

การสร้างสรรค์เพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสันโดษจาก สภาพแวดล้อมทางสังคม The Creation of a Shifter Friend to Alleviate Loneliness in the Social Context

¹ภาณุพงศ์ สิริโสภณพนิช Panupong Sirisophonpanich

²ปรีชา ปั่นกล้า Preecha Pun-Klum

^{1,2}คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{1,2}Faculty of Decorative Art, Silpakorn University

¹Corresponding author, e-mail: PANUPONG.SRSPPN@gmail.com

Received June 3, 2024; Revised January 28, 2025; Accepted: January 28, 2025



บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงสาเหตุความเป็นไปได้ที่ทำให้เกิดสภาวะความเหงาที่นำไปสู่สภาวะหลีกหนีจากสภาพสังคมความเป็นจริงที่เป็นอยู่โดยสังคมสมัยใหม่ในปัจจุบันการลดทอนความเหงาสามารถแทนที่ด้วยสื่อออนไลน์ ผู้คนในปัจจุบันอาจคิดว่าการอยู่ในสังคมรูปแบบออนไลน์เป็นอีกหนทางที่จะทำให้ความเหงานั้นหายไปแต่แท้จริงแล้ว การใช้สื่อเหล่านั้นมากจนเกินไปอาจเป็นสาเหตุให้เกิดการบั่นทอน และ ด้อยค่าในตัวเองลงได้เพราะการเปรียบเทียบกับความสำเร็จของบุคคลอื่น หลากหลายเหตุและผลเหล่านั้นนำมาสู่การปิดกั้นตัวเองซึ่งกระบวนการที่นำมาใช้ในการวิจัยคือการวิจัยศึกษาตนเอง (Self-Study Research) จึงนำไปสู่การสร้างสรรค์เพื่อนจำลองเพื่อคลายความสันโดษในสังคมเมือง ผลการวิจัยพบว่า ในการศึกษาวิจัยตนเองนั้น ผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่า การสร้างพื้นที่ทางจินตนาการนั้นสามารถระบายและตอบปัญหาที่ตั้งข้อสงสัยได้ผ่านการทดลอง และบันทึกผ่านรูปภาพที่แสดงถึงช่วงเวลาที่แตกต่างกันในการดำเนินชีวิต เพื่อนจำลอง หรือเพื่อนในจินตนาการนั้น เปรียบเสมือนเครื่องมือที่จะนำพาเราก้าวผ่านระบบของภาษาและสัญลักษณ์ แต่เมื่อมนุษย์มีการติดต่อสื่อสาร หรือ มีสังคม มีวัฒนธรรม ตัวตนเหล่านั้นก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปโดยสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งตัวตนเป็นเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นในจินตนาการเท่านั้น จึงเป็นสิ่งที่ไม่ได้ติดตัวตลอดไป แต่จะถูกขัดเกลากับสภาพแวดล้อมทางสังคม เพื่อสลายกำแพงที่ปิดกั้นตัวเองจากสังคมนั่นเอง

คำสำคัญ: เพื่อนจำลอง; สันโดษ; สภาพแวดล้อมสังคม

Abstract

The goal of this research paper is to investigate the potential reasons behind the feeling of isolation that eventually results in a desire to flee the social reality of



contemporary society. Online media can take the position of reducing loneliness. Although many people nowadays believe that connecting with others online can help them feel less alone, excessive usage of social media can actually lead to self-destruction and devaluation since it encourages people to compare their own achievement to that of others. The result of these numerous causes and effects is self-blocking. Self-study research is the method employed in the study, which results in the formation of covert buddies to reduce loneliness in urban life. Based on the research findings, the investigator came to the conclusion that creating a creative space is a useful tool for question-answering and venting through experimentation. and documented through images depicting various life events, fictitious acquaintances, or friends in disguise It functions similarly to a tool that will guide us through the linguistic and symbol system. However, the social environment will alter their identities when people interact or form societies and cultures. The identity is merely a product of the imagination. As a result, it is something that fades with time from our memories. but the social milieu will polish it. to tear down the barriers separating oneself from the larger society.

Keywords: Shifter Friend; Loneliness; Social Context

บทนำ

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมเป็นคำที่ถูกพูดถึงและเป็นความคิดที่ฝังจำเรามาตั้งแต่จำความได้ว่าเราไม่สามารถที่จะดำรงอยู่ได้เพียงลำพัง เพราะสิ่งนี้เป็นปัจจัยประการหนึ่งในการอยู่รอด มนุษย์มีความจำเป็นต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน เพราะมนุษย์มีความรู้ความสามารถแตกต่าง จึงต้องมีความสัมพันธ์ต่อกัน ต้องเรียนรู้วิถีดำเนินชีวิตเพื่อความอยู่รอด ในทางความเชื่อตามหลักพระพุทธศาสนานั้น พุทธศาสนากับสังคมมีความเกี่ยวเนื่องกันมาอย่างช้านาน ทั้งในเรื่องการพัฒนาตัวตนรวมถึงวิทยาการต่าง ๆ ทั้งทางด้านการศึกษา หรือการค้นพบแนวคิดและกระบวนการพัฒนาทางสมองต่าง ๆ มนุษย์เราใช้ศาสนา ในการเข้าถึงเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ด้วยหลักการและแนวคิดหรือเรื่องที่ให้ความสนใจเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน บทบาทที่พุทธศาสนา เอื้อประโยชน์กับมนุษย์และสังคมยังมีอีกหลากหลายมากมาย อาทิ เช่น เปรียบเสมือนสิ่งเร้าและสิ่งกระตุ้น ทั้งในเรื่องความสัมพันธ์กับบุคคล การจัดระเบียบสังคม อิทธิพลทางความเชื่อ ศูนย์รวมจิตใจและการดำรงชีวิต และไม่ใช่แค่บทบาททางสังคมเพียงอย่างเดียว ยังมีประโยชน์ ต่อมนุษย์ ในเรื่องของการกำหนดตัวตน หรือ พฤติกรรมต่างๆ รวมถึงสร้างแรงผลักดันในตัวบุคคล กล่าวคือ ศาสนาเปรียบเหมือนสายใยที่เชื่อมมนุษย์และสังคมเข้าด้วยกัน แต่หากว่ามนุษย์นั้นมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันออกไป ในยุคสมัยใหม่ ทั้งลักษณะเฉพาะส่วนตัวที่ เป็นการแบ่งแยกคน หลายๆกลุ่ม ที่เป็นกระแสในยุคปัจจุบัน รวมถึงโซเชียลมีเดีย ที่เป็นปัจจัยให้เกิดความสันโดษของแต่ละบุคคล ที่มาจากการเสพสื่อเหล่านี้มากจนเกินไป จึงทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบ เพราะการแสดงออกผ่านสื่อ เหล่านี้เรามักจะแสดงออกแต่ด้านที่ดีและโอ้อวดเรื่องราวของตนเอง เพื่อให้เกิดการยกย่อง จึงทำให้เกิด สิ่งที่เราเรียกว่า ความรู้สึกด้อยค่าในตนเอง และส่งผลทำให้เกิดช่องว่างทาง

สังคมที่มากขึ้น ซึ่งอาจส่งผลต่อความเหงา และนำไปสู่ ภาวะจิตเภทได้ หรืออาการหลีกหนีและไม่เข้าสังคม (ชวนฟ้าชม นาวาบุญนิยม, 2564)

เพื่อนถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการอยู่ร่วมกัน ตามหลักพระพุทธศาสนาที่มองว่า พวกหมู่เกวียนเป็นมิตรของคนเดินทาง มารดาเป็นมิตรในเรือนของตน สหายเป็นมิตรของคนผู้มีประโยชน์เกิดขึ้นเนื่องๆ บุญที่ตนเองทำไว้แล้วเป็นมิตรติดตามตนไปถึงภพหน้า (พระไตรปิฎกภาษาไทย เล่มที่ 15 ข้อที่ 53 หน้าที่ 68 มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539) เพื่อนอย่างสุดท้ายจึงอยู่เหนือกว่าการรับรู้ หรือเป็นลักษณะทางนามธรรม ซึ่งเพื่อนดังกล่าวนี้จะพบได้จากที่มีการสมมติตัวบุคคลขึ้นมาให้เห็นหรือเป็นผู้ชักนำในการดำเนินชีวิตแบบต่างๆ เรียกว่า เพื่อนในจินตนาการ

เพื่อนในจินตนาการเป็นลักษณะตัวตนที่ไม่สามารถมองเห็นได้ เด็กที่สร้างเพื่อนเหล่านี้ขึ้นมาจะมีการตั้งชื่อและอนุญาตให้มีส่วนร่วมในการเล่นหรือสนทนากับคนอื่นๆ หรือร่วมเล่นกับคนอื่นๆ ด้วย เพื่อนในจินตนาการนี้อาจจะอยู่กับเด็กได้นานหลายเดือน เพื่อนในจินตนาการ เป็นระยะเวลายาวนานและทุกวัน เพื่อนในจินตนาการเป็นสิ่งที่เราจะแสดงให้เรารู้ถึงความสามารถ หรือศักยภาพทางสติปัญญาของเด็ก ที่สามารถใช้จินตนาการ ถึงบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขา โดยผ่านทางการใช้ภาษาและท่าทางของเพื่อนในจินตนาการ เป็นการแสดงให้เห็นว่าเด็กสามารถใช้ตัวแทนและสัญลักษณ์ ใส่รหัส แปลความหมาย และติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในจินตนาการได้อย่างมีความหมาย อันเป็นเรื่องที่เด็กบางคนเท่านั้นที่จะมี อาจกล่าวได้ว่า เพื่อนในจินตนาการเปรียบเหมือนกับบุคลิกลักษณะที่เด็กสร้างขึ้น เป็นได้ทั้งคนหรือสัตว์ ซึ่งเด็กๆ มักจะใช้เวลาเล่นแบบโต้ตอบด้วย จุดประสงค์ก็เพื่อสร้างความสัมพันธ์ฉันท์เพื่อน เพื่อนในจินตนาการของเด็กๆ เหล่านี้จะสามารถเป็นได้ทั้งรูปแบบเห็นตัวตนจริงๆ เช่น ตุ๊กตา หรือรูปปั้นก็ได้ หรืออีกแบบคือเป็นแค่ความคิดที่เด็กสร้างขึ้นมอลอยๆ อันที่จริงไม่ใช่เด็กทุกคนจะมีเพื่อนในจินตนาการเด็กที่สร้างเพื่อนลักษณะนี้ขึ้นมาจะพัฒนาความสัมพันธ์อย่างรวดเร็วจากความคิดในจิตใจเป็นการพูดออกมาได้เลยซึ่งหมายความว่าหากเด็กอยู่ในวัยที่สามารถพูดคุยหรือตอบโต้ได้แล้วก็อาจจะมีการพูดจินตนาการออกมาทันทีและก็จะพูดจากตอบโต้กับจินตนาการของตัวเองได้เลย (Somers, J. U., & Yawkey, T. D., 1984)

เพื่อนจำลอง หรือ เพื่อนในจินตนาการ จึงเป็นอีกหนทางที่ทำให้เราหลุดพ้นจากความเหงาได้ชั่วขณะหนึ่ง เพราะการสร้างพื้นที่ทางจินตนาการนั้นไม่จำเป็นต้องพูดคุยหรือพบปะใคร เพราะสิ่งเหล่านี้ล้วนคงอยู่แค่ภายในความคิดปรุงแต่งในสมองของเรา แต่หากว่ามนุษย์ ไม่อาจที่จะ คิดโดยขาดการปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง งานวิจัยในชุดนี้จึงเกิดเป็นการตั้งคำถามกับตัวเราและสังคมว่า ช่องว่างที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องจริงหรือเป็นเพียงความคิดที่เราใช้เพื่อการสร้างบรรทัดฐานเพื่อปกป้องตนเองจากสังคม ซึ่งที่จริงแล้วในสังคมนั้นเราสามารถที่จะสร้างมิตรภาพได้ เพียงแค่เราปรับเปลี่ยนมุมมองโดยการถอยออกมามองโลกให้กว้างขึ้นและอยู่กับความเป็นจริงให้มากขึ้น

การออกแบบตัวละครหรือบุคลิกลักษณะ (Character) จึงเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าสามารถที่จะลดช่องว่างระหว่างสังคมได้โดยผ่านการสร้างสรรค์สื่อศิลปะเพื่อเป็นตัวกลางในการเข้าถึงคนได้มากขึ้น โดยการตีแผ่บุคลิกของความธรรมดาผ่านบุคคลทั่วไป (Common people) โดยผ่านรูปแบบตัวละครที่ได้แรงบันดาลใจมาจากเพื่อนจำลอง เพื่อเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความเป็น



จริงที่ว่ามนุษย์นั้นเป็นสัตว์สังคมที่ยังต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน และ จงยินดีกับความธรรมดาที่เราสามารถสร้างความสุขและมิตรภาพขึ้นมาได้เอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบุคลิกและความหลากหลายของมนุษย์ในสังคมไทย
2. เพื่อออกแบบสร้างตัวตนผ่านงานศิลปะในแบบ 3 มิติ
3. เพื่อนำเสนอการสร้างสรรค์ความหลากหลายทางด้านศิลปะเพื่อการผ่อนคลายความสันโดษจากสภาพแวดล้อมทางสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยศึกษาตนเอง (Self study - Research) ด้วยมีกระบวนการวิจัยดังนี้

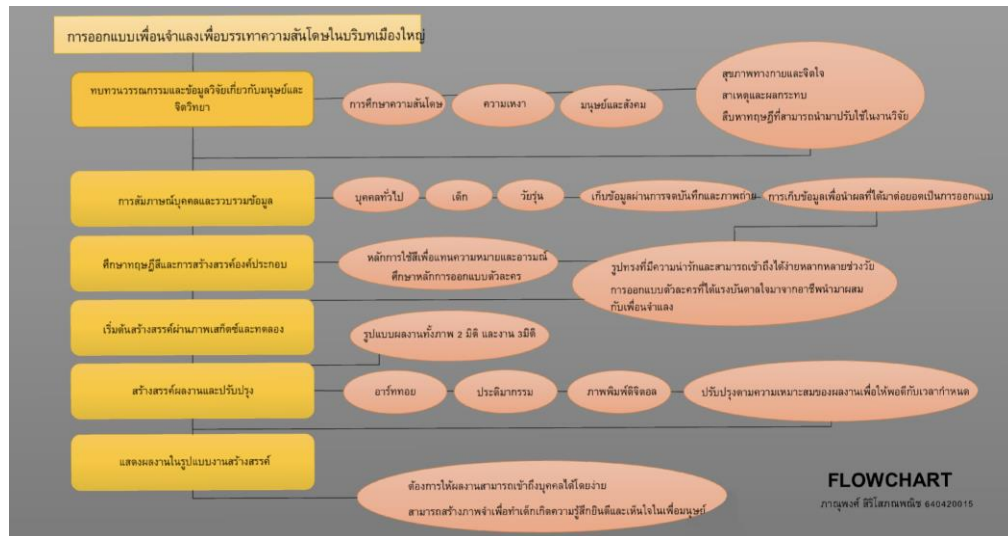
1. ศึกษาค้นคว้า จากเอกสารโดยศึกษาจากหนังสือ บทความแนวคิด คติความเชื่อ ภูมิปัญญาปรัชญาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบและทฤษฎีในทางองค์ประกอบของศิลปะ

2. การสังเกตและการสำรวจ การวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีการสำรวจและสังเกตตนเองผ่านการบันทึกข้อมูลในรูปแบบของการวาดเพื่อบันทึกอารมณ์ความรู้สึกในแต่ละช่วงเวลา โดย แบ่งตามระยะดังนี้

ระยะที่ 1 การสร้างสรรค์เพื่อนจำลอง ระยะ 1 กระบวนการ สังเกต และศึกษาสภาวะทางจิตใจของผู้วิจัยแล้วจึงบันทึกออกมาเป็นภาพผ่านรูปทรงและท่าทางที่แตกต่างกันออกไปตามวันและเวลาที่ต่างกัน เพื่อศึกษาว่าการจดบันทึกผ่านภาพนั้นสามารถสะท้อนความรู้สึกหรือความคิดออกมาได้อย่างไร

ระยะที่ 2 การสร้างสรรค์เพื่อนจำลอง ระยะ 2 กระบวนการพัฒนาจากการเก็บข้อมูลด้วยรูปภาพในระยะแรกมาพัฒนาและต่อยอดโดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างภาพจำลองและจัดองค์ประกอบของภาพตามหลักการองค์ประกอบศิลป์

3. การวิเคราะห์ข้อมูล การสร้างสรรค์เพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสันโดษจากสภาพแวดล้อมทางสังคม ในครั้งนี้ข้าพเจ้าได้ศึกษาจากบทความและข้อมูลที่มีเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับความสุขความสันโดษของมนุษย์และสังคมโดยเป็นข้อมูลที่ได้รับการยอมรับตลอดจนการเก็บข้อมูลจากการจดบันทึกจากกระบวนการวิจัยตนเอง เพื่อเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและประกอบเข้ากับหลัก 5w1H ซึ่งได้แก่ what who why when where how เพื่อทำให้งานสร้างสรรค์มีความเหมาะสม กล่าวคือ ผลงานชิ้นนี้ทำเพื่ออะไรและเพื่อใคร ใครคือกลุ่มเป้าหมายหรือปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน เหตุใดถึงต้องการสร้างผลงาน ช่วงเวลาในการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม สถานที่ในการแสดงตัวตน และสุดท้ายคือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ดังภาพที่ 1

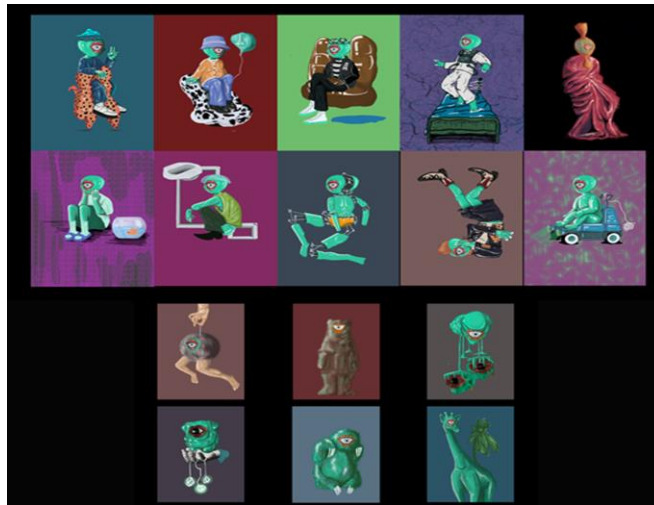


ภาพที่ 1 ขั้นตอนในการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน

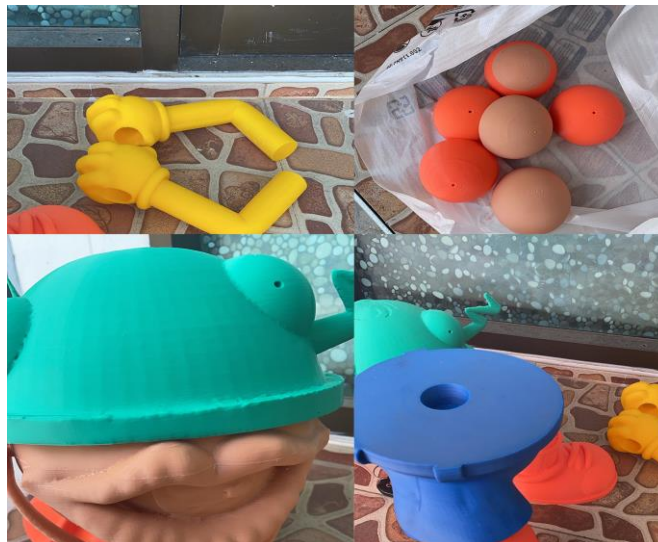
ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 บุคลิกและความหลากหลายของมนุษย์ในสังคมไทย และนำมาต่อยอดเป็น การสร้างสรรค์ตัวละครที่สะท้อนวิถีชีวิตด้วยกระบวนการศึกษา ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบมุมมองและวิถี ชีวิตที่หลากหลายจนกระทั่งเห็นประกายชีวิต และทำให้ผู้วิจัยอยากศึกษาและพัฒนามุมมองในอนาคต ต่อไป ซึ่งเป็นไปตาม แนวคิดของ อาร์โนลด์ ดับเบิลยู กรีน (Arnold W.Green) ที่ให้ความหมายไว้ว่า “สังคม” เป็นกลุ่มคนที่ประกอบด้วยทุกเพศ ทุกวัย อาศัยอยู่ในบริเวณและในช่วงเวลาถาวร คนกลุ่มนี้ ได้ติดต่อสัมพันธ์กันตามระเบียบแบบแผนของสถาบันที่สร้างขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการ และ ผลประโยชน์นานาประการในการดำรงชีวิตร่วมกัน (กองวิชาการ, 2551) ลักษณะความแตกต่างกันนี้ มาจากพิจารณาให้เห็นถึงความหลากหลายของมนุษย์ในสังคมไทยเป็นสังคมพุทธจึงประกอบด้วย ความหลากหลาย ดังในพระพุทธศาสนาแบ่งความหลากหลายเป็นปฐมวัย มัชฌิมวัย และปัจฉิมวัย (พระไตรปิฎกภาษาไทย เล่มที่ 25 ข้อที่ 157 หน้าที่ 81 มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2539) อันเป็น การแบ่งตามภาระหน้าที่การงานที่ประกอบด้วยการสร้างให้บุคคลนั้นดำรงอยู่โดยไม่ไร้สาระ แต่มี หน้าที่ต้องปฏิบัติต่อตนและผู้อื่น

วัตถุประสงค์ที่ 2 การออกแบบการสร้างตัวตนผ่านงานศิลปะในแบบ 3 มิติ โดยหลังจากการ ทดลองทดลองจนเป็นผลงานศิลปะ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นศักยภาพบางอย่างในตัวเอง ประกอบกับ กระบวนการก่อนที่จะเป็นผลงานที่สั่งสมและสอนให้ผู้วิจัยได้ทดลองในการสร้างสรรค์ทำสิ่งใหม่ ซึ่ง เป็นเรื่องที่ดียิ่ง และจะเก็บประสบการณ์นี้ไปต่อยอดและพัฒนาต่อไป (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2563) ดังภาพที่ 2 ถึงภาพที่ 4



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการจดบันทึกด้วยภาพในแต่ละช่วงเวลาทางความคิด



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการชิ้นงานด้วยกระบวนการสร้างภาพ 3 มิติ



ภาพที่ 4 ตัวอย่างผลงานการชิ้นงานสแตนเลส

วัตถุประสงค์ 3 การสร้างสรรค์ความหลากหลายทางด้านศิลปะเพื่อการผ่อนคลายความ
สันโดษจากสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยหลักการทำงานและการออกแบบ จนถึงการสร้างสรรค์นั้น
ผู้วิจัยได้นำเสนอ เป็นผลงาน 3 มิติที่ ได้แรงบันดาลใจมาจากคนที่หาเช้ากินค่ำ แล้วนำมาดัดแปลงปรุง
แต่งรูปทรงที่ทำให้เกิดความสุข และคลายความเครียดสร้างความเข้าใจในตัวเอง จนนำไปสู่ผลงาน
ที่เกิดประโยชน์และสร้างแนวคิดให้กับคนรุ่นใหม่ ให้เกิดประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การประยุกต์กับ
ชีวิตประจำวันต่อไป (อุดม เพชรสังหาร, 2548) ดังภาพที่ 5 ถึงภาพที่ 9



ภาพที่ 5 ผลงานเพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสันโดษในบริบทสังคมเมือง
หมายเลข 1



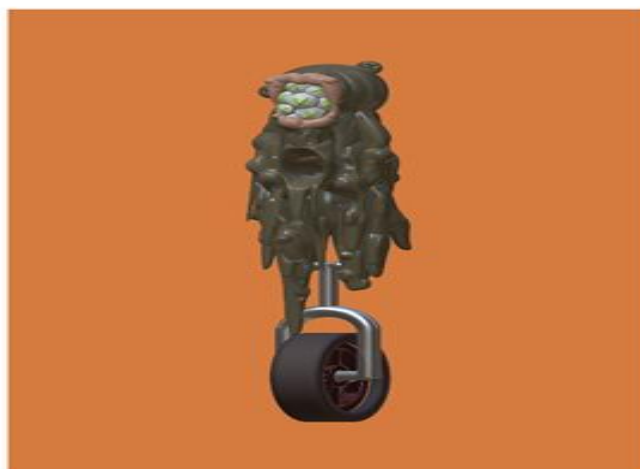
ภาพที่ 6 ผลงานเพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสันโดษในบริบทสังคมเมือง
หมายเลข 2



ภาพที่ 7 ผลงานเพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสั่นโศษในบริบทสังคมเมือง
หมายเลข 3



ภาพที่ 8 ผลงานเพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสั่นโศษในบริบทสังคมเมือง
หมายเลข 4



ภาพที่ 9 ผลงานเพื่อนจำลองเพื่อการผ่อนคลายความสั่นโศษในบริบทสังคมเมืองหมายเลข 5

อภิปรายผลการวิจัย

1. การศึกษาบุคลิกและความหลากหลายของมนุษย์ เพื่อต่อยอดเป็นการสร้างสรรค์ตัวละครที่สะท้อนวิถีชีวิต โดยวิธีการสังเกตและพูดคุยหรือการสัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูลจากบทความหรือแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้วิจัยพบว่า มนุษย์ นั้นมีความหลากหลายทางศักยภาพ ในการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันจึงทำให้เกิดบริบททางสังคมได้ รวมถึง ทำให้เล็งเห็นถึงมุมมองใหม่ในการใช้ชีวิต และ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบงานสร้างสรรค์ผลงานที่มีสารตั้งต้นที่เปลี่ยนความคิดในการมองโลกในแง่ลบ ให้เกิดการมองเห็น ความสุข ในชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดกองวิชาการ ที่กล่าวว่า ธรรมชาติของมนุษย์จะมีการปฏิสัมพันธ์ซึ่งจะเกิดขึ้นโดยธรรมชาติ โดยไม่ต้องมีใคร มาบังคับ การปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นในกมลสันดานของมนุษย์ทุกๆ คน เพราะมนุษย์เป็นสัตว์ ประเทอยากรู้ อยากเห็นในประเด็นที่ตนสงสัย สอดคล้องกับกองวิชาการ ที่เสนอว่า ธรรมชาติสอนให้มนุษย์สามารถปรับปรุง เปลี่ยนแปลงตนเองและหมู่คณะให้มีการปฏิสัมพันธ์กันตามธรรมชาติตลอดเวลาการปฏิสัมพันธ์ แบบธรรมชาตินั้นเป็นไปแบบเรียบง่าย ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ ทั้งสิ้น การที่มนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์ กันน่าจะมีสาเหตุมาจากความชอบพอกัน มีผลประโยชน์ร่วมกันหรือการขัดแย้งกันเป็นมูลเหตุ เป็นหลัก เมื่อเป็นเช่นนั้นการปฏิสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ (กองวิชาการ, 2551)

2. กระบวนการทดลองสร้างสรรค์ตัวละครผ่านกระบวนการความคิดและถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อศิลปะในรูปแบบ3มิติ นั้น ต้องมีการปรับแก้ตัวผลงานรวมถึงการลองหาเทคนิคและวิธีการใหม่ ทั้งนี้เพราะว่า กระบวนการทดลองสร้างสรรค์นั้นยังขาดซึ่งความเข้าใจ และมองข้ามประเด็นสำคัญของการสื่อสาร นั่นคือ ความสุข จึงทำให้ผู้วิจัย ต้องกลับไปทบทวนวรรณกรรม และทดลอง อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างตัวละครที่มีความเกี่ยวเนื่องกับสังคม ที่ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงปัญหาแต่กลับกันยังบอกเล่าถึงความสนุกในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ทางด้านองค์ประกอบศิลป์ของตัวผลงาน ที่สามารถสื่อสารถึงความหมายที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารออกไปผ่านตัวผลงาน ซึ่ง สอดคล้องกับ แนวคิดเทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ ที่ให้ความหมายขององค์ประกอบศิลป์ไว้ว่า คือการจัดระเบียบส่วนต่าง ๆ ภายในงานศิลปะ ให้ประสมกลมกลืนกันทั้งภาพ รูปที่มีองค์ประกอบที่ดีจะแสดงความสมดุลของรูปภาพ และรูปทรง การใช้สี ค่าน้ำหนักอ่อนแก่ส่วนต่างๆ บริเวณว่างจังหวะและเนื้อหาที่เป็นเอกภาพในงานศิลปะ และสภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนกัน การประสานกันหรือจัดระเบียบส่วนต่างๆ เพื่อสร้างผลรวมอันเป็นที่หนึ่งอันเดียวกันไม่อาจแยกกันได้ (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2563)

3. งานสร้างสรรค์นี้เป็นแรงบันดาลใจ สำหรับบุคคลที่มีความสนใจในการอยากสร้างสรรค์ และเกิดการประยุกต์ใช้ต่อไป นั้นสามารถทำให้ผู้ชมสามารถเอาจินตนาการของตนเองมาคิดต่อยอด และมีปฏิสัมพันธ์กับตัวงานได้ โดยรูปทรงและรูปลักษณะของผลงานที่เป็นมิตร ทำให้เกิดเป็นพลังบวกที่ถ่ายทอดผ่านอารมณ์ของผู้ชม รูปทรงที่มีความแปลกและการใช้วัสดุที่มีความน่าสนใจ ควบคู่ไปกับขนาดและตำแหน่งบนพื้นที่ว่างที่จัดวางต่างกัน และผลงานรูปแบบลอยตัวจัดวางบนแท่นประติมากรรม ประกอบกับรูปงานดิจิทัล และภาพโมชันเคลื่อนไหวที่ถูกจัดวางแยกกันในพื้นที่ เพื่อให้เกิดการทำงานของระยะ ล้วนส่งผลต่องาน และเป็นตัว ช่วยขับเคลื่อนความรู้สึกรวมถึงจินตนาการถึงความผ่อนคลายให้ดึงดูดผู้ชมเข้ามาปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยงกับผลงาน ซึ่งจินตนาการนั้นสามารถที่จะสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์หรือ ดำเนินชีวิตในด้านต่างๆ ได้

ต่อไป โดยมีความสอดคล้องกับแนวคิดของอุดม เพชรสังหาร ที่กล่าวว่า สังคมใดๆ ก็ตาม ล้วนต้องการคนที่มีจินตนาการ สร้างสรรค์ คนที่มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด จินตนาการของตนเองออกมาทั้งในรูปแบบคำพูดและสัญลักษณ์ทางศิลปะ ตลอดจนต้องการคนที่เคารพตนเองและผู้อื่นด้วยกันทั้งนั้น กิจกรรมศิลปะคือกิจกรรมหนึ่งที่ได้รับการพิสูจน์แล้วว่า ไม่เพียงแต่เป็นสิ่งจรรโลงจิตใจมนุษย์เท่านั้น หากแต่เป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างคนที่มีความสามารถที่จะสร้างโลกใบนี้ให้เป็นไปตามที่ใจปรารถนาเลยทีเดียว (อุดม เพชรสังหาร, 2548)

องค์ความรู้ใหม่

ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบเพื่อนจำลองเพื่อความผ่อนคลายในสังคม นั้นเป็นผลงานการออกแบบสื่อศิลปะลอยตัว เป็นกระบวนการสร้าง ผ่านสะท้อนของสังคมที่ออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเข้าถึงง่ายและรู้สึกเป็นสุขผ่านรูปทรงและรูปร่างที่เกิดจากการทดลองและการทำซ้ำจนเกิดเป็นผลลัพธ์ ที่มีความเป็นไปได้มากที่สุด การสร้างตัวแปรที่เป็นสื่อกลางในการสะท้อนความคิดนั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องถ่ายทอดความคิดหรือความรู้สึกของผู้วิจัยได้ทั้งหมด แต่ต้องสามารถทำให้คนที่ชมมีความรู้สึกดี โดยที่ไม่จำเป็นต้องเข้าใจทั้งหมด ก็ถือเป็นผลที่น่าพึงพอใจยิ่ง ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 ตารางสรุปผลองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

บทสรุป

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบุคลิกและความหลากหลายของมนุษย์ ตลอดจนต่อยอดเป็นการสร้างสรรค์ตัวละครที่สะท้อนวิถีชีวิตเป็นกระบวนการทดลองสร้างสรรค์ตัวละครผ่านกระบวนการความคิดและถ่ายทอดออกมาผ่านสื่อศิลปะในรูปแบบ 3 มิติ เพื่อต้องการให้งานสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นแรงบันดาลใจ สำหรับบุคคลที่มีความสนใจในการอยากสร้างสรรค์และเกิดการประยุกต์ใช้ต่อไป จากการนำผลงานไปจัดแสดงในนิทรรศการ Thesis Exhibition CODA 2023 จากการสังเกตการเข้าพบเจ้าสรุปผลได้ว่า ผู้เข้าร่วมชมนิทรรศการ มีพฤติกรรมและการแสดงออกในเชิงบวก

จากรอยยิ้ม และอิริยาบถ การแสดงออกที่มีความสุขทำให้ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่า เพื่อนจำแลงได้ทำหน้าที่เติมเต็มความสุขทดแทนความเหงาที่เกิดขึ้นในสังคม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การนำเสนอมุมมองและเรื่องราวเกี่ยวกับรูปทรงของให้มีความหลากหลายมากขึ้น พัฒนาต่อยอดให้มีรูปทรงหลากหลายขนาดและพัฒนาต่อยอดเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มคนได้ง่ายขึ้น
2. การศึกษารูปแบบผลงานของศิลปินควรมีการศึกษารูปแบบผลงานศิลปกรรมของศิลปินชาวต่างชาติและศิลปินไทยเพิ่มเติมเพื่อการพัฒนาแนวคิดเทคนิควิธีการในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
3. การศึกษาทัศนธาตุต่างๆ รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนัก และศึกษาเกี่ยวกับการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะซึ่งจะช่วยให้ในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
4. การศึกษาและพัฒนาเกี่ยวกับกระบวนการเชิงเทคนิคการสร้างงานประติมากรรมที่ใช้วัสดุที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ผลงานที่ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
5. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และรูปแบบลอยตัวรวมถึง เทคนิควิธีการใหม่ๆ ที่สามารถตอบรับกับคนรุ่นใหม่ได้เสมอเพื่อเป็นการพัฒนาตัวเองและ นำเสนอมุมมองหนึ่งที่น่าสนใจ สามารถศึกษาและวิเคราะห์เพื่อพัฒนาไปสู่ผลงานรูปแบบใหม่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ชวนฟ้าชม นาวาบุญนิยม. (2564). *ความสัมพันธ์ระหว่างความเหงา การเห็นคุณค่าในตนเอง แรงจูงใจในการสื่อสารออนไลน์การนิยามตนเองและการเผชิญกับความเหงา*. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2563). *หนังสือองค์ประกอบศิลป์*. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพมหานคร: สยามลดา.
- กองวิชาการ. (2551). *มนุษย์กับสังคม*. พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- อุดม เพชรสังหาร. (2548). การสร้างสรรค์งานศิลปะ. *นิตยสารหมอชาวบ้าน*, 27(317): 27-29.
- มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). *พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- Somers, J. U., & Yawkey, T. D. (1984). Imaginary Play Companions Contributions of Creative and Intellectual Abilities of YoungChildren. *Journal of Creative Behavior*, 77-89.

