนในสังคมจะต้องได้รับอย่างเสมอภาคและมีความเท่าเทียมกัน รูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นรูปแบบที่ช่วยให้บุคคลมีโอกาสนำความรู้ได้ทุกช่วงวัย ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างเสมอภาคกัน การพัฒนาทักษะความรู้จำเป็นทุนมนุษย์ให้สามารถเผชิญหน้าและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษา เนื่องจากเป็นช่วงที่ต่อเนื่องจากการศึกษาขั้นพื้นฐานและเป็นระดับการศึกษาที่ต้องมีบทบาทสำคัญยิ่งในการส่งเสริมการตอบสนองต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของมนุษย์ในสังคมและการเรียนการสอนด้วยระบบดิจิทัลจะส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะที่ได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว สอดคล้องตามแนวคิด (ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ, 2560) ที่กล่าวว่าการศึกษาด้านสื่อดิจิทัลจะส่งเสริมการเรียนรู้ให้รวดเร็ว ทันสมัย ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้ร่วมกันในเวลาและสถานที่ได้แม้นอกชั้นเรียน และในด้านการวิจัยและการสอนจะสามารถทำได้เต็มศักยภาพของบุคคลสามารถสร้างเครือข่ายเพิ่มขึ้น สื่อดิจิทัลเป็นสื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งให้ผู้เรียนมีผลเรียนที่สูงขึ้น ศิลปะซิลค์สกรีนในรูปแบบสื่อดิจิทัล การนำกระบวนการทางศิลปะปรับใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ และนำข้อมูลทางสังคมการเมืองเศรษฐกิจ ศิลปวัฒนธรรม และความรู้ในศาสตร์ต่างๆ นับเป็นยุคเสรีแห่งข้อมูล ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเกิดความเท่าเทียมในการเรียนรู้ และความรู้มีอำนาจเหนือกว่าในหมู่ชาติที่ด้อยความเจริญ การศึกษาจะเป็นประตูเปิดกว้างทั้งด้านความคิด หลากหลายทางวิชาและสถาบันการศึกษาทำให้มีทางเลือกพัฒนาคนเพิ่มขึ้น

2. แนวทางการจัดการศึกษาศิลปะ 4.0 การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อเรียนรู้กระบวนการศิลปะจะพัฒนาทักษะงานศิลปะเชิงพาณิชย์และความงามตามองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ การออกแบบ การสร้างสรรค์จากแนวคิดสังคมสมัยใหม่ และสะท้อนภาพทางปรากฏการณ์ทางสังคม ในวิจัยนี้เป็น

การออกแบบเกี่ยวกับโรคระบาดไวรัสโควิด-19 สอดคล้องกับแนวคิดของสอดคล้องตามแนวคิดนักประวัติศาสตร์ศิลป์ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2559; สุธี คุณาวิชยานนท์, 2561) ด้านหลักการทำงานศิลปะตามอัตลักษณ์ของศิลปินสมัยใหม่ที่คำนึงการยอมรับงานศิลปะในสังคม ในแบบที่เป็นการทำงานเพื่อประโยชน์ในเชิงผลิตใหม่ ผลิตน้อยได้มาก การผลิตซ้ำ การต่อยอดจากงานเดิม และงานซิลค์สกรีนยังมีกระบวนการที่มีรูปแบบโดดเด่นของงานศิลปะเชิงพาณิชย์ที่แวดวงศิลปะยอมรับ สอดคล้องตามแนวคิดศิลปิน (อัศนีชัย ชูอรุณ, 2554) เกี่ยวกับการสร้างผลงานภาพพิมพ์ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทางสังคม ตามพัฒนาการศิลปะภาพพิมพ์ในประเทศไทยนั้น ระยะเริ่มแรกทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเชิงพาณิชย์ศิลป์ โดยพิมพ์เป็นภาพประกอบหนังสือและหนังสือเป็นส่วนใหญ่ หลังจากนั้นได้รับการพัฒนาจนกลายเป็นงานภาพพิมพ์ระยะต่อมาในระบบการศึกษา โดยมีคณะจิตรกรรมและประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นผู้บุกเบิกการเรียนการสอนทางด้านภาพพิมพ์เป็นแห่งแรก และก็มีสถาบันอื่นๆ เปิดตามมา จนกระทั่งปัจจุบันภาพพิมพ์ของศิลปินไทยเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ ซิลค์สกรีนยังเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ให้เกิดความสุนทรีย์สอดคล้องตามแนวคิด (ระวีวรรณ สระทองอิน, 2556) ที่ได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยความสุขให้เกิดความงามโดยการนำข้อมูลแนวคิดจากทฤษฎีศิลปะ มนุษย์กับธรรมชาติและธรรมชาติ ทฤษฎีความพึงพอใจมาวิเคราะห์และสร้างผลงานได้ตรงตามแนวคิดแสดงออกถึงความรู้สึก ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานภาพพิมพ์ที่แข็งแกร่งใหม่ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ หรือนำน้อยกระตุ้นให้ผู้พบเห็นได้เห็นคุณค่า ความงามของธรรมชาติรอบตัว และการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขที่แท้จริงในรูปแบบของแต่ละคนเป็นการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ 2 มิติ รูปแบบกึ่งนามธรรม การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามยุคสมัยประเทศไทยหรือศิลปะ 4.0 ด้วยสื่อดิจิทัลจึงเหมาะสมกับสภาพสังคมไทยในปัจจุบันที่ส่งเสริมบุคคลให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาสังคมได้อย่างยั่งยืน

องค์ความรู้จากการวิจัย

การนำสถานการณ์ที่วิกฤตจากการแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 ซึ่งเป็นปัญหาสังคมมาใช้ในความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดประโยชน์เป็นศิลปะ 4.0 คือ EADA มี 4 ประการ ดังนี้



ภาพที่ 4 แผนภาพแสดงถึงการศึกษาศิลปะยุคดิจิทัล

1. Economic การได้มีโอกาสเรียนรู้ศิลปะ และทำงานศิลปะจากกระแสสังคมที่เกิดขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะงานอาชีพจากทุนสร้างสรรค์ได้เพิ่มมูลค่าให้แก่งานศิลปะแก้ปัญหาเศรษฐกิจในครัวเรือนบุคคลได้ และพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน
2. Artist ด้านการส่งเสริมให้บุคคลเรียนรู้ศิลปะ เปิดโอกาสเพื่อการเรียนรู้ของบุคคลในระบบและนอกระบบการศึกษาให้เรียนรู้เพื่อทำงานศิลปะเป็นบุคคลผู้มีผลงานสร้างสรรค์หรือศิลปินได้อย่างเท่าเทียมกัน
3. Digital age แนวทางในการทำงานศิลปะบนสื่อดิจิทัลที่ความเหมาะสมกับผู้เรียนและผู้สนใจในสังคมยุคดิจิทัล
4. Aesthetics งานวิจัยพบว่านอกจากหลักวิชาแล้วยังได้แนวทางการทำงานศิลปะเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบันยังส่งเสริมให้บุคคลมีความสุนทรีย์ในการทำงานศิลปะอย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

1. การพัฒนาสื่อวัฒนธรรมศิลปะทักษะอื่น ๆ เพื่อให้มีการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลทุกด้าน และพัฒนาระบบการใช้เทคโนโลยีให้มีความพร้อมในการใช้เรียนรู้และสร้างสื่อที่เหมาะสมและเพียงพอต่อการใช้งาน
2. การพัฒนาร่วมกันของศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนานวัตกรรมด้านทัศนศิลป์จากการเรียนรู้สภาพบริบทสังคม ได้แก่ เหตุการณ์ หรือวันสำคัญ บุคคลสำคัญ ด้วยสื่อดิจิทัล เป็นการบริการแก่สังคม สถานศึกษาศิลปะควรกำหนดเป็นยุทธศาสตร์ในการปฏิบัติงานประจำปี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะตลอดชีวิตและความเท่าเทียมในการเรียนรู้ของสังคมไทยยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนากานต์ สุวรรณรัตน์ศรี และคณะ. (2562). *คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของบุคลากรในยุคประเทศไทย 4.0*. นครราชสีมา: วิทยาลัยนครราชสีมา.
- ชาติรี บัวคลี่. (2556). แนวคิดการออกแบบสิ่งพิมพ์ดิจิทัลหลังสมัยใหม่. *อิเล็กทรอนิกส์ Veridian มหาวิทยาลัยศิลปากร (มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ)*, 7(3), 247-258.
- เดชา หวังมี. (2550). *ความต้องการในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนในชนบท: กรณีศึกษาจังหวัดพังงา*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์เพื่อพัฒนาชุมชน). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- เทิดศักดิ์ เหล็กดี. (2556). *ความเสื่อม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2562). สังคมวิทยาดิจิทัล: แนวคิดและการนำไปใช้. *วารสารราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 6(3), 43-56.

- นิอัลยา สาอุ และไพโรจน์ ภัทรนรากุล. (2564). การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม: การพัฒนาการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล: กรอบสู่ SDGs. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 11(2), 19-29.
- ปัทมา ไชยเดชเกษม. (2564) ภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน: นวัตกรรมพัฒนาทักษะงานศิลปะเชิงพาณิชย์สู่สังคมไทยยุคดิจิทัล. นครปฐม: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- ระวีวรรณ สระทองอ้น. (2556). *ความสุขในความสงบเงียบ*. (ศิลปะนิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลปศึกษา). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). *ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย: ตะวันตกและไทย*. กรุงเทพฯ: เจ พรีนซ์.
- เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2560). อยู่อย่างคนร่วมสมัยในยุคดิจิทัล Living Contemporally in the Digital Age. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(2), 161-167.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2547). *ศิลปะหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2554). *ประวัติและแบบอย่างศิลปะป๊อป*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- Lupton, D. (2013). *Digital Sociology: Beyond the Digital to the Sociological*. Retrieved October 2, 2021, from <https://www.slideshare.net/dlupton/digital-sociolog-beyond-the-digital-to-the-sociological>

