

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยเรื่องนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร มีความมุ่งหวังให้ได้นิทรรศการดิจิทัลบนเว็บไซต์จะตอบสนองความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรมกรุงเทพมหานครและศึกษาแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร

2. ศึกษารูปแบบการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร

3. ศึกษาความพึงพอใจและข้อเสนอแนะต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานครจากการศึกษาตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวแล้ว จะนำเสนอรายงานตามลำดับดังนี้

1. สรุปผล

2. อภิปรายผล

3. ข้อเสนอแนะ

#### สรุปผล

1. ผลการศึกษาองค์ความรู้ศิลปกรรมกรุงเทพมหานครและศึกษาแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร

1.1 ผลการศึกษาองค์ความรู้ศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร ศิลปกรรมกรุงเทพมหานครถือเป็นศิลปกรรมเพื่อชีวิตและบ้านเมือง เพื่อการบำรุงขวัญประชาชน เพื่อรักษาขนบประเพณีของอาณาจักรเพื่อสืบทอดพระศาสนา มีการสร้างสรรค์พัฒนาต่อยอด ด้วยข้อจำกัดของเหตุการณ์บ้านเมืองช่างฝีมือ วัสดุอุปกรณ์ และทุนทรัพย์ อีกทั้งได้รับอิทธิพลจากช่างฝีมือจากหัวเมืองต่าง ๆ และความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานครทำให้ผลงานศิลปกรรมกรุงเทพมหานครมีความเรียบง่ายตรงไปตรงมา โดยมีรากฐานจากศิลปะสมัยกรุงศรีอยุธยา ปรับใช้กับกรุงเทพมหานครและส่งผลเชื่อมต่อให้แก่ศิลปะกรุงรัตนโกสินทร์ ศิลปกรรมกรุงเทพมหานครมีครบทุกแขนง ทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม มหรสพและการดนตรี และประยุกต์ศิลป์และงานประณีตศิลป์

1.2 ผลการศึกษาแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร ได้กำหนดแนวความคิดในการออกแบบไว้ว่า “ธนบุรี วิถีศิลป์” อันประกอบด้วย ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีราชสำนัก “ธนบุรี พอตินคร” ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีศาสนา “ศาสนาพาสวรรค์” และศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวิถีชาวบ้าน “สถานการณ์สร้างสมดุล”

## 2. ผลการศึกษารูปแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี

นิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี ถูกนำเสนอผ่านการออกแบบเว็บไซต์ ที่สามารถใช้งานและเข้าถึงง่ายมีรูปแบบดังนี้ มีการใช้ Interface แบบ Flat Design แบบ 2 มิติ และมีการใช้ภาพรูปแบบ 3 มิติ มาร่วมด้วยลักษณะ Style ของการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี ในรูปแบบของไทยร่วมสมัย ควรเป็นไปในระดับไทยปานกลาง การใช้สีจะใช้สีไทยแบบร่วมสมัย โดยการใช้สีโทนไทยที่ได้จากสมุดภาพไตรภูมิโบราณสมัยกรุงธนบุรี แล้วมีการเพิ่มความสดใสเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นประเภทของสื่อที่ใช้ในนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี จะมีเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ มีคำบรรยายไม่เกิน 1 หน้า เช่นการใช้ ข้อมูลภาพประกอบกับการบรรยายตัวอักษร การใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือวีดิทัศน์ ภาพวัตถุหมุน การใช้เสียงดนตรีและเสียงบรรยายประกอบ ทั้งที่เป็นวีดิทัศน์และภาพจำลองกราฟิก 3 มิติ ผ่านการจัดนิทรรศการ นำเสนอในรูปแบบของแผนที่ลายเส้นให้ผู้ชมได้ค้นหาในส่วนของภาพในหน้าหลัก ผู้วิจัยได้นำเอาภาพวาดลายเส้น ที่มีลักษณะคล้ายลายเส้นบนแผนที่โบราณของสายลับพม่า โดยการวาดให้มี Style ที่คล้ายกัน ภาพวาดสถานที่สำคัญ เช่น พระราชวัง แนวกำแพงเมือง วัดวาอารามต่าง ๆ ตลอดจนजनบ้านเรือนของผู้คน ภาพประกอบบนแผนที่เหล่านี้จะใช้เป็นหน้านิทรรศการหลักในการเข้าชมนิทรรศการ โดยที่ผู้ชมสามารถเข้าชมเนื้อหาในหัวข้อต่าง ๆ สัญลักษณ์ (Icon) ที่มีการแบ่งกลุ่มสื่อออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

สัญลักษณ์ (Icon) สีแดงแทนกลุ่มศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีราชสำนัก “ธนบุรี พอดีนคร”

สัญลักษณ์ (Icon) สีเหลืองแทนศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีศาสนา “ศาสนาพาสร้างสรรค์”

สัญลักษณ์ (Icon) สีเขียวแทนศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวิถีชาวบ้าน “สถานการณ์สร้างสมดุล”

มีการใช้เอฟเฟคให้ สัญลักษณ์ (Icon) มีการเคลื่อนไหว และมีข้อความบรรยาย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจง่าย เข้าถึงได้ง่าย มีความสะดวก มีความทันสมัยตอบรับกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสวยงาม นำเสนอบนตำแหน่งต่าง ๆ บนแผนที่ลายเส้นให้ผู้ชมได้ค้นหา อีกทั้งเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้เชื่อมต่อกับเพจ Facecook

## 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรีและข้อเสนอแนะ

3.1 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (ต้นแบบ) พบว่า

กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (ต้นแบบ) มีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.37 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในเรื่องมีความภูมิใจในประวัติศาสตร์ศิลปะของไทย

กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (ต้นแบบ) มีความพึงพอใจด้านคุณภาพของการออกแบบนิทรรศการอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.33 มีคะแนนเฉลี่ย

ความพึงพอใจสูงสุดในเรื่องนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (ต้นแบบ) มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (ต้นแบบ) ความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (ต้นแบบ) โดยรวมในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.35

3.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (แบบพัฒนา) ของผู้ร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) พบว่า

ผู้เข้าชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (แบบพัฒนา) ได้แก่ ผู้ร่วมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการและผู้สนใจ มีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.30 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจระดับดีมากในเรื่องความน่าสนใจของแนวคิด “ธนบุรี วิถีศิลป์” มีความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ศิลปะของไทย และเกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าของศิลปกรรมกรุงธนบุรี

ผู้เข้าชมนิทรรศการมีความพึงพอใจด้านคุณภาพการออกแบบนิทรรศการอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.35 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจระดับดีมากในเรื่องวิถีทัศน์ช่วยสร้างความเข้าใจต่อเนื้อหา และรูปแบบนิทรรศการที่ให้ค้นหาผ่านแผนที่มีความน่าสนใจ มีความทันสมัย

ผู้เข้าชมนิทรรศการมีความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี (แบบพัฒนา) โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.32

3.3 ผลการศึกษาข้อเสนอแนะต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรีของผู้เข้าร่วมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) สรุปได้ว่า นิทรรศการมีความสวยงามน่าสนใจ ควรพัฒนาเพิ่มให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น ควรมีการลดเนื้อหาของนิทรรศการให้สั้นลง ควรเพิ่มเนื้อหาที่เปรียบเทียบและเชื่อมโยงไปสู่ศิลปะสมัยอยุธยาและสมัยรัตนโกสินทร์ ควรศึกษารูปแบบศิลปะดั้งเดิมก่อนบูรณปฏิสังขรณ์

## อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่องนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี ซึ่งมีการนำเสนอผลงานนิทรรศการศิลปกรรมกรุงธนบุรีทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลและวิเคราะห์ข้อมูลในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้

### 1. ศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับศิลปกรรมกรุงธนบุรี

1.1 เนื่องด้วยกรุงธนบุรีเป็นราชธานีอยู่เพียงระยะเวลา 15 ปี และในช่วงนั้นอยู่ระหว่างการสร้างบ้านแปงเมือง แต่ก็ได้สร้างสรรค์ศิลปกรรมไว้เป็นมรดกของชาติจำนวนหนึ่ง ช่างศิลป์บางส่วนเป็นบุคคลร่วมสมัยกับกรุงศรีอยุธยา ซึ่งสอดคล้องกับ อเนก สีหามาตย์ (2561) ที่กล่าวว่า งานศิลปกรรมสมัยกรุงธนบุรีนั้น มักมีต้นรากที่สืบเนื่องมาจากสมัยกรุงศรีอยุธยา คนธนบุรีอาจมีส่วนผสมของคนอยุธยาและชนชาติอื่นๆที่อพยพเข้ามาอยู่อาศัยในสมัยนั้น ผลงานศิลปกรรมในสมัย

นั้น อาจมีบริบทที่เกี่ยวข้องกับ เหตุการณ์ หรือสถานการณ์ในบ้านเมืองขณะนั้น ทำให้การกำหนดแบบอย่าง (Style) อย่างชัดเจนนั้นทำได้ยาก พอสรุปได้ว่า ศิลปกรรมกรุงธนบุรีนั้นถือเป็น “ศิลปกรรมเพื่อชีวิตและบ้านเมือง” ที่ยังคงขนบความเป็นไทยมีการพัฒนาต่อยอดให้แตกต่างออกไปก็ด้วยข้อจำกัดของเหตุการณ์บ้านเมือง วัสดุ อุปกรณ์ ทุนทรัพย์ มีอิทธิพลของต่างชาติบ้างซึ่งสอดคล้องกับ จุลทัศน์ พยาฆรานนท์ (2561, น. 238 -239) ที่กล่าวว่า สมัยธนบุรีเป็นราชธานีมีงานศิลปกรรมนานาประเภท ควรได้รับรู้ไม่น้อย การสร้างงานศิลปกรรม ณ กรุงธนบุรีนั้น จากชาวกรุงธนบุรีต่างก็เป็นชาวกรุงศรีอยุธยาที่หนีออกมาภายหลังเสียกรุงด้วยกันทั้งนั้น อิทธิพลจากพระพุทธศาสนาบ้าง ทำให้ผลงานมีความเรียบง่าย ตรงไปตรงมา ได้รับแบบแผนจากสมัยกรุงศรีอยุธยา นำมาสร้างสรรค์เพื่อสร้างคนสร้างชาติ และส่งผลเชื่อมต่อเป็นฐานให้ศิลปะกรุงรัตนโกสินทร์ และคุณค่าเหล่านี้ยังคงอยู่คู่บ้านเมือง ดังจะสรุปถึงลักษณะของศิลปกรรมกรุงธนบุรี ที่มีศิลปกรรมตามแนวสากลครบทุกแขนง ได้แก่ 1) จิตรกรรม 2) ประติมากรรม 3) สถาปัตยกรรม 4) มหรสพและการดนตรี 5) วรรณกรรม 6) ประยุกต์ศิลป์และประณีตศิลป์ สอดคล้องกับ อมรา ศรีสุชาติ (2559) โดยจากการสืบค้นเกี่ยวกับโบราณวัตถุที่สร้างขึ้นในสมัยธนบุรี ที่ปรากฏลายลักษณะชัดเจนคือ พระพุทธรูปสำริดลงรักปิดทอง ปางมารวิชัย จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ วัดมหาธาตุ วรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยที่ฐานปรากฏจารึก 4 บรรทัด ระบุว่าสร้างขึ้น ในปีพุทธศักราช 2311 และสอดคล้องกับ ก่องแก้ววีระประจักษ์ (2561, น. 235) ที่กล่าวว่าสถาปัตยกรรมในสมัยธนบุรียังคงสืบทอดแบบอย่างมาจากสมัยอยุธยา รูปแบบโครงสร้างของสถาปัตยกรรม ยังคงมีความใกล้เคียง โดยสังเกตจากสถาปัตยกรรมบางชิ้นที่หลงเหลืออยู่ เช่น พระอุโบสถวัดช่องลม (วัดสีหโกธรร) เป็นพระอุโบสถที่สร้างในสมัยธนบุรี มีลักษณะเป็นพระอุโบสถแบบมหาอุดคือผนังด้านหลังพระอุโบสถเป็นผนังที่รูปแบบพระอุโบสถอย่างนี้นิยมสร้างมาในสมัยอยุธยาตอนกลางแล้ว ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของสถาปัตยกรรมในสมัยกรุงธนบุรีคือการเจาะหน้าต่างแห่งละ 2 บาน ในส่วนที่เป็นผนังด้านหน้าและด้านหลังของพระอุโบสถ ได้แก่ พระอุโบสถวัดหงส์รัตนารามวัดอินทารามหรือวัดบางยี่เรือใต้

#### 1.2 ศึกษาแนวความคิดในการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี

นิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรีมีแนวความคิดในการออกแบบว่า “ธนบุรีวิถีศิลป์” ด้วยศิลปกรรมมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของผู้คน สถานการณ์บ้านเมืองที่ไม่ปกติสุข จึงส่งผลสะท้อนให้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบไปบ้างจากศิลปะที่รับมาจากกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย โดยสามารถจัดหมวดหมู่ของศิลปกรรมกรุงธนบุรีเป็น 3 กลุ่มคือ

- 1) ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีราชสำนัก “ธนบุรี พอตินคร”
- 2) ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีศาสนา “ศาสนาพาสร้างสรรค์”

### 3) ศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชาวบ้าน “สถานการณ์สร้างสมดุล”

เมื่อพิจารณาโดยยึดองค์ประกอบพื้นฐานของสถานการณ์ทางศิลปะดังที่กล่าวถึงข้างต้น พบว่ามีสอดคล้องกับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปกรรมทฤษฎีออบเจกทีฟ (Objective Theories) ซึ่งเป็นแนวที่ยึดงานศิลปะเป็นศูนย์กลางมีความเชื่อว่า งานศิลปะเป็นสิ่งที่มีความหมายในตัวของมันเองคุณค่าดังกล่าวอาศัยเพียงหลักและกฎเกณฑ์ทางศิลปะที่ปรากฏอยู่ในตัวงานศิลปะเอง ความงามอยู่ที่ว่ามีความถูกต้องตามทฤษฎีมาก

ซึ่งสอดคล้องกับบันทึกรายวันเกี่ยวกับการเดินทางจากอินเดียสู่สยามและมะละกา ใน พ.ศ.2322 (ค.ศ.1779) โดย ดอกเตอร์ เจ. จี. เคอนิช (2560, น. 80-82) ระบุว่า “แม่น้ำได้แบ่งเมืองออกเป็นส่วนสำคัญ 2 ส่วน ส่วนหนึ่งตั้งอยู่ทางฝั่งขวา ทอดตัวขึ้นไปทางเหนือของแม่น้ำ และแต่ก่อนเป็นป้อมของฝรั่งเศส อีกส่วนหนึ่งตั้งอยู่ทางฝั่งซ้ายก่อนมาทางใต้ และเป็นของพวกโปรตุเกส ย่านของชาวฝรั่งเศสก็เหมือน ๆ กับโปรตุเกส คือเป็นรูปไข่และทั้ง 2 แห่งมีป้อมเล็ก ๆ ตามริมแม่น้ำ ป้อมเหล่านี้ประกอบด้วยเชิงเทินแข็งแรงและกำแพง มีกำแพงล้อมรอบเมืองแต่ละเมือง และตรงบริเวณที่ต่อกับที่ราบมีคูเล็ก ๆ ซึ่งเรือลำเล็ก ๆ สามารถสัญจรไปมาในคูนี้ได้...”

บ้านเรือนแพนั้นสร้างอยู่บนไม้ไผ่ลำใหญ่ยึดกับจันทันอย่างแข็งแรง และมักมีหลังคา 2 หลังคา หลังคาแรกคลุมร้านค้าหรือห้องทำงาน และมักมีหลังคาเล็ก ๆ รวมอยู่ด้วย อย่างไรก็ตาม หลังคาเล็กนั้นอยู่ต่ำกว่าหลังคาแรกที่เป็นหลักห้องด้านหลังใช้เป็นที่อยู่อาศัยของครอบครัว ด้านริมทั้งสองข้างยังมีห้องอีกบางห้อง ห้องหนึ่งทำเป็นครัว อีกห้องหนึ่งเป็นที่อยู่ของพวกคนรับใช้ เมื่อเรือนแพนี้สร้างเสร็จใหม่ ๆ มันจะลอยเหนือน้ำประมาณ 1 ฟุต แต่ที่อยู่อาศัยลักษณะนี้มีอายุอยู่ทนได้เกินกว่า 4 ปีเป็นอย่างมาก หลังจากกระแสน้ำแล้วจะถูกทำลายไปและจะถูกสร้างขึ้นใหม่บนลำไม้ไผ่ใหม่ ๆ บ้านเหล่านี้ทุกหลังสร้างขึ้นบนเสาที่แข็งแรง ฝาใช้ไม้กระดาน

## 2. ศึกษารูปแบบการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี

นิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี ถูกนำเสนออย่างมีสุนทรียะ ผ่านการออกแบบเว็บไซต์ที่สามารถใช้งานได้ง่าย มีการใช้ Interface แบบ Flat Design แบบ 2 มิติ และรูปแบบ 3 มิติมาร่วมด้วย ลักษณะ Style ของการออกแบบนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรี ในรูปแบบของไทยร่วมสมัย ควรเป็นไปในระดับไทยปานกลาง การใช้สีจะใช้สีไทยแบบร่วมสมัย โดยการใช้สีโทนไทยที่ได้จากสมุดภาพไตรภูมิโบราณสมัยกรุงธนบุรี และมีการเพิ่มความสดใสเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นมีภาพวาดสถานที่สำคัญ เช่น พระราชวัง แนวกำแพงเมือง วัดวาอารามต่าง ๆ ตลอดจนบ้านเรือนของผู้คน ออกแบบเป็นกราฟิก ประกอบบนแผนที่ โดยที่ผู้ชมสามารถเข้าชมเนื้อหาในหัวข้อต่าง ๆ โดยผ่าน Icon ที่มีการแบ่งกลุ่มสีออกเป็น 3 กลุ่ม ให้ผู้ใช้เกิดความเข้าใจง่าย สื่อสารง่ายชัดเจน ไม่สับสน สอดคล้องกับ ปรัชญา ใจสะอาด และคณะ (2525, น. 88) ที่กล่าวว่า สื่อกราฟิกที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตเป็นสื่อที่มีคุณค่าในการสื่อความหมาย ช่วยถ่ายทอดความคิดจากผู้ส่ง

สารไปยังผู้รับสารให้เข้าใจความหมายตรงกันสร้างความประทับใจให้ผู้ชม ทำให้สื่อความหมายได้เร็ว และจดจำได้นานเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์อธิบายเรื่องที่เข้าใจยากให้เข้าใจง่ายขึ้นสามารถเสนอเรื่องราวในอดีตให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นสามารถแสดงเรื่องราวที่ต้องการให้เห็นการเคลื่อนไหวให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และเผยแพร่ได้สะดวก เพราะไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา

ประเภทของสื่อที่ใช้ในนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร จะเน้นใช้สื่อที่มีความหลากหลาย มีเนื้อหาที่มีความน่าสนใจ มีคำบรรยายไม่เกิน 1 หน้า เช่นการใช้ ข้อมูลภาพประกอบกับการบรรยายตัวอักษร การใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหววีดิทัศน์ วัตถุหมุน การใช้เสียงดนตรีและเสียงบรรยายประกอบ และภาพจำลองกราฟิก 3 มิติ ผ่านการจัดนิทรรศการ เพื่อให้การนิทรรศการนี้มีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ สอดคล้องกับ ปาพจน์ หนูนภักดี (2553) ที่ได้กล่าวว่า การนำเสนอนิทรรศการจะมีการใช้สื่อประสมหลายรูปแบบ (Multimedia) เป็นช่องทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ทั้งเนื้อหาและภาพหลากหลาย ผสานกับการออกแบบพื้นที่และสิ่งแวดล้อมของการเรียนรู้ สื่อ Multimedia นั้นเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์สามารถทำงานผสมผสานกันระหว่างข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ตลอดจนระบบตอบโต้ผู้ใช้

การนำเสนอในรูปแบบของแผนที่ลายเส้นอาณาเขตเมืองธนบุรีในส่วนของภาพในหน้านิทรรศการการใช้ภาพที่ประกอบไปด้วยภาพวาดสถานที่สำคัญ เช่น พระราชวัง แนวกำแพงเมือง วัดวาอารามต่างๆ ตลอดจนบ้านเรือนของผู้คน ภาพประกอบบนแผนที่เหล่านี้จะใช้เป็นภาพในการนำชมนิทรรศการเข้าชมนิทรรศการ อีกทั้งยังมีการใช้เอฟเฟกต์ให้ภาพสัญลักษณ์มีการเคลื่อนไหว ตอบสนองผู้ใช้ และมีข้อความบรรยาย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เข้าใจง่าย สบายงาม นำเสนอบนตำแหน่งต่างๆบนแผนที่ลายเส้นให้ผู้ชมได้ค้นหา สอดคล้องกับ กิรติ บุญเจือ (2522, น. 263) ให้ความหมายว่าสุนทรียศาสตร์ หมายถึงวิชาที่ว่าด้วยสิ่งที่สวยงามหรือไพเราะ โดยภาษาอังกฤษเรียกว่า Aesthetics ซึ่งมาจากภาษากรีกว่า Aithetiko อันหมายถึง การรู้ได้ด้วยผัสสะ ทั้งนี้สุนทรียศาสตร์มี 3 อย่าง คือ ความงาม (Beauty) ความหมาย แปลกหูแปลกตา (Picturesqueness) และความน่าทึ่ง (Sublimity)

### 3. ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานครและข้อเสนอแนะ

3.1 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (ต้นแบบ) พบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (ต้นแบบ) มีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.37 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในเรื่องมีความภูมิใจในประวัติศาสตร์ศิลปะของไทย สอดคล้องกับ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเจโรม บรูเนอร์ ที่ว่ามนุษย์เลือกจะรับรู้สิ่งที่ตนเองสนใจ และการเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบด้วยตนเอง (Discovery Learning) ทฤษฎีการพัฒนาทางปัญญาของบรูเนอร์ มี 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้จากการกระทำ (Enactive Representation) ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้จากการคิด (Iconic

Representation) ชั้นที่ 3 ชั้นการเรียนรู้สัญลักษณ์และนามธรรม (Symbolic Representation) การเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้เกิดการค้นพบเนื่องจากผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้สำรวจสิ่งแวดล้อม และทำให้เกิดการเรียนรู้โดยการค้นพบ

กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (ต้นแบบ) ความพึงพอใจด้านคุณภาพของการออกแบบนิทรรศการอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.33 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดในเรื่องนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (ต้นแบบ) มีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับ จิตยา ปิยภักดิ์ (2557) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ค่านิยมดิจิทัลกับพฤติกรรมด้านการสื่อสารออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมยามว่างของเด็กและเยาวชนไทยเลือกทำเป็นอย่างแรกคือ ใช้อินเทอร์เน็ต มีความถี่ในการใช้สื่อออนไลน์ทุกวัน และระยะเวลาที่ใช้สื่อออนไลน์โดยรวมนั้นมากกว่า 3 ชั่วโมงในแต่ละวัน ข้อค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนไทยมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ในระดับที่สูงมาก นอกจากนี้ เด็กและเยาวชนไทยมีค่านิยมดิจิทัลด้านเสรีภาพ ความซื่อสัตย์โปร่งใส การประสานความร่วมมือ ความบันเทิง และนวัตกรรม ซึ่งปรากฏค่านิยมดิจิทัลดังกล่าวในระดับมาก และสอดคล้องกับสถาบันสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) OKMD (2562, ออนไลน์) ที่กล่าวว่าทักษะที่สำคัญในการใช้ชีวิตและการทำงานในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี

กลุ่มตัวอย่างผู้เข้าชมนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (ต้นแบบ) ความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (ต้นแบบ) โดยรวมในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.35 สอดคล้องกับศุภชัย ต้นศิริ (2560, น. 4) ที่กล่าวว่า นิทรรศการเป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่งที่น่าเสนอเรื่องราว ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ หรือให้การศึกษาแก่ผู้ชมในรูปแบบของการใช้สื่อประสม ที่ผู้จัดได้พิจารณาเลือกสรรแล้วว่ามีความเหมาะสม โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางศิลปะ และวิธีการนำเสนอรูปแบบของกราฟิก วัสดุสามมิติและกิจกรรมทำให้ผู้ชมพึงพอใจ แม้นิทรรศการจะจัดแสดงเนื้อหาสาระได้กว้างขวาง แต่มีทิศทางการจัดแสดงที่สอดคล้องผสมกลมกลืนกัน หากพิจารณาถึงผู้ตอบแบบสอบถามมีสัดส่วนเป็นผู้ที่มีช่วงอายุอยู่ระหว่าง 18-37 ปี คิดเป็นร้อยละ 63.6 ซึ่งจัดอยู่ใน Gen Y จึงมีความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลมาก

3.2 ผลการศึกษาความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงเทพมหานคร (แบบพัฒนา) ของผู้ร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ซึ่งคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ อยู่ในระดับมาก แต่มีหลายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมากอาจเป็นเพราะครั้งนี้การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญผู้เกี่ยวข้องคนอื่นอาจต้องการทราบทิศทางการดำเนินงานของโครงการหรือผู้ใช้ผลผลิตของโครงการอาจมีความต้องการอีกรูปหนึ่ง สำหรับนักวิจัยอาจต้องการสารสนเทศที่แตกต่างไปจาก

ผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ เพราะการประเมินนั้นเพื่อที่จะรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของโครงการอย่างละเอียดลึกซึ้ง เพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับโครงการ

ผู้ร่วมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.30 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจระดับดีมากในเรื่องความน่าสนใจของแนวคิด “ธนบุรีวิถีศิลป์” มีความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ศิลปะของไทย และเกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าของศิลปกรรมกรุงธนบุรี สอดคล้องกับพฤติกรรมด้านสมองเป็นความสามารถทางสติปัญญา 6 ระดับจะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีการคิดวิเคราะห์และการประเมินค่าซึ่งสูงเป็นระดับที่ 6

ผู้ร่วมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจด้านคุณภาพการออกแบบนิทรรศการอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.35 มีคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจระดับดีมากในเรื่องวิธีทัศน์ช่วยสร้างความเข้าใจต่อเนื้อหา และรูปแบบนิทรรศการที่ให้ค้นหาผ่านแผนที่มีความน่าสนใจ มีความทันสมัย จะเห็นได้ว่ามีหลายเรื่องมีระดับความพึงพอใจในระดับที่ดีมาก ก็เพราะผู้ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้เป็นผู้เชี่ยวชาญมีความรู้และสนใจในเนื้อหาอยู่แล้ว อีกทั้งการรับชมครั้งนี้มีการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) แนะนำการเข้าชมเป็นขั้นตอนและเน้นจุดน่าสนใจ สอดคล้องกับชีวสิทธิ์ บุญเกียรติ (2559, น. 113) ที่เห็นว่าการค้นหามีความสำคัญคือ “ในทางหนึ่ง ข้อสรุปสำคัญจากการวิจัยแสดงให้เห็นวิกฤตสำคัญของการอ่านด้วยปริมาณข้อมูลหรือความซับซ้อนของเนื้อหา เอเกิลซีให้ถึงการใช้ประโยชน์จากวิกฤตนี้ด้วยการสร้างกิจกรรมที่ผลักดันให้เด็กนักเรียนอ่านป้าย ด้วย “กิจกรรมการค้นหา” (search-and-find activity) เพื่อให้การเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เป็นมากกว่าทัศนศึกษาทั่วไป แต่สามารถสร้างบทเรียนที่ช่วยพัฒนาการเขียนอ่านของเด็ก”

ผู้ร่วมประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการ มีความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรีโดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 4.32 สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง สื่อปฏิสัมพันธ์บนพื้น เรื่อง การชูดค้นซากไดโนเสาร์ ธรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์สิรินธร จังหวัดกาฬสินธุ์ ของสุภารัตน์ สอนบัวสิริ ศรีชัย ฉัตรเกล้า เจริญผล (2560, น. 197) พบว่าการนำเสนอเนื้อหาโดยใช้ ภาพเคลื่อนไหว สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้ ชื่อเรื่องจัดวางตรงกลางด้านบนของจอภาพ เนื้อหาที่ให้ข้อมูลวางด้านล่าง และ ภาพประกอบวางตรงกลางของจอภาพ ภาพพื้นหลังเป็นภาพป่าเบญจพรรณ เสียงประกอบเป็นเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงน้ำไหล เสียงไดโนเสาร์ เสียงดนตรีประกอบ ผู้เชี่ยวชาญประเมินประสิทธิภาพสื่อปฏิสัมพันธ์บนพื้นนี้มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}=4.45$ ) ความพึงพอใจของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สิรินธรจำนวน 150 คน ช่วงอายุ 5 - 55 ปี ที่มีต่อสื่อปฏิสัมพันธ์บนพื้นนี้มีค่าเฉลี่ย โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก ( $\bar{X}=4.47$ ) และสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการพัฒนา นิทรรศการเสมือน 3 มิติ เรื่องพัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรม ในประเทศไทย ของศุภย์ มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน) ของรัตนาพร เจียงคำ, ปรัชญนันท์ นิลสุข และปณิตา วรณพิรุณ (2557, น. 85-93) พบว่า 1) นิทรรศการเสมือน 3 มิติประกอบด้วย 4 หัวข้อ คือสมัยก่อน

ประวัติศาสตร์ กลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทย ภาษา และอักษร และโบราณคดีสมัยประวัติศาสตร์  
 2) ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับมาก และผล  
 การประเมินคุณภาพด้านเทคนิคเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับมาก 3) นักศึกษาที่เรียนจาก  
 นิทรรศการเสมือน 3 มิติ มีผลการเรียนสูงกว่า นักเรียนที่เรียนจากนิทรรศการถาวร อย่างมีนัยสำคัญ  
 ทางสถิติที่ระดับ .054) นักศึกษา มีความพึงพอใจในการเรียนรู้จากนิทรรศการเสมือน 3 มิติในระดับ  
 มาก

การสอบถามความพึงพอใจต่อนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุงธนบุรีทั้งต้นแบบและ  
 แบบพัฒนา กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมากเท่ากันทั้ง 2 ครั้ง ถึงแม้กลุ่มผู้ตอบ  
 แบบสอบถามเป็นคนละกลุ่มกัน แต่มีส่วนผสมของ Gen ที่คล้ายกันโดยมี Gen Y เป็นหลัก

### ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป
  - 1.1 ควรศึกษาวิจัยเรื่องนิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมของไทยสมัยอื่น ๆ
  - 1.2 ควรศึกษารูปแบบศิลปกรรมกรุงธนบุรีแบบดั้งเดิมก่อนการบูรณะเพื่อจัดทำภาพ  
 สันนิษฐาน 3 มิติ
2. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้ให้เกิดประโยชน์
  - 2.1 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีควรเผยแพร่เว็บไซต์นิทรรศการดิจิทัลศิลปกรรมกรุง  
 ธนบุรีอย่างกว้างขวาง เพื่อให้มหาวิทยาลัยเป็นศูนย์ข้อมูลความรู้กรุงธนบุรีอย่างจริงจัง
  - 2.2 มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรีควรพัฒนาศิลปกรรมกรุงธนบุรีเป็นรายวิชาและใช้  
 นิทรรศการดิจิทัลนี้เป็นสื่อการสอนหลัก
  - 2.3 มูลนิธิอนุรักษ์โบราณสถานในพระราชวังเดิมและมูลนิธิสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรี  
 ควรใช้เว็บไซต์นิทรรศการดิจิทัลนี้เชื่อมโยงโครงข่ายองค์ความรู้กรุงธนบุรี
  - 2.4 หน่วยงานหลักด้านศิลปวัฒนธรรมของรัฐบาลควรจัดหมวดหมู่ศิลปกรรมกรุง  
 ธนบุรีขึ้น เพื่อมีให้องค์ความรู้และโบราณสถาน โบราณวัตถุสมัยกรุงธนบุรีกระจาย