

บทบาทของวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมสื่อภายใต้ทฤษฎีความลื่นไหล

The Role of culture in media architecture under Flow Theory

Li Gengrui

*ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการศิลปกรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

ศ. ดร. พิชัย สดภิบาล

*คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Li Gengrui

*Doctor of Fine Arts, Art Management Program,

Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkok Thonburi University

Prof. Dr. Pichai Sodhiban

*Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkok Thonburi University

ข้อมูลบทความ

รับบทความ 6 มิถุนายน 2566

แจ้งแก้ไข 4 กรกฎาคม 2566

ตอบรับบทความ 31 กรกฎาคม 2566

บทคัดย่อ

สถาปัตยกรรมสื่อเป็นสถานการณ์ทางศิลปะแบบใหม่ที่รวมสื่อดิจิทัลเข้ากับเปลือกอาคารในเขตเมือง บทความนี้ได้กล่าวถึงอิทธิพลของทฤษฎีความสิ้นไหลที่มีต่อการรับรู้วัฒนธรรม เทคโนโลยี และสุนทรียศาสตร์ของผู้เยี่ยมชม ในระหว่างการพัฒนาสื่อดิจิทัลในศิลปะสถาปัตยกรรม โดยทำการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลเชิงประจักษ์ที่เก็บรวบรวมผ่านการตรวจสอบ ทั้งนี้เพื่อสำรวจอิทธิพลของปัจจัยทางวัฒนธรรม เทคนิค และสุนทรียศาสตร์ ที่มีต่อการออกแบบ การนำไปใช้ และการยอมรับของผู้เยี่ยมชมโครงการสถาปัตยกรรมสื่อ โดยใช้วิธีการเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ความถี่ของคำที่ได้จากการสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผลการศึกษาพบว่า คุณค่าทางวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียศาสตร์ มีบทบาทสำคัญในการสร้างสถาปัตยกรรมสื่อ ในแง่ของการรับรู้ของผู้เยี่ยมชมและประสบการณ์ทางจิตวิทยา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง องค์ประกอบสื่อดิจิทัลของศิลปะสถาปัตยกรรมที่มีความพึงพอใจของผู้เข้าชมภายใต้อิทธิพลของทฤษฎีความสิ้นไหล นอกจากนี้ บทความนี้ทำการอภิปรายนัยยะของข้อค้นพบเหล่านี้สำหรับการวิจัยและการปฏิบัติในด้านสถาปัตยกรรมสื่อในอนาคต โดยเน้นถึงความจำเป็นในการสร้างวิธีการที่เหมาะสมและมีความละเอียดอ่อนทางวัฒนธรรมในการออกแบบและการดำเนินโครงการสถาปัตยกรรมสื่อ

คำสำคัญ : สถาปัตยกรรมสื่อ; การรับรู้ของนักท่องเที่ยว; ทฤษฎีความสิ้นไหล; วัฒนธรรม

Abstract

Media architecture is an emerging art situation that combines digital media with urban building facades. This paper discusses the role of cultural, technological and aesthetic elements in the development of digital media in architectural art. Based on a review of relevant literature and empirical data collected through investigation, this paper explores the influence of cultural, technical and aesthetic factors on the design, implementation and visitor acceptance of media architectural projects by using qualitative methods of word frequency analysis through tourist interviews and expert interviews. The study found that cultural values, traditions and aesthetics play a key role in shaping

media architecture in terms of visitor perception and psychological experience. In particular, the impact of the digital media components of architectural art on visitor satisfaction under the mediating influence of flow theory, the paper concludes by discussing the implications of these findings for future research and practice in the field of media architecture, highlighting the need for a more nuanced and culturally sensitive approach to the design and implementation of media architecture projects.

Keywords : Media architecture; Tourist perception; Flow Theory; culture

บทนำ

การพัฒนาและความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลมีส่วนอย่างมากในการส่งเสริมสถาปัตยกรรมสื่อ ซึ่งเป็นการรวมสื่อดิจิทัลเข้ากับพื้นที่สาธารณะ และได้กลายเป็นส่วนที่ขาดไม่ได้ของภูมิทัศน์ในพื้นที่เขตเมือง (Wu Li'an, Tan Si Hui & Wang Zhenyu, 2023) สถาปัตยกรรมสื่อเป็นพื้นที่แห่งประสบการณ์ใหม่และเป็นศิลปะสาธารณะในรูปแบบใหม่นับตั้งแต่มีการเปิดตัวแนวคิดสื่อบนอาคารอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 2009 พื้นที่สาธารณะของเมืองก็เติบโตขึ้นท่ามกลางแหล่งท่องเที่ยวการค้า นอกจากนี้ การพัฒนาสภาพแวดล้อมการค้าได้ปรับตัวให้เข้ากับเทรนด์นี้ ผ่านการผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมและสื่อดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้กิจกรรมท่องเที่ยวกลางคืนที่มีการใช้ศิลปะแสง เช่น เทศกาลแสง การติดตั้งไฟเชิงโต้ตอบสำหรับการฉายภาพบนอาคารสถาปัตยกรรมและการแสดงแสงบนงานสถาปัตยกรรมและศิลปะสื่อดิจิทัลของเปลือกอาคารเป็นสิ่งที่ผู้คนพบได้ทั้งในชีวิตจริงและบนสื่อสังคมออนไลน์ และได้กลายเป็นส่วนสำคัญของวิถีชีวิตยามค่ำคืนของเขตเมือง เนื่องจากผู้คนชื่นชอบการดื่มด่ำกับทัศนศิลป์ของเปลือกอาคารกันมากขึ้น จึงทำให้สถาปัตยกรรมสื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไปสู่เศรษฐกิจกลางคืน

ในฐานะส่วนสำคัญของฉากกลางคืนในเมือง สื่อดิจิทัลของศิลปะสถาปัตยกรรมมีบทบาทอย่างมากในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจของเมือง การส่งข้อมูล และเป็นฉากกลางคืนที่แตกต่างไม่เหมือนใคร ด้วยแสง เสียง ไฟฟ้า การฉายภาพ จอภาพขนาดใหญ่และเทคโนโลยีดิจิทัลอื่น ๆ ผสมผสานกับศิลปะสื่อดิจิทัล การออกแบบทางสถาปัตยกรรม ศิลปะพื้นที่สาธารณะ การออกแบบแสง และวิชาชีพอื่น ๆ ได้ช่วยเพิ่มสีสันที่สดใสให้กับ

สถาปัตยกรรมในเมือง และเป็นสื่อกลางสำหรับการผสมผสานศิลปะและวัฒนธรรมเข้ากับพื้นที่สาธารณะอย่างชาญฉลาด อีกทั้งยังเป็นการตีความที่เติมเต็มซึ่งกันและกัน และการบูรณาการแนวคิดทางศิลปะและวิธีการทางเทคนิคได้อย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งถือเป็นการกระตุ้นการพัฒนาภูมิทัศน์กลางคืนของเมืองในปัจจุบัน การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลในสถาปัตยกรรมได้ขยายจากหน้าจอธรรมดาและการฉายภาพบนพื้นผิวไปเป็นการติดตั้งสื่อเชิงโต้ตอบที่มีซับซ้อนยิ่งขึ้นและมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของเมืองและผู้อยู่อาศัย ด้วยการเติบโตที่เพิ่มขึ้นของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล สถาปัตยกรรมสื่อจึงมีหน้าที่หลักในการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ความหมายแฝงและจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมของการออกแบบภูมิทัศน์สถาปัตยกรรมในเมือง (Deng Simin. 2019) ประสบการณ์ที่ลื่นไหลจึงได้กลายมาเป็นทิศทางสำคัญในการศึกษาวิจัยสถาปัตยกรรมสื่อ

ด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ทฤษฎีความลื่นไหลจึงค่อย ๆ กลายเป็นส่วนสำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อและด้วยการเติบโตที่เพิ่มขึ้นของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล สถาปัตยกรรมสื่อจึงไม่ได้มีเพียงการจัดแสง ภาพ และการฉายภาพธรรมดา ๆ อีกต่อไป แต่เริ่มมีการนำรูปแบบการแสดงออกและวิธีการทางเทคนิคที่ซับซ้อนมากขึ้นมาใช้ เช่น สถาปัตยกรรมสื่อแบบโต้ตอบ ดังนั้นการศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการสำรวจสื่อดิจิทัลศิลปะสถาปัตยกรรมที่ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบการรับรู้ของนักท่องเที่ยวภายใต้ทฤษฎีความลื่นไหล

ประสบการณ์ที่ลื่นไหลมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วในหลาย ๆ ด้าน ตามความก้าวหน้าของการพัฒนาเทคโนโลยีการโต้ตอบที่สมจริง เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (VR) ซึ่งทำให้ผู้เยี่ยมชมได้รับประสบการณ์การโต้ตอบที่สมจริง เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนแตกต่างจากวิธีการรับชมแบบดั้งเดิม เนื่องจากเทคโนโลยีนี้ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมสามารถสำรวจเนื้อหาในรูปแบบใหม่ และยกระดับประสบการณ์สู่อีกขั้นหนึ่ง นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเปิดโอกาสให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงพิพิธภัณฑ์ได้มากขึ้น (Li and Zhou, 2016) ประสบการณ์ที่ลื่นไหลที่ได้จากการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน และวิธีการอื่น ๆ จะช่วยให้ผู้เยี่ยมชมมีความเข้าใจในเนื้อหานั้นได้ดียิ่งขึ้น และมีแนวโน้มที่จะแนะนำให้ผู้อื่นเข้าชมนิทรรศการนั้นด้วย (Han & Cui, 2021) ดังนั้นการศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการสำรวจศิลปะสื่อดิจิทัลบนสถาปัตยกรรม โดยมุ่งเน้นศึกษาองค์ประกอบการรับรู้ของนักท่องเที่ยวภายใต้ทฤษฎีความลื่นไหล

ปัญหาการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสำคัญของคุณลักษณะของการพัฒนาของสถาปัตยกรรมสื่อ และอิทธิพลของวัฒนธรรม เทคโนโลยี และสุนทรียศาสตร์ ที่มีต่อความพึงพอใจในทฤษฎีความลื่นไหล โดยคำถามการวิจัยมีดังนี้

- 1) สำรวจองค์ประกอบของการรับรู้ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อสถาปัตยกรรมในการท่องเที่ยวข้ามคำค้น
- 2) สื่อดิจิทัลศิลปะสถาปัตยกรรมจีนมีการพัฒนาและคุณลักษณะเป็นอย่างไร
- 3) องค์ประกอบทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และสุนทรียศาสตร์ภายใต้ทฤษฎีความลื่นไหล ก่อให้เกิดประโยชน์ทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างไร

วัตถุประสงค์

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสำคัญของคุณลักษณะของการพัฒนาของสถาปัตยกรรมสื่อ และอิทธิพลของวัฒนธรรม เทคโนโลยี และสุนทรียศาสตร์ ที่มีต่อความพึงพอใจในทฤษฎีความลื่นไหล โดยคำถามการวิจัยมีดังนี้

- 1) สำรวจองค์ประกอบของการรับรู้ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสื่อสถาปัตยกรรมในการท่องเที่ยวข้ามคำค้น
- 2) สื่อดิจิทัลศิลปะสถาปัตยกรรมจีนมีการพัฒนาและคุณลักษณะเป็นอย่างไร
- 3) องค์ประกอบทางวัฒนธรรม เทคโนโลยี และสุนทรียศาสตร์ภายใต้ทฤษฎีความลื่นไหล ก่อให้เกิดประโยชน์ทางสังคมและเศรษฐกิจอย่างไร

ขอบเขตการวิจัย

ในบทความนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามถูกเลือกตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา และค้นหาผู้ที่ มี “ประสบการณ์กับปรากฏการณ์ที่ศึกษา” (Kruger & Stones, 1981) ผู้ตอบแบบสอบถามเหล่านี้เป็นหน่วยหลักในการวิเคราะห์ (Bless et al., 2006) โดยใช้วิธีการสุ่มแบบพิจารณา หรือที่เรียกว่า การสุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์หรือการสุ่มอย่างเป็นทางการ เป็นเทคนิค การสุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น ซึ่งกลุ่มเป้าหมายของสมาชิกกลุ่มตัวอย่างคือ นักท่องเที่ยวที่เคยเยี่ยมชมโครงการก่อสร้างสื่อในเมืองอู่ฮั่น สำหรับการสัมภาษณ์ในระยะที่ 1 ขนาดตัวอย่างคือผู้เข้าชมจำนวน 50 คน โดยใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์เพื่อเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัยบนพื้นฐานของความพร้อมและความเต็มใจที่จะเข้าร่วมในการศึกษานี้ ทั้งนี้เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการรับรู้ของสถาปัตยกรรมสื่อหลังการเยี่ยมชม

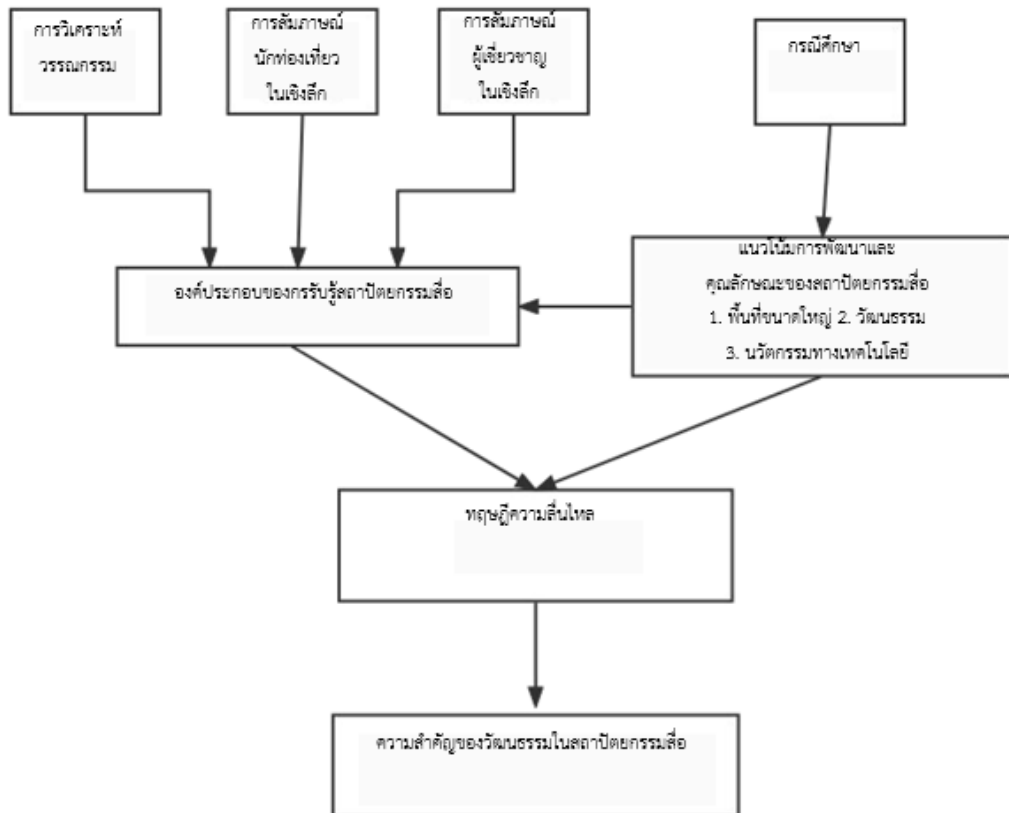
บทบาทของวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมสื่อภายใต้ทฤษฎีความสิ้นไหล

ในระยะที่ 2 การศึกษานี้ได้ทำการสัมภาษณ์แบบกึ่งเปิดกับผู้เชี่ยวชาญ โดยคำถามหลักในด้านการออกแบบคือคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกที่ดื่มด่ำและหลักการออกแบบสถาปัตยกรรมสื่อ ฯลฯ โดยมุ่งสำรวจความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความร่วมมือและสำรวจคุณค่าทางวัฒนธรรมและสุนทรียศาสตร์ (Wiethoff et al., 2021)

ตารางที่ 1 กรณีศึกษารายละเอียดของสื่อดิจิทัลบนสถาปัตยกรรมในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน

สถานที่	กรณีศึกษา	ประเภท
จัตุรัสกลางถนนคนเดินอู่ฮั่นเจียงฮั่น		จอภาพ 3 มิติ
ถนนอู่ฮั่นออปติคส์วิลเลจ - การฉายภาพโบสถ์โดโมของอิตาลี		ศิลปะการฉายภาพบนสถาปัตยกรรม (แผนที่ 3 มิติ)
หอกระเรียนเหล็องอู่ฮั่น		ศิลปะภาพจำลองดิจิทัลเสมือนจริงแบบความเป็นจริงขยาย
การแสดงแสงสี 25 กิโลเมตรตามแนวชายฝั่งแม่น้ำอู่ฮั่น-แยงซี		การแสดงแสง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบการวิจัย

การทบทวนวรรณกรรม

ความหมายและคุณลักษณะของสถาปัตยกรรมสื่อ

สถาปัตยกรรมสื่อเป็นสถาปัตยกรรมประเภทใหม่ที่มีการผสมผสานเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและการออกแบบสถาปัตยกรรมเข้าด้วยกัน เพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งข้อมูลหลายรูปแบบและการแสดงออกในพื้นที่สาธารณะ ดังนั้น สถาปัตยกรรมสื่อจึงไม่ได้มีความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกหรือการตกแต่งอาคารเท่านั้น แต่ยังช่วยเติมพลังและความมีชีวิตชีวาให้กับพื้นที่ในเมืองผ่านเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลและความสนใจที่เพิ่มขึ้นในการสร้างสภาพแวดล้อมในเมืองแบบโต้ตอบตามคำค้น สื่อบนอาคารจึงมีทั้งแบบคงที่

บทบาทของวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมสื่อภายใต้ทฤษฎีความสิ้นไหล

แบบโต้ตอบ ฯลฯ และแต่ละประเภทต่างก็มีการออกแบบและข้อกำหนดทางเทคนิคที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง สถาปัตยกรรมสื่อ หมายถึง การรวมรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิมเข้ากับองค์ประกอบสื่อตั้งแต่แบบคงที่ไปจนถึงแบบพลวัต (ไดนามิก) เพื่อมอบประสบการณ์ทางกายภาพผสมผสานเข้ากับประสบการณ์ทางดิจิทัลอย่างไม่เหมือนใคร สถาปัตยกรรมสื่อ่นั้นมีความสามารถในการเปลี่ยนองค์ประกอบสถาปัตยกรรมแบบคงที่เป็นองค์ประกอบแบบพลวัตและแบบโต้ตอบ เพื่อถ่ายทอดข้อมูลและบอกเล่าเรื่องราว ตลอดจนความสามารถในการสร้างสภาพแวดล้อมอันน่าดื่มด่ำที่สามารถดึงดูดผู้ใช้และสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ในรูปแบบใหม่ ตัวอย่างเช่น เทศกาลแสงเมืองลียง Lyon Festival of Lights (ฝรั่งเศส) และ Vivid Sydney (ออสเตรเลีย) ได้สร้างฉากยามค่ำอันงดงามยิ่งขึ้นให้กับเมือง ซึ่งที่ผ่านมาเน้นวิชาการบางคนเสนอให้ทำการแสดงแสงจากพื้นที่ของเปลือกอาคาร สถาปัตยกรรมสื่อยุคแรกถูกสร้างขึ้นเป็นงานศิลปะที่ผสมผสานเทคโนโลยีแหล่งกำเนิดแสงและศิลปะสาธารณะ ซึ่งเทคโนโลยีวีแอลเอฟเฟกต์ที่มีประสิทธิภาพและสวยงามทำให้นักออกแบบแสงมีแรงบันดาลใจมากขึ้นในการสร้างผิวอาคารที่สามารถใช้เป็นสื่อ โดยการบูรณาการสื่อเข้ากับเปลือกของอาคารในเมือง โดยอาคารแห่งแรกที่มีการสร้างเปลือกอาคารให้เป็นสื่อคือพิพิธภัณฑสถานศิลปะเมืองกราซ ประเทศออสเตรีย (2003)



รูปที่ 2 พิพิธภัณฑสถานศิลปะเมืองกราซ ประเทศออสเตรีย

ในกรณีศึกษาทั้ง 4 กรณี ซึ่งตั้งอยู่ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ที่กล่าวข้างต้น ใช้เทคโนโลยีที่แตกต่างกันดังนี้

1. การแสดงผล: เทคโนโลยีการแสดงผลแบบฟิกเซล ซึ่งใช้เทคโนโลยีแอลอีดี หรือเทคโนโลยีจอแสดงผลอื่น ๆ เช่น ทีเอฟที แอลซีดีพลาสมา เทคโนโลยีนี้ทำให้สามารถใช้เปลือกอาคารเป็นจอแสดงผลขนาดใหญ่ เช่น ตอแสดงผลสามมิติในย่านจัตุรัสกลางถนนคนเดินอุ๋ฮั่นเจียงฮั่น ลักษณะเด่น: ใช้หน้าจอ 3 มิติเพื่อแสดงเนื้อหาที่หลากหลายและสมบูรณ์ สามารถสร้างสีสันให้บรรยากาศตื่นเต้นเร้าใจ เต็มไปด้วยสีสันและแอคชั่น

2. การฉายภาพ: เทคโนโลยีฉายภาพใช้เปลือกอาคารเป็นจอฉายภาพ โดยเครื่องฉายตั้งอยู่บนอาคารอื่น โดยอาศัยกระบวนการฉายภาพเคลื่อนไหวดิจิทัล 3 มิติที่ออกแบบโดยใช้ลักษณะโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของตัวอาคารและเปลือกอาคาร ผ่านเทคโนโลยีการฉายภาพกลางแจ้ง เช่น การฉายภาพทางสถาปัตยกรรมโบสถ์โดโมของอิตาลี (แผนที่สามมิติ) ริมถนนในอุ๋ฮั่นออปติคัลวัลเลย์ ลักษณะเด่น: ใช้เทคโนโลยีแผนที่ 3 มิติเพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพที่น่าประทับใจ สะท้อนความงามของสถาปัตยกรรมอิตาลีและผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลงตัว

3. ความเป็นจริงเสมือน: ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนและเทคนิคอื่น ๆ เช่น หอกระเรียนเหลืองอุ๋ฮั่น ลักษณะเด่น: ใช้ศิลปะภาพจำลองดิจิทัลเสมือนจริงแบบความเป็นจริงขยาย (XR Virtual) เพื่อเปลี่ยนหอกระเรียนเหลืองให้เป็นสีบนเปลือกอาคาร เพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมจริงและน่าดึงดูดสำหรับผู้เข้าชม

4. การแสดงแสง: เทคนิคการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ใช้เส้นตารางของหน้าต่างที่มีอยู่ในอาคาร ตัวอย่างเช่น การแสดงแสงสี 25 กิโลเมตรตามแนวชายฝั่งแม่น้ำอุ๋ฮั่น-แยงซี ลักษณะเด่น: ใช้เทคโนโลยีแสงเพื่อสร้างเอฟเฟกต์ภาพที่งดงามบนแม่น้ำแยงซี แสดงความงดงามของทิวทัศน์ท้องถิ่นและสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมและสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ผ่านแสงไฟจากภายนอกอาคารริมแม่น้ำแยงซีอย่างมีสีสันและมีชีวิตชีวา



รูปที่ 3 กรณีศึกษาของการใช้เทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ ในเมืองอุ๋ฮั่น ประเทศจีน
โดยรวมแล้ว ทั้ง 4 กรณี (รูปที่ 3) มีการใช้เทคนิคและแนวทางที่แตกต่างกันในการสร้างสีบนเปลือกอาคาร แต่ก็มีความคล้ายคลึงกันในแง่ของเป้าหมายการออกแบบ ซึ่งก็คือ เพื่อเพิ่ม

ประสบการณ์ที่สิ้นไหลให้กับผู้เข้าชมโดยสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นและสุนทรียภาพ ผ่านเนื้อหาที่หลากหลาย

องค์ประกอบทางวัฒนธรรมและเทคโนโลยีในสถาปัตยกรรมสื่อ

“สื่อคือข้อมูล” และแม้ว่าสื่อจะมีความสัมพันธ์ที่ค่อนข้างอิสระกับผู้คน แต่ในทางกลับกัน ก็จะมีผลกระทบ อย่างมากต่อการรับรู้ของผู้คน (McLuhan & Fiore, 1967) ซึ่งทฤษฎีนี้สะท้อนให้เห็นอย่างเต็มที่ในสถาปัตยกรรมสื่อ นอกจากนี้ เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาสถาปัตยกรรมสื่อ (Lin Na & Zhang Xiangwei, 2022) จึงถือได้ว่าสถาปัตยกรรมสื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างประสบการณ์และการแสดงออกทางวัฒนธรรมแบบใหม่ ๆ ในพื้นที่สาธารณะ (Zhao Huasen & Chen Yan, 2019) และเป็นโอกาสในการผสมผสานสุนทรียภาพและการใช้งานของสถาปัตยกรรมเข้ากับความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกผ่านสื่อดิจิทัล โดยสามารถฝังคุณค่าทางวัฒนธรรม ประเพณี และแนวปฏิบัติเข้ากับการออกแบบอาคารสื่อ ทั้งนี้เพื่อสร้างพื้นที่ที่มีเอกลักษณ์และความหมาย ที่สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชน (Xiong Ju. 2017) โดยการมองว่าสื่อแบบใหม่นี้เป็นวัฒนธรรมใหม่ของการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสถาปัตยกรรม ตัวอย่างเช่น งานครบรอบหนึ่งร้อยปีสถาปัตยกรรม Fritz Schumacher ใน HAW Campus ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันว่ามี การแสดงออก ถึงวัฒนธรรมทางประวัติศาสตร์บนตัวอาคาร และนอกจากคุณสมบัติของวัสดุแล้ว พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมยังมีความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมอย่างมาก อีกทั้งยังมีบรรยากาศของสภาพแวดล้อมอันเกิดจากการใช้งานโดยมนุษย์ เป็นเวลานาน

องค์ประกอบทางวัฒนธรรมของสถาปัตยกรรมสื่อ นั้นมีความสัมพันธ์อย่างมากกับความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์แบบใหม่ระหว่างผู้คน เทคโนโลยี และพื้นที่สาธารณะซึ่งการใช้เทคโนโลยีสื่อ ทำให้สถาปัตยกรรมสื่อเป็นการสื่อสารและการสร้างปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อมในเมือง นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออกทางศิลปะ การแสดงความคิดเห็นทางสังคม การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และการส่งเสริมความรู้สึกของชุมชนและอัตลักษณ์ในพื้นที่ในเมือง (Thomas, TS, Schielke, 2021) โดยมุ่งเน้นไปที่พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ประเด็นทางสังคม การสื่อสารทางการเมือง และนิเวศวิทยา และอาคารสื่อยังสามารถใช้เพื่อส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมและเป็นสื่อกลางสำหรับการแลกเปลี่ยนทางการศึกษาและวัฒนธรรม ดังนั้นจึงมีส่วนในการอนุรักษ์ และเผยแพร่คุณค่าและความรู้ทางวัฒนธรรม

การผสมผสานวัฒนธรรมและกิจกรรมการท่องเที่ยวมาคำนึงเข้ากับความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ในสถาปัตยกรรมสื่อสามารถก่อให้เกิดประโยชน์ทางสังคมและ

เศรษฐกิจได้ โดยจะช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ส่งเสริมความรู้สึกของชุมชน และสร้างความรู้สึกของสถานที่ที่ดึงดูดการลงทุนและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น (Massimo Giovanardi, 2013) ดังนั้น อาคารสื่อจึงสามารถใช้เพื่อสนับสนุนงานกิจกรรมและกิจกรรมทางวัฒนธรรม และเป็นเวทีสำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงออกถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ในขณะเดียวกัน การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีการจำลองเสมือนจริงก็ช่วยส่งเสริมการพัฒนาการใช้สถาปัตยกรรมเป็นสื่อ และด้วยการเติบโตที่เพิ่มขึ้นของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล ทำให้ประสบการณ์ที่สิ้นไหลได้กลายเป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญของการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมสื่อ ทั้งนี้เนื่องจาก รูปแบบของประสบการณ์ไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงแค่การรับชมจากระยะไกลอีกต่อไป แต่ปัจจุบันสามารถใช้รูปแบบการแสดงออกร่วมกับวิธีการทางเทคนิคที่ซับซ้อนมากขึ้น ตัวอย่างเช่น มีการนำอุปกรณ์โต้ตอบ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน มาใช้เปลี่ยนอาคารสื่อกันมากขึ้น (Haeusler, 2009; Schielke & Ma, 2021) ซึ่งหมายความว่า สถาปัตยกรรมสื่อต้องอาศัยการใช้เทคโนโลยีสื่อต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงพื้นที่ที่แตกต่างจากการออกแบบสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิม เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้มาเยือน เพิ่มการมีส่วนร่วม (Halskov & Nielsen, 2015) และด้วยการผนวกเทคโนโลยีการจำลองเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ทำให้อาคารสื่อสามารถนำเสนอเอฟเฟกต์ภาพที่เหมือนจริง สร้างประสบการณ์ที่สมจริง และสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์แบบโต้ตอบได้กับผู้ใช้ผ่านการโต้ตอบและการแสดงความคิดเห็น ซึ่งจะช่วยสร้างประสบการณ์ที่สิ้นไหล (Chen Zhuo, 2017) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่สร้างความเป็นไปได้ในการออกแบบและนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมสื่อ แต่ยังเป็นวิธีการออกแบบเพื่อการมีส่วนร่วม ในลักษณะที่หลากหลายยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มการแสดงผลและความสามารถในการโต้ตอบและของสถาปัตยกรรมสื่อ (Wiethoff et al., 2021)

อิทธิพลของผู้เยี่ยมชมในทฤษฎีความสิ้นไหลของสถาปัตยกรรมสื่อ

ทฤษฎีความสิ้นไหลเป็นทฤษฎีที่อธิบายถึงภาวะที่ดื่มด่ำอย่างสมบูรณ์และการจดจ่อในกิจกรรมที่มักนำไปสู่ความเพลิดเพลินและความพึงพอใจ ซึ่งการประยุกต์ใช้ทฤษฎีความสิ้นไหลในสถาปัตยกรรมสื่อมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดภาวะที่ดื่มด่ำในหมู่ผู้ใช้หรือผู้ชมเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและความพึงพอใจ ทฤษฎีนี้อธิบายว่าผู้คนมีส่วนร่วมในกิจกรรมประจำวันบางอย่างอย่างไร และสามารถแยกแยะการรับรู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง และเข้าสู่ภาวะที่ดื่มด่ำได้อย่างไร โดยจากมุมมองของ “ทฤษฎีความสิ้นไหล” ของนักจิตวิทยา Mihaly Csikszentmihalyi สถาปัตยกรรมสื่อถูกมองว่าเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่ดื่มด่ำและดึงดูดผู้คนได้ ตัวอย่างเช่น Fatah gen.

Schieck (2013) ได้สำรวจความหมายทางสังคมและความหมายเชิงพื้นที่ของสถาปัตยกรรมสื่อ ในขณะที่ McQuire (2008) ได้กล่าวถึงบทบาทของสถาปัตยกรรมสื่อในการสร้างพื้นที่สาธารณะในเมือง ซึ่งการศึกษาเหล่านี้ให้ข้อมูลเชิงลึกที่มีค่าเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้และผลกระทบของสถาปัตยกรรมสื่อ นอกจากนี้ นักวิจัยหลายท่านได้สำรวจแง่มุมต่าง ๆ ของทฤษฎีนี้ เช่น นัยทางสังคม บทบาทในการสร้างพื้นที่สาธารณะ และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่สร้างขึ้น

นักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามของ “ภาวะดื่มด่ำ” และวิธีการวัดภาวะดื่มด่ำที่แตกต่างกัน ซึ่งนักวิชาการที่ศึกษาทฤษฎีภาวะดื่มด่ำส่วนใหญ่นั้นเป็นนักวิชาการในสาขาจิตวิทยา การตลาด ระบบสารสนเทศและการจัดการการศึกษา และประสบการณ์การท่องเที่ยว โดยนักจิตวิทยา นักวิชาการด้านระบบสารสนเทศ และนักวิชาการด้านการจัดการศึกษา มักจะตีความว่า “ประสบการณ์ที่สิ้นไหล” เป็น “ประสบการณ์ที่ดื่มด่ำ” ตัวอย่างเช่น Liu Yan et al. (2016) พบว่า ในประสบการณ์ของผู้ใช้เว็บไซต์ท่องเที่ยว ประสบการณ์ที่ดื่มด่ำเป็นปัจจัยสำคัญเบื้องต้นของความตั้งใจซื้อสินค้า ในบริบทของการบริโภคการท่องเที่ยวผ่านระบบออนไลน์ มีรายงานที่ยืนยันว่าประสบการณ์ที่ดื่มด่ำของผู้ใช้บริษัทนำเที่ยวออนไลน์มีผลกระทบในทางบวกต่อความพึงพอใจและความตั้งใจในการบริโภค ตัวอย่างเช่น Song Mengmeng et al. (2019) พบว่าประสบการณ์ที่ดื่มด่ำส่งผลต่อพฤติกรรมการซื้อในชุมชนเสมือนจริงของแบรนด์ต่าง ๆ นอกจากนี้ นักวิชาการพบว่าประสบการณ์ที่ดื่มด่ำในกิจกรรมการท่องเที่ยวมีผลกระทบในทางบวกต่อความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว (Ayazlar, Yuksel, & Atila, 2018) และความภักดีของนักท่องเที่ยว (Meng & Han, 2019) และประสบการณ์ที่ดื่มด่ำของผู้ใช้การท่องเที่ยวเสมือนจริงมีผลกระทบในทางบวกต่อความตั้งใจในการใช้งานต่อเนื่อง (Melo et al., 2022) ซึ่ง Eko Harry Pratisto, et al. (2022) ได้ให้คำแนะนำที่ครอบคลุมเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสร้างความดื่มด่ำ (immersive technology) ในภาคการท่องเที่ยวโดยการวิเคราะห์ผลงานวิชาการโดยระบุการใช้เทคโนโลยีการสร้างความดื่มด่ำในสถานที่จริงในปัจจุบันและความท้าทายที่อาจเกิดขึ้น โดยกล่าวว่าในอนาคตผู้ให้บริการด้านการเดินทางอาจพิจารณาใช้เทคโนโลยีการสร้างความดื่มด่ำเพื่อส่งเสริมจุดหมายปลายทางของการเดินทางและสร้างระบบสนับสนุนเพื่อประโยชน์สูงสุดของการสร้างประสบการณ์อันดื่มด่ำ ซึ่งโดยรวมแล้วการปรับแต่งประสบการณ์จะส่งผลในทางบวกต่อความพึงพอใจและความภักดีของผู้เยี่ยมชมด้วยการสร้างประสบการณ์เชิงบวก มีส่วนร่วม และน่าจดจำให้กับผู้เยี่ยมชม

แม้ว่าสถาปัตยกรรมสื่อจะได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น แต่ก็ยังมีช่องว่างในการใช้ทฤษฎีความสิ้นไหลในด้านนี้ และแม้ว่างานวิจัยบางฉบับที่ทำการศึกษาเกี่ยวข้องกับแนวคิดสถาปัตยกรรมสื่อเพื่อสร้างความดื่มด่ำหรือการมีส่วนร่วม (Halskov and Nielsen, 2015) แต่มี

งานวิจัยเพียงไม่กี่ฉบับที่ใช้ทฤษฎีความสิ้นไหลเป็นแนวทางในการออกแบบและประเมินเปลือกอาคารสื่ออย่างชัดเจน ดังนั้น บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเติมเต็มช่องว่างนี้โดยการสำรวจว่าทฤษฎีความสิ้นไหลสามารถปรับปรุงการออกแบบสถาปัตยกรรมสื่อและมีผลกระทบอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถนำเสนอวัฒนธรรมในการออกแบบผิวอาคารสื่อผ่านประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สิ้นไหลผ่านการเล่นเกมให้กับผู้ใช้ นอกจากนี้ ได้มีการนำเสนอกรอบการออกแบบเปลือกอาคารสื่อตามทฤษฎีความสิ้นไหล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความเต็มคำ การมีส่วนร่วม และประสบการณ์ของผู้ใช้ในทางบวก (Faiola et al., 2013) ซึ่งโดยรวมพบว่าการใช้ทฤษฎีความสิ้นไหลในการออกแบบและประเมินสถาปัตยกรรมสื่อสามารถปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ใช้ ระดับการมีส่วนร่วม และผลกระทบทางสังคมได้ และมีการติดตั้งสื่อเหล่านี้ในพื้นที่สาธารณะอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ นอกจากนี้ วิธีการที่มุ่งเน้นความสิ้นไหลโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลล่าสุด ส่งผลให้สถาปัตยกรรมสื่อสามารถดึงดูดผู้ชมได้อย่างแท้จริง และสร้างพื้นที่เมืองที่ดียิ่งขึ้น (Hunnicke et al., 2004) ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ประสบการณ์การไหลเวียนของผู้คนเกี่ยวกับอาคารสื่อดีขึ้นอย่างมาก เราสามารถตั้งตารางความก้าวหน้าที่สูงขึ้นในด้านนี้ (Sherry, J. L., 2004) และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ผู้คนจึงมีประสบการณ์ที่สิ้นไหลมากยิ่งขึ้นจากอาคารสื่อ และยังคงมีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง (Sherry, J. L., 2004) อย่างไรก็ตาม ในอนาคตจำเป็นต้องมีการศึกษาจุดสมดุลของการประยุกต์ใช้ทฤษฎีความสิ้นไหล การออกแบบเชิงโต้ตอบ และสถาปัตยกรรมสื่อ หรือกล่าวได้ว่าการใช้ทฤษฎีความสิ้นไหลสามารถปรับปรุงการออกแบบเปลือกอาคารสื่อและผลกระทบได้โดยการสร้างประสบการณ์ที่ดื่มด่ำและการมีส่วนร่วมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและการออกแบบโดยมุ่งเน้นความสิ้นไหลยังสามารถดึงดูดผู้ชมและสร้างพื้นที่ในเชิงบวกและเมื่อเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ายิ่งขึ้น ผู้คนก็จะยิ่งได้รับประสบการณ์ที่สิ้นไหลยิ่งขึ้น

ช่องว่างการวิจัยและทิศทางในอนาคต

แม้ว่าวรรณกรรมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมสื่อจะมีการเติบโตเพิ่มขึ้นมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา แต่ส่วนใหญ่เป็นบทความในสาขาวิศวกรรมและเทคโนโลยี และยังมีช่องว่างอย่างมากในการศึกษาผลกระทบทางสังคมและวัฒนธรรม

ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบ การนำไปใช้และการประเมินโครงการสถาปัตยกรรมสื่อในบริบทที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยเกี่ยวกับ

สถาปัตยกรรมสี่อบนพื้นฐานของทฤษฎีความล้นไหลนั้นเพิ่งจะเริ่มต้นขึ้นหลังจากปี ค.ศ. 2020 เท่านั้น (รูปที่ 4)

ปีที่ 17 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2025/2568 | 306

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

แบบแผนการวิจัยของการศึกษานี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีฐานรากและมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจองค์ประกอบที่สำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อ (Walker, D., & Myrick, F., 2006) การศึกษานี้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการวิจัยเชิงสำรวจในเชิงลึก ซึ่งในสาขาสถาปัตยกรรมสื่อที่กำลังเติบโตนี้ วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพจะสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการผสมสถาปัตยกรรมสื่อในตอนกลางคืน นอกจากนี้ยังส่งเสริมอิทธิพลทางวัฒนธรรมต่อสถาปัตยกรรมสื่อ ซึ่งทำขึ้นผ่านการวิเคราะห์ความถี่ของคำและการเข้ารหัสของบันทึกการสัมภาษณ์ ร่วมกับการวิเคราะห์กรณีศึกษา เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ครอบคลุมเกี่ยวกับหัวข้อนี้ หลังจากนั้น จึงทำการตรวจสอบสามเส้ากับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ นักท่องเที่ยวแบบกึ่งมีโครงสร้าง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เลือก เพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลการวิจัยมีความน่าเชื่อถืออย่างแท้จริง

การรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยทำโดยใช้วิธีสัมภาษณ์ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยในการศึกษานี้ ได้ทำการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง แบบ “ตัวต่อตัว” กับนักท่องเที่ยวจำนวน 40 คน เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการสร้างและลักษณะของคุณค่าประสบการณ์การท่องเที่ยวตามคำคืนประเภทต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อสำรวจองค์ประกอบการรับรู้ของสถาปัตยกรรมสื่อ การสัมภาษณ์จัดทำขึ้นตั้งแต่วันที่ 10 เมษายน ถึงวันที่ 26 เมษายน ค.ศ. 2023 ซึ่งโดยส่วนใหญ่ทำขึ้นในพื้นที่ของกรณีศึกษาอาคารสื่อ 4 แห่ง ในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน เพื่อให้แน่ใจว่าผู้ให้สัมภาษณ์ได้ชมการฉายแสงและนิทรรศการอื่น ๆ ของอาคารสื่อ จากนั้นจึงใช้ ซอฟต์แวร์ nvivo12 เพื่อวิเคราะห์ความถี่ของคำในบันทึกการสัมภาษณ์

2. การสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อกำหนดคุณลักษณะ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ และแนวโน้มการพัฒนาอาคารสื่อในประเทศจีนในอนาคต และขอให้ผู้เชี่ยวชาญจัดอันดับคำสำคัญทั้งหมดที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

3. วิเคราะห์กรณีศึกษาเพื่อหาองค์ประกอบที่สำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อ ทำการตรวจสอบแบบสามเส้าโดยการรวมเนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวเข้าด้วยกัน และกำหนดปัจจัยและคุณลักษณะที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ความถี่คำในบันทึกการสัมภาษณ์โดยใช้ซอฟต์แวร์ nvivo12

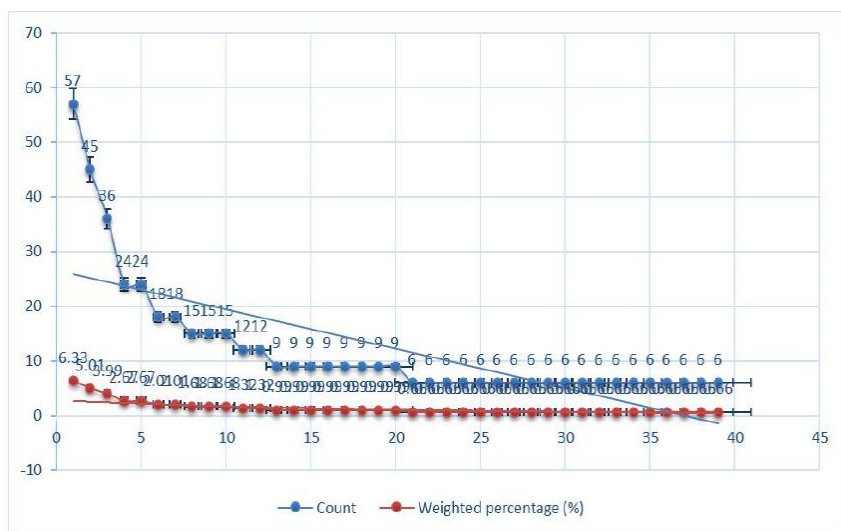
บทบาทของวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมสื่อภายใต้ทฤษฎีความสิ้นไหล

2. วิเคราะห์กรณีศึกษา ผ่านการตีความกรณีต่าง ๆ ทำความเข้าใจคุณลักษณะและแนวโน้มการพัฒนาของสถาปัตยกรรมสื่อ

3. วิเคราะห์ประโยชน์ทางสังคมและเศรษฐกิจของสถาปัตยกรรมสื่อภายใต้ทฤษฎีความต็มตำจากมุมมองของวัฒนธรรม

อภิปรายผลการวิจัย

เนื่องจากคำในบันทึกการสัมภาษณ์มีความถี่สูง โดยมีคำคุณศัพท์ 146 คำที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมสื่อ ไม่รวมคำสรรพนามที่ไม่มีประโยชน์ เช่น มี (there) และ เป็น (is) ดังนั้นเราจึงเลือกคำ 40 อันดับแรกที่มีอัตราการซ้ำสูงเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ จากการใช้ทฤษฎีฐานราก ผลของการวิจัยเชิงคุณภาพแสดงให้เห็นว่าทฤษฎีเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และภาวะต็มตำ ซึ่งพบได้ในบันทึกการสัมภาษณ์ผู้เยี่ยมชม มีบทบาทสำคัญในการออกแบบและการนำสถาปัตยกรรมสื่อไปใช้ โดยผู้เยี่ยมชมได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการสะท้อน มรดกทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์เฉพาะของภูมิภาคในการออกแบบอาคารสื่อ และยังเน้นย้ำถึงความสำคัญขององค์ประกอบที่มีลักษณะเชิงโต้ตอบและสร้างสรรค์ในโครงการสถาปัตยกรรมสื่อ (Caldwell & Foth, 2014)



รูปที่ 5 การวิเคราะห์ความถี่ของคำ



รูปที่ 6 แผนที่แบบกลุ่มเมฆของคำ (cloud map)

คำที่พบบ่อยที่สุดคือ “สวยงาม (beautiful)” และ “ดื่มด่ำ (immersive)” ซึ่งบ่งบอกว่าความดึงดูดใจทางสุนทรียภาพและประสบการณ์ที่ชวนดื่มด่ำเป็นส่วนสำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อ นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึง “วัฒนธรรม (culture)” และ “ประวัติศาสตร์ (history)” บ่อยครั้ง ซึ่งเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของภูมิภาคในการออกแบบอาคารสื่อ โดยจากการวิเคราะห์ความถี่ของคำในการศึกษานี้พบที่มีการกล่าวถึง “วัฒนธรรม (culture)” และ “ประวัติศาสตร์ (history)” ถึง 36 ครั้ง และ 24 ครั้ง ตามลำดับ ซึ่งทั้งสองคำนี้มีสาระสำคัญและความหมายแฝงที่คล้ายคลึงกัน ดังนั้นจึงสามารถรวมเป็นเนื้อหาเดียวได้ และกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด นอกจากนี้ยังมีการเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของภูมิภาคในการออกแบบอาคารสื่อ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมเข้ากับอาคารสื่อสามารถเพิ่มความเกี่ยวข้องและความน่าสนใจของพื้นที่ให้กับผู้อยู่อาศัยในท้องถิ่นได้ ซึ่งการทำเช่นนั้นจะทำให้สามารถใช้อาคารสื่อเป็นเครื่องมือในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรม พร้อมทั้งช่วยในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของภูมิภาค คำว่า “สวยงาม (beautiful)” และ “ดื่มด่ำ (immersive)” เป็นคำที่ผู้เข้าร่วมการวิจัยใช้บ่อยที่สุดในการอธิบายสถาปัตยกรรมสื่อ โดยมีการกล่าวซ้ำถึง 57 ครั้งและ 45 ครั้งตามลำดับ ซึ่งผลที่ได้ชี้ให้เห็นว่าความดึงดูดทางสุนทรียศาสตร์และประสบการณ์ที่น่าดื่มด่ำเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสถาปัตยกรรมสื่อที่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากสภาพแวดล้อมที่ดึงดูดสายตาและดื่มด่ำจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนและสร้างความประทับใจไม่รู้ลืม ส่งผลให้เกิดการรับรู้ในเชิงบวกต่อพื้นที่ (Sun Yujie, 2021)

ตารางที่ 2 ข้อมูลความถี่ของคำ

คำ	จำนวน	ร้อยละถ่วงน้ำหนัก (%)	คำที่คล้ายคลึง
สวยงาม	57	6.33	สวยงาม ดี
ดื่มด่ำ	45	5.01	ความดื่มด่ำ ดื่มด่ำ ประสบการณ์
วัฒนธรรม	36	3.99	ทางวัฒนธรรม วัฒนธรรม
ประวัติศาสตร์	24	2.67	เชิงประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์
เทคโนโลยี	24	2.67	ทางเทคโนโลยี เทคโนโลยี
โบราณ	18	2.01	โบราณ
บรรยากาศ	18	2.01	บรรยากาศ
กลางคืน	15	1.68	กลางคืน
ประสาทสัมผัส	15	1.68	ประสาทสัมผัส
เรื่องราว	15	1.68	เรื่องราวต่างๆ เรื่องราว
ตะลึง	12	1.32	ตะลึง น่าตะลึง
น่าประทับใจ	12	1.32	น่าประทับใจ
กิจกรรม	9	0.99	กิจกรรม
วิบวับ	9	0.99	วิบวับ
แสง	9	0.99	แสง แสงสว่าง
การแสดง	9	0.99	การแสดง การแสดงต่างๆ
ดั้งเดิม	9	0.99	ดั้งเดิม แบบดั้งเดิม
มีเอกลักษณ์	9	0.99	มีเอกลักษณ์
ชม	9	0.99	ชม
สดใสมีชีวิตชีวา	9	0.99	สดใสมีชีวิตชีวา
น่าอัศจรรย์	6	0.66	น่าอัศจรรย์
ศิลปะ	6	0.66	ศิลปะ
ดีกว่า	6	0.66	ดีกว่า

ใหญ่โต	6	0.66	ใหญ่โต
อาคาร	6	0.66	อาคาร อาคารต่างๆ
สี	6	0.66	สี
ความคิด สร้างสรรค์	6	0.66	ความคิดสร้างสรรค์
สะสม	6	0.66	สะสม
สภาพแวดล้อม	6	0.66	สภาพแวดล้อม
ภาพยนตร์	6	0.66	ภาพยนตร์
อันฟู	6	0.66	อันฟู
บูรณาการ	6	0.66	บูรณาการ
เชิงโต้ตอบ	6	0.66	เชิงโต้ตอบ
น่าสนใจ	6	0.66	น่าสนใจ
ภูมิทัศน์	6	0.66	ภูมิทัศน์
ท้องถิ่น	6	0.66	ท้องถิ่น
ดนตรี	6	0.66	ดนตรี
ตำนาน	6	0.66	ตำนาน
สถานที่	6	0.66	สถานที่ สถานที่ต่างๆ

คำอื่นๆ ที่พบบ่อยครั้ง ได้แก่ “เทคโนโลยี (technology)” “บรรยากาศ (atmosphere)” และ “ความรู้สึก (feel)” ซึ่งบ่งชี้ว่าเทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศโดยรวมและประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส นอกจากนี้ การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการออกแบบอาคารสื่อสามารถสร้างพื้นที่สร้างสรรค์และมีพลวัตที่สามารถดึงดูดผู้เยี่ยมชมและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมได้ ผลการศึกษานี้จึงมีความหมายต่อการออกแบบและการดำเนินโครงการอาคารสื่อ โดยในการสร้างสื่ออาคารที่ประสบความสำเร็จ สถาปนิกและนักออกแบบควรคำนึงถึงความสวยงามและความน่าดึงดูด ประสบการณ์ที่ดื่มด่ำ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่ นอกจากนี้ การบูรณาการเทคโนโลยียังช่วยเพิ่มบรรยากาศโดยรวมและประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสของพื้นที่ ทำให้สภาพแวดล้อมน่าดึงดูดและมีลักษณะเชิงโต้ตอบที่ดียิ่งขึ้น

ประการที่สอง “เทคโนโลยี (technology)” และ “บรรยากาศ (atmosphere)” เป็นอีกองค์ประกอบ ที่สำคัญ ๆ ซึ่งบ่งชี้ว่าเทคโนโลยีขั้นสูงและการสร้างบรรยากาศหรืออารมณ์ที่เฉพาะเจาะจงก็เป็นปัจจัยสำคัญในสถาปัตยกรรมสื่อเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีการกล่าวถึงการใช้แสงและสีเพื่อสร้างบรรยากาศที่โดดเด่นและสดใสอีกด้วย

จากการวิเคราะห์ความถี่ของคำพบว่า “เทคโนโลยี” เป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมสื่อ ซึ่งไม่ใช่สิ่งที่น่าแปลกใจเนื่องจากอาคารสื่อมักจะมีเทคโนโลยีขั้นสูง เช่น จอภาพดิจิทัล สิ่งติดตั้งเชิงโต้ตอบ และระบบไฟแอลอีดี เพื่อสร้างประสบการณ์ภาพที่น่าดึงดูดและมีชีวิตชีวา อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสังเกตว่าการใช้เทคโนโลยีไม่ใช่จุดประสงค์เดียวของสถาปัตยกรรมสื่อ แต่ควรใช้เทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงและเสริมสร้างสภาพแวดล้อมในเมืองและปรับปรุงคุณภาพชีวิตของชาวเมือง อีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญอีกที่พบในการวิเคราะห์ความถี่ของคำคือ “บรรยากาศ” ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการสร้างบรรยากาศหรืออารมณ์ผ่านอาคารสื่อก็เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบเช่นกัน ซึ่งอาจรวมถึงการใช้แสงและสีเพื่อสร้างบรรยากาศพิเศษ หรือใช้ภาพเสียงเพื่อเพิ่มประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสโดยรวม ซึ่งการสร้างบรรยากาศที่ชวนดื่มด่ำไม่เหมือนใคร ทำให้อาคารสื่อสามารถเปลี่ยนพื้นที่ในเมืองและมอบประสบการณ์ที่สนุกสนานและน่าจดจำยิ่งขึ้นให้กับชาวเมืองและผู้เยี่ยมชม

ที่น่าสนใจคือ การอ้างอิงถึง “วิวทิวทัศน์ยามค่ำคืน (night view)” เน้นให้เห็นถึงความสำคัญของรูปลักษณ์ของอาคารสื่อในช่วงกลางคืน และวิธีที่ช่วยเสริมภูมิทัศน์ของเมืองในยามค่ำคืน นอกจากนี้ ยังมีการกล่าวถึง “ความน่าตกตะลึง” และ “ความตื่นตาตื่นใจ” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมสื่อมีผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อผู้คนและสร้างความประทับใจไม่รู้ลืมได้อย่างไร

ในการวิเคราะห์ด้วยซอฟต์แวร์ NVivo พบว่า คำว่า “กลางคืน” เป็นคำที่พบได้บ่อยครั้ง ซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญของการพิจารณาผลกระทบของสถาปัตยกรรมสื่อที่มีต่อภาพทิวทัศน์ของเมืองในยามค่ำคืน ซึ่งผลที่ได้นี้แสดงให้เห็นว่านักออกแบบและสถาปนิกจำเป็นต้องพิจารณาการจัดแสงและภาพในอาคารสื่อต่าง ๆ เพื่อปรับปรุงลักษณะยามค่ำคืนของเมือง ยิ่งไปกว่านั้น การกล่าวถึง “ความน่าตกตะลึง” และ “ความตื่นตาตื่นใจ” แสดงให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมสื่อมีศักยภาพในการกระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ จึงเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบเมือง ซึ่งผลที่ได้นี้แสดงให้เห็นว่านักออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาถึงผลกระทบทางอารมณ์ของสถาปัตยกรรมสื่อที่มีต่อบุคคลและชุมชน อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสังเกตว่า การใช้คำว่า ความน่าตกตะลึงและความตื่นตาตื่นใจไม่ควรส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบสำคัญอื่น ๆ เช่น การสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและบริบททางประวัติศาสตร์ของพื้นที่

แต่นักออกแบบควรพยายามสร้างสมดุลระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ เพื่อสร้างสถาปัตยกรรมสื่อที่น่าดึงดูดและสามารถสร้างผลกระทบทางอารมณ์ และสามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์

นอกจากนี้ ยังมีการกล่าวถึงองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น “ดั้งเดิม” “มีเอกลักษณ์” “ศิลปะ” “สถานที่” และ “ดนตรี” ซึ่งเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการสะท้อนมรดกทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์เฉพาะของภูมิภาคในการออกแบบอาคารสื่อ

องค์ประกอบเพิ่มเติมเหล่านี้ เช่น “ดั้งเดิม” “มีเอกลักษณ์” “ศิลปะ” “สถานที่” และ “ดนตรี” ชี้ให้เห็นว่าสถาปัตยกรรมสื่อสามารถใช้เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงและรักษาเอกลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมของภูมิภาคได้ ดังนั้น การผสมผสานองค์ประกอบเหล่านี้เข้ากับการออกแบบอาคารสื่อจึงสามารถใช้เป็นวิธีในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและการมีส่วนร่วมของชุมชน

นอกจากนี้ การให้ความสำคัญกับ “ความสามารถในการโต้ตอบ” และ “ความคิดสร้างสรรค์” ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้างโครงการสถาปัตยกรรมสื่อแบบมีส่วนร่วมและเป็นนวัตกรรมใหม่ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมและเพิ่มประสบการณ์โดยรวมให้กับผู้ชม และแนวโน้มในการพัฒนาไปสู่การโต้ตอบและความคิดสร้างสรรค์นี้ยังสามารถส่งเสริมความรู้สึกของการเป็นชุมชนและการมีส่วนร่วม เนื่องจากผู้คนสามารถโต้ตอบและมีส่วนร่วมกับสื่อที่ติดตั้งบนสถาปัตยกรรมในรูปแบบใหม่ที่น่าตื่นตาตื่นใจยิ่งขึ้น

ประการสุดท้าย มีการกล่าวถึงคำว่า “เชิงโต้ตอบ” และ “สร้างสรรค์” ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีแนวโน้มว่าจะมีการบูรณาการองค์ประกอบเชิงโต้ตอบและความคิดสร้างสรรค์เข้ากับโครงการสถาปัตยกรรมสื่อกันมากขึ้น ซึ่งโดยรวมแล้ว การวิเคราะห์ความถี่ของคำจะให้ข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณค่าเกี่ยวกับองค์ประกอบสำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อ และเหตุผลที่ทำให้องค์ประกอบเหล่านี้มีส่วนในการสร้างความน่าดึงดูดทางสุนทรียภาพโดยรวมและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของภูมิภาคในท้องถิ่น

ในบริบทของสถาปัตยกรรมสื่อ การศึกษานี้ช่วยให้เราเข้าใจว่าถึงองค์ประกอบและคุณลักษณะที่สำคัญที่สุดของสถาปัตยกรรมสื่อ ซึ่งการระบุองค์ประกอบเหล่านี้ จะทำให้นักออกแบบและสถาปนิกมีความเข้าใจที่ดีขึ้นเกี่ยวกับคุณลักษณะที่ควรให้ความสำคัญ และกลยุทธ์การออกแบบที่ควรใช้ในโครงการ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการและตอบสนองความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย

โดยรวมแล้ว การวิเคราะห์ความถี่คำของการศึกษานี้แสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อสถาปัตยกรรมสื่อและความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างองค์ประกอบดังกล่าว

ผลการศึกษาที่ได้ทำให้สถาปนิก นักออกแบบ และนักวางผังเมืองได้รับข้อมูลเชิงลึกที่มีค่าเพื่อใช้ในการออกแบบและการดำเนินโครงการสถาปัตยกรรมสื่อที่สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่ เพิ่มความสวยงามน่าดึงดูดใจของภูมิทัศน์เมือง และเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของบทบาทของเทคโนโลยีที่มีต่อสถาปัตยกรรมสื่อ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพิสูจน์ให้เห็นว่าส่วนประกอบที่สำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อก็คือวัฒนธรรม สุนทรียศาสตร์ เทคโนโลยี และความดีมีค่า

การวิเคราะห์การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เปลือกอาคารที่ใช้เป็นสื่อในยามค่ำคืนในพื้นที่เขตเมืองซึ่งเป็นส่วนสำคัญของภูมิทัศน์การท่องเที่ยวในเมือง ได้รับความสนใจมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งการออกแบบเปลือกอาคารดังกล่าวจำเป็นต้องพิจารณาถึงความสมดุลระหว่างสุนทรียศาสตร์กับบทบาทของความต้องการใช้งานและวัฒนธรรม และเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับหลักการออกแบบที่สำคัญและปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของโครงการเหล่านี้ เราจึงได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสาขานี้ โดยหลังจากการวิเคราะห์ความถี่ของคำข้างต้น เราได้สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านพร้อมกัน และใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อสำรวจองค์ประกอบหลัก โดยใช้อัตราส่วนความตรงเชิงเนื้อหา (CVR) เป็นดัชนีเชิงปริมาณในการประเมินความตรงเชิงเนื้อหา โดยหลังจากผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินความสัมพันธ์ระหว่างรายการมาตราส่วนกับเนื้อหาที่ประเมินแล้ว จึงทำการนับจำนวนผู้เชี่ยวชาญที่คิดว่ารายการนั้นสามารถเป็นตัวแทนของเนื้อหาที่วัดได้ (เช่น จำนวนผู้มีคะแนนสูง) แล้วคำนวณอัตราส่วนความตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้สูตรต่อไปนี้

$$CVR_i = (n_i - N/2) / (N/2)$$

CVR คือ อัตราส่วนความตรงเชิงเนื้อหาของรายการ i ในการวัด, n_i คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่คิดว่ารายการนั้นมีความเกี่ยวข้อง และ N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดที่เข้าร่วมในการประเมิน

หลังจากการวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ พบข้อมูลที่สำคัญดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์เนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

หลักการของสื่อดิจิทัลในศิลป สถาปัตยกรรม		ผู้เชี่ยวชาญ A	ผู้เชี่ยวชาญ B	ผู้เชี่ยวชาญ C	CVR
การออกแบบ เนื้อหา (วัฒนธรรม)	วัฒนธรรมท้องถิ่น	✓	✓	✓	1
	สัญลักษณ์ของเมือง	✓	✓		0.33
	รูปแบบ (แบรนด์)	✓	✓	✓	1
	องค์ประกอบทาง ประวัติศาสตร์	✓	✓	✓	1
ศิลปะ	ความสวยงามของ สภาพแวดล้อม	✓	✓		0.33
	ความงามทางสายตา	✓	✓	✓	1
	ความสวยงามที่สมดุล	✓	✓	✓	1
ความสมดุล	ความกลมกลืนของ สิ่งแวดล้อม	✓	✓	✓	1
	ฟังก์ชันการใช้งานที่น่า พอใจ	✓		✓	0.33
	มุ่งเน้นการสร้างรายได้	✓			-0.33
เทคโนโลยี	ความสามารถในการ โต้ตอบ	✓		✓	0.33
	เอฟเฟกต์แสงที่ดี			✓	-0.33
	มีความหลากหลาย น่า ตื่นตะลึง	✓	✓	✓	1
ความดื่มด่ำ	ความน่าดึงดูด		✓	✓	0.33
	ความรู้สึกถึงความ บันเทิง	✓			0.33
	บรรยากาศ	✓	✓	✓	1

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่า หลักการออกแบบที่สำคัญที่ควรใช้ในการออกแบบเปลือกอาคารสื่อ ซึ่งประกอบด้วย วัฒนธรรมท้องถิ่น ความสมดุล ศิลปะ การออกแบบเนื้อหา ดิจิทัล การเล่าเรื่อง ภาพลักษณ์ของแบรนด์ การเข้าถึง และการจดจำ หลักการเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้โครงการอาคารสื่อมีความสวยงาม ใช้งานได้จริง และมีความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม โดยหลักการออกแบบที่สำคัญที่สุด ได้แก่ ความสมดุล ศิลปะ และการออกแบบเนื้อหาดิจิทัล สำหรับความสมดุล จะต้องให้ความสำคัญกับความสมดุลกับสภาพแวดล้อม โดยรอบแสงที่ใช้งาน และสถาปัตยกรรม สำหรับหลักการทางศิลปะ จะต้องมุ่งเน้นไปที่การสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและให้ข้อมูลผ่านการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างระมัดระวัง (Chen Zhaoqian, 2019) ส่วนในกรณีของหลักการออกแบบเนื้อหาดิจิทัล จะต้องเน้นไปที่การสร้างวัฒนธรรมเมือง ภาพลักษณ์หรือรูปแบบของแบรนด์ที่ต้องการสื่อสาร และสื่อกลางที่เหมาะสม

หนึ่งในหลักการออกแบบที่สำคัญคือความสมดุล ซึ่งประกอบด้วยการสร้างสมดุลระหว่างเปลือกอาคารสื่อ กับสภาพแวดล้อม ตลอดจนแสงและสถาปัตยกรรม ทั้งนี้เพื่อให้เปลือกอาคารสื่อมีความชัดเจนและไม่ขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมโดยรอบ ขณะเดียวกันก็เป็นไปตามข้อกำหนดด้านการใช้งานและความสวยงาม อีกหนึ่งหลักการออกแบบที่สำคัญคือศิลปะ ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหาข้อมูลและองค์ประกอบระหว่างส่วนประกอบต่าง ๆ ในขณะทำการออกแบบเนื้อหาดิจิทัลจะเน้นที่การเล่าเรื่องและความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและรูปแบบของเมือง นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการผสมผสานองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เข้ากับการออกแบบเปลือกอาคารสื่อ เพื่อให้เปลือกอาคารสื่อสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์และพื้นที่ของเมือง

นอกจากความสมดุลและความเป็นศิลปะแล้ว สเกลก็เป็นปัจจัยที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความสำคัญอย่างมาก ซึ่งสามารถจัดได้ว่าเป็นการพัฒนาทางเทคโนโลยี ปัจจัยสำคัญอื่น ๆ ที่มีความสำคัญในการออกแบบเปลือกอาคารสื่อ ได้แก่ เทคโนโลยีและความคุ้มค่า ซึ่งการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น 5G และปัญญาประดิษฐ์จะสามารถปรับปรุงความสามารถในการโต้ตอบและฟังก์ชันการทำงานของเปลือกอาคารสื่อได้ ในทางกลับกัน ความคุ้มค่า หมายถึง ความสามารถของเปลือกอาคารสื่อในการดึงดูดและทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วม สร้างความรู้สึกของการดื่มด่ำในเนื้อหา และสภาพแวดล้อม นอกจากนี้ ความบันเทิงในความดื่มด่ำก็เป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบเปลือกอาคารสื่อเช่นกัน เนื่องจากสามารถดึงดูดและทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วม และนำไปสู่ความสิ้นไหลมากยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป อาคารสื่อได้กลายเป็นส่วนสำคัญของสถาปัตยกรรมในเมือง ซึ่งเป็นโอกาสใหม่ ๆ สำหรับ การสื่อสาร ความบันเทิง และการแสดงออกทางวัฒนธรรม (Giovanardi et al., 2014) และเพื่อให้อาคารสื่อประสบความสำเร็จ นักออกแบบจึงต้องสร้างสมดุลระหว่างความต้องการด้านสุนทรียศาสตร์ วัฒนธรรม และประโยชน์ใช้สอย บูรณาการองค์ประกอบทาง

วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์เข้าด้วยกัน และทำงานร่วมกับสาขาวิชาอื่น ๆ เพื่อบูรณาการเปลือกอาคารสื่อเข้ากับกลยุทธ์การออกแบบเมือง ซึ่งการทำเช่นนี้ทำให้เปลือกอาคารสื่อ มีบทบาทอย่างมากในการกำหนดสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมของเมือง พร้อมทั้งให้บริการที่จำเป็นแก่สาธารณะ

สรุปผล

จากการเปรียบเทียบ สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวและผู้เชี่ยวชาญมองว่าสถาปัตยกรรมสื่อมีคุณลักษณะพื้นฐานที่สำคัญที่คล้ายคลึงกัน และจากการจัดอันดับระดับความสำคัญโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า องค์ประกอบทางวัฒนธรรม องค์ประกอบด้านความงาม และองค์ประกอบทางเทคนิคเป็น 3 คุณลักษณะที่สำคัญที่สุด และยังพบว่าความต็มต้ามี่มีความสำคัญเมื่อพิจารณาบนพื้นฐานของทฤษฎีความถี่คลื่น

กรณีศึกษา:

จอภาพสามมิติ จัตุรัสกลางถนนคนเดินอู่ฮั่นเจียงฮั่น

จัตุรัสกลางของถนนคนเดินอู่ฮั่นเจียงฮั่น ใช้จอภาพสามมิติขนาดใหญ่เพื่อแสดงเนื้อหาแบบไดนามิกที่น่าสนใจและมีความหลากหลาย เปลือกอาคารสื่อนี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อสร้างบรรยากาศที่สดใสและน่าตื่นตาตื่นใจสำหรับผู้เยี่ยมชม เนื่องจากเนื้อหาบนจอภาพสามมิติได้รับการออกแบบให้สะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยแสดงภาพของสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ คนดัง และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งความสวยงามของจอภาพสามมิติที่มีสีสันและเคลื่อนไหวได้นี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาให้กับผู้เยี่ยมชมได้เป็นอย่างดี

ถนนอู่ฮั่นออปติคัลวอลล์ – การฉายภาพทางสถาปัตยกรรมโบสถ์โดโมของอิตาลี (แผนที่สามมิติ)

โบสถ์อิตาลีริมถนนในอู่ฮั่นออปติคัลวอลล์ เป็นตัวอย่างของศิลปะการฉายภาพทางสถาปัตยกรรม ซึ่งใช้เทคโนโลยีการทำแผนที่สามมิติในการแสดงภาพที่น่าทึ่ง เปลือกอาคารสื่อนี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อสะท้อน ถึงความงามและความสง่างามของสถาปัตยกรรมอิตาลี พร้อมทั้งผสมผสานองค์ประกอบของวัฒนธรรมท้องถิ่น เนื้อหาบนเปลือกอาคารประกอบด้วยชุดรูปภาพ ได้แก่ ทิวทัศน์ สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ และสัญลักษณ์ ทางวัฒนธรรม ความสวยงามของศิลปะการฉายภาพของโดโมมีความกลมกลืนและสมดุล สะท้อนถึงความงามและความสง่างามของสถาปัตยกรรมอิตาลี ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีเอกลักษณ์

หอกระเรียนเหลืองอุ้ง

หอกระเรียนเหลืองอุ้ง ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ได้ถูกเปลี่ยนให้เป็นเปลือกอาคารสื่อ ที่ชวนดื่มด่ำ โดยใช้ศิลปะภาพจำลองดิจิทัลเสมือนจริงแบบความเป็นจริงขยาย (XR Virtual) ซึ่งใช้เทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมจริงและน่าดึงดูดสำหรับผู้เข้าชม เนื้อหาบนเปลือกอาคารประกอบด้วยภาพจำลองหอคอยเสมือนจริง รวมถึงองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอื่น ๆ เช่น ภูมิประเทศ บุคคลสำคัญทางประวัติศาสตร์ และประเพณีท้องถิ่น ความสวยงามของอาคารสื่อของหอกระเรียนเหลืองทำให้เกิดสภาพแวดล้อม ที่เป็นการผสมผสานระหว่างอาคารประวัติศาสตร์และเนื้อหาดิจิทัลอย่างลื่นไหลต่อเนื่อง

การแสดงผลสี 25 กิโลเมตรตามแนวชายฝั่งแม่น้ำอุ้ง-แยงซี

การแสดงผลสี 25 กิโลเมตรตามแนวชายฝั่งแม่น้ำอุ้ง-แยงซี เป็นตัวอย่างของเปลือกอาคารสื่อขนาดใหญ่ที่ใช้เทคโนโลยีแสดงผลเพื่อแสดงภาพที่น่าทึ่ง เปลือกอาคารสื่อนี้ได้รับออกแบบมาเพื่อแสดงความงามของพื้นที่ท้องถิ่น โดยเน้นสถานที่สำคัญทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่ตั้งอยู่ริมแม่น้ำ เนื้อหาบนเปลือกอาคารประกอบด้วยภาพทิวทัศน์ สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งความสวยงามของการแสดงผลสีที่มีสีสันและเคลื่อนไหวได้นี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวาและดื่มด่ำให้กับผู้เยี่ยมชมได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 4 กรณศึกษา

กรณีศึกษา	วัฒนธรรม	ความงาม	เทคโนโลยี
จอภาพสามมิติ จัตุรัสกลางถนนคนเดินอุ้งเจียงอัน	การใช้เทคโนโลยีจอภาพสามมิติ เป็นตัวอย่างของความทันสมัย และกระแสโลกาภิวัตน์ของวัฒนธรรมจีน	สีสันสวยงาม สิ่งแวดล้อมสวยงาม	เทคโนโลยีจอภาพสามมิติเพื่อสร้างเอฟเฟ็กต์ภาพ
ถนนอุ้งอันออปติกส์วัลเลย์ – การฉายภาพทางสถาปัตยกรรมโบสถ์โดมของอิตาลี (แผนที่สามมิติ)	การใช้แผนที่สามมิติเพื่อแสดงภาพของโบสถ์อิตาลีสะท้อนให้เห็นว่าจีนมีความสนใจที่เพิ่มขึ้นในสถาปัตยกรรมและวัฒนธรรมตะวันตก	ความงามทางวัฒนธรรม ความงามที่กลมกลืนและสมดุล	เทคโนโลยีแผนที่สามมิติ

หออกระเรียนเหลืองอุ๋น - ภาพจำลองดิจิทัลเสมือนจริงแบบความเป็นจริงขยาย	การใช้เทคโนโลยีการจำลองเสมือนจริงช่วยเพิ่มประสบการณ์ในการเยี่ยมชมสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และช่วยให้ผู้เยี่ยมชมได้เรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจีนในรูปแบบใหม่และน่าสนใจ	ความงามทางวัฒนธรรม ความงามที่กลมกลืนและสมดุล ความงามของสิ่งแวดล้อม	เทคโนโลยีการจำลองเสมือนจริงของแบบความเป็นจริงขยาย
การแสดงแสงสี 25 กิโลเมตรตามแนวชายฝั่งแม่น้ำอุ๋น-แยงซี	การใช้แสงสีเพื่อเน้นความงามของแม่น้ำแยงซี สะท้อนถึงความสำคัญของความงามตามธรรมชาติและการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในวัฒนธรรมจีน	สีอันสวยงาม สิ่งแวดล้อมสวยงาม	เทคโนโลยีการส่องสว่างขั้นสูง

จากกรณีศึกษาเหล่านี้ เราสามารถสังเกตเห็นแนวโน้มและคุณลักษณะที่สำคัญของสถาปัตยกรรมสื่อจีนหลายประการ

ประการแรก สถาปัตยกรรมสื่อให้ความสำคัญอย่างมาก กับองค์ประกอบทางวัฒนธรรม สิ่งติดตั้งจำนวนมาก มีการผสมผสานเอกลักษณ์สำคัญของวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น โบสถ์โดมของอิตาลีสบนถนนอุ๋นออปติกส์วัลเลย์ และหออกระเรียนเหลืองในอุ๋นอัน (Chen et al. 2017) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ในสังคมจีนและความปรารถนาที่จะอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมดั้งเดิมผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Deng 2019)

ประการที่สอง มีการให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์เชิงโต้ตอบอันน่าดื่มด่ำผ่านการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจอภาพสามมิติในจัตุรัสกลางถนนคนเดินอุ๋นอันเจียงอัน และศิลปะการฉาย

ภาพทางสถาปัตยกรรมของโบสถ์โดโม ได้สร้างประสบการณ์แบบไดนามิกที่ดึงดูดและกระตุ้นผู้เยี่ยมชม โดยการผสมผสานสถาปัตยกรรมสื่อเข้ากับสภาพแวดล้อมในเมือง (Wiethoff et al. 2021)

ประการที่สาม ตำแหน่งที่ตั้งของสถาปัตยกรรมสื่อมีความสำคัญอย่างยิ่ง สิ่งติดตั้งจำนวนมาก เช่น หอกระเรียนเหลืองในเมืองอู๋อัน ตั้งอยู่ในสถานที่สำคัญที่มีชื่อเสียงซึ่งมีความสำคัญต่อวัฒนธรรม (Schielke & Ma 2021) ท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนาที่จะใช้สถาปัตยกรรม ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อยกระดับเอกลักษณ์ของสถานที่และสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนกับสภาพแวดล้อมที่แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

ประการสุดท้าย เนื้อหาที่ใช้มีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยสิ่งติดตั้งจำนวนมาก เช่น การแสดงแสงสีในอู๋อัน มีวัตถุประสงค์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดข้อความ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนาที่จะใช้สถาปัตยกรรมสื่อ เพื่อการศึกษาและความบันเทิงมากกว่าเพื่อวัตถุประสงค์ทางการค้า (Li & Zhou 2016) โดยเปลือกอาคารสื่อในจีนมักมีขนาดใหญ่และมีความหมายที่ลึกซึ้งมากขึ้น

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาสถาปัตยกรรมสื่อในจีนมีลักษณะเด่นอยู่ที่การให้ความสำคัญกับองค์ประกอบทางวัฒนธรรม การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ชวนดื่มด่ำ (Deng 2019) มุ่งเน้นการสร้างความรู้สึกผูกพัน กับสถานที่ (Schielke & Ma 2021) และความปรารถนาที่จะถ่ายทอดเนื้อหาที่มีความหมาย (Li & Zhou 2016) ซึ่งแนวโน้มและคุณสมบัติเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงบริบททางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของจีน และยังให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการยกระดับประสบการณ์อย่างมีความหมาย

ผลการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการออกแบบสถาปัตยกรรมสื่อเพื่อแสดงข้อมูลและสร้างเอกลักษณ์ให้กับพื้นที่ (Deng 2019) อาคารสื่อสามารถใช้เพื่ออนุรักษ์และส่งเสริมคุณค่า ทางวัฒนธรรมและประเพณีในพื้นที่ที่มรดกทางวัฒนธรรมที่ถูกคุกคาม เนื่องจากการแสดงศิลปะท้องถิ่นผ่านอาคารสื่อสามารถดึงดูดคนในท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว กระตุ้นความสนใจและอนุรักษ์มรดก (Wiethoff et al. 2021) นอกจากนี้ ผลการศึกษาที่ได้ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการพิจารณาปัจจัยทางวัฒนธรรมในการออกแบบ โดยการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบทางวัฒนธรรมได้รับการพิจารณาอย่างเหมาะสม (Wiethoff et al. 2021) ซึ่งการปกป้องและส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมระดับภูมิภาคในบริบทระดับโลก (Chen et al. 2017)

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้ได้สำรวจองค์ประกอบที่สำคัญต่อการรับรู้สถาปัตยกรรมสื่อผ่านการสัมภาษณ์และการวิเคราะห์กรณีศึกษาในอุ่ออื่น ซึ่งบทบาทของวัฒนธรรมมีความสำคัญมากที่สุดจากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านวัฒนธรรม เช่น ประวัติศาสตร์และเรื่องราวทางวัฒนธรรมท้องถิ่นมีความสำคัญอย่างมากต่อการออกแบบและการนำเสนอสถาปัตยกรรมสื่อไปใช้ จากการวิจัยข้างต้นสรุปได้ว่า สถาปัตยกรรมสื่อมีศักยภาพในการปกป้องและสร้างสรรค์มรดกทางวัฒนธรรม ผ่านการผสมผสานองค์ประกอบของสื่อเข้ากับสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่จัดแสดงอยู่ที่เปลือกอาคาร ซึ่งจะช่วยสร้างวิธีใหม่ ๆ ในการชื่นชมและสัมผัสกับสถานที่เหล่านี้ได้ (Cao Weisi, 2022) ตัวอย่างเช่น การฉายภาพแผนที่บนหอคอยเรือเหล็ก แสดงให้เห็นถึงว่าสถาปัตยกรรมสื่อ มีศักยภาพในการเปลี่ยนสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมให้กลายเป็นพื้นที่เชิงโต้ตอบแบบไดนามิก นอกจากนี้ การศึกษานี้ยังให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัจจัยทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการออกแบบอาคารสื่อในภูมิภาคต่าง ๆ ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้ได้เน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการทำความเข้าใจเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่และรวมเข้ากับ การออกแบบอาคารสื่อ และโดยรวมแล้ว การศึกษานี้มีส่วนช่วยเสริมข้อมูลในวรรณกรรมเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมสื่อ และวัฒนธรรม และเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในสาขานี้

ข้อจำกัดของการศึกษา

หนึ่งในข้อจำกัดของการศึกษานี้คือเราได้ทำการศึกษากกรณีศึกษาเพียงไม่กี่กรณีเท่านั้น ดังนั้น ผลการศึกษา ที่ได้จึงไม่สามารถนำไปใช้กับทุกภูมิภาคได้ นอกจากนี้ การศึกษานี้อาศัยข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพกับประชากรเพียงส่วนหนึ่ง ซึ่งอาจไม่เข้าใจปัจจัยทางวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบอาคารสื่ออย่างถ่องแท้

ข้อจำกัดอีกประการหนึ่ง คือ ผู้เข้าร่วมการศึกษามีส่วนใหญ่มิมีภูมิหลังทางวิชาการและวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง กับประเด็นที่ศึกษา ซึ่งอาจไม่ได้แสดงถึงมุมมองและประสบการณ์ของประชากรในท้องถิ่นได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ การศึกษานี้ไม่ได้ตรวจสอบผลกระทบของสถาปัตยกรรมสื่อที่มีต่อเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของพื้นที่และผู้อยู่อาศัย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ควรสำรวจในการศึกษาในอนาคต ข้อจำกัดอีกประการหนึ่ง คือ การศึกษานี้ไม่ได้พิจารณาปัจจัย ทางเศรษฐกิจและปัจจัยทางการเมืองที่อาจมีอิทธิพลต่อการออกแบบอาคารสื่อ เนื่องจากปัจจัยทางเศรษฐกิจ เช่น ข้อจำกัดด้านงบประมาณ อาจส่งผลกระทบต่อกระบวนการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในโครงการสร้างสื่อนอกจากนี้ ปัจจัยทางการเมือง เช่น กฎระเบียบและนโยบายของรัฐบาลอาจมีอิทธิพลต่อการออกแบบและการดำเนินโครงการสถาปัตยกรรมสื่อ โดยรวมแล้ว แม้ว่าการศึกษานี้จะให้ข้อมูลเชิงลึก

อันมีค่าเกี่ยวกับบทบาทของวัฒนธรรม ในสถาปัตยกรรมสื่อ แต่ก็จำเป็นต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมเพื่อสำรวจข้อจำกัดเหล่านี้และพัฒนาความเข้าใจในหัวข้อนี้ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ความคิดเห็น

แม้จะมีข้อจำกัด แต่การศึกษานี้ก็ให้ข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณค่าเกี่ยวกับบทบาทของวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรมสื่อ และจำเป็นต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมผ่านการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นและสำรวจกรณีศึกษาเพิ่มเติมจากภูมิภาคต่าง ๆ ซึ่งโดยรวมแล้ว ผลการศึกษานี้มีนัยสำคัญต่อการออกแบบและการดำเนินโครงการอาคารสื่อ และบทบาทของวัฒนธรรมในการสร้างสภาพแวดล้อม

เอกสารอ้างอิง

Anderson, S., Wouters, N., & Jefferies, R. (2021). Decolonising the urban screen: An argument and approach for first peoples-led content programs in massive media. In ACM International Conference Proceeding Series (pp. 66-78). Association for Computing Machinery.

<https://doi.org/10.1145/3469410.3469417>

Ayazlar, R. A., & Yuksel, A. (2018). Flow experience in paragliding: Effects on experience and life satisfaction. *Tourism Analysis*, 23(4), 461-473.

Bless, C., Higson-Smith, C., & Kagee, A. (2006). *Fundamentals of social research methods: An African perspective*. Juta and Company Ltd.

Caldwell, G. A., & Foth, M. (2014). DIY media architecture: Open and participatory approaches to community engagement. In *Proceedings of the 2nd Media Architecture Biennale Conference On World Cities - MAB '14* (pp. 1-10). Association for Computing Machinery.

<https://doi.org/10.1145/2682884.2682893>

Cao Weisi. (2022). Design innovation of interactive service of light and shadow under the goal of "double carbon" -- A case study of Wuhan landmark Yellow Crane Tower. *Light Source and Lighting*, (7), 69-70.

- Chen Zhaoqian. (2019). Research on the innovative application of 3D wall projection technology in the architectural aesthetic value of Qingmingqiao Historic Block in Wuxi. *Popular Literature and Art*, (6), 79-80.
- Chen Zhuo. (2017). Application of new media architectural collage in the protection of rural residence culture: A case study of sensory map design in Shishanxia Village, Nanjing. *Architecture and Culture*, (8), 45-47.
- Deng Simin. (2019). Research on the practice of digital media art in architectural landscape design. *Architecture and Culture*, (12), 67-68.
- Giovanardi, M., Lucarelli, A., & Decosta, P. L. E. (2014). Co-performing tourism places: The "Pink Night" festival. *Annals of Tourism Research*, 44, 102-115.
- Han, H., Meng, B., Chua, B. L., Ryu, H. B., & Kim, W. (2019). International volunteer tourism and youth travelers: An emerging tourism trend. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 36(5), 549-567.
- Jolin mist of song & hu tao. (2019). Social network based on the theory of the SOR interaction effects on tourist behavior. *Enterprise Economic*, (5), 72-79.
- Kruger, D., & Stones, C. R. (1981). An introduction to phenomenological psychology. Duquesne University Press.
- Lin Na, & Zhang Xiangwei. (2022). Five phenomena of the transformation of contemporary architectural innovation paradigm. *Architectural Creations*, (2), 28-35.
- Liu Yan, Pu Bo, & Guan Zhenzhong. (2016). The impact of online travel experience on rebooking from the perspective of immersion theory. *Tourism Tribune*, 31(11), 85-95.
- Melo, M., Coelho, H., Goncalves, G., Losada, N., Jorge, F., Teixeira, M. S., & Bessa, M. (2022). Immersive multisensory virtual reality technologies for virtual tourism: A study of the user's sense of presence, satisfaction, emotions, and attitudes. *Multimedia Systems*, 28(3), 1027-1037.

- Schielke, T., & Ma, L. (2021). Media scapes in China: The empire of figures transforms into connected media facades. In ACM International Conference Proceeding Series (pp. 221-226). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3469410.3469436>
- Walker, D., & Myrick, F. (2006). Grounded theory: An exploration of process and procedure. *Qualitative Health Research*, 16(4), 547-559.
- Wiethoff, A., Hoggenmueller, M., Rossmly, B., Hirsch, L., Hespanhol, L., & Tomitsch, M. (2021). A media architecture approach for designing the next generation of urban interfaces. *Interaction Design and Architecture(s)*, 48, 9-32.
- Wu Lian, Tan Jihui, & Wang Zhenyu. (2023). Research on the application of digital media art in Suzhou public space. *Journal of Suzhou Polytechnic of Arts and Crafts*, (1), 92-96.
- Xiong Ju. (2017). New media art, architecture and culture: Inspiration from the centennial cultural activity of Fritz Schumacher architecture on HAW campus. *Journal of Hubei Institute of Fine Arts*, (2), 116-119.
- Yu-Jie Sun. (2021). Digital media art immersive scenario design research [Doctoral dissertation, China Academy of Art]. China National Knowledge Infrastructure. <https://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbname=CDFDLAST2021&filename=1021620540.nh>
- Zhao Huasen & Chen Yan. (2019). Public art design in smart cities. China Academy of Art Press.