

Received: 3 May 2022

Revised: 25 January 2023

Accepted: 29 August 2023

ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาสะท้อนพฤติกรรมมนุษย์กับโซเชียลมีเดีย CERAMIC ART REFLECTING HUMAN'S SOCIAL MEDIA BEHAVIOR

ดुरิวัฒน์ ตาโธสง^{1*}Duriwat Tathaisong^{1*}เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์²Sakesan Tanyapirom²

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคงานศิลปะที่สะท้อนพฤติกรรมมนุษย์กับโซเชียลมีเดีย มีวัตถุประสงค์ศึกษาข้อมูลกลุ่มคน Gen Y เกี่ยวกับพฤติกรรมกับการใช้โซเชียลมีเดียที่มีผลเสียกระทบต่อดวงตา กระดูกคอเสื่อม และปวดศีรษะ ผ่านงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา มีการใช้ดินพื้นบ้านด้านเกวียนด้วยทฤษฎีและเทคนิคกระบวนการทางด้านเครื่องปั้นดินเผา มีการตกแต่งสีที่เป็นสีแฟชั่น-กระแสมือคน Gen Y คือ สีเขียวยูเอฟโอ สีชมพูพลาสติก และสีม่วงโปรตอน มาตกแต่งผลงานโดยมีแนวคิดของศิลปินที่สะท้อนสังคมทั้ง 2 ท่าน คือ Asaf Hanuka และอัมรินทร์ บุพศิริ มาออกแบบผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัวตามเรื่องราวผลเสียกระทบของร่างกายกับการใช้โซเชียลมีเดียถ่ายทอดเป็นผลงานทางศิลปะประติมากรรมผ่านรูปทรง พื้นผิว สี และชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์มาประยุกต์ ซึ่งการวิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลงรูปร่างจากผลเสียของการใช้โซเชียล แบ่งตามลักษณะท่าทางในการใช้โซเชียลมีเดียที่ส่งผลเสียของร่างกาย ออกเป็น 3 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 เก้าสะท้อนโซเชียลมีเดีย ชุดที่ 2 สอดรู้สอดเห็น และชุดที่ 3 แอปพลิเคชันกับมนุษย์ ผลการวิจัยพบว่า แต่ละชุดจะมีจำนวนหรือขนาดของชิ้นงานที่แตกต่างกัน และผู้คนมีส่วนร่วมกับชิ้นงานทุกชุด เกิดอารมณ์

¹ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

¹ Graduate Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

² รองศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² Associate Professor, Ph.D., Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

* Corresponding author e-mail: duriwat.t@nrru.ac.th

ความรู้สึกสุนทรียภาพและเป็นกุศโลบายใช้เตือนให้มนุษย์ได้ตระหนักถึงผลเสียของการใช้โซเซียลมีเดีย
สู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาในรูปแบบประยุกต์ผสมกับชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์

คำสำคัญ: ศิลปะเครื่องปั้นดินเผา; พฤติกรรมมนุษย์; โซเซียลมีเดีย

Abstract

The objective of the study entitled Ceramic Art Reflecting Human's Social Media Behavior was to study the data of Gen Y's behaviors about social media use that negatively effects the body, eyes, degenerative cervical bone, and headache through ceramic art. The Dan-Kwian indigenous soil was used with ceramic art's theory and process techniques. There was a decoration using fashion colors that were popular among the Gen Y group, namely UFO green, plastic pink, and purple protons. Furthermore, the artists' concepts, namely Asaf Hanuka and Amarin Bupasiri, were applied to design and imagine according to the story of the impacts of the use of social media on the human body. These impacts were conveyed as a work of ceramic sculpture through shapes, textures, and colors. The electronic parts were also applied to the design. The analysis of the changes in shape from the negative effects of using social media was divided according to the posture of using social media that negatively affects the body into 3 categories (i.e., social media reflections, prying eyes, and applications with humans). The results showed that each category had a different number or size, and people were involved in every task. Emotions, aesthetics, and tactics were applied to the process of creating artworks of applied ceramic art mixed with electronics in order to remind people of the negative effects of social media use.

Keywords: Ceramic art; Human behavior; Social media

1. บทนำ

ในปัจจุบันสื่อโซเชียลมีเดียเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์ในปัจจุบัน พื้นฐานการเกิดโซเชียลมีเดียเกิดจากความต้องการของมนุษย์หรือคนเราที่ต้องการติดต่อสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กันจึงทำให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวก รวดเร็ว และประหยัด รวมไปถึงผู้ส่งสารสามารถส่งสารไปยังผู้รับสารได้ทันทีแม้จะอยู่ไกลหรือใกล้กัน เทคโนโลยีสามารถพัฒนาให้ติดต่อสื่อสารกันอย่างไม่มีข้อจำกัด พุดคุยแบบเห็นหน้าให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ใกล้กันอย่างไร้พรมแดนไม่มีข้อจำกัดเรื่องระยะทาง (ภัทริธา กลิ่นเลขา, 2562, น. 154-157) การใช้โซเชียลมีเดียของคนปัจจุบันตั้งแต่ต้นนอน ก็หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาเช็คทั้ง e-Mail และ Social Network การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือหรือผ่านคอมพิวเตอร์ กระทั่งเมื่อเลิกงานหรือเลิกเรียนกลับบ้าน ไปจนถึงก่อนนอน โทรศัพท์มือถือยังคงอยู่ในมือหรือตอบแชทกับเพื่อน การใช้อินเทอร์เน็ตท่องอยู่ในโลกออนไลน์ เฉลี่ยถึง 8-10 ชั่วโมงต่อวันกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวนผู้ใช้ Social Network 3,484 ล้านคนของจำนวนประชากรโลก (มาเก็ตติ้ง อูปลส์ [Marketing Oops!], 2563)

พฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปัจจุบันเป็นประเทศที่ใช้เวลาต่อวันอยู่กับอินเทอร์เน็ตรวมทุกอุปกรณ์ โดยเฉลี่ยอยู่ที่ 9 ชั่วโมง 38 นาทีต่อวัน โดยเฉพาะ Generation Y หรือกลุ่มคน Gen Y คือ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 17 ถึง 37 ปี เป็นกลุ่มคนที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางยุคที่เศรษฐกิจทั้งโลกกำลังเติบโตเป็นอย่างมาก เมื่อคนกลุ่มนี้เติบโตมาพร้อมกับการเติบโตของ Internet และ Social Media ทำให้กลุ่มนี้มีความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยีและติดโซเชียลมีเดียจำนวนมาก ถือเป็นกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวันสูงที่สุด ทำให้ส่งผลเสียเกิดปัญหาสุขภาพหรือการเกิดของโรคทางเทคโนโลยี “โรคคอมพิวเตอร์วิชั่นซินโดรม” (วาสนา พาวิน, 2558, น. 140) เกิดจากการใช้โซเชียลมีเดียที่เยอะจนเกินไป จากการจ้องมองจอมือถือหรือคอมพิวเตอร์ การก้มของศีรษะที่นานจนเกินไป การอดหลับอดนอนมากจนเกินไปทำให้ร่างกายพักผ่อนไม่เพียงพอ ภูมิคุ้มกันโรคลดลง ส่งผลกระทบของการเกิดปัญหาต่อต้าน สุขภาพร่างกายก่อให้เกิดโรคต่าง ๆ ตามมา เช่น ปัญหาทางสายตา กระดูกคอเสื่อม ปวดศีรษะ (สุนิสา กิจจานุกิจศิลป์, 2562, น. 98)

จากปัญหาและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่สะท้อนผลกระทบของมนุษย์ที่เป็นผลเสียด้านสุขภาพร่างกายของคนกลุ่ม Gen Y ที่ใช้โซเชียลมีเดียมากจนเกินไป ทำให้เกิดความผิดปกติของร่างกาย โดยต้องการให้ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผามีคุณค่าและยังแสดงถึงการพัฒนาประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน โดยผ่าน 2 แนวทางศิลปะและเทคนิคที่สะท้อนสังคมอย่างศิลปนิพนธ์ “Asaf Hanuka” เป็นนักวาดภาพการ์ตูนชาวอิสราเอลและศิลปินหนังสือการ์ตูนที่มีหลักแนวคิด “สำนึกนิยม” มีความเชื่อว่าผัสสะหรือประสบการณ์มีส่วนเข้าถึงความจริงได้สภาพที่เป็นจริงที่ประสาทสัมผัสของคนในการรับรู้ ประสาทสัมผัสของเรามีขอบเขตจำกัดในการรับรู้ เพื่อตีแผ่ความเป็นจริงของมนุษย์ในสังคมโดยการสร้างสรรค์เรื่องของประเด็นทางสังคมยุคใหม่และใส่อารมณ์ความรู้สึกสะท้อนด้านมืดของมนุษย์

ออกมา เพื่อสะท้อนถึงปัญหาสังคมความเป็นอยู่ในยุคปัจจุบัน (Asaf Hanuka, 2021) อีกแนวทางศิลปิน “อัมรินทร์ บุพศิริ” เป็นศิลปินชาวไทยที่มีหลักแนวคิดสะท้อนต่อค่านิยมและแฟชั่น ที่มีผลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมผ่านเรื่องราวเนื้อหาของใบหน้าของคนและอิริยาบถต่าง ๆ แสดงถึงความเจ็บปวดทางอารมณ์และการขาดซึ่งความสัมพันธ์กับคนรอบข้างหรือการเลียนแบบค่านิยม-แฟชั่น และสื่อสังคมออนไลน์ (อัมรินทร์ บุพศิริ, 2554, น. 12-60) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดและแนวทางทั้ง 2 แนวทางศิลปะที่สร้างขึ้นจากสิ่งสัพเพเหระของชีวิตปัจจุบันเป็นการแสดงความรู้สึกสะท้อนประสบการณ์ทั้งหมดของศิลปินในช่วงเวลาหนึ่ง และแสดงสถานที่แห่งหนึ่งเท่านั้นซึ่งสะท้อนความรู้พื้นฐานธรรมดาที่ศิลปินมีส่วนร่วมให้ปรากฏ (ฐานิศา เนตรติ, 2559, น. 35-38) เพื่อนำมาวิเคราะห์ประยุกต์สร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่แสดงออกตามปัญหาสังคมในปัจจุบันผสมผสานกับจินตนาการส่วนตัวเพื่อให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันของกลุ่มคน Gen Y ในปัจจุบัน ดังนั้น งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาจึงต้องการแสดงผลเสียถึงภาพสะท้อนพฤติกรรมมนุษย์กับโซเชียลมีเดียโดยมีการติดตั้งวัสดุชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์บนผลงานเพื่อให้เกิดความสวยงามโดดเด่น สร้างอารมณ์ความรู้สึกสุนทรียภาพให้เข้ากับกระแสความนิยม โดยผู้คนทั่วไปสามารถเรียนรู้แสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา เพื่อเป็นกุศโลบายเตือนให้มนุษย์ได้ตระหนักถึงภัยผลเสียจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียและเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้การศึกษาต่าง ๆ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลเสียที่กระทบต่อด้านสุขภาพร่างกายคนกลุ่ม Gen Y ที่ใช้โซเชียลมีเดีย
- 2.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลศิลปะทางด้านสะท้อนสังคมสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่สะท้อนผลเสียกับโซเชียลมีเดียที่มีต่อมนุษย์
- 2.3 เพื่อเผยแพร่สู่สาธารณชนได้เรียนรู้มีส่วนร่วมสร้างอารมณ์ความรู้สึกสุนทรียภาพและเป็นกุศโลบายให้ตระหนักถึงภัยผลเสียจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย

3. ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยครั้งนี้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ ดังนี้

- 3.1 ศึกษาและวิเคราะห์พฤติกรรมของมนุษย์กลุ่ม Gen Y ในการใช้โซเชียลมีเดียในรูปแบบต่าง ๆ หรือเอกสารที่เกี่ยวข้องเนื้อหาแรงบันดาลใจกับภาพสะท้อนผลกระทบของมนุษย์สังคมไทยในยุคโซเชียลมีเดีย
- 3.2 ศึกษาและวิเคราะห์ผลเสียที่กระทบต่อสุขภาพร่างกายคนกลุ่ม Gen Y ที่ใช้โซเชียลมีเดีย
- 3.3 ศึกษาและวิเคราะห์แนวทางเทคนิคผลงานศิลปะที่เกี่ยวกับภาพสะท้อนสังคมที่เกิดจากพฤติกรรมมนุษย์

3.4 สร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาเพื่อแสดงออกถึงภาพสะท้อนผลกระทบเรื่องราวของผลเสียที่มีต่อสุขภาพร่างกายของมนุษย์ในยุคโซเชียลมีเดียตามจินตนาการส่วนตนเพื่อให้เข้ายุคสมัยปัจจุบันของสังคมสะท้อนเรื่องราวที่ชัดเจนและเกิดอารมณ์ความรู้สึกในทางสุนทรียภาพ

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ที่ใช้โซเชียลมีเดียส่งผลเสียที่กระทบต่อสังคมปัจจุบันทางด้านสุขภาพร่างกายเพื่อสำหรับสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา การสร้างศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาที่จุดมุ่งหมายเพื่อผู้คนที่ทั่วไปสามารถเรียนรู้แสดงความคิดเห็นมีส่วนร่วมกับผลงานประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา และเพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้การศึกษาต่าง ๆ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 พฤติกรรมของคนกลุ่ม Gen Y ในการใช้โซเชียลมีเดีย

จากการศึกษาบทบาทสื่อสังคมออนไลน์ในปัจจุบันพบว่า สื่อสังคมโดยเฉพาะโซเชียลมีเดียได้รับความนิยมอย่างมากในสังคม และยังพบว่าวัยรุ่นให้ความสนใจและมีบทบาทในการดำเนินชีวิตอย่างมากในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยทำการสำรวจข้อมูลจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2564) แสดงว่าในปัจจุบันกลุ่มคน Gen Y มีการใช้โซเชียลมีเดียที่มีจำนวนสูงสุดค่าเฉลี่ยต่อคนต่อเวลากับการท่องเที่ยวในโลกออนไลน์เป็นระยะเวลาที่นาน มีการใช้งานทุก ๆ ระยะเวลา สถานที่หรือทุกบริบทการดำรงชีวิตของคนยุคในปัจจุบัน ทำให้เกิดผลเสียหรือผลกระทบตามมา เช่น ปัญหาทางด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้เกิดปัญหาทางสายตา ปัญหาทางกระดูกคอเสื่อมและปัญหาการปวดศีรษะ เป็นปัญหาอาการป่วยของคนกลุ่มนี้ส่งผลกระทบต่อบุคลิกท่าทางร่างกายที่ผิดแปลกไม่ปกติ

4.2 ผลเสียที่กระทบต่อด้านสุขภาพร่างกายคนกลุ่ม Gen Y ที่ใช้โซเชียลมีเดีย

ผลเสียทางด้านสุขภาพร่างกายและจิตใจของมนุษย์โดยตรงทำให้เกิดโรคร้ายต่าง ๆ ตามมาของผู้คนกับการใช้งานอยู่ในโลกของออนไลน์ที่เป็นระยะเวลานาน (อังคณา ศิริอำพันธ์กุล, 2562, น. 334) ด้านสุขภาพร่างกายส่งผลโดยตรง คือ สายตา (สุกรานต์ โรจนไพรวงศ์ และชฎาพันธ์ มลิพันธุ์, 2554) เนื่องจากการจ้องมองจออุปกรณ์ไอทีที่มีแสงรังสีที่กระทบม่านสายตาโดยตรงทำให้เกิดอาการต่าง ๆ ของดวงตา ด้านกระดูกคอเสื่อมเกิดจากการก้มมองหรือใช้งานอุปกรณ์ไอทีในอิริยาบถท่าเดิมเป็นระยะเวลานาน ด้านการปวดศีรษะ การเกิดอันตรายต่อสุขภาพที่แฝงมาในขณะที่ใช้โทรศัพท์มือถือ เนื่องจากคลื่นสัญญาณโทรศัพท์ (โสภณา จีรวงศ์สุนทร, ณัฐวดี จิตรमानะศักดิ์, สาริน ฤทธิสาร และพวงผกา ภูยาตาว, 2561, น.176)

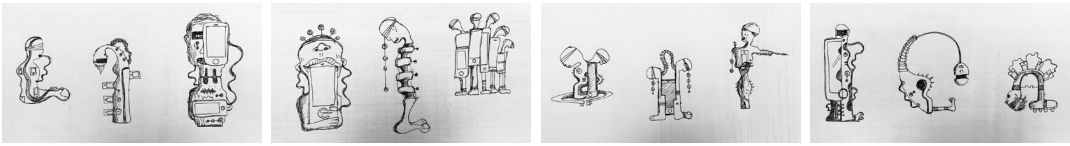
4.3 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลศิลปะทางด้านสะท้อนสังคมสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่สะท้อนผลเสียกับโซเชียลมีเดียที่มีต่อมนุษย์

การศึกษาและวิเคราะห์แนวทางศิลปินและเทคนิคที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนสังคมในปัจจุบัน จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า Asaf Hanuka ได้เสนอแนวคิดทางด้านจิตรกรรมสมัยใหม่ที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมทางสังคมปัจจุบันได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยได้นำเทคนิคและแนวทางการสร้างของศิลปิน “Asaf Hanuka” คือ การนำศิลปะสมัยนิยมมาเป็นแนวคิดเพื่อออกแบบผลงานที่ออกมาในรูปแบบที่ตรงต่อความเป็นจริงของพฤติกรรมชีวิตมนุษย์กับการใช้ชีวิตประจำวัน แสดงถึงตัวแบบหรือเรื่องราวตามที่ปรากฏขึ้นให้เห็นผลที่เกิดจากสถานการณ์นั้น ๆ หรือการเน้นเสริมการตีความความหมายที่สอดคล้องกับผลที่เกิดขึ้น และยังรวมเทคนิคการจัดวางของศิลปินท่านนี้ด้วยเพื่อให้เห็นผลสะท้อนที่ชัดเจน (Asaf Hanuka, 2021) และยังพบว่า ศิลปิน “อัมรินทร์ บุพศิริ” ได้มีการเสนองานจิตรกรรมที่แสดงท่าทางกิริยาทางใบหน้าได้อย่างชัดเจนที่ส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่น โดยศิลปินท่านนี้ได้ทำการออกแบบผลงานศิลปะที่ผ่านการวิเคราะห์ทั้งด้านกระแสแฟชั่นความนิยมและโลกของออนไลน์ในปัจจุบัน อิริยาบถท่าทางสีหน้าพฤติกรรมของผลที่เกิดขึ้น การแสดงถึงสีหน้าท่าทางของการสื่อสารอารมณ์ที่บ่งบอกถึงการตัดสินใจทั้งเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าทาปาก ดวงตา ตามอารมณ์ของผู้คนที่สื่อถึงเรื่องราวนั้น ๆ และสีที่ใช้สื่อแสดงถึงโทนสีที่สดใสแต่ยังแฝงไปด้วยโทนสีที่มีแสดงออกถึงความรู้สึกเจ็บปวดของสังคมพฤติกรรมในปัจจุบัน (อัมรินทร์ บุพศิริ, 2554, น. 12-60) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำเอาแนวคิดของศิลปินทั้งสองท่านมาแนวทางในสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถสะท้อนผลเสียจากการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไป

4.4 การออกแบบภาพร่าง 2 มิติ (Sketch idea)

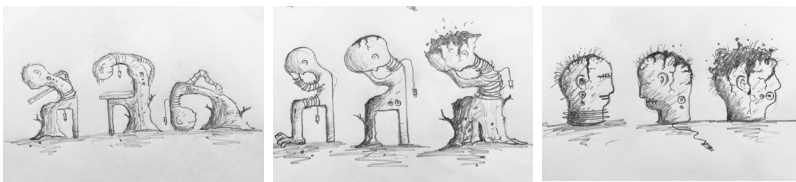
การออกแบบภาพร่างแบบ 2 มิติ ชุดประติมากรรมสะท้อนพฤติกรรมมนุษย์ผลเสียต่อสุขภาพร่างกาย โดยมีการออกแบบให้เป็นชุดที่บ่งบอกจากการป่วย ด้านสายตา ด้านกระดูกคอเสื่อม และด้านปวดหัวที่มีลักษณะท่าทางบริบทที่แตกต่างและผิดปกติพร้อมอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ติดอยู่บนอวัยวะต่าง ๆ ของตัวชิ้นงาน โดยแต่ละชุดคนสามารถมีส่วนร่วมกับชิ้นงานทุกชุดออกเป็นระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ในช่วงการออกแบบภาพร่างระยะที่ 1 เป็นนำส่วนอุปกรณ์สื่อสารมาใช้ในการออกแบบผสมกับตัวคนที่มีลักษณะท่าทางบริบทที่ยืน นั่ง ก้มแบบแปลก ๆ ที่แตกต่างและผิดปกติจากท่าทางของคนทั่วไป ดังแสดงในภาพที่ 1



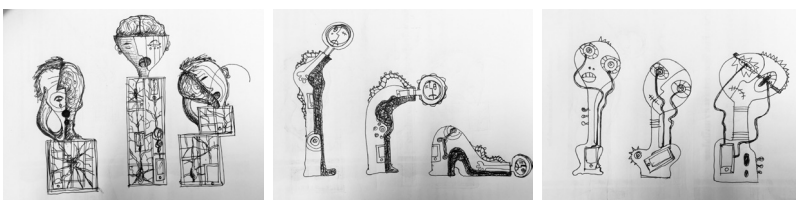
ภาพที่ 1 ตัวอย่างภาพร่าง 2 มิติ ระยะที่ 1 (ดุริวิวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

ระยะที่ 2 ในช่วงการออกแบบภาพร่างระยะที่ 2 เป็นการออกแบบให้เป็นชุดและให้มีระยะการผิดปกติทางร่างกายที่บ่งบอกจากการป่วย ด้านสายตา ด้านกระดูกคอเสื่อม และด้านปวดหัว ที่มีลักษณะท่าทางบริบทที่ยืน นั่ง ก้มแบบแปลก ๆ ที่แตกต่างและผิดปกติจากท่าทางของคนทั่วไปพร้อมอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ติดอยู่บนอวัยวะต่าง ๆ ของตัวชิ้นงาน ดังแสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพร่าง 2 มิติ ระยะที่ 2 (ดุริวิวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

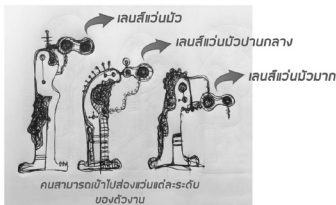
ระยะที่ 3 ในช่วงการออกแบบภาพร่างระยะที่ 3 เป็นการออกแบบให้เป็นชุดและให้มีระยะ 3 ระยะการผิดปกติทางร่างกายที่บ่งบอกจากการป่วย ด้านสายตา ด้านกระดูกคอเสื่อม และด้านปวดหัว ที่มีลักษณะท่าทางบริบทที่ยืน นั่ง ก้มแบบแปลก ๆ ที่แตกต่างและผิดปกติจากท่าทางของคนทั่วไปพร้อมอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ติดอยู่บนอวัยวะต่าง ๆ ของตัวชิ้นงานและมีรายละเอียดที่บ่งบอกอาการป่วยที่ชัดเจนขึ้น ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพร่าง 2 มิติ ระยะที่ 3 (ดุริวิวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

ระยะที่ 4 ในช่วงการออกแบบภาพร่างระยะที่ 4 เป็นการออกแบบให้เป็นชุดและให้มีระยะ 3 ระยะ การผิปกติทางร่างกายที่บ่งบอกจากการป่วย ด้านสายตา ด้านกระดูกคอเสื่อม และด้านปวดหัว ที่มีลักษณะท่าทางบริบทที่ยื่น นิ่ง ก้มแบบแปลก ๆ ที่แตกต่างและผิปกติจากท่าทางของคนทั่วไปพร้อมอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ติดอยู่บนอวัยวะต่าง ๆ ของตัวชิ้นงาน โดยแต่ละชุดคนสามารถมีส่วนร่วมกับชิ้นงานทุกชุด ดังแสดงในภาพที่ 4

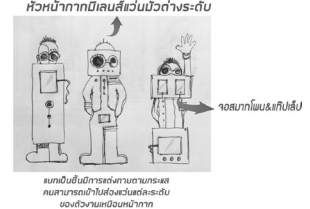
Sketch Ideas



Sketch Ideas

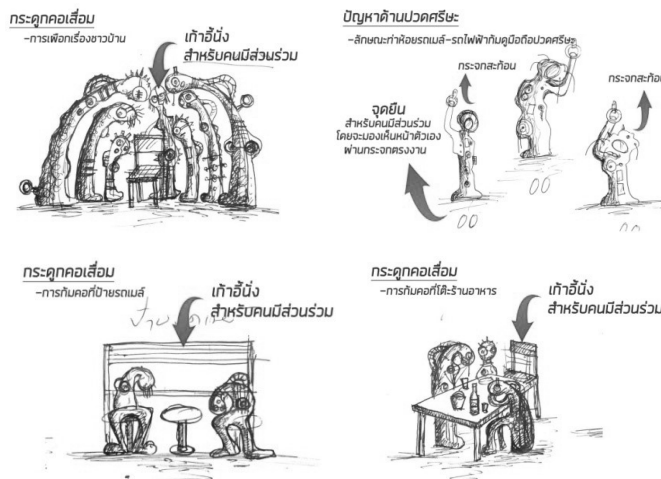


Sketch Ideas



ภาพที่ 4 ตัวอย่างภาพร่าง 2 มิติ ระยะที่ 4 (ดุริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

ระยะที่ 5 ในช่วงการออกแบบภาพร่างระยะที่ 5 เป็นการออกแบบให้เป็นชุดที่บ่งบอกจากการป่วย ด้านสายตา ด้านกระดูกคอเสื่อม และด้านปวดหัว ที่มีลักษณะท่าทางบริบทที่แตกต่างและผิปกติจากท่าทางของคนทั่วไปที่บ่งบอกสถานที่ของการใช้โซเชียลมีเดียเป็นจำนวนมาก พร้อมอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ติดอยู่บนอวัยวะต่าง ๆ ของตัวชิ้นงาน โดยแต่ละชุดคนสามารถมีส่วนร่วมกับชิ้นงานทุกชุด ดังแสดงในภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพร่าง 2 มิติ ระยะที่ 5 (ดุริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

4.6 การออกแบบจำลอง 3 มิติ (Sketch model)

การออกแบบหุ่นจำลอง 3 มิติ มีการสร้างปั้นด้วยดินเหนียวด้านเกวียนตามรูปแบบภาพร่าง 2 มิติ และตกแต่งด้วยสีกอไซด์ด้วยกระบวนการทางด้านเครื่องปั้นดินเผา เผาให้ความร้อนที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส ในเตาไฟฟ้า เพื่อให้ต้นแบบหุ่นจำลองเหมือนจริงที่สุด ได้มีการตกแต่งชิ้นส่วนประกอบอิเล็กทรอนิกส์ประยุกต์เข้ากับผลงานหุ่นจำลอง 3 มิติ ดังแสดงในภาพที่ 6



ภาพที่ 6 หุ่นจำลอง 3 มิติ (Sketch Model) (ดรุวิวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

4.7 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

การสร้างสรรค์ผลงานจริงเป็นการขยายแบบจากหุ่นจำลอง 3 มิติ ที่มีขนาดใหญ่ขึ้นค่าเฉลี่ยความสูงประมาณ 70-350 เซนติเมตร โดยประมาณ มีการขึ้นรูปขึ้นงานด้วยมืออิสระ (Hand forming) รูปแบบการขุดดินด้วยดินเหนียวด้านเกวียนได้มีการแบ่งตัดแยกชิ้นงาน มีการตกแต่งด้วยการกดพิมพ์ลวดลายและเขียนสีกอไซด์ทางด้านกระบวนการเครื่องปั้นดินเผา ก่อนสู่กระบวนการเผา ดังแสดงในภาพที่ 7-9

4.7.1 การกระบวนการสร้างสรรค์/ขึ้นรูปผลงาน



ภาพที่ 7 การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยมืออิสระ (Hand Forming) การตกแต่งกตพิมพ์ลายและการเขียนสีออกไซด์และการเผาด้วยเตาไฟฟ้าอุณหภูมิที่ 1,200 องศาเซลเซียส (72-96 ชั่วโมง)
(ดุริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

4.7.2 กระบวนการตกแต่งประกอบผลงาน



ภาพที่ 8 การประกอบชิ้นส่วนต่าง ๆ ของผลงานองศาเซลเซียส
(ดุริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

4.7.3 ผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 9 ผลงานจริงจำนวน 3 ชุด ที่เสร็จสมบูรณ์
(ศิริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 ได้ข้อมูลสาเหตุปัญหาผลเสียของการใช้โซเชียลมีเดียที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายของคนกลุ่ม Gen Y ในสังคมปัจจุบัน

5.2 ได้ผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาที่แสดงออกจากภาพสะท้อนของผลเสียที่กระทบพฤติกรรมมนุษย์กับโซเชียลมีเดีย

5.3 สาธารณชนเกิดอารมณ์ความรู้สึกสุนทรีย์ภาพและได้มีส่วนร่วมกับการผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผา

5.4 สาธารณชนตระหนักถึงผลเสียของการใช้โซเชียลมีเดียและเป็นแหล่งเรียนรู้การศึกษา

6. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีถ่ายทอดผลงานทางศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาแบบประยุกต์สื่อผสมออกมาตามเรื่องราวผลเสียกระทบต่อร่างกายกับการใช้โซเชียลมีเดียด้วยการออกแบบและจินตนาการของนักวิจัยเพื่อให้สอดคล้องตามยุคตามสมัยปัจจุบัน จึงมีผลการดำเนินการและการวิเคราะห์งานตามวัตถุประสงค์มีดังนี้

6.1 พฤติกรรมและผลเสียที่กระทบต่อด้านสุขภาพร่างกายคนกลุ่ม Gen Y ที่ใช้โซเชียลมีเดีย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบว่า ผลกระทบของพฤติกรรมกลุ่มคน Gen Y เป็นกลุ่มคนที่มีการใช้โซเชียลมีเดียเป็นลำดับแรกของพฤติกรรมมนุษย์ในปัจจุบัน ลักษณะการใช้งานจะอยู่ทุกช่วงทำทางอิริยาบถทุกเวลา มีการใช้งานเรื่องของอุปกรณ์เทคโนโลยีสื่อสารที่มีความเข้าใจและชำนาญ ส่งผลให้เกิด

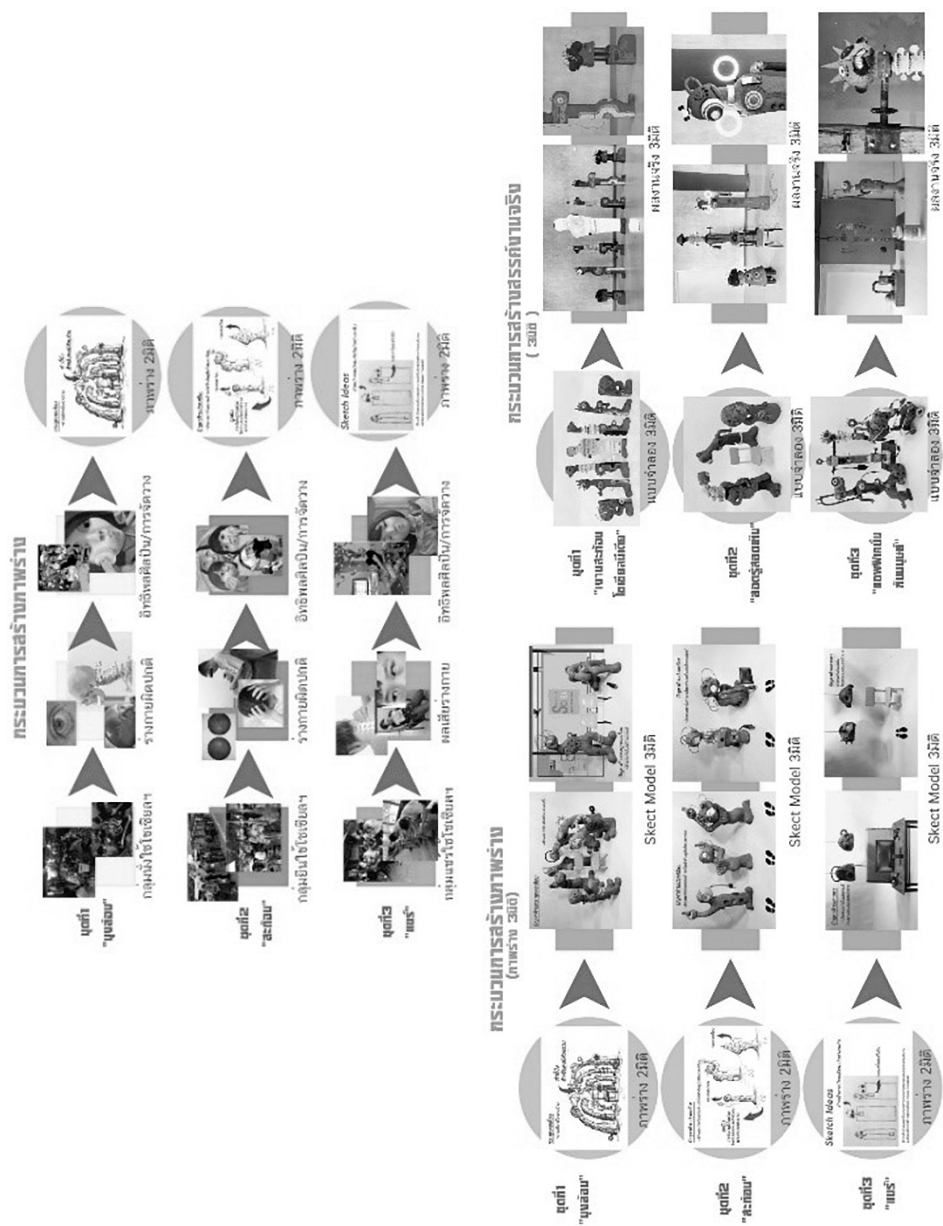
ผลเสียต่อสุขภาพ โดยผู้ใช้โซเชียลมีเดียมีลักษณะการใช้งานหลายท่าทางอิริยาบถต่าง ๆ ที่ผิดปกติ ทำให้เกิดผลกระทบต่อร่างกายสุขภาพทั้ง 3 ด้าน ดังนี้ 1) **ด้านสายตา** ที่มีการใช้สายตาเป็นเวลานานแล้วทำให้เกิดดวงตาอักเสบ ปวดที่ดวงตา หรือตาจะมีสีขาวปนแดง 2) **ด้านกระดูกคอ** จากการก้มหรือจ้องอุปกรณ์สื่อสารเป็นเวลานาน ทำให้กระดูกคอเสื่อม ผิดปกติ รวมถึงมีอาการปวดต้นคอจนถึงกระดูกสันหลัง และ 3) **ด้านปวดศีรษะ** ที่เกิดจากการจ้องอุปกรณ์สื่อสารเป็นเวลานานแล้วเกิดความเครียด ส่งผลให้ปวดศีรษะ เกิดอาการเวียนศีรษะได้

6.2 ข้อมูลศิลปะทางด้านสะท้อนสังคมสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่สะท้อนผลเสียกับโซเชียลมีเดียที่มีต่อมนุษย์

ผู้วิจัยได้นำเทคนิคและแนวทางการสร้างของทั้ง 2 ศิลปิน คือ การนำศิลปะสัจนิยมมาเป็นแนวคิดเพื่อออกแบบผลงานที่ออกมาในรูปแบบที่ตรงต่อความเป็นจริงของพฤติกรรมชีวิตมนุษย์กับการใช้ชีวิตประจำวัน แสดงถึงตัวแบบหรือเรื่องราวตามที่ปรากฏขึ้นให้เห็นผลที่เกิดจากสถานการณ์นั้น ๆ หรือการเน้นเสริมการตีความความหมายที่สอดคล้องกับผลที่เกิดขึ้น ประยุกต์กับอิริยาบถท่าทางสีหน้าพฤติกรรมของผลที่เกิดขึ้น การแสดงถึงสีหน้าท่าทางของการสื่อสารอารมณ์ที่บ่งบอกถึงการตัดสินใจทั้งอุปกรณ์เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้าทาปาก ดวงตา ตามอารมณ์ของผู้คนที่สื่อถึงเรื่องราวนั้น ๆ และสีที่ใช้สื่อแสดงถึงโทนสีที่สดใสแต่ยังแฝงไปด้วยโทนสีที่มีแสดงออกถึงความรู้สึกเจ็บปวดของสังคมพฤติกรรมในปัจจุบัน

6.3 ผลงานสร้างสรรค์อารมณ์ความรู้สึกสุนทรีย์ภาพและการเรียนรู้การมีส่วนร่วมต่อผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา

การกระบวนการวิเคราะห์แทนค่าผลเสียด้านสุขภาพร่างกายของมนุษย์นำมาสู่กระบวนการออกแบบที่สะท้อนพฤติกรรมมนุษย์กับโซเชียลมีเดียโดยมีเทคนิคถ่ายทอดผ่านศิลปะเครื่องปั้นดินเผาเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกสุนทรีย์โดยผู้คนที่ไปสามารถมีส่วนร่วมกับผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาเพื่อเป็นกุศโลบายเตือนให้มนุษย์ได้ตระหนักถึงภัยผลเสียจากการใช้โซเชียลมีเดีย สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ (สามารถ จัปโจร, 2554) โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านเครื่องปั้นดินเผาด้วยผสมผสานแนวคิดของศิลปิน Asaf ที่มีโดดเด่นด้านสะท้อนสังคมของยุคปัจจุบันที่ชัดเจน และศิลปิน อัมรินทร์ ที่มีการโดดเด่นการแสดงอารมณ์ทางใบหน้า มาออกแบบงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาตามจินตนาการของผู้วิจัย โดยสร้างผลงาน 3 ชุด ประกอบด้วย เสาสะท้อนโซเชียลมีเดีย สอดรู้สวดเห็น และแอปพลิเคชันกับมนุษย์ ตามโครงสร้าง ดังแสดงในภาพที่ 10



ภาพที่ 10 ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง

(ศิริวัฒน์ ตาโสง, ประเทศไทย, 2564)

ภาพที่ 11 ชุดที่ 1 ชื่อผลงาน “เงาสสะท้อนโซเซียมเดี่ยว” ลักษณะผลงานเป็นทำยีนที่โดยตัดผ้าแบ่งครึ่งตามลักษณะท่าที่ยืนมีแต่เดี่ยวไล่ตามลำดับจนถึงสูง จำนวน 7 ชิ้น โดยมีแผ่นกระจกอยู่ตรงระหว่างของผลงาน ที่ชิ้นส่วนผลงานจะมีอุปกรณ์ไฟฟ้าหรืออิเล็กทรอนิกส์มาเป็นส่วนประกอบผลงาน โดยมีตำแหน่งจุดให้ผู้คนทั่วไปยืนเป็นส่วนหนึ่งกับผลงานจะเห็นตัวเองในกระจกเงาอยู่ตรงกลางสะท้อนถึงจุดรวมหรือศูนย์กลางของกลุ่มผู้คนที่ผิดปกติของร่างกาย



ภาพที่ 11 ผลงานจริง ชื่อผลงาน “เงาสสะท้อนโซเซียมเดี่ยว”
(ศิริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

ภาพที่ 12 ชุดที่ 2 ชื่อผลงาน “สอดรู้สอดเห็น” ลักษณะชุดผลงานนี้จะเป็นลักษณะทำยีนทั้ง 3 ชิ้น โดยชิ้นงานล้อมรอบเก้าอี้ที่อยู่ตรงกลาง เปรียบเสมือนการยืนส่องดูคนอื่นที่นั่งตรงเก้าอี้ที่เตรียมไว้สำหรับคนทั่วไปที่มีส่วนร่วมกับผลงาน ผู้วิจัยได้นำระบบไฟฟ้าและชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์มาติดตั้งในตัวชิ้นงานแต่ละชิ้น เพื่อสร้างความโดดเด่นและน่าสนใจ



ภาพที่ 12 ผลงานจริง ชื่อผลงาน “สอดรู้สอดเห็น”
(ศิริวัฒน์ ตาโธสง, ประเทศไทย, 2564)

ภาพที่ 13 ชุดที่ 3 ชื่อผลงาน “แอปพลิเคชันกับมนุษย์” ลักษณะผลงานชุดนี้จะเป็นทำยื่นทำห้อย และการก้มของศีรษะตามท่าทางของผลกระทบแต่ละส่วนของร่างกายมีเสาไม้และท่อนเหล็กเป็นส่วนประกอบของผลงาน สะท้อนให้เห็นถึงความเจ็บปวดต่ออาการผิดปกติของร่างกายแต่ก็ยังไม่ละเลิกต่อการใช้โซเชียลมีเดีย โดยการวางธงแอปพลิเคชันต่าง ๆ ไว้ข้างหน้า จากนั้นให้ผู้คนทั่วไปนำธงแต่ละแอปพลิเคชันที่ชอบหรือคนทั่วไปใช้แอปพลิเคชันบ่อยหรือมากที่สุดไปปักตรงลูกบอลกลมสีดำที่ห้อยอยู่ข้างเสา เพื่อเป็นการสำรวจการใช้งานของคนไปทั่ว



ภาพที่ 13 ผลงานจริง ชื่อผลงาน “แอปพลิเคชันกับมนุษย์”
(ศิริวัฒน์ ตาไรสง, ประเทศไทย, 2564)

7. การสรุปผลและการอภิปรายผล

งานวิจัยนี้สามารถแบ่งการสรุปผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

7.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลเสียที่กระทบต่อด้านสุขภาพร่างกายคนกลุ่ม Gen Y ที่ใช้โซเชียลมีเดีย กลุ่มคน Gen Y เป็นกลุ่มที่มีอายุประมาณ 17-37 ปี เป็นกลุ่มคนที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางยุคที่เศรษฐกิจทั้งโลกกำลังเติบโตเป็นอย่างมาก มีการใช้โซเชียลมีเดียที่มีจำนวนสูงสุดค่าเฉลี่ยต่อคนต่อเวลากับการท่องเที่ยวในโลกออนไลน์เป็นระยะเวลาที่นานของกลุ่มคนทั้งหมดจึงทำพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คนมีความเชี่ยวชาญในการใช้อุปกรณ์ไอทีต่าง ๆ เทคโนโลยีเข้ามาเป็นปัจจัยหลักของคนในปัจจุบันโลกสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดผลเสียหรือผลกระทบตามมา ปัญหาทางด้านสุขภาพร่างกายเป็นอย่างมาก

7.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลศิลปะทางด้านสะท้อนสังคมสู่กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องปั้นดินเผาที่สะท้อนผลเสียกับโซเชียลมีเดียที่มีต่อมนุษย์ เป็นการวิเคราะห์แนวทางศิลปินและเทคนิคที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางและเทคนิคต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนสังคมในปัจจุบัน ศิลปิน “Asaf Hanuka” เป็นการสื่อถึงสังคมโลกในปัจจุบันกับการใช้โซเชียลมีเดียที่มีการนำแนวทาง “สัจนิยม” มาสร้างสรรค์ผลงานที่สื่อภาพสะท้อนต่อสังคมปัจจุบันทำให้ผลงานเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เห็นเหตุการณ์ สถานการณ์สังคม

ในปัจจุบันที่ชัดเจน เทคนิคการสร้างสรรคด้วยโปรแกรมทางด้านคอมพิวเตอร์ถือเป็นการสื่อถึงการใช้เทคนิคสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์การใช้โทนสีที่เป็นสีสด ๆ สื่อถึงความเป็นการ์ตูนมีการตัดเส้นด้วยสีดำทำให้ผลงานน่าสนใจยิ่งขึ้นตามที่ศิลปินชื่นชอบและถนัด ส่วนศิลปิน “อัมรินทร์ บุพศิริ” เป็นผลงานที่สร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านการวิเคราะห์ทั้งด้านกระแสแฟชั่นความนิยม อิริยาบถท่าทางสีหน้าพฤติกรรมของกลุ่มเด็กวัยรุ่นเพื่อสร้างสรรค์ผลที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของเด็กสาวที่ผิวดอกธรรมชาติตามวัยอายุนั้น ๆ การแสดงถึงสีหน้าท่าทางของการสื่ออารมณ์ที่บ่งบอกถึงการตัดสินใจของเด็กทั้งอุปกรณ์เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าทาปากใส่เลนส์ในดวงตาต่าง ๆ ตามกระแสแฟชั่นที่กำลังเป็นที่นิยมของกลุ่มคนวัยที่โตกว่า สีที่ใช้สื่อแสดงถึงโทนสีที่สดใสแต่ยังแฝงไปด้วยโทนสีที่มีแสดงออกถึงความรู้สึกเจ็บปวดของสังคมพฤติกรรมเลียนแบบของเด็กในปัจจุบัน

7.3 การสร้างสรรค์อารมณ์ความรู้สึกสุนทรีภาพและการเรียนรู้การมีส่วนร่วมต่อผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผา เป็นการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดสุนทรีภาพโดยอาศัยทฤษฎีหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์และกระบวนการด้านเครื่องปั้นดินเผาวิเคราะห์และประยุกต์ เพื่อให้ผลงานศิลปะเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งผลกระทบสะท้อนถึงสังคมในปัจจุบันกับการใช้โซเชียลมีเดียให้เห็นถึงผลเสียเพื่อเป็นกุศโลบายเตือนสติผู้คนให้เกรงกลัวต่อผลเสียของการใช้โซเชียลมีเดียมากเกินไป ดังนั้นผลงานศิลปะเครื่องปั้นดินเผาจึงออกแบบให้เป็นประติมากรรมขนาดค่าเฉลี่ยเท่าคนจริงโดยมีการจัดวางให้เป็นชุดพร้อมติดตั้งอุปกรณ์เสริมทางด้านอิเล็กทรอนิกส์และระบบไฟฟ้าเพื่อเพิ่มความโดดเด่นน่าสนใจให้กับผลงาน ผู้คนทั่วไปกับการมีส่วนร่วมต่อผลงานโดยการออกแบบครั้งนี้เป็นชุด มีทั้งหมด 3 ชุด แต่ละชุดจะให้ผู้คนทั่วได้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็นหรือร่วมเป็นส่วนหนึ่งของผลงานที่แตกต่างกันตามแนวคิดของแต่ละชุดซึ่งจะเกี่ยวข้องกับโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกหรืออารมณ์ในการชมหรือเข้าร่วมนิทรรศการผลงานศิลปะสะท้อนพฤติกรรมมนุษย์กับโซเชียลมีเดีย

8. ข้อเสนอแนะ

ผลการสรุปและอภิปรายจากงานวิจัยนี้เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะประติมากรรมเครื่องปั้นดินเผาด้วยทฤษฎีและเทคนิคสู่กระบวนการเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาระบบวิถีคิดของตนเองเพื่อที่จะนำไปปรับใช้ในการทำงานศิลปะและเสริมความรู้ในการเรียนการสอนในอนาคต ด้วยวิถีคิดการเรียนรู้เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขต ทำให้เกิดการวิเคราะห์ประมวลผลงานทั้งหมดที่สร้างสรรค์ขึ้น มีการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ทั้งวัสดุพื้นผิว สี รูปทรง และการจัดวางผลงานเพื่อให้ผู้คนมีส่วนร่วมกับผลงาน หาเทคนิควิธีการความเป็นไปได้ในการสื่อสารผ่านกระบวนการสร้างสรรค์วิเคราะห์ทัศนธาตุต่าง ๆ จากรูปทรงผลงานที่จะทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและสามารถเกิดการศึกษาเรียนรู้หรือนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้ในทุก ๆ ด้าน

9. รายการอ้างอิง

- ฐานิสรา เนตรดี. (2559). *โครงการสร้างสรรค์ประติมากรรมเพื่อสะท้อนพฤติกรรมสัตว์ป่าที่ถูกนำมาเลี้ยงในเมืองใหญ่* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- ภัททิรา กลิ่นเลขา. (2562). สถานการณ์รายการโทรทัศน์เพื่อการเรียนรู้สำหรับคนพิการทางสายตาสถาบันโทรทัศน์ดิจิทัลปี 2559-2561: กรณีศึกษา สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส และสถานีโทรทัศน์แห่งประเทศไทย. *วารสารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 19(1), 152 -169.
- มาเก็ตติ้ง อู๊ปส์ (Marketing Oops!). (2563, กุมภาพันธ์ 23). *ผลสำรวจ “Global Digital 2019”*. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2565 จาก <https://www.marketingoops.com/reports/global-and-thailand-digital-trend-2019/>
- วาสนา พาวิน. (2558). คอมพิวเตอร์วิชั่นซินโดรม: กรณีศึกษาในเด็ก 1 ราย. *ธรรมศาสตร์เวชสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 15(1), 136-142.
- สามารถ จัปโจร. (2554). *ประติมากรรม เครื่องปั้นดินเผา (โครงการเฉลิมพระเกียรติ 84 พรรษา 85 ผลงานวิชาการ)*. นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2564). *อัตราการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2564 จาก <http://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/home.aspx>
- สุกรานต์ โรจนไพรวงศ์, และชญาพันธ์ มลิพันธุ์. (2554). *รู้ไว้...ปลอดภัย (กว่า): คู่มือลดความเสี่ยงในการใช้มือถือและอินเทอร์เน็ต*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
- สุนิสา กิจจานุกิจศิลป์. (2562). เทคโนโลยีซินโดรม: ปัญหาสุขภาพของมนุษย์ไอทีที่ไม่ควรไม่ข้าม. *วารสารมมร วิชาการล้นนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้นนา*, 8(2), 94-98.
- โสภณา จิรวงศ์สุรณ, ณัฐวดี จิตรมานะศักดิ์, สาริน ฤทธิสาร, และพวงผกา ภูยาตาว. (2561). อันตรายที่แฝงมากับโทรศัพท์มือถือ. *วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 13(1), 164-177.
- อังคณา ศิริอำพันธุ์กุล. (2562). ภาวะซึมเศร้ากับพฤติกรรมการใช้โซเชียล. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 10 (ฉบับพิเศษ), 327-337.
- อัมรินทร์ บุพศิริ. (2554). *สังคมการเรียนรู้เพียงลำพัง* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2565 จาก <http://www.sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/12939/fulltext.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Asaf Hanuka. (2021, March 15). *The Realist*. Retrieved April 7, 2022, from <http://www.asafhanuka.com/#/the-realist-1/>