

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

นางสาวอรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

A STUDY OF GUIDELINES TO EVALUATE VIDEO ART CREATION OF
UNDERGRADUATE STUDENTS

Miss Arunroj Kieatjindarat

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Art Education

Department of Art, Music and Dance Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
วิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

โดย

นางสาวอรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์

สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย กาญจนวาสี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.บุญรัตน์ พิชญ์ไพพบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ วิโชค มุกดามณี)

อรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์ : การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
 วิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี. (A STUDY OF GUIDELINES TO EVALUATE
 VIDEO ART CREATION OF UNDERGRADUATE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษา
 วิทยานิพนธ์หลัก : อ.ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ, 362 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของ
 นักศึกษาปริญญาตรี ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ด้านการ
 จัดการเรียนการสอน และด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้การวิจัย ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะวิดีโออาร์ต จำนวน 15 ท่าน อาจารย์
 ผู้สอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดีโออาร์ต จำนวน 10 ท่าน และนักศึกษาที่กำลังศึกษา หรือผ่านการศึกษาใน
 รายวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดีโออาร์ต จำนวน 30 คน จากสถาบันอุดมศึกษา 5 สถาบัน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์
 มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรี
 นครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์
 วิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามโดยการหาค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แบบ
 สัมภาษณ์วิเคราะห์โดยการหาค่าความถี่ และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี
 สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน 1) การประเมินผลงาน ซึ่งประกอบด้วยด้านทักษะพิสัยและพุทธิพิสัย โดยใน
 ด้านทักษะพิสัยจะประเมินจากตัวงาน ประกอบไปด้วย องค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ ความเคลื่อนไหว และ
 เงื่อนไขของเวลา ส่วนด้านพุทธิพิสัยจะประเมินจากเนื้อหา ประกอบด้วย แนวคิดในตัวผลงาน และการเชื่อมโยง
 ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ ปรัชญา บริบททางวัฒนธรรมและสังคม 2) การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ ควร
 ประเมินทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย คือ ความรู้ด้านองค์ประกอบ วิธีการ และลักษณะผลงานวิดีโออาร์ตของ
 ผู้เรียนที่นำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ ด้านจิตพิสัย คือ ความรับผิดชอบและเอาใจใส่ และด้านทักษะพิสัย
 คือ ทักษะความสามารถในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยได้กล่าวว่า การประเมินการสร้างสรรค์จะต้องครอบคลุมทั้งกระบวนการ
 สร้างสรรค์และผลงานศิลปะ โดยจะต้องประเมินให้ครอบคลุมทั้งทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย
 นอกจากนี้ผู้ประเมินจะต้องมีวิธีการประเมินที่หลากหลาย เหมาะสมกับลักษณะของงานแต่ละงาน และ
 ธรรมชาติของผู้เรียนในแต่ละคน

ภาควิชา... ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา... ลายมือชื่อนิสิต.....
 สาขาวิชา... ศิลปศึกษา..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
 ปีการศึกษา... 2554.....

5283470527: MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS: VIDEO ART / EVALUATE / CREATION / UNDERGRADUTE

ARUNROJ KIEATJINDARAT: A STUDY OF GUIDELINES TO EVALUATE VIDEO ART CREATION OF UNDERGRADUATE STUDENTS. ADVISOR: APICHART PHOLPRASERT, Ph.D., 362 pp.

This research aimed to study guidelines to evaluate video art creation of undergraduate students. The study consists of the following topics: content and context of video art; video art evaluation; video art instruction; and students' video art creation. The samples were 15 video art specialists, 10 video art instructors and 30 students, who had studied video art at Chulalongkorn University, Silpakorn University, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Srinakharinwirot University and Bangkok University. The research instruments were questionnaires and interview forms. The questionnaires were analyzed by percentile, means and standard deviation. The data from interviews were analyzed by frequencies and content analysis.

The research results were as follows: The evaluation of undergraduate student's video art creation consisted of 2 aspects. 1) The evaluation of art product should cover two learning domains, which include psychomotor domain and cognitive domain. The psychomotor domain should be evaluated on the art forms, which include principles of design, visual elements, motion and time. The cognitive domain should be evaluated on the contents of the art work, which include ideas of the work in relation to art history, philosophy, social and cultural contexts. 2) The evaluation of process should cover three learning domains, which include cognitive domain, affective domain and psychomotor domain. The cognitive domain should be evaluated on students understanding of art composition, techniques and characteristic of video art that students use in creating processes. The affective domain should be evaluated on students' responsibility and attention for the given tasks. The psychomotor domain should be evaluated on students' ability to produce video art. The suggestion from this research was that the evaluation of students' video art creation should cover both creating process and art product. The assessment should also cover three learning domains, which include cognitive domain, affective domain and psychomotor domain. In addition, instructor should use different evaluation methods in appropriation to specific nature of each project and individual student.

Department : Art, Music and Dance Education Student's Signature.....

Field of Study : Art Education Advisor's Signature.....

Academic Year : 2011.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาของ อาจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางในการทำ วิทยานิพนธ์ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความจริงใจ และเอาใจใส่ รวมทั้งให้กำลังใจ เป็นอย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ปยุตต์ รัตน์ พิชญ์ไพฑูลย์ ประธาน กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และศาสตราจารย์วิโชค มุกตามณี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณา ให้คำแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่สละเวลาอันมีค่าในการตรวจ เครื่องมือวิจัย พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้สมบูรณ์ และสามารถนำมาใช้ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน รวมถึงขอบคุณน้องๆ นิสิต นักศึกษาทุกท่าน ที่สละเวลา และให้ความร่วมมือกับการวิจัยในครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อนสนิท มิตรสหายทุกท่าน ที่ช่วยเหลือในทุกๆด้าน คอยอยู่เคียงข้าง และให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นางสาวรินฤทัย รอดสุวรรณ นางสาวชนิดา ปัตถนะสถุษา นางสาววุฒิภา สว่างสุข และนางสาวพิภัสสร จิรบุษยกุล รวมถึง เพื่อนๆร่วมชั้นปี ป.โทรุ่นที่ 25 ทุกคน

ขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย ที่ให้ความอนุเคราะห์ในด้านค่าใช้จ่ายในการทำ วิทยานิพนธ์บางส่วน ที่ได้รับมาจากทุนอุดหนุนการวิจัยของบัณฑิตวิทยาลัย สำหรับการวิจัยใน ครั้งนี้

สุดท้ายนี้กำลังใจสำคัญที่ขาดเสียไม่ได้ก็คือ ครอบครัว ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และขอบคุณน้องชาย ที่ให้กำลังใจ และความช่วยเหลือ รวมถึง สนับสนุนในทุกๆ ด้าน ให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จจนกระทั่งสำเร็จการศึกษาในครั้งนี้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฐ

บทที่

1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	7
1.4 คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	7
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา	10
2.2 การเรียนการสอนศิลปะในระดับปริญญาตรี	12
2.3 ผู้เรียนศิลปะในระดับปริญญาตรี.....	13
2.4 การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.....	15
2.5 การประเมินผลการศึกษา	20
2.6 การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ	32
2.7 ความเป็นมาเกี่ยวกับศิลปะวีดีโออาร์ต	36
2.8 นิยามและลักษณะเฉพาะของศิลปะวีดีโออาร์ต.....	44
2.9 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวีดีโออาร์ต	48
2.10 สภาพของวีดีโออาร์ตในประเทศไทย	51

บทที่	หน้า
2.11 สภาพการเรียนรู้การสอนวิดีโออาร์ตในประเทศไทย.....	53
2.12 หลักสูตรที่เกี่ยวกับวิดีโออาร์ต.....	54
2.13 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	68
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
3.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	78
3.2 กำหนดกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	78
3.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	80
3.4 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
3.5 การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	83
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	84
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล	85
3.8 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	86
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	87
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ.....	90
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	102
4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของอาจารย์ผู้สอน	123
4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน.....	135
4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนิสิตนักศึกษา	156
4.6 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา	167
4.7 การเปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา	188
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	209
5.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	209
5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	209
5.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	212
5.4 สรุปผลการวิจัย.....	212
5.5 อภิปรายผลการวิจัย.....	238

บทที่	หน้า
5.6 ข้อสังเกตที่พึงระวัง.....	251
5.7 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	251
5.8 แนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี	253
รายการอ้างอิง.....	262
ภาคผนวก.....	271
ภาคผนวก ก นิยามศัพท์ของงานวิจัย	272
ภาคผนวก ข รูปภาพประกอบ	277
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ	293
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ สำหรับอาจารย์	314
ภาคผนวก จ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ สำหรับนิสิตนักศึกษา.....	335
ภาคผนวก ฉ รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบเครื่องมือ.....	355
ภาคผนวก ช รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ที่ให้สัมภาษณ์	357
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	362

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางจำแนกประเภทการสร้างสรรค์งานศิลปะ.....	45
2	ตารางการสรุปรายวิชาหลักสูตรที่มีการสอนเกี่ยวกับการใช้สื่อวิดีโอ.....	63
3	ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ.....	90
4	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต.....	93
5	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต.....	96
6	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา.....	98
7	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต.....	102
8	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต.....	112
9	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา.....	116
10	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนว ทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญา ตรี.....	121
11	ค่าความถี่แสดงเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของอาจารย์ผู้สอน.....	123
12	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของ อาจารย์ผู้สอน ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต.....	126
13	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของ อาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต	129

ตารางที่	หน้า
14	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา..... 131
15	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต..... 135
16	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต..... 143
17	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน..... 146
18	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา..... 149
19	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี 154
20	ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของนิสิตนักศึกษา..... 156
21	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต..... 158
22	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต..... 161
23	ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา..... 163
24	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต..... 167

ตารางที่		หน้า
25	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมิน การสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต.....	177
26	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมิน การสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน.....	180
27	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมิน การสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา.....	183
28	ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนว ทางการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญา ตรี.....	186
29	ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา.....	188
30	ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา.....	203

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	Andy Warhol. "Coca-cola Bottles" (1962).....	278
2	Eduardo Paolozzi. "Artificial Sun" (1964).....	278
3	Roy Lichtenstein. "Hopeless" (1963).....	279
4	Robert Longo. "Now Everybody" (1982-1983).....	279
5	Keith Haring. "Untitled" (1984).....	280
6	Sony Portapak (1965).....	280
7	Num June Paik. TV Bra (1965).....	281
8	Num June Paik. TV Bed (1972).....	281
9	Num June Paik. TV Cello (1971).....	282
10	Num June Paik. TV Buddha(1974).....	282
11	Bill Viola. Room for Saint John of the Cross (1983).....	283
12	Bill Viola. First notes for Room for St. John of the Cross, May 6, (1982)...	284
13	Bill Viola. Further notes for Room for St. John of the Cross, April 23, (1983).....	285
14	Bill Viola. Presentation drawing for Room for St. John of the Cross, (1983).....	286
15	Bill Viola. Text description of Room for St. John of the Cross, (1983)	287
16	Bill Viola. Early elevation and plan (side and top views) for Room for St. John of the Cross, (1984).....	288
17	Bill Viola. "I Do Not Know What It Is I Am Like" (1986).....	289
18	อภิรักษ์ โกษะโยธิน. "สอนศิลปินให้ไก่กรุงเทพฯ (How to Explain Art to a Bangkok Cock)" (2528).....	290
19	กมล เผ่าสวัสดิ์. "Mode of Moral Being" (1996).....	291
20	อำมฤต ฐิตะสุวรรณ. "เป็นทราย หรือ Being Sand" (2007).....	292

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตของมนุษย์ทุกคนที่อาศัยอยู่ในยุคปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นด้านใดก็ตามมนุษย์ไม่อาจที่จะปฏิเสธสิ่งเหล่านี้ได้ เพราะสื่อสมัยใหม่ที่ปรากฏในปัจจุบันเช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ หรือแม้กระทั่งตัวหนังสือที่ปรากฏอยู่บนจอภาพในสถานที่ต่างๆเมื่อมนุษย์เดินผ่าน แม้แต่เพียงแค่เสียงวิทยุที่เดิยวมมนุษย์ก็จะสัมผัสสิ่งเหล่านั้นโดยที่ไม่รู้ตัว ดังนั้นสื่อและเทคโนโลยีล้วนแล้วแต่มีบทบาทต่อชีวิตประจำวัน และสิ่งเหล่านี้เองได้หลอหลอมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตรวมไปจนถึงทางด้านสุนทรียภาพของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน

นับเป็นเวลาหลายศตวรรษมาแล้วจนกระทั่งกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 ที่สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม ต่างก็เป็นผลงานหลักทางด้านทัศนศิลป์ ศิลปกรรมต่างๆเหล่านี้รุ่งเรืองเพราะได้รับการอุปถัมภ์ค้ำชูจากผู้มีอำนาจในยุคนั้นได้แก่ กษัตริย์ ชนชั้นสูง ศาสนจักร พ่อค้า เป็นต้น ในปัจจุบันศิลปะได้เปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมาก วัฒนธรรมของคนในปัจจุบันมิได้ถูกรอบงำโดยประเพณีศิลป์อีกต่อไป (Walker, 2001) เทคโนโลยีเป็นการนำความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการทำงานให้มีผลดีมากขึ้น (กิตานันท์ มลิทอง, 2543) ซึ่งเห็นได้ชัดจากผลของการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมได้ก่อให้เกิดเครื่องจักรที่หลากหลาย และเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีและสังคม ความเจริญก้าวหน้าและวิวัฒนาการด้านวิทยาศาสตร์ จึงทำให้เกิดกระบวนการใหม่ๆ ของเทคโนโลยีในรูปแบบต่างๆ เทคโนโลยีได้กลายมาเป็นองค์ประกอบสำคัญในงานศิลปะ(วิโชค มุกตามณี, 2553)

การสร้างสรรคงานศิลปะในปัจจุบันได้นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง ศิลปะที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง มีชื่อเรียกศิลปะประเภทนี้ว่า Technology Art หรือศิลปะเทคโนโลยี มีจุดเริ่มต้นครั้งแรกในประเทศสหรัฐอเมริกา และยุโรปตะวันตกช่วงทศวรรษที่ 1960 - 1970 ซึ่งได้กำเนิดมาจากความก้าวหน้าในวิวัฒนาการด้านวิทยาศาสตร์ จึงทำให้เกิดกระบวนการค้นพบเทคโนโลยีใหม่ๆ ศิลปินได้นำสิ่งเหล่านี้มาสร้างประกอบในงานศิลปะ ศิลปินกลุ่มแรกที่นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องคือ ศิลปินกลุ่ม Futurism และศิลปินกลุ่ม Dada ซึ่งได้นำเอาศิลปะมาผนวกกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างสรรคงานศิลปะเชิงเสียดสีและถากถาง เพื่อสะท้อนทัศน

ที่มีต่อสังคมในยุคนั้น จนกระทั่งในช่วงปลายปี 1960 เกิดกระแสประชานิยม ขึ้นจนทำให้เกิดกลุ่ม ศิลปินป๊อปอาร์ต (Pop Art) และคอนเซ็ปทวลอาร์ต (Conceptual Art) (วิโชค มุกดามณี, 2553)

อิทธิพลของเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารจึงมีผลต่อความคิดของมนุษย์เป็นอย่างมาก และยังส่งผ่านอิทธิพลไปยังงานศิลปะอีกด้วย อิทธิพลโดยตรงของเทคโนโลยีเหล่านี้มีผลต่องานศิลปะ ดังที่ Benjamin (1968) ได้กล่าวไว้ว่า “เทคโนโลยีได้เปลี่ยนธรรมชาติของศิลปะ วิธีการสร้างผลงาน และการมองงานศิลปะ ในด้านของคุณค่าทางสังคมและเชิงพาณิชย์ รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับบทบาทหน้าที่ของตนทางสังคม” นอกจากนี้เทคโนโลยีทำให้เกิดรูปแบบงานศิลปะ เช่น การปะติดภาพถ่าย (Photomontage) ศิลปะภาพยนตร์ (Film Art) และศิลปะวิดีโออาร์ต (Video Art) เทคโนโลยียังทำให้เกิดแนวทางในการศึกษางานศิลปะแบบใหม่ การผลิตซ้ำ และการสื่อสารไปยังผู้ชมได้กว้างขึ้น ก่อให้เกิดแนวทางใหม่ๆ ในการนำเสนอผลงานศิลปะ กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ และเปลี่ยนแนวความคิด ก่อให้เกิดการค้นคว้า ขยายขอบเขต และสร้างแนวความคิดทางสุนทรียะแบบใหม่ (ศรีรัช ลาภใหญ่, 2538)

วิดีโอเป็นสื่อที่ทุกคนรู้จักกันดีในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 ถึงต้นศตวรรษที่ 21 เป็นสื่อที่พัฒนามาจากการถ่ายภาพนิ่งมาสู่ภาพเคลื่อนไหว โดยวิดีโอได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการบันทึกภาพเหตุการณ์ต่างๆ การสื่อสารผ่านทางโทรทัศน์ และใช้เป็นสื่อในทางเทคโนโลยีการศึกษา เป็นต้น ด้วยเหตุนี้เองความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยีวิดีโอ ความเคลื่อนไหวของภาพ และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอจึงกลายเป็นสิ่งปกติของคนในยุคนี้ วิดีโอได้เข้ามาอยู่ในบริบทของศิลปะในทศวรรษที่ 1960 โดยเริ่มมาจากในปี 1965 บริษัทไซเน่ได้ผลิตเครื่องบันทึกภาพวิดีโอแบบพกพาเครื่องแรกที่มีชื่อว่า “Portapak” ซึ่งเป็นกล่องวิดีโอชนิดพกพาที่เอื้ออำนวยความสะดวกในการบันทึกภาพ รวมถึงเอื้ออำนวยความสะดวกให้กับศิลปินผู้สร้างงาน ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการนำสื่อวิดีโอมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปินคนสำคัญที่ทำให้วิดีโออาร์ตโด่งดังจนเป็นที่ยอมรับนั่นก็คือ Nam Jun Paik ศิลปินชาวเกาหลีผู้สร้างสรรค์งานศิลปะวิดีโออาร์ต โดยเขาได้กล่าวได้ว่า “งานศิลปะแบบปะติดเข้ามาแทนที่การวาดภาพสีน้ำมัน หลอดจอกภาพก็เข้ามาแทนที่ผืนผ้าที่ใช้วาดภาพ” (มาร์ติน, 2552) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การวาดภาพไม่จำเป็นจะต้องอาศัยผืนผ้าใบในแบบเดิมๆอีกต่อไป การเลือกใช้สื่อใหม่ๆ เพื่อหาคำตอบให้กับงานศิลปะเป็นสิ่ง ศิลปินต้องการ ดังนั้นวิดีโอจึงกลายเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่น่ามาถ่ายทอดผลงานการสร้างสรรค์ของศิลปิน เนื่องจากความหลากหลายและการผสมผสานของงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตจึงมีหลายรูปแบบ โดยเราสามารถแบ่งกลุ่มลักษณะของวิดีโออาร์ตได้ดังนี้ คือ

- 1) Video Projection
- 2) Video Installation
- 3) Video Sculpture (วิโชค มุกดามณี, 2550)

นอกจากนี้วิดีโอยังเป็นสิ่งที่สามารถขยายขอบเขตการรับรู้ของมนุษย์ได้ จากเดิมที่มนุษย์จะตื่นตัวกับการที่จะหยุดภาพที่เคลื่อนไหวโดยใช้กล้องถ่ายภาพ แต่เมื่อกำลังถ่ายภาพเคลื่อนไหวอย่างกล้องวิดีโอได้ถือกำเนิดขึ้น ความสัมพันธ์ในเรื่องของเวลา และความเคลื่อนไหวของภาพ รวมทั้งเสียง สิ่งเหล่านี้ทำให้การรับรู้ของมนุษย์เปลี่ยนไป (Nadaner, 2008) จากเดิมที่มนุษย์คุ้นชินกับผลงานศิลปะประเภทที่อยู่ในลักษณะภาพนิ่ง หรือรูปปั้นที่อยู่กับที่

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดีโออาร์ต เช่นงานวิจัยของศรีรัช ลาภใหญ่ (2538) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อสมัยใหม่อย่างเช่นวิดีโออาร์ตในงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย ซึ่งเป็นงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยระดับปัจเจกบุคคล และปัจจัยระดับสังคมที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอในงานศิลปะวิดีโออาร์ต รวมทั้งศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปิน นอกจากนี้ยังศึกษาแนวโน้มของงานวิดีโออาร์ตในอนาคต โดยผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินที่ผลิตงานวิดีโออาร์ตคือการได้รับประสบการณ์จากการศึกษา พบเห็นงานวิดีโออาร์ตจากต่างประเทศ แนวความคิดที่ต้องการนำเสนอผ่านสื่อวิดีโออาร์ต โอกาสในการเข้าถึงสื่อ และเงินทุน ในส่วนของศิลปินที่สร้างงานในลักษณะของงานทดลองนั้น ศิลปินใช้สื่อวิดีโอเพื่อนำเสนอการแสดงออกทางด้านศิลปะให้เป็นภาพเคลื่อนไหวสู่สาธารณชน ในส่วนของกลุ่มศิลปินที่ไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอ เนื่องจากทัศนคติต่อเทคโนโลยี ภูมิหลังการศึกษา ความไม่พร้อมทางด้านทุน และเวลา ยังมีปัจจัยทางสังคมที่มาเกี่ยวข้องคือ การขาดกระบวนการการแยกทางโลกออกจากศาสนา ซึ่งทำให้ทัศนคติของคนในสังคมประเภทนี้-เกษตรกรรม เป็นไปในทางลบต่อเทคโนโลยี ทำให้ศิลปินไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอ และศิลปินที่ใช้วิดีโอมีทัศนคติไปในทางลบต่อเทคโนโลยี สำหรับอนาคตของวิดีโออาร์ต ผลการวิจัยพบว่า งานวิดีโออาร์ตจะเจริญเติบโตได้ต้องขึ้นอยู่กับการจัดให้มีการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และความร่วมมือกันระหว่างศิลปินและช่าง ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นถึงการยอมรับและการไม่ยอมรับสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ของกลุ่มศิลปิน รวมทั้งอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ซึ่งในปัจจุบันนี้เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้ามากขึ้น การรับอิทธิพลทางตะวันตกก็มีมากขึ้น จึงทำให้งานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีเจริญเติบโตมากขึ้นเช่นกัน เนื่องจากมนุษย์ในปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อสมัยใหม่ได้มากขึ้น และมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน

ศิลปะเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนของมนุษย์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทางจิตใจของมนุษยชาติ แต่ความเข้าใจในเรื่องศิลปะของคนทั่วไปมักจะสับสนและไม่ชัดเจนนัก แม้กระทั่งในกลุ่มของนักศึกษาทางด้านศิลปะเองก็ยังหาข้อยุติขอบเขตความหมายของศิลปะและ

การตัดสินใจที่แตกต่างกันไป (กำจร สุนทรพงษ์ศรี, 2520) และในปัจจุบันศิลปะได้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปแบบและสื่อการนำเสนอ รวมทั้งเนื้อหาสาระที่สื่อออกมาได้อย่างน่าสนใจ ประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมือง สังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิตของชุมชน อัตลักษณ์ รวมทั้งเพศสถานะ สิ่งเหล่านี้ต่างก็ได้ถูกหยิบยกขึ้นมานำเสนอ ผ่านทางผลงานศิลปะป็นรุ่นใหม่ ในรูปแบบของการแสดงออกภายใต้สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ผลงานสื่อผสม ศิลปะการติดตั้งจัดวาง ภาพถ่าย วิดีโออาร์ต ศิลปะสื่อการแสดงสด ฯลฯ จะเห็นได้ว่าปรากฏการณ์ทางทัศนศิลป์นั้นได้ย้ายฐานการเรียนรู้ศึกษาของนักวิชาการศิลปะ ไปสู่กระบวนการแสวงหาความรู้จากผลงานศิลปะในบริบทใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมของมนุษย์มากขึ้น (ถนอม ซากักดี, 2548) ในขณะที่ปัญหาเรื่องความสวยงาม เป็นปัญหาที่ยังมีข้อถกเถียงกันอยู่และแสวงหาความจริงเกี่ยวกับความงามกันอยู่ทุกยุคทุกสมัย ไม่สามารถหาข้อยุติที่แน่นอนได้ (อารี สุทธิพันธ์, 2533) ดังนั้นคุณค่าในงานศิลปกรรมนั้น จำเป็นที่จะต้องมีหลักในการเรียนรู้ และวิเคราะห์ผลงาน ดังที่ กำจร สุนทรพงษ์ศรี (2520) ได้กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์จะประสบความสำเร็จได้เมื่อมีการพิสูจน์ โดยกระบวนการวิธีค้นคว้าและค้นพบ ส่วนงานศิลปกรรมที่ได้รับการยอมรับหรือประสบความสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อได้รับการพิสูจน์จากกาลเวลา หรือรสนิยมของผู้คน และจะต้องมีการวิจารณ์เพื่อค้นหาคุณค่างานของศิลปะชิ้นนั้นๆ

แม้ว่าศิลปะวิดีโออาร์ตจะได้รับการยอมรับกันอย่างแพร่หลายมาจนถึงในปัจจุบัน แต่ก็ยังมีข้อถกเถียงกันอยู่เกี่ยวกับประเด็นด้านสุนทรียะ หลักเกณฑ์ในการประเมินและการตัดสินคุณค่างานของงานประเภทนี้ กับความเป็นสื่อสารมวลชนโดยทั่วไป กับความเป็นศิลปะ ดังที่ Scruton (1981) ได้อภิปรายไว้ว่า ภาพถ่ายไม่ใช่ศิลปะ ภาพถ่ายเป็นเพียงสิ่งที่สะท้อนภาพของวัตถุหรือโลกภายนอกออกมาเท่านั้น ภาพยนตร์เองก็เช่นกัน ภาพยนตร์ไม่ใช่ศิลปะเป็นเพียงแค่เทคนิคที่บันทึกและสะท้อนการแสดงออกมาเท่านั้นโดยสิ่งที่เป็นศิลปะก็คือการแสดง หมายความว่าศิลปะประเภทที่ใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือในการบันทึกภาพนั้นเป็นเพียงแค่การบันทึกภาพไม่ใช่งานศิลปะ ซึ่งเราจะรู้ได้อย่างไรว่าชิ้นงานอันไหนที่เป็นผลงานศิลปะ และอันไหนที่ไม่ใช่ เนื่องจากศิลปะวิดีโออาร์ต และงานศิลปะสื่อใหม่ (New Media Art) ยังมีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน และตายตัวเหมือนงานศิลปะที่เป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น และที่สำคัญงานศิลปะประเภทวิดีโออาร์ตยังมีปัจจัยอื่นๆ และคุณสมบัติพิเศษที่ไม่เหมือนกับศิลปะประเภทอื่น ได้แก่ เสียง ความเคลื่อนไหว เวลา ฯลฯ (มาร์ติน, 2552) ซึ่งทำให้งานประเภทนี้ควรที่จะมีหลักเกณฑ์ในการตัดสินแตกต่างจากงานศิลปะประเภทอื่นๆ

ในปัจจุบันได้มีการนำวิดีโออาร์ตมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยในที่ต่างๆ รวมทั้งผลงานศิลปะนิพนธ์ของนิสิต นักศึกษาศิลปะ นอกจากนี้ยังได้มีการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะวีดิทัศน์ หรือวิดีโอศิลปะ (Video Art) ทางด้านทัศนศิลป์ขั้นในสถาบันอุดมศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นต้น ดังนั้นการศึกษาแนวทางการประเมินผลงานและคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนการสอนศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อที่จะทำให้อาจารย์ ผู้สอนสามารถที่จะอธิบาย และเปรียบเทียบให้เห็นถึงข้อแตกต่างของการประเมินและตัดสินคุณค่าระหว่างงานทัศนศิลป์ที่ใช้สื่อแบบเก่า และสื่อแบบใหม่ดังกล่าว กรณีของงานศิลปะวิดีโออาร์ต นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้สอนมีหลักเกณฑ์ในการอธิบาย ถึงคุณค่าในงานศิลปะประเภทนี้ ซึ่งมีความเป็นมาตรฐานมากขึ้น และเป็นประโยชน์สำหรับการเรียนการสอนทางด้านทัศนศิลป์ในระดับอุดมศึกษา

การประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมักเป็นสิ่งที่ควบคู่กับการเรียนการสอน การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทางการศึกษา และการเรียนรู้ หมายถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลจากพฤติกรรมเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวรให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งขึ้น อันเนื่องมาจากประสบการณ์ของการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด พฤติกรรมดังกล่าวอาจเป็นเรื่องของการอ่าน การเขียน การคิด หรือการฝึกทักษะต่างๆก็ได้ทั้งสิ้น (เชียรศรี วิวิสิริ, 2534) ส่วนการประเมินเป็นผลของการจัดข้อมูลย้อนกลับไปสู่นิสิตนักศึกษาหรือผู้เรียน ว่าเขาเหล่านั้นประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเพียงไร (สุทนต์ ศรีไสย์ และจิตต์นิภา ศรีไสย์, 2528) ดังนั้นการประเมินผลการเรียนรู้จึงหมายถึง กระบวนการรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลจากพฤติกรรมเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร อย่างเป็นระบบ สำหรับใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับผู้เรียน และให้ข้อมูลย้อนกลับไปยังผู้เรียนเกี่ยวกับความก้าวหน้า จุดเด่น จุดด้อย ใช้ตัดสินประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และความเพียงพอของหลักสูตร ตลอดจนใช้ชี้แนะนโยบายการศึกษาที่เกี่ยวข้อง โดยการประเมินผลนั้นจะต้องอาศัยทฤษฎีวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของผู้เรียนทั้ง 3 ด้าน ตามทฤษฎีของ Bloom (1956) คือ พุทธิพิสัย (Cognitive) จิตพิสัย (Affective) และทักษะพิสัย (Psychomotor) การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะปฏิบัติ ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ 1) กระบวนการ (Process) เพื่อวัดพัฒนาการของผู้เรียน ความใส่ใจต่อธรรมชาติการสร้างสรรค์แต่ละประเภท ความถูกต้องในกระบวนการแต่

ละชนิด นิสัยในการทำงาน และทักษะความชำนาญในแต่ละขั้นตอน 2) การวัดคุณค่าของผลงาน (Product) ในด้านคุณภาพที่ประกอบด้วยความถูกต้อง จุดประสงค์ ความประณีต ความคิดสร้างสรรค์ ความชัดเจนของสุนทรียธาตุ และอยู่ในขอบเขตของเวลาที่กำหนด (ปทุมรัตน์ พิชญไพบุลย์, 2553)

การประเมินผลงานศิลปะนั้นจำเป็นต้องอาศัยทฤษฎีต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจและอธิบายคุณค่าของผลงานชิ้นนั้นๆ ดังที่ Mittler (1994) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปวิจารณ์เป็นการพิจารณาและการกล่าวถึงศิลปะอย่างระเบียบแบบแผน อันจะเป็นแนวทางที่ช่วยสนับสนุนการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ ที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติ เถาทอง (2537) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปวิจารณ์ช่วยในการสังเกต และการพิจารณาผลงานศิลปะอย่างมีเหตุผล รู้จักวิเคราะห์ ตีความ และตัดสินคุณค่าบางอย่างที่ซ่อนเร้นอยู่ในผลงานศิลปะด้วยความมั่นใจ ศิลปวิจารณ์จึงหมายถึง กระบวนการ การบรรยาย การวิเคราะห์ การตีความ และการตัดสินคุณภาพต่างๆ ที่อยู่ในศิลปะชิ้นนั้น (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2543) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีศิลปะวิเคราะห์ (Critical Theory) ของ Edmund Burke Feldman (1972) ที่มุ่งเน้นกระบวนการตีความไปสู่การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ โดยวิธีการแบ่งขั้นตอนการวิเคราะห์ผลงานออกเป็น 4 ชั้น คือ ชั้นที่ 1 การบรรยาย (Description) ชั้นที่ 2 การวิเคราะห์โครงสร้าง (Formal Analysis) ชั้นที่ 3 การตีความ (Interpretation) และชั้นที่ 4 การประเมินหรือการตัดสิน (Evaluation or Judgment) แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีทฤษฎีศิลปะวิจารณ์เพื่อประเมินค่าผลงานศิลปะให้เลือกใช้อยู่หลายทฤษฎี แต่การประเมินหรือตัดสินคุณค่างานศิลปะ ยังมีข้อถกเถียงอยู่เสมอ ซึ่งหาความเป็นกลางได้ยาก การวิจารณ์ที่ออกมาจึงมีลักษณะเป็นอัตวิสัย (เจตนา นาควัชระ, 2538)

การประเมินผลงานศิลปกรรมหรือการพิจารณาตัดสินผลงานศิลปกรรมว่ามีคุณค่าทางด้านใด หรือมีคุณค่าอยู่ในระดับใด ย่อมขึ้นอยู่กับเงื่อนไขกฎเกณฑ์การรับรู้และประสบการณ์ทางศิลปะของผู้ตัดสินเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากหากผู้พิจารณาตัดสินไม่มีพื้นฐานความรู้เนื่องจากงานศิลปะสิ่งที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละความคิด แต่ละสิ่งแวดล้อมของแต่ละความเชื่อ ของแต่ละบุคคล ดังนั้นการตัดสินการวิเคราะห์หรือตีความงานศิลปะย่อมมีความยุ่งยาก (สงวน รอดบุญ, 2524) ดังนั้นการวิจารณ์ศิลปะเพื่อประเมินตัดสินคุณค่าจึงไม่ใช่เพียงหลักการส่วนตัว แต่เป็นการวินิจฉัยที่ต้องใช้มาตรฐานร่วม (Common Standard) ในการตัดสินใจ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นร่วมกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2535) โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับงานศิลปะสื่อสมัยใหม่ หรืองานศิลปะร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลของศิลปะหลังสมัยใหม่ อย่างเช่นศิลปะวิดีโออาร์ตที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เป็นส่วนในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน ซึ่งการประเมิน

คุณค่า และการตีความผลงานประเภทนี้น่าจะมีความแตกต่างไปจากผลงานศิลปะประเภท จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และภาพถ่าย

จากความสำคัญและความเป็นมาดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงต้องการที่จะ ศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการประเมินผลการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตให้มีความชัดเจนและมีความเป็น บรรทัดฐานมากขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับในการเรียนการสอนทางด้านศิลปะในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยที่ศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ในวิชาต่างๆที่มีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จากผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนศิลปะวิดิโออาร์ตหรือวิชาที่เกี่ยวข้อง และนักศึกษาระดับปริญญาตรี เฉพาะสถาบันอุดมศึกษาในกรุงเทพมหานครเท่านั้น กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอนศิลปะวิดิโออาร์ต และนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี ในสถาบันที่มีการเรียนการสอนวิชาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดิโออาร์ต โดยใช้แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

วิดิโออาร์ต หมายถึง ศิลปะที่ใช้สื่อวิดีโอซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งในงานวิจัยนี้จะศึกษาเฉพาะศิลปะวิดิโออาร์ตทางด้านทัศนศิลป์เท่านั้น ไม่รวมถึงงานวิดีโอที่ใช้เพื่อการโฆษณา การค้า หรือในเชิงพาณิชย์ศิลป์ โดยผลงานศิลปะประเภทนี้จำเป็นต้องอาศัยเรื่องของเวลา ความเคลื่อนไหวของภาพ แสง สี เสียง เพื่อที่จะสื่อแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

การประเมินผลงานศิลปะ หมายถึง การประเมินคุณค่าผลงาน โดยการพิจารณาจากความสอดคล้องกันระหว่างตัวงานศิลปะ (Art Form) กับเนื้อหา (Content)

การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา หมายถึง การประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิบัติของผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) กระบวนการ (Process) เพื่อวัดพัฒนาการของ

ผู้เรียน ความใส่ใจต่อธรรมชาติของการสร้างสรรค์แต่ละประเภท ความถูกต้องในกระบวนการแต่ละชนิด นิสัยในการทำงาน และทักษะความชำนาญในแต่ละขั้นตอน 2) ผลงาน (Product) ในด้านคุณภาพที่ประกอบด้วยความถูกต้อง จุดประสงค์ ความประณีต ความคิดสร้างสรรค์ ความชัดเจนของสุนทรียธาตุ และอยู่ในขอบเขตของเวลาที่กำหนด (ปยุตนรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2553) รวมทั้งการประเมินเพื่อตัดสินว่าผู้เรียนสามารถผ่านวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่ตั้งไว้หรือไม่ ผู้เรียนมีความเข้าใจในทฤษฎี ซาบซึ้ง และสามารถปฏิบัติได้มากน้อยเพียงใด

กระบวนการการสร้างสรรค์ศิลปะ หมายถึง กระบวนการผลิตผลงานที่เริ่มตั้งแต่ขั้นการแสวงหาแนวความคิด และแรงบันดาลใจจนถึงการสร้างสรรค์จนได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงแนวทางในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประเมินและตัดสินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต สำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้
3. ทำให้เกิดความตระหนักในการสร้างสรรค์ผลงานวิดิโออาร์ตให้ได้คุณภาพตามเกณฑ์การประเมินคุณค่าของผลงาน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการวิจัย โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา
2. การเรียนการสอนศิลปะในระดับปริญญาตรี
3. ผู้เรียนศิลปะในระดับปริญญาตรี
4. การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
 - 4.1 บทบาทของผู้สอน
 - 4.2 หลักการของการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
5. การประเมินผลการศึกษา
 - 5.1 การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้
 - 5.2 การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)
 - ลักษณะสำคัญของการประเมินผลจากสภาพจริง
 - แนวดำเนินการในการประเมินตามสภาพจริง
 - วิธีการวัดและประเมินผล
 - เกณฑ์การให้คะแนน
 - 5.3 การประเมินผลทางศิลปศึกษา
 - หลักการประเมินผลทางศิลปศึกษา
 - แนวทางการประเมินผลทางศิลปศึกษา
 - เกณฑ์การประเมินผลทางศิลปศึกษา
 - ปัญหาการประเมินผลทางศิลปศึกษา
6. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ
 - ทฤษฎีศิลปวิจารณ์
 - เกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์
7. ความเป็นมาเกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ต (Video Art)
8. นิยามและลักษณะเฉพาะของศิลปะวิดีโออาร์ต

9. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ต
10. สภาพของวิดีโออาร์ตในประเทศไทย
11. สภาพการเรียนรู้การสอนวิดีโออาร์ตในประเทศไทย
12. หลักสูตรที่เกี่ยวกับวิดีโออาร์ต
13. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา

การศึกษาในระบบของการศึกษา สามารถแบ่งระดับออกได้เป็น 4 ระดับคือ ก่อน ประถมศึกษา ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา โดยการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาระดับขั้นที่อยู่หลังจากระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาความเจริญงอกงามทางสติปัญญา มุ่งสร้างสรรค์คนในระดับวิชาการ มีวิชาชีพขั้นสูงเพื่อพัฒนาประเทศ และมุ่งพัฒนาให้เป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้และความเข้าใจ ศิลปวัฒนธรรม เพื่อให้บุคคลเหล่านี้สามารถดำเนินชีวิตอันมีคุณค่าแก่บุคคล สังคม และประเทศชาติ การจัดการศึกษาอาจเป็นรูปแบบมหาวิทยาลัย วิทยาลัย หรือสถาบันเฉพาะทาง (บำรุง กลัดเจริญ และฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2527)

การศึกษาในระดับปริญญาตรี หรือปริญญาบัณฑิต มีเป้าหมายในการสร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะเฉพาะในวิชาการหรือวิชาชีพสาขาหนึ่งๆ ในระดับต้น หลังจากนั้นอาจฝึกฝนเพิ่มเติมเป็นการเฉพาะหรือศึกษาเพิ่มเติมในระดับสูงขึ้น เพื่อประกอบวิชาชีพเฉพาะทาง ในหลักสูตรจะมีสาขาวิชาพื้นฐานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง กับ วิชาการหรือวิชาชีพหนึ่งๆ โดยมุ่งให้มีหลักที่สามารถนำไปใช้ปรับตน ปรับวิชาการตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ กับมีสาขาวิชาชีพเฉพาะที่มุ่งสร้างความสามารถในการประกอบวิชาชีพหนึ่งๆ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่เป็นความรู้ทั่วไปเพื่อให้เป็นผู้รู้จักกว้างเพียงพอที่จะใช้ชีวิตในฐานะผู้ได้รับการศึกษาดีแล้วได้ ตลอดจนต้องสร้างคุณธรรมของนักวิชาการเพื่อให้มีคุณธรรมไปกำกับพลังความรู้ สำหรับด้านวิชาการนั้น ความสามารถในการหาความรู้เพิ่มจึงเป็นความสามารถหลักของบัณฑิต (จำเนียร ศิลปวานิช, 2538)

การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา จึงเป็นการเรียนการสอนที่มีความแตกต่างจากรดับอื่นในแง่ที่เป็นการเน้นการเสาะแสวงหาความรู้ ความจริง การเรียนการสอนจึงเป็นการพัฒนาให้เกิดทักษะ เกิดความรู้ เกิดความรัก และมีทัศนคติที่ดีตลอดจนมีคุณธรรมในอาชีพที่จะทำในอนาคต ผลิตงานของมหาวิทยาลัยทุกแห่ง ต่างกำหนดอย่างสอดคล้องกันว่า มีหน้าที่ บุกเบิก แสวงหา ทำนุบำรุงและถ่ายทอดความรู้ ตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรมให้กับบัณฑิตของ

มหาวิทยาลัยให้เป็นผู้ที่เพียบพร้อมด้วยสติปัญญา มีความรู้ความเชี่ยวชาญในศาสตร์ที่จะออกไปประกอบอาชีพ และในขณะเดียวกันก็เป็นผู้ที่รู้จักตนเอง ใฝ่หาความรู้อยู่เสมอ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นี่คือ สิ่งที่มหาวิทยาลัยต่างเพียงมุ่งที่จะมอบให้กับนิสิตนักศึกษา โดยผ่านกระบวนการเรียนการสอนและได้รับคำตอบจากผลการวัด ประเมิน (อุทุมพร จามรมาน, 2530) ความมุ่งหมายของการศึกษาระดับอุดมศึกษา มีความมุ่งหมายโดยมีหลักการสากลทั่วไปอย่างกว้างๆ 4 ประการคือ 1) ให้มีความรู้ในวิชาสามัญทั่วไป (General Education) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้กว้างขวางสมกับความเป็นปัญญาชน ซึ่งเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับทุกคน เพื่อการเป็นพลเมืองดี ไม่ว่าจะเป็นการเตรียมตัวไปประกอบอาชีพใดๆก็ตาม 2) ให้มีความรู้ในวิชาชีพขั้นสูง (Professional Education) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถออกไปประกอบวิชาชีพขั้นสูงได้ 3) การค้นคว้าและการวิจัย (Graduate Study and Research) คือให้รู้จักศึกษาค้นคว้าในระดับสูงและการวิจัย เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าทางวิชาการ 4) บริการแก่สังคม (Public Services) คือให้รู้จักบริการแก่สังคม ได้แก่ การรู้จักใช้หลักวิชาและทฤษฎี หรือความรู้ตลอดจนผลการวิจัยเสนอแนะให้ความคิดเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม

สำหรับวิสัยทัศน์ในแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2551-2554) ซึ่งเป็นแผนที่ใช้ในปัจจุบัน ภายใต้กรอบแผนอุดมศึกษาระยะยาว ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2551-2556) มีดังนี้

1. สถาบันอุดมศึกษาผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพ มุ่งตอบสนองของผู้เรียนในวัยเรียน วัยทำงาน และวัยสูงอายุ เพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถปรับตัวสำหรับงานที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต มีคุณธรรม มีความรับผิดชอบ นำไปสู่การพัฒนาประเทศในกระแสโลกาภิวัตน์

2. อุดมศึกษาไทยมีศักยภาพในการสร้างความรู้และนวัตกรรม และมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจของประเทศ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ และมุ่งสู่การเป็นศูนย์กลางทางการศึกษา (Education Hub) และการวิจัยและพัฒนาในภูมิภาค บนพื้นฐานของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และการแข่งขันในระดับสากลสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนของชุมชน โดยใช้กลไกธรรมาภิบาล เครือข่ายอุดมศึกษา บนพื้นฐานของเสรีภาพทางวิชาการ ความหลากหลาย และเอกภาพเชิงระบบ

การเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับชั้นปริญญาตรี จึงเป็นการศึกษาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะที่ชำนาญในสาขาวิชาของตนเอง ดังนั้นการเรียนการสอนจึงเน้นไปในรายวิชาในสาขานั้นๆ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาฝึกทักษะความชำนาญ

ในสาขาวิชาอื่นๆ ตั้งแต่ระดับพื้นฐานทั่วไปในสาขานั้นๆ ไปจนถึงขั้นสูงขึ้นไปตามระดับของชั้นปีที่สูงขึ้น โดยที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างบุคลากรที่จะสามารถจบการศึกษาออกไปประกอบอาชีพในสาขานั้นๆ ได้ โดยที่การเรียนการสอนจะต้องส่งเสริมสามารถปรับตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้ รวมทั้งต้องส่งเสริมคุณธรรม และการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อที่จะพัฒนาศักยภาพของตนตลอดเวลา

2. การเรียนการสอนศิลปะในระดับปริญญาตรี

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545) กล่าวว่า การเรียนการสอนศิลปะควรคำนึงถึง องค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ 1) การกำหนดจุดประสงค์ ต้องควบคุมการประเมินผลเพราะเมื่อเรามุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สิ่งใด ผู้ประเมินต้องเข้าใจว่าผู้เรียนได้รับสิ่งนั้นหรือเกิดสิ่งนั้นหรือไม่ 2) เนื้อหาสาระ เป็นการให้ข้อมูลหรือจัดประสบการณ์อะไรให้กับผู้เรียนบ้าง และควรช่วยกันวางแผนให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องอย่างมีระบบ 3) กิจกรรมและกระบวนการการเรียนการสอน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ถ่ายทอดฝีมือทางด้านศิลปะ สามารถแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกของตน และสอดแทรกการแสดงออก 4) วิธีการสอน เป็นสิ่งที่สามารถนำมาใช้ในทุกระดับการศึกษา เพียงแต่ต้องวางแผนกระบวนการให้เหมาะสมกับวัยนั้นๆ และควรเหมาะสมกับเนื้อหา หรือประสบการณ์แต่ละประเภทให้กับผู้เรียน 5) การประเมินผล มีการประเมินทั้งกระบวนการและประเมินผลการเรียน ซึ่งถ้าหลักสูตรนั้นให้ความสำคัญกับพฤติกรรมต่างๆ ของผู้เรียน ในขณะที่เรียนอยู่หรือขณะที่ทำอยู่ การประเมินผลย่อมจะทำจากผลบั้นปลายของความรู้อะไรและผลประการเดียวไม่ได้ควรจะต้องพิจารณากระบวนการต่างๆ ขณะที่เรียนรู้ไปด้วย และควรใช้เครื่องมือที่ผสมผสานกันมากกว่าหนึ่งประเภท

การเรียนการสอนศิลปะยังต้องประกอบไปด้วย องค์ประกอบที่สำคัญในการเรียนศิลปะ นั่นก็คือ การเรียนการสอนศิลปะพื้นฐานโดยยึดแกนทั้ง 4 ด้าน (Clark, Day and Greer, 1987 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545; สันติ คุณประเสริฐ, 2545) ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) เป็นเนื้อหาด้านเรื่องราวของประวัติความเป็นมาที่จะบอกถึงยุคสมัย ความเชื่อ ความนิยม และแนวทางในการทำงานศิลปะ เป็นพื้นฐานเพื่อการเข้าใจในเรื่องราวของศิลปะมากยิ่งขึ้น
2. ด้านศิลปวิจารณ์ (Art Criticism) เป็นส่วนที่เน้นเรื่องความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานศิลปะ การบรรยาย พรรณนา การวิเคราะห์ตีความ วิพากษ์วิจารณ์ โดยอาศัยทฤษฎี เหตุผล และความรู้สึกประกอบกันเพื่อเพิ่มความซาบซึ้งและเข้าใจในตัวผลงานศิลปะได้

3. ด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นส่วนที่เกี่ยวกับความงาม การค้นหาความหมายของนิยาม ความหมายและแก่นแท้ของคุณค่าความงามในผลงานศิลปะเพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักเกณฑ์สำหรับการประเมินผลงานศิลปะ

4. ด้านศิลปะปฏิบัติ (Art Production) เป็นส่วนที่เน้นเรื่องทักษะในการผลิตผลงานศิลปะ โดยการใช้เครื่องมือ เทคนิค อุปกรณ์ เพื่อส่งเสริมกระบวนการฝึกปฏิบัติการสร้างผลงานที่มีคุณภาพจากความรู้และความสามารถเฉพาะตัวของผู้เรียน

การเรียนการสอนศิลปะในระดับปริญญาตรีจะเน้นการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะที่ชำนาญแล้ว นอกจากนี้ในการเรียนการสอนก็ยังคงคำนึงถึงองค์ประกอบในด้านการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหาสาระที่จะสอน กิจกรรมและกระบวนการการเรียนการสอน วิธีการสอน และการประเมินผล โดยจะต้องครอบคลุมถึงองค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะ 4 แกน อันได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ สุนทรียศาสตร์ และศิลปะปฏิบัติ

3. ผู้เรียนศิลปะในระดับปริญญาตรี

การศึกษาในระดับอุดมศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี หรือปริญญาบัณฑิต มีเป้าหมายในการสร้างผู้ที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะเฉพาะในวิชาการหรือวิชาชีพสาขานั้นๆ ในระดับต้น หลังจากนั้นอาจฝึกฝนเพิ่มเติมเป็นการเฉพาะหรือศึกษาเพิ่มเติมในระดับสูงขึ้น เพื่อประกอบวิชาชีพเฉพาะทาง ในหลักสูตรจะมีสาขาวิชาพื้นฐานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพนั้นๆ โดยมุ่งให้มีหลักที่สามารถนำไปใช้ปรับตน ปรับวิชาการตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ กับมีสาขาวิชาชีพเฉพาะที่มุ่งสร้างความสามารถในการประกอบวิชาชีพนั้นๆ นอกจากนี้ยังมีส่วนที่เป็นความรู้ทั่วไปเพื่อให้เป็นผู้รู้จักกว้างเพียงพอที่จะใช้ชีวิตในฐานะผู้ได้รับการศึกษาดีแล้วได้ ตลอดจนต้องสร้างคุณธรรมของนักวิชาการเพื่อให้มีคุณธรรมไปกำกับพลังความรู้ สำหรับด้านวิชาการนั้น ความสามารถในการหาความรู้เพิ่มจึงเป็นความสามารถหลักของบัณฑิต (บำรุง กลัดเจริญ และฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2527)

ผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นผู้ที่มีวุฒิภาวะสูง ดังที่ แอนโทนี กราสซา และเชอริล ไรส์แมน ได้จำแนกลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ 6 แบบคือ (อ้างถึงใน วิชัย วงษ์ใหญ่, 2537) 1) แบบอิสระ (Independence) ลักษณะผู้เรียนชอบที่จะคิดและทำงานหรือเรื่องต่างๆ ด้วยตนเอง และฟังความคิดเห็นของคนอื่นๆ ในชั้นเรียนมีความตั้งใจเรียนรู้เนื้อหาวิชาที่ตนเองรู้สึกสำคัญ และมีความเชื่อมั่นในความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) แบบ

หลีกเลี่ยง (Avoidance) ผู้เรียนแบบนี้จะไม่สนใจการเรียนรู้เนื้อหาวิชาในชั้นเรียนตามแบบแผน (traditional classroom) ไม่มีส่วนรวมกับผู้เรียนคนอื่น ๆ และผู้สอนในห้องเรียนไม่สนใจสิ่งที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ทรรศนะของผู้เรียนต่อด้านห้องเรียนถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ 3) แบบร่วมมือ (Collaboration) ผู้เรียนแบบนี้รู้สึกว่าเราสามารถเรียนรู้ได้มากที่สุด โดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สติปัญญาและความสามารถซึ่งกันและกัน ผู้เรียนแบบนี้จะร่วมมือกับผู้สอนและกลุ่มเพื่อน ชอบทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ เห็นชั้นเรียนเป็นสถานที่สำหรับสังคมที่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เช่นเดียวกับสถานที่เรียนรู้เนื้อหาวิชา 4) แบบพึ่งพา (Dependence) ลักษณะของผู้เรียนแบบนี้เป็นแบบที่แสดงความอยากเรียนรู้น้อยและจะเรียนรู้เฉพาะสิ่งที่ถูกบังคับ กำหนดให้ ผู้เรียนเห็นผู้สอน และเพื่อนร่วมชั้นเรียนเป็นแหล่งของโครงสร้างความรู้ เป็นแหล่งสนับสนุนทางวิชาการ เขาจะมองผู้มีความรู้เพื่อเป็นแนวทาง และต้องการให้บอกว่าต้องการทำอะไร ดังนั้นผู้เรียนแบบนี้จะไม่มีความคิดริเริ่ม หรือไม่มีความคิดบางอย่างที่เป็นตัวของตัวเองที่จะอภิปรายในชั้นเรียน 5) แบบแข่งขัน (Competition) ผู้เรียนแบบนี้เรียนรู้เนื้อหา เพื่อที่จะทำให้เขารู้เนื้อหามากกว่าคนอื่น ๆ ในชั้นเรียน และทำให้เขารู้สึกว่าจะต้องแข่งขันกับผู้เรียนคนอื่น ๆ เพื่อให้ได้รับรางวัลจากชั้นเรียน เช่น คะแนน หรือคำชมของผู้สอน ความสนใจของผู้สอน เขามองชั้นเรียนเป็นสนามแข่งขันซึ่งจะต้องมีแพ้ชนะ และผู้เรียนมีความรู้สึกว่าจะต้องชนะเสมอ ผู้เรียนคนอื่นจึงมักจะไม่น่าชอบที่จะมีส่วนร่วมกับผู้เรียนแบบนี้ 6) แบบมีส่วนร่วม (Participation) ลักษณะของผู้เรียนแบบนี้ ต้องการที่จะเรียนรู้เนื้อหาวิชาและชอบเข้าชั้นเรียน มีความรับผิดชอบที่จะเรียนรู้ให้มากที่สุดจากชั้นเรียน และมีส่วนร่วมกับผู้อื่น ทำตามที่ได้ตกลงร่วมกันไว้ ผู้เรียนแบบนี้รู้สึกว่า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมในชั้นเรียนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ แต่จะมีส่วนร่วมน้อยในกิจกรรมที่มีได้อยู่ในแนวทางของวิชาเรียน

การศึกษาระดับอุดมศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรีจึงเป็นการศึกษาที่สำคัญ เพราะเป็นช่วงของการศึกษาที่ครอบคลุมตั้งแต่การเริ่มต้นการเป็นผู้ใหญ่ และช่วงของการพัฒนาการเป็นผู้ใหญ่จนถึงความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ (ไพฑูริย์ สินลารัตน์, 2524) วัยของผู้เรียนในสถาบันอุดมศึกษาหรือที่เรียกว่า นิสิตนักศึกษา นั้นมีอายุโดยเฉลี่ยประมาณตั้งแต่ 17-21 ปี เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ นักจิตวิทยาพัฒนาการเชื่อว่า ช่วงอายุ 18 ปี เป็นช่วงที่สมองคนเราจะพัฒนาไปถึงขีดสูงสุด จึงเป็นช่วงที่เหมาะสมมากกว่าที่มหาวิทยาลัยจะพยายามจัดสิ่งแวดล้อมจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้นิสิตนักศึกษาได้พัฒนาไปถึงขีดสูงสุด ตามความสามารถในระยะวัยที่กำลังจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ วัยนี้เป็นวัยที่นิสิตกำลังแสวงหาเอกลักษณ์ (Identity) ของตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็มีความกระตือรือร้น อยากรู้อยากเห็น สนใจบทเรียนที่แปลกใหม่ อยากรู้อยากเห็น

บรรยากาศของการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากการเรียนการรับฟังจากอาจารย์ข้างเดียวเหมือนกับชั้นมัธยมศึกษา อาจารย์ผู้สอนควรจะต้องพิถีพิถันระวางในการเลือกรูปแบบของการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับลักษณะของนิสิตนักศึกษา เพื่อผลการเรียนรู้ที่พอใจและดีกว่า

ผดุง พรหมมูล (2538) ได้กล่าวว่า คุณสมบัติที่สำคัญของผู้เรียนศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านทัศนศิลป์ คือจะต้องเป็นผู้พร้อมที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองในหลายรูปแบบและมีทัศนคติของคนยุคใหม่ที่ว่า “ชีวิตคือการเรียนรู้” สามารถเชื่อมโยงศิลปะกับศาสตร์อื่นๆ ได้อย่างกลมกลืน มีความสามารถที่จะถ่ายทอดพลังงานความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างมีเป้าหมาย สามารถแสดงภูมิปัญญาที่มีความเป็นตัวของตัวเอง กระบวนการเรียนจะต้องมีความสามารถที่จะบูรณาการรายวิชาต่างๆ ในเชิงความคิดรวบยอดมากกว่ารายละเอียด และรู้จักเลือกสาระสำคัญมาเป็นสิ่งเรียนรู้ เป็นนักปฏิบัติที่สามารถเชื่อมโยงทฤษฎีมาสู่การปฏิบัติได้ มีความสามารถในการแสวงหาเครื่องมือทางศิลปะ ที่จะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตตามความจำเป็น

ดังนั้นผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาจึงเป็นผู้ที่มีความเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ด้วยวัยวุฒิภาวะและสภาพแวดล้อมของการเรียนในระดับปริญญาตรีที่เปลี่ยนแปลงไป การเรียนรู้และการแสวงหาความรู้จึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมการแสวงหาความรู้จะมีลักษณะที่แตกต่างจากการศึกษาในระดับมัธยมที่ต้องอาศัยผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และผู้เรียนก็รับเพียงฝ่ายเดียวสำหรับในระดับอุดมศึกษาแล้วผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ที่แสวงหาความรู้นอกเหนือจากที่อาจารย์ผู้สอนได้สอน ดังนั้นผู้เรียนโดยเฉพาะผู้เรียนในสาขาศิลปะจึงต้องแสวงหาความรู้ใหม่ๆ จากการศึกษาในวิชาต่างๆ และเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

4. การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาจะต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญที่สุด ดังนั้นการจัดการศึกษาต้องมีการบูรณาการ สถานศึกษาจะต้องเป็นฐานในการจัดกระบวนการเรียนรู้ และมีการประเมินแนวใหม่ที่หลากหลาย การเรียนจะต้องให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการเรียนรู้ มีวิถีคิด รู้จักการตั้งคำถาม เป็นการเรียนรู้ตามสภาพจริง และมีการประเมินผลตามสภาพจริง ผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียน (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2544) มีการศึกษาลักษณะต่างๆ ของผู้เรียนซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญเพื่อจะได้สามารถวิเคราะห์ผู้เรียนและออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม

คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้แผนกวิจัย กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ได้จัดดำเนินการให้สอดคล้องกับผู้เรียน ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถทางปัญญา วิธีการเรียนรู้โดยบูรณาการคุณธรรม ค่านิยมอันพึงประสงค์ ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง ได้พัฒนาระบวนการคิด วิเคราะห์ ศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความถนัด ความสนใจด้วยวิธีการ และแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงทั้งในและนอกห้องเรียน มีการวัดผล ประเมินผล ตามสภาพจริง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามมาตรฐานหลักสูตรที่กำหนด

เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนสอดคล้องกับแนวทางที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้บัญญัติไว้ สถาบันการศึกษาจึงมีหน้าที่โดยตรงที่จะกำหนดเป้าหมาย ภารกิจ และแสวงหายุทธศาสตร์ต่างๆ ในการดำเนินการเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ และความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน

โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้กำหนดแนวทางในการปฏิรูปการศึกษาระดับอุดมศึกษา ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ในด้านการเรียนการสอนในประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

1. แต่ละสถาบันต้องกำหนดเป้าหมายและภารกิจที่ชัดเจนตามความพร้อมและความเชี่ยวชาญเฉพาะของแต่ละสถาบัน ทั้งนี้สถาบันอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาเพื่อปวงชนต้องแสวงหาวิธีการจัดการศึกษาและยุทธศาสตร์ที่จะสามารถเข้าถึงผู้เรียนได้มากที่สุด
2. การพัฒนาหลักสูตร ต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่องและพิจารณาถึงความสอดคล้องกับความต้องการของสังคม ธุรกิจ อุตสาหกรรม สาระของหลักสูตรนอกจากมุ่งพัฒนาบัณฑิตอย่างสมดุล ทั้งความรู้ ความสามารถ และความดีงามแล้ว ยังต้องมุ่งเน้นการพัฒนาวิชาการ วิชาชีพขั้นสูง และการค้นคว้าวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และพัฒนาสังคม
3. รูปแบบการจัดหลักสูตรการเรียนการสอน ต้องมีความหลากหลายตามความต้องการของผู้เรียนโดยไม่จำกัด วัน เวลา สถานที่ เพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Life Long Learning) โดยนอกจากจะจัดภายในสถาบันอุดมศึกษาแล้ว จะต้องพัฒนารูปแบบให้มีความยืดหยุ่นหลากหลายขึ้น อาทิ การจัดร่วมกับสถานประกอบการในโปรแกรมพิเศษประเภทต่างๆ เป็นต้น
4. การจัดการเรียนการสอน และการจัดกิจกรรมเสริม ต้องยึดผู้เรียนเป็นหลัก โดยต้องเน้นความสำคัญ ทั้งความรู้ คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ โดยคณาจารย์ผู้สอนควรทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาเต็มตามศักยภาพ

5. ปฏิรูปกระบวนการเรียนการสอนหลักสูตร ให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลงและเพื่อสร้างบัณฑิตที่พึงประสงค์มีความใฝ่รู้สามารถคิดวิเคราะห์ วิจัย ริเริ่ม สร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบ และมีคุณธรรม จริยธรรม ควบคู่กับความรู้ ความสามารถในสาขาวิชาต่างๆ

6. ให้มีการกำหนดมาตรฐานหลักสูตร โครงสร้างหลักสูตร การรับรองหลักสูตรของสถาบันอุดมศึกษาแต่ละประเภท ที่เป็นมาตรฐานเดียวกันสำหรับอุดมศึกษาแต่ละระดับ

7. ให้ความสำคัญกับการลงทุนเพื่อการวิจัย สร้างองค์ความรู้และเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาประเทศรวมทั้งการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

8. ปรับระบบการประเมินและวัดผลการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเพื่อเอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ โดยพิจารณาจากความประพฤติ การสังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรม ควบคู่กับการทดสอบตามความเหมาะสม

9. นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมและการบริหารจัดการทั้งเพื่อพัฒนาคุณภาพ และกระจายโอกาสทางการศึกษาอย่างกว้างขวางและทั่วถึง

การจัดกระบวนการเรียนการสอน มีขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. การสำรวจความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน สำรวจพื้นฐานความรู้เดิม
2. การเตรียมการ ครูเตรียมเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้และองค์ประกอบอื่นๆ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ วางแผนการเรียนการสอน
3. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ชั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ วิเคราะห์ อภิปรายผลงาน/องค์ความรู้ที่สรุปได้จากกิจกรรมการเรียนรู้วิเคราะห์หรืออภิปรายกระบวนการเรียนรู้
4. การประเมินผล
5. การสรุปและนำไปประยุกต์ใช้

บทบาทของผู้สอน

ทิสนา แคมมณี (2547) ได้กล่าวถึงบทบาทของครูและได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอนไว้ ดังนี้

1. ในการศึกษาเกี่ยวกับการสอน ครูพึงให้ความสนใจในหลักการ มิใช่มุ่งความสนใจที่เทคนิค วิธีการเท่านั้น ครูควรพยายามทำความเข้าใจในหลักการ จำหลักการให้แม่นยำ และหมั่นประยุกต์ใช้หลักการนั้นในสถานการณ์ที่หลากหลาย

2. ครูพึงศึกษาแนวความคิด ความเชื่อ หรือหลักการต่างๆ ซึ่งมีอยู่อย่างหลากหลาย และเลือกสรรสิ่งที่ตนเชื่อถือ หมั่นวิเคราะห์การคิดและการกระทำของตนว่าสอดคล้องกันหรือไม่ และศึกษาผลการกระทำ เพื่อปรับเปลี่ยนให้ยืนยันแนวความคิด ความเชื่อมั่นต่อไป

3. ครูพึงเปิดใจกว้างในการศึกษาแนวความคิด ความเชื่อ หรือหลักการต่างๆ ที่แตกต่างกันไป จากความคิดของตน และเปิดโอกาสให้ตนเองได้มีประสบการณ์ในสิ่งที่แตกต่างกันไป โดยการทดลอง ปฏิบัติ หรือศึกษา วิจัย เพื่อพิสูจน์ทดสอบแนวคิดใหม่ๆ อันอาจจะนำมาซึ่งทางเลือกใหม่ๆ ทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นมีความคิดแปลกใหม่ มีชีวิตชีวา น่าตื่นเต้นและน่าเรียนรู้ ทั้งสำหรับครูและผู้เรียน

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และเพยาร์ ยินดีสุข (2550) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้ผู้สอนในยุคปัจจุบันต้องปรับเปลี่ยนบทบาทและเสนอบทบาทไว้ ดังนี้

1. ฝึกคิด คือ สอนให้ผู้เรียนคิดเองเป็น
2. ฝึกให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้า ศึกษาให้ลึกซึ้งในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และมีการวิจัยค้นคว้า
3. ฝึกให้ผู้เรียนบริการสังคม คือ สิ่งที่เรียนจะมีคุณค่า เมื่อได้ใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม

ผู้สอนจึงเป็นสิ่งที่สำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน บทบาทของครูจึงเปลี่ยนไปจากผู้ให้ความรู้ ผู้บอกผู้รู้ (Telling, Talking) มาเป็นผู้ให้ผู้เรียนใช้กระบวนการ (Process) คิดค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนแก้ปัญหาด้วยตนเอง ครูจึงเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน (Teacher) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คือ เป็นผู้เตรียมประสบการณ์ สื่อการเรียนการสอนให้หรือจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

หลักการของการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนมากที่สุด วิธีดำเนินการ คือ ให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนในการบรรลุเป็นผู้มีปัญญา ด้วยการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านประสบการณ์ตรง เช่น ประสบการณ์ในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน ต้องมีการพัฒนาและกระตุ้นสติปัญญาให้มีความสามารถในการใช้เหตุผล รู้จักคิดวิเคราะห์ และใช้ศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ สามารถปรับตัวให้ประสานกับสภาพแวดล้อม ทั้งที่เป็นมนุษย์ ธรรมชาติ และความเจริญทางเทคโนโลยี เป็นการศึกษาที่พัฒนาคนให้มีชีวิตครบ 4 ด้าน คือ ภาวิตกาย หมายถึง กายที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางกายได้อย่างดี ภาวิตศีล หมายถึง มีศีลที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว มีพฤติกรรมทางสังคมที่พัฒนาแล้ว ดำรงอยู่

ในวินัย ก่อสันติสุข ภาวิตจิต หมายถึง มีจิตใจที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว สมบูรณ์ด้วยคุณภาพจิต สมรรถภาพจิต และสุขภาพจิต และภาวิตปัญญา หมายถึง มีปัญญาที่เจริญแล้วหรือพัฒนาแล้ว มีปัญญาที่เป็นอิสระจากการครอบงำของกิเลส รู้เข้าใจและเห็นสิ่งทั้งหลายตามความเป็นจริง รู้เท่าทันจนมีความเป็นอิสระโดยสมบูรณ์ (สุมน อมรวิวัฒน์, 2535)

การจัดการศึกษาที่ดีจะต้องคำนึงถึงธรรมชาติของผู้เรียนแต่ละคนว่ามีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ ได้แก่ เซาว์ปัญญา บุคลิกภาพ ความคิดสร้างสรรค์ และพฤติกรรมอื่นๆ การจัดการเรียนการสอน จึงมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งด้านความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติไปพร้อมๆ กัน ในระบบการเรียน ผู้เรียนควรเป็นผู้แสดงออกมากกว่าผู้สอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรให้ผู้เรียนมีโอกาสได้แสดงออกมากที่สุด ให้ความสำคัญกับความรู้สึกนึกคิด และค่านิยมของผู้เรียน การจัดบรรยากาศในการเรียน ควรเป็นแบบร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน ผู้สอนทำหน้าที่ช่วยเหลือให้กำลังใจ และอำนวยความสะดวกในขบวนการเรียนของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งมีเทคนิคและวิธีการศึกษาค้นคว้า ดังนี้ (กรมวิชาการ, 2544)

1. การวิเคราะห์ผู้เรียน การรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ช่วยให้ครูผู้สอนมีข้อมูลที่สำคัญในการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมหลักการวิเคราะห์ผู้เรียนควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบ คือ ธรรมชาติของผู้เรียน ประสบการณ์ และพื้นฐานความมั่งคั่งเดิมของผู้เรียน
2. การใช้จิตวิทยาการเรียนรู้อและการบูรณาการคุณธรรม ค่านิยมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานเชื่อมโยงกับการพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ในสถานศึกษา
4. การออกแบบการเรียนรู้ตามสภาพจริงให้สอดคล้องกับมาตรฐานหลักสูตรและเชื่อมโยงบูรณาการระหว่างกลุ่มวิชาโดยใช้ผลการเรียนรู้ที่กำหนดเป็นหลัก และใช้กระบวนการวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ เพื่อมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. การออกแบบการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือวัดที่หลากหลายเพื่อสะท้อนภาพได้ชัดเจนและแน่นอนว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านต่างๆ อย่างไร ทำให้ได้ข้อมูลของผู้เรียนรอบด้านที่สอดคล้องกับความเป็นจริง เพื่อประกอบการตัดสินใจตัดสินผู้เรียนได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

โดยสรุปแล้ว สำหรับการเรียนการสอนศิลปะซึ่งมีความหลากหลายแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความถนัดของแต่ละคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับปริญญาตรี ผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญ

กับสิ่งที่ผู้เรียนต้องการ ดังนั้นการเรียนการสอนก็ควรจะปรับตามความถนัดและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้แล้วในการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้สอนจะต้องทำหน้าที่ให้คำปรึกษา และชี้แนะให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้ หรือค้นคว้าด้วยตนเอง

5. การประเมินผลการศึกษา

การประเมินผล เป็นกระบวนการที่สำคัญที่เป็นตัวบ่งชี้ว่า จุดประสงค์หรือเป้าหมายที่วางไว้สำเร็จตรงตามเป้าหมายนั้นๆ หรือไม่ การวัดและการประเมินมักเป็นสิ่งที่มาควบคู่กันเสมอ นอกจากนี้การประเมินยังเป็นสิ่งที่บอกถึงคุณค่า สำหรับในแง่ของการเรียนการสอนแล้วการประเมินผลเป็นกระบวนการขั้นสุดท้าย ที่จะบ่งบอกว่าผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนหรือไม่ ซึ่งการประเมินมีความหมายต่างๆ ดังนี้

ศิริชัย กาญจนวาสี (2547) ได้กล่าวไว้ว่า การประเมินผล คือ กระบวนการในการตัดสินตีราคา สรุป เพื่อพิจารณาเกี่ยวกับคุณภาพคุณค่าโดยอาศัยข้อมูลจากการวัด ถึงการหาคุณลักษณะที่เหมาะสมในพฤติกรรมของผู้เรียน

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ (2535) ได้กล่าวไว้ว่า การประเมินผล คือ ขบวนการตัดสินคุณค่าโดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน

โดยสรุปแล้วการประเมินผลคือ กระบวนการในการพิจารณา หรือตัดสินค่า หรือความประสบความสำเร็จ โดยมีวัตถุประสงค์เป็นตัวตั้ง ซึ่งกำหนดเกณฑ์เอาไว้

5.1 การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้

การเรียนรู้หมายถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลจากพฤติกรรมเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร อันเนื่องมาจากประสบการณ์ของการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด พฤติกรรมดังกล่าวอาจเป็นเรื่องของการอ่าน การเขียน การคิด หรือการฝึกทักษะต่างๆก็ได้ทั้งสิ้น(เชียรศรี วิวิธสิริ,2534) ดังนั้น การประเมินผลการเรียนรู้ จึงหมายถึง กระบวนการรวบรวมและเรียบเรียงข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลจากพฤติกรรมเดิมไปสู่พฤติกรรมใหม่ที่ค่อนข้างถาวร อย่างเป็นระบบ สำหรับใช้ในการตัดสินใจเกี่ยวกับผู้เรียน ให้ข้อมูลย้อนกลับไปยังผู้เรียนเกี่ยวกับความก้าวหน้า จุดเด่น จุดด้อย ใช้ตัดสินประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และความเพียงพอของหลักสูตร ตลอดจนใช้ชี้แนะนโยบายการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

องค์ประกอบของการเรียนรู้ตามแนวคิดและทฤษฎีของบลูม (Bloom, 1956) มีดังนี้

1.ด้านพุทธิพิสัย (cognitive domain) เป็นการเรียนรู้ด้านความรู้ความเข้าใจ และความคิด ซึ่งเกี่ยวกับความสามารถทางสติปัญญา เช่นความจำ ความคิด การเลือกวิธีแก้ปัญหา

การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การคิดรูปแบบ การตัดสินใจของสิ่งต่างๆ เป็นต้น เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในส่วนของสมองซึ่งสามารถจำแนกขั้นตอนการเรียนรู้ได้เป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ความรู้ความจำ(knowledge)เป็นความสามารถในการจดจำหรือระลึกถึงสิ่งของ เรื่องราว กระบวนการหรือหลักการต่างๆ ตามเนื้อหาที่ได้เรียนหรือได้มีประสบการณ์ไปแล้ว 2) ความเข้าใจ (comprehension) เป็นความสามารถในการแปลความหมาย ตีความหมาย หรือขยายความ ข่าวดสาร แนวคิดในรูปแบบอื่น สรุปความด้วยคำพูดตนเอง หรือสรุปแนวโน้มจากข่าวสารที่ได้ 3) การนำไปใช้(application) เป็นความสามารถในการเลือกใช้กฎ หลักการ หรือ กระบวนการที่เหมาะสม สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ใหม่ 4) การวิเคราะห์ (analysis) เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนประกอบ ความสัมพันธ์ หรือหลักการ แยกออกจากกันเป็นส่วนประกอบย่อยๆ จนเห็นลำดับชั้นของความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบย่อยอย่างชัดเจน 5) การสังเคราะห์(synthesis) เป็นความสามารถในการจัดการรวมส่วนประกอบย่อยๆ ข้อความ แผนงาน หรือหลักการ รวมเข้าด้วยกันเป็นรูปแบบโครงสร้าง หรือแนวคิดใหม่ที่มีความหมายหรือ ความสำคัญแบบที่ไม่เคยเป็นมาก่อน 6) การประเมินผล(evaluation)เป็นความสามารถในการ ตัดสินคุณค่าของสิ่งของกระบวนการ ผลผลิต หรือแนวคิด โดยใช้หลักการแห่งเหตุผลภายในหรือ พัฒนาเกณฑ์มาตรฐานจากภายนอก

2. ด้านจิตพิสัย(affective domain) เป็นการเรียนรู้ด้านอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเกี่ยวกับ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติ สามารถแบ่งระดับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยที่พัฒนาขึ้นในตัว บุคคลจากระดับต่ำจนถึงระดับสูงได้ 5 ระดับดังนี้ 1) การรับรู้หรือการใส่ใจสิ่งเร้า (receiving or attending) คือการที่บุคคลถูกกระตุ้นให้รับรู้ต่อสิ่งเร้าหรือปรากฏการณ์บางอย่างที่อยู่รอบตัวทำให้เกิดความตระหนัก ความตั้งใจ ที่จะรับรู้และให้ความสนใจต่อสิ่งเร้า นั้น 2) การตอบสนอง (responding) เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าจนเกิดความสนใจอย่างเต็มที่ บุคคลจึง ยินยอมหรือเต็มใจที่จะตอบสนองและสร้างความพึงพอใจจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า นั้น 3) การเห็นคุณค่า(valuing) การที่บุคคลมีความเชื่อว่าสิ่งนั้นมีคุณค่าสำหรับตน แสดงความชอบสิ่งนั้น มากกว่าสิ่งอื่นและสร้างความผูกพันที่จะอุทิศตนเพื่อค่านิยมนั้น 4) การจัดระบบค่านิยม (organization) เมื่อบุคคลยอมรับและเห็นคุณค่าของค่านิยมนั้นแล้ว บุคคลจะรวบรวมค่านิยม ต่างๆ ที่สัมพันธ์กันให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน อาจทำการเปรียบเทียบจัดลำดับความสำคัญของ ค่านิยม พร้อมทั้งกำหนดแนวทางของพฤติกรรมหรือการแสดงออก 5) การแสดงลักษณะตาม ค่านิยม(characterization) การที่บุคคลนำระบบค่านิยมที่สร้างขึ้นมาผสมผสานเป็นส่วนหนึ่งของ

บุคลิกภาพและปรัชญาชีวิต ค่านิยมนั้นจึงเป็นแรงขับภายในที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกทางพฤติกรรมตามค่านิยมนั้น

3. ด้านทักษะความชำนาญ(psychomotor domain/skill domain) หรือปฏิบัติ เป็นการเรียนรู้ด้านทักษะ-การปฏิบัติ ซึ่งเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ เช่น การเขียน การอ่าน การพูด การวาดภาพ การเล่นฟุตบอล เป็นต้น โดยจำแนกเป็น 7 ระดับดังนี้ 1) การรับรู้ของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ(perception) การใช้ระบบประสาททั้ง 5 ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง ในการรับรู้และการแปลความหมายสิ่งเร้าที่ประสบ นำมาจัดให้สัมพันธ์กันเพื่อจะได้นำไปปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ 2) ความพร้อมที่จะปฏิบัติ(set) การเตรียมความพร้อมทางด้านสมอง อารมณ์ และร่างกาย ที่จะปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ 3) การปฏิบัติตามข้อแนะนำ(guided response) การลงมือปฏิบัติการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบและการลงมือทดลอง 4) การปฏิบัติจนเป็นนิสัย(mechanism) ปฏิบัติการตามลำดับขั้นได้อย่างต่อเนื่องด้วยความมั่นใจจนเกิดความเคยชินติดเป็นนิสัย 5) การปฏิบัติที่สลับซับซ้อน(complex overt response) ปฏิบัติกิจกรรมที่สลับซับซ้อนขึ้นโดยไม่ต้องใช้ความคิดมากนัก และกระทำได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ 6) การปรับเปลี่ยนปฏิบัติการ(adaptation) ปรับเปลี่ยนหรือพลิกแพลงปฏิบัติการให้เข้ากับสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม 7) การสร้างปฏิบัติการใหม่(origination) การสร้างปฏิบัติการขึ้นมาใหม่ด้วยตนเอง โดยอาศัยการปรับปรุงปฏิบัติการเก่าที่เคยทำมา

การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ตามแนวของบลูมและคณะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์และต่อเนื่องกันอย่างใกล้ชิด ซึ่งสามารถรวมตัวส่งเสริมซึ่งกันและกันได้ อันจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ในที่สุด (เอมอร์ จังศิริพรภรณ์, 2546)

5.2 การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

วิธีการประเมินตามสภาพจริง เป็นกระบวนการตัดสินความรู้ความสามารถ และทักษะต่างๆ ของผู้เรียนในสภาพที่สอดคล้องกับชีวิตจริง โดยใช้เรื่องราว เหตุการณ์ สภาพจริงหรือคล้ายจริงที่ประสบในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนตอบสนองโดยการแสดงออก ลงมือกระทำ หรือผลิตจากกระบวนการทำงานตามที่คาดหวังและผลผลิตที่มีคุณภาพจะเป็นการสะท้อนภาพเพื่อลงข้อสรุปถึงความรู้ความสามารถ และทักษะต่างๆของผู้เรียนว่ามีมากน้อยเพียงใด น่าพอใจหรือไม่ อยู่ในระดับความสำเร็จใด

ลักษณะสำคัญของการประเมินผลจากสภาพจริง

1. การวัดและการประเมินผลจากสภาพจริง มีลักษณะที่สำคัญ คือ ใช้วิธีการประเมินกระบวนการคิดที่ซับซ้อน ความสามารถในการปฏิบัติงาน ศักยภาพของผู้เรียนในด้านของผู้ผลิต และกระบวนการที่ได้ผลผลิตมากกว่าที่จะประเมินว่าผู้เรียนสามารถจดจำความรู้อะไรได้บ้าง

2. เป็นการประเมินความสามารถของผู้เรียน เพื่อวินิจฉัยผู้เรียนในส่วนที่ควรส่งเสริม และส่วนที่ควรแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพตามความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของแต่ละบุคคล

3. เป็นการประเมินที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมประเมินผลงานทั้งของตนเองและของเพื่อนร่วมห้อง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักตัวเอง เชื่อมั่นในตัวเอง สามารถพัฒนาตนเองได้

4. ข้อมูลที่ได้จากการประเมินจะสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนการสอนและการวางแผนการสอนของผู้สอนว่าสามารถตอบสนองความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้หรือไม่

5. ประเมินความสามารถของผู้เรียนในการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่ชีวิตจริงได้

6. ประเมินด้านต่างๆ ด้วยวิธีที่หลากหลายในสถานการณ์ต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

แนวดำเนินการในการประเมินตามสภาพจริง

การประเมินตามสภาพจริงเป็นวิธีการประเมินที่เหมาะสมกับกระบวนการเรียนการสอนแบบ “การเรียนรู้ตามสภาพจริง (Authentic Learning)” หรือ “การสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ” ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรม, การปฏิบัติจริง, การสืบค้นจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ หรือใช้วิธีการสอนอย่างหลากหลายเช่น 1)การบรรยาย 2)การสาธิต 3)การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง 4)การวิเคราะห์ Case (PBL: Problem Based Learning) 5)ทดลอง (Lab): พื้นฐาน, Round Station 6)ฝึกสังเกต อ่าน-แปลความหมายข้อมูล 7)ปฏิบัติในสถานการณ์จริง: สังเกต ผู้ช่วย ปฏิบัติภายใต้การควบคุมและการปฏิบัติด้วยตนเอง 8) การอบรมสอดแทรกจริยธรรมวิชาชีพ ฯลฯ

การประเมินตามสภาพจริงเน้นข้อมูลที่ต้อง ครบถ้วน ก่อนการตัดสินใจ หรือ ตัดข้อสรุป สิ่งที่จะประเมินหรือคนที่ถูกประเมินอย่างแท้จริง จึงต้องอาศัยความกล้า ความพยายาม ดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความมั่นใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรให้ความสำคัญกับ “กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) และผลปฏิบัติ (Performance)” เป็นพิเศษ หรือเน้น “ทำอะไรได้มากกว่ารู้อะไร”

วิธีการวัดและประเมินผล

เพื่อให้การวัดและประเมินผลได้สะท้อนความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน ผลการประเมิน อาจจะได้มาจากแหล่งข้อมูลและวิธีการต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. สังเกตการแสดงออกเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม
2. ชิ้นงาน ผลงาน รายงาน และกระบวนการ
3. การสัมภาษณ์
4. บันทึกของผู้เรียน

5. การประชุมปรึกษาหารือร่วมกันระหว่างผู้เรียนและครู
6. การวัดและประเมินผลภาคปฏิบัติ (Practical assessment)
7. การประเมินด้านความสามารถ (Performance assessment)
8. แฟ้มผลงาน (Portfolio)
9. การประเมินตนเอง (Self-assessment)
10. การประเมินโดยกลุ่มเพื่อน (Peer assessment)
11. การประเมินกลุ่ม
12. การประเมินโดยใช้แบบทดสอบทั้งแบบอัตนัยและแบบปรนัย

เครื่องมือสำหรับวัดผลที่ตรงตามสภาพจริงมีหลายประเภท โดยส่วนมากมักจะใช้วิธีการ เช่น 1)การสังเกต 2)การสัมภาษณ์ 3)การตรวจผลงาน 4)การรายงานตนเอง 5)การบันทึกจาก ผู้เกี่ยวข้อง 6)การทดสอบที่เน้นภาคปฏิบัติ 7)การใช้แฟ้มสะสมผลงาน เป็นต้น การประเมินตาม สภาพจริง เป็นกระบวนการหนึ่งที่เน้นการประเมินภาคปฏิบัติ (Performance assessment) โดย สามารถใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) ช่วยสะท้อนความรู้ ความสามารถและทักษะของผู้เรียน

การประเมินภาคปฏิบัติ (Performance assessment) เป็นการประเมินความสามารถใน การปฏิบัติงานของผู้เรียนภายใต้สภาพการณ์และเงื่อนไขที่สอดคล้องกับสภาพจริง โดยพิจารณา จากกระบวนการทำ และคุณภาพของงานเกณฑ์การประเมินอาจสร้างขึ้นจากมิติความสำคัญ (rubric) ของคุณลักษณะด้านต่างๆของผลงานนั้น (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2546) โดยปกติแล้วการ ปฏิบัติงานจะเกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาในงานที่ต้องทำ (Problem solving) ซึ่งจุดมุ่งหมาย สุดท้ายก็คือการได้เป็นผลงานออกมา หรือนำงานที่ได้รับมอบหมายไปปฏิบัติให้เกิดผล หรืออาจ ต้องทำทั้งสองอย่าง การวัดทักษะการแก้ปัญหาอาจกล่าวได้ว่าเป็นการวัดผลงาน (Product) ส่วน การวัดการนำงานไปปฏิบัติเน้นที่ความถูกต้องในการปฏิบัติ เป็นการวัดกระบวนการปฏิบัติงาน (Process) ขณะที่ผู้ถูกทดสอบกำลังแก้ปัญหาหรือกำลังปฏิบัติงาน โดยผู้วัดผลจะสังเกต พฤติกรรมการปฏิบัติงานแล้วประเมินผลการปฏิบัติงาน

เกณฑ์การให้คะแนน

การกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการปฏิบัติงาน (Scoring rubric) และ เกณฑ์การประเมินคุณภาพของงาน มีวิธีการกำหนดเกณฑ์ 2 ประเภท ได้แก่ คุณภาพที่กำหนด เป็นข้อความทั่วไปไม่ยึดติดกับเนื้อหา (general scoring rubric) และคุณภาพที่กำหนดเป็น ข้อความที่เจาะจงยึดติดกับเนื้อหาที่ต้องการวัด (specific scoring rubric) นอกจากนี้ยังแบ่ง ประเภทของการสร้างเกณฑ์การให้คะแนน ออกเป็น 3 ประเภท

1. Holistic rubrics เป็นการกำหนดเกณฑ์แบบองค์รวมกว้างๆ ไม่แยกให้คะแนนตามแต่ ละองค์ประกอบย่อย
2. Analytic rubrics เป็นการกำหนดเกณฑ์แบบวิเคราะห์ แยกการให้คะแนนตามแต่ ละ องค์ประกอบย่อย แล้วสรุปเป็นคะแนนรวมทั้งหลัง
3. Annotated rubrics ผู้ประเมินให้คะแนนแบบองค์รวมก่อน แล้วค่อยระบุจุดแข็งจุดอ่อน สนับสนุนการให้คะแนนแบบองค์รวม (สุวิมล ว่องวาณิช, 2546)

นอกจากการให้คะแนนในข้างต้นแล้ว แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เป็นแหล่งรวบรวม ตัวอย่างผลงานที่ดีเด่นและน่าพอใจ ซึ่งการประเมินจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio assessment) เป็นการประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียนตามสภาพจริง โดยพิจารณาผลงานจากแฟ้มสะสมผลงาน จาก บันทึกรายงานที่เกี่ยวข้อง และผลงานสามารถสะท้อนให้เห็นกระบวนการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ตามสภาพจริง (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2546)

5.3 การประเมินผลทางศิลปศึกษา

การประเมินผลทางศิลปศึกษา สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นประการแรก คือ วัตถุประสงค์ของ การจัดการศึกษา ซึ่งเป้าหมายของการศึกษาที่สำคัญข้อหนึ่ง ก็คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนไปในทิศทางที่ปรารถนา ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางการเรียนรู้ (พุทธิพิสัย) พฤติกรรมทางด้านความรู้สึก (จิตพิสัย) และพฤติกรรมทางด้านทักษะ (ทักษะพิสัย) ซึ่ง บลูม (Bloom, 1956) ได้จำแนกพฤติกรรมต่างๆ ไว้ดังต่อไปนี้ 1) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้าน พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ กลุ่มความรู้ เป็นความรู้เฉพาะ ความรู้เกี่ยวกับแนวทางวิธีการ และหลักการ 2) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านจิตพิสัย (Effective Domain) คือ กลุ่มของ ความรู้สึก ความตั้งใจเรียนรู้ การตอบสนองและให้คุณค่าแก่การเรียนรู้ 3) การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมทางด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ การเปลี่ยนแปลงในรูปของปฏิบัติการ ได้ตอบทางประสาทสัมผัสทั้งห้า การสื่อสารสมรรถภาพทางกาย และการเคลื่อนไหวของร่างกาย

หลักการประเมินผลทางศิลปศึกษา

เดอ ฟรานเชสโก (De Francesco, 1958) ได้เสนอหลักการประเมินผลทางศิลปศึกษา โดยนำหลักการประเมินผลการศึกษาทั่วไปมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการ การศึกษาดังนี้

- 1) การประเมินผลควรกำหนดจุดประสงค์ในการประเมิน และระบุสิ่งที่ต้องการประเมินให้ชัดเจน ว่าต้องการให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนในด้านใด เช่น ด้านผลงาน หรือ ด้านกระบวนการทำงาน เป็นต้น โดยระบุสิ่งที่ต้องการประเมินในแต่ละด้าน เช่น ด้านผลงานจะประเมินเกี่ยวกับการใช้ หลักการจัดภาพ วิธีการสร้างงานศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นต้นแบบ เป็นต้น 2) การ

ประเมินผลควรประเมินให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้านของผู้เรียน ได้แก่ พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านสุนทรียภาพ ด้านการรับรู้ ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านร่างกาย และด้านสังคม 3) การประเมินผลควรสอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษา ของสถานศึกษาโดยผู้สอน อาจนำนโยบายของสถานศึกษานั้น มาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 4) การประเมินผลจะต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบ และดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งโครงการประเมินผลควรกำหนดให้มีความยืดหยุ่นในการดำเนินการได้ รวมทั้งมีการปรับปรุงกลวิธีและเครื่องมือในการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง 5) การประเมินผลควรเป็นผลของความสัมพันธภาพโดยส่วนรวมกับพัฒนาการของผู้เรียน ซึ่งหมายความว่า ผู้สอนไม่ควรประเมินผลเพียงคนเดียว แต่ควรให้บุคคลที่เกี่ยวข้องได้มีส่วนร่วมในการประเมินผลด้วย 6) เครื่องมือประเมินผลทางศิลปศึกษามีหลายประเภทที่จะใช้ในการรวบรวมข้อมูลความก้าวหน้าของผู้เรียน เช่น แบบสอบถาม แบบประเมินผลตนเอง เทปบันทึกการอภิปราย ภาพถ่ายสไลด์ผลงานของผู้เรียน เป็นต้น ซึ่งวิธีการบันทึกข้อมูลควรดำเนินการให้เหมาะสมเพื่อการสื่อความหมายที่ชัดเจน 7) กระบวนการประเมินต้องดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลให้เพียงพอ และแปลความหมายของข้อมูลเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้เรียน ด้วยความสุจริต รอบคอบ ผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดในหลายๆ สถานการณ์ 8) การประเมินผลต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงตนเองในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ 9) การประเมินผลเพื่อสนับสนุนการวิจัย ทดลองและความก้าวหน้าทางศิลปศึกษา ซึ่งผู้สอนศิลปะควรดำเนินการวิจัยและทดลองทางศิลปศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอน

แนวทางการประเมินผลทางศิลปศึกษา

สุลักษณ์ ศรีบุรี (2530) ได้เสนอแนวทางในการประเมินผลศิลปศึกษาตามแนวพฤติกรรม การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้านของบลูมไว้ดังนี้ 1) ด้านพุทธิพิสัย ประเมินความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาวิชา กระบวนการทำงาน องค์ประกอบศิลปะ ประวัติศาสตร์ และสุนทรียภาพ 2) ด้านจิตพิสัย ประเมินเกี่ยวกับความเชื่อมั่นในตนเอง ความสนใจในศิลปะ ความขยันเอาใจใส่ และการยอมรับในรูปแบบต่างๆ ของศิลปะ 3) ด้านทักษะพิสัย ประเมินเกี่ยวกับความสามารถในการใช้วัสดุอุปกรณ์

การประเมินโดยยึดหลักแนวพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านนี้ ผู้สอนอาจจัดทำในลักษณะของแบบประเมิน หรือแบบรายงานความก้าวหน้า โดยการนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานว่าอยู่ในระดับใด ซึ่ง ไอสเนอร์ (Eisner, 1972) ได้กล่าวถึงการประเมินผลโดยการตัดสินเปรียบเทียบไว้ว่ามีอยู่ 3 ลักษณะ คือ 1) การเปรียบเทียบกับตัวเอง เพื่อให้รู้ถึงระดับความสามารถ อารมณ์ และความเข้าใจของผู้เรียน ว่ามีการเจริญงอกงามเพิ่มขึ้นมากน้อยแค่ไหน เช่น การเปรียบเทียบผลงานศิลปะ

ที่ทำเมื่อตอนต้นภาคเรียนกับผลงานศิลปะที่ทำเมื่อปลายภาคเรียน 2) เปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมชั้น เพื่อให้รู้ถึงระดับความสามารถและการปฏิบัติงานของกลุ่ม การเปรียบเทียบลักษณะนี้จำเป็นต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและระดับอายุของผู้เรียน 3) เปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน เป็นการเปรียบเทียบที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของวัตถุประสงค์การสอน และกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์อันนั้น

สมพร รอดบุญ (2530) กล่าวถึงการประเมินผลการเรียนวิชาศิลปะที่เน้นในด้านการปฏิบัติว่า การประเมินผลขึ้นอยู่กับเนื้อหาของวิชาและจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนได้ตั้งไว้ ดังนี้

1) ในแนวที่เป็นแบบเน้นฝีมือในการปฏิบัติ (Academic) ผู้สอนจะประเมินผลงานของผู้เรียนได้จาก 1.1) ความเข้าใจ คือ ดูว่าเขียนได้ถูกต้องตามหลักวิชาหรือไม่ 1.2) ฝีมือ ดูว่ามีฝีมือมากน้อยแค่ไหน 1.3) เวลา สามารถเขียนภาพได้สมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนดได้มากน้อยเพียงใด การประเมินผลงานในแนวนี้ จะเน้นในเรื่องของฝีมือมากกว่าความคิด

2) ในแนวที่เป็นแบบสร้างสรรค์ (Creative) การประเมินผลจะมุ่งเน้นในด้านของความคิด ในการสร้างสรรค์มากกว่าฝีมือ นอกจากนี้ ยังประเมินได้จากการพูดหรือการอธิบายความคิดในการสร้างสรรค์ของผู้เรียนว่าเป็นอย่างไร ชัดเจนหรือไม่ ผู้เรียนมีแนวความคิด ในการทำงานจริงหรือเปล่า และประเมินจากผลงานด้วยการแสดงออกสัมพันธ์กับความคิดมากน้อยเพียงใด ในกรณีของการสร้างสรรค์ผลงานในแนวนี้ หากผู้เรียนมีแต่ฝีมือและด้อยในด้านความคิด คะแนนก็จะน้อยกว่าผู้ที่มีความคิดในการสร้างสรรค์แต่มีฝีมือเป็นรอง ในกรณีที่ผู้เรียนมีทั้งความคิดที่ดีและมีฝีมือด้วยแล้วคะแนนที่ได้รับก็สูง

3) วิชาในห้องปฏิบัติการ (Studio) บางวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนกำหนดเรื่องราว เนื้อหาหรือจุดมุ่งหมายขึ้นเองนั้นการวัดหรือการประเมินผลดูได้จาก 3.1) ผู้เรียนมีความคิดที่จะเสนออะไร 3.2) รูปแบบและการแสดงออกในงานสอดคล้องกับความคิดมากน้อยแค่ไหน 3.3) คุณค่าที่ปรากฏในงานเป็นอย่างไร มีมากน้อยแค่ไหน (การประเมินคุณค่าต้องดูที่เนื้อหาและจุดมุ่งหมายของผู้เรียนด้วย) 3.4) ดูความขยัน ความจริงจังและความเอาใจใส่ในการทำงานของผู้เรียน

4) หากเป็นวิชาหรือเนื้อหาที่ผู้สอนกำหนด การประเมินผลจะดูได้จาก 4.1) ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาหรือไม่ 4.2) การแสดงออกของผู้เรียนตรงตามจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนกำหนดไว้ให้หรือไม่ 4.3) การประเมินจากฝีมือ การใช้รูปแบบและเทคนิค 4.4) ประเมินจากความตั้งใจ ความขยันหมั่นเพียร 4.5) ประเมินจากคุณค่าในงาน

นอกจากนี้ ไอส์เนอร์ (Eisner, 1972) ยังได้กล่าวถึง สิ่ง 3 สิ่งที่สามารถประเมินผลได้ในงานศิลปะ คือ 1) ความชำนาญทางเทคนิคที่ปรากฏอยู่ในผลงาน ได้แก่ ความสามารถในการใช้

และควบคุมอุปกรณ์ ว่าผู้เรียนสามารถควบคุมอุปกรณ์เหล่านี้ได้มากน้อยแค่ไหน 2) สุนทรีย์ภาพ และลักษณะการแสดงผลของผลงาน ได้แก่ ความสามารถในการจัดรูปทรงในผลงาน การแสดงออก รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคและสุนทรีย์ภาพที่ปรากฏ 3) จินตนาการและการสร้างสรรค์ในผลงาน ได้แก่ การประเมินระดับของความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการที่ปรากฏ ความเฉลียวฉลาด ความแปลกใหม่ และความรู้ลึก

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นนี้สรุปได้ว่า การประเมินผลทางศิลปศึกษาต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการศึกษา ซึ่งมีเป้าหมายหลัก 3 ด้าน คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนทางการเรียนรู้ (พุทธิพิสัย) พฤติกรรมทางด้านความรู้ลึก (จิตพิสัย) และพฤติกรรมด้านทักษะ (ทักษะพิสัย) ให้เป็นไปในทิศทางที่ปรารถนา ซึ่งพฤติกรรมทั้ง 3 ด้านนี้สามารถประเมินผลได้ในงานศิลปะ และการประเมินผลสามารถพิจารณาตัดสินได้ใน 3 ลักษณะ คือ การตัดสินโดยดูพัฒนาการ (เปรียบเทียบกับตัวเอง) การตัดสินแบบอิงกลุ่ม (เปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมชั้น) และการตัดสินแบบอิงเกณฑ์ (เปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน) สำหรับการประเมินผลงานศิลปะในแนวที่เป็นแบบสร้างสรรค์ (Creative) นั้น จะเน้นในด้านของความคิดในการสร้างสรรค์ของผู้เรียน และประเมินจากผลงานว่าการแสดงออกสัมพันธ์กับความคิดมากน้อยเพียงใด ซึ่งการประเมินผลงานศิลปะก็อยู่ในแนวนี้ด้วย

อย่างไรก็ตาม ในการประเมินผลทางการศึกษา นอกจากจะต้องพิจารณาถึงสิ่งที่จะประเมินแล้ว เรื่องผู้ประเมินก็มีความสำคัญเช่นกัน เนื่องจากธรรมชาติของการเรียนการสอนทางศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับจิตใจและอารมณ์ความรู้สึก ทั้งของผู้เรียนและผู้สอน การประเมินผลจึงขึ้นอยู่กับตัวบุคคล ดังนั้นผู้ประเมินงานศิลปกรรมในทุกระดับจึงต้องมีความเป็นกลาง มีความเที่ยงและยุติธรรม นอกจากนี้ยังต้องมีทักษะประสบการณ์ ความรอบรู้ ต้องรู้เทคนิคบางอย่าง และต้องเฝ้าหาความรู้อยู่เสมอ รวมทั้งมีความสามารถในการรับรู้คุณค่าทางศิลปกรรมด้วย (ปรีชา เถาทอง, 2530)

อิทธิพล ตั้งโฉลก (2528) ได้เสนอแนวทางในการประเมินผลทางศิลปะ เพื่อป้องกันปัญหาการประเมินโดยใช้อัตราของผู้ประเมินไว้ดังนี้ 1) กำหนดจำนวนผู้ประเมินเป็นกลุ่ม ตั้งแต่ 3 ไปจนถึง 6-7 คน ในรายวิชาชั้นสูง ซึ่งการประเมินผลร่วมกันเป็นทีมเช่นนี้ ก็เพื่อให้ผู้ประเมินแต่ละท่านที่มีความถนัด และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านต่างกันมาช่วยกันพิจารณาคูณค่าของผลงานในด้านต่างๆ ได้อย่างรอบคอบและเที่ยงตรง 2) การพิจารณาผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา และวัตถุประสงค์เฉพาะของแต่ละโครงการแต่ละเรื่อง 3) พิจารณาในด้านของการศึกษา เช่น การใช้เวลาในการปฏิบัติงานมากน้อยเพียงใด เพียงพอหรือไม่ การค้นคว้า การทดลองแก้ปัญหา และ

การพัฒนาของผลงานตั้งแต่ต้นมาจนถึงปลายภาคการศึกษา 4) คุณค่าเฉพาะในด้านของความงามหรือการแสดงออก หรือการริเริ่มสร้างสรรค์ หรืออาจกล่าวรวมๆ ว่า “คุณค่าทางศิลปะ” ซึ่งเกณฑ์ในข้อนี้ถือเป็นหัวใจของการประเมินในรายวิชาชั้นสูง เพราะเป็นเป้าหมายหลักขั้นสุดท้ายของการศึกษา

บุญรัตน์ พิชญไพบุลย์ (2553) ได้กล่าวถึง ธรรมชาติของการประเมินศิลปะปฏิบัติ ว่าควรวัดจาก 2 สิ่ง 1) การวัดจากกระบวนการขั้นตอน 1.1) เพื่อตรวจสอบพัฒนาการของผู้เรียนในแต่ละขั้น การปฏิบัติ 1.2) เพื่อวัดความใส่ใจต่อธรรมชาติของการสร้างสรรค์แต่ละประเภท เช่น การระบายสีน้ำ การพิมพ์ภาพจากวัสดุ 1.3) เพื่อวัดความถูกต้องในกระบวนการแต่ละชนิด ความสะอาด การแก้ปัญหา การประหยัดวัสดุ และเวลา 1.4) เพื่อวัดการมีนิสัยในการทำงาน การวางแผนการทำงาน การทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบ ความขยัน 1.5) เพื่อตรวจทักษะความชำนาญในแต่ละขั้นตอน 2) การวัดที่คุณค่าผลงาน 2.1) วัดคุณภาพของผลงาน ประกอบไปด้วย ก. ตรงวัตถุประสงค์ ข. อยู่ในขอบเขตและตรงกำหนดเวลา ค. ประณีตเรียบร้อย ง. มีความคิดสร้างสรรค์ จ. ปรากฏสุนทรียภาพที่ชัดเจน 1.2) วิธีประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ (กระบวนการทางศิลปะ วิเคราะห์) ประกอบด้วย ก. บรรยายสิ่งที่ปรากฏ ข. วิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะ ค. ตีความ สิ่งที่ผลงานศิลปะสื่อต่อผู้ชม ง. ประเมินคุณค่า จ. ตัดสินคุณค่า

เกณฑ์การประเมินผลทางศิลปะศึกษา

มิเชล (Michael, 1983) ได้เสนอเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลงานศิลปะ ที่ควรพิจารณาจากสิ่งสำคัญดังต่อไปนี้

1) การสื่อสารและการแสดงออก (Communication Expression) 1.1) ดูว่าผู้เรียนต้องการจะบอกอะไรในงานศิลปะ 1.2) การแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกที่เด่นชัดในงาน 1.3) งานนั้นชี้ให้เห็นถึงความเข้าใจในเนื้อหา 1.4) ผู้เรียนอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของงานได้อย่างอิสระ 1.5) มีการแสดงออกอย่างจริงใจ ไม่ลอกเลียนแบบ 1.6) สามารถแสดงออกถึงการสื่อสารด้วยศิลปะหลายชนิดได้

2) ความเชื่อมั่น ความมั่นใจในตนเอง (Confidence/Self Esteem) 2.1) มีความมั่นใจในตนเองด้านการแสดงออกทางความคิด ความรู้สึกและการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะ 2.2) มีความยืดหยุ่น สามารถทำงานด้วยสื่อหลายชนิดได้ 2.3) ยอมรับต่อการแสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น 2.4) มีความพอใจและภูมิใจในผลงานของตน 2.5) ยอมรับในข้อบกพร่องของผลงานและพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไข 2.6) แสดงการริเริ่มเกี่ยวกับเป้าหมายทางศิลปะของตนเอง 2.7) แสดงถึงความสามารถในการเป็นผู้นำในชั้นเรียนศิลปะ

2.8) บอกถึงคุณค่าของสุนทรียภาพต่อชีวิตของตนเองได้

3) พัฒนาการด้านการเรียนรู้ (Perceptual Development) 3.1) พัฒนาการรับรู้องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะด้วยจักขุสัมผัส 3.2) พัฒนาการรับรู้องค์ประกอบพื้นฐานทางศิลปะด้วยโสตสัมผัส 3.3) ความสามารถรับรู้คุณค่าทางจักขุสัมผัสและโสตสัมผัสตามการแสดงออก 3.4) มีความรู้สึกไวต่อความแตกต่างเล็กๆ น้อยๆ ในเรื่องรูปร่าง สี เส้น น้ำหนัก และพื้นผิว

4) องค์ความรู้ทางสุนทรียภาพและส่วนประกอบ (Aesthetic Organization and Consistency) 4.1) มีความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างความคิดและวัตถุศิลปะเพื่อการแสดงออก 4.2) มีความประสานกลมกลืนขององค์ประกอบในงาน 4.3) ทุกส่วนของงานแสดงออกมีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน 4.4) ผลงานแสดงถึงความเข้าใจในหลักศิลปะ เช่น ความสมดุล จังหวะ ความขัดแย้ง ฯลฯ 4.5) มีความสามารถจัดภาพให้มีเอกภาพ 4.6) มีเจตคติที่ดีต่อสิ่งแวดล้อม 4.7) มีความก้าวหน้าในความสามารถแก้ปัญหาทางสุนทรียภาพที่ซับซ้อนภายในงานศิลปะของตน 4.8) ทราบดีถึงคุณค่าสุนทรียภาพของลักษณะที่หลากหลายในชีวิตประจำวัน

5) ความรู้ในสาขาศิลปะ (Knowledge of the Field of Art) 5.1) สามารถเข้าใจถึงลักษณะเฉพาะในการใช้เครื่องมือหรือสื่อทางศิลปะ 5.2) รู้ว่าเครื่องมือหรือสื่อชนิดไหนใช้ทำอะไร 5.3) สามารถวิเคราะห์รูปแบบและโครงสร้างภายในผลงานของตนได้ 5.4) สามารถประเมินกระบวนการของการทำงาน สื่อ การจัดวาง การแสดงออก ในงานศิลปะของตน กับความสัมพันธ์ในผลงานของผู้อื่นทั้งในอดีตและปัจจุบันได้ 5.5) สามารถชี้ถึงอิทธิพลที่หลากหลายของศิลปินและสไตล์การทำงานศิลปะของลัทธิต่างๆ ได้ 5.6) เข้าใจแนวความคิดที่เป็นนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

6) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) 6.1) มีความรู้สึกไวต่อการยอมรับปัญหาที่มีอยู่ในงาน 6.2) มีความคิดเฉพาะเป็นของตนเอง 6.3) แสดงถึงความคิดที่มีอิสระในการสร้างสรรค์ 6.4) การอธิบายความคิดความรู้สึกของตนเอง 6.5) ความสามารถในการนำเอาเส้น รูปร่าง สี รูปทรง และวัสดุที่หลากหลายมาสร้างให้เกิดความสัมพันธ์ขึ้นใหม่ เช่น ในงาน Collage 6.6) รู้จักสำรวจหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาทางสุนทรียภาพ 6.7) มีการพัฒนาคุณลักษณะเฉพาะของตนเอง 6.8) มีทักษะในการคิด 6.9) มีความยืดหยุ่นและสามารถที่จะปรับตัว และหาหนทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในผลงาน 6.10) มีความสามารถที่จะวิเคราะห์งานศิลปะจากส่วนรวมไปสู่ส่วนย่อย 6.11) มีความสามารถในการจัดองค์ประกอบ

7) ทักษะความชำนาญ (Skill/Craftsmanship) 7.1) มีการพัฒนาและปรับปรุงทักษะในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และกระบวนการ 7.2) มีการควบคุมการทำงาน 7.3) สามารถใช้เส้น วัสดุ และสี สร้างสรรค์งานได้หลากหลายตามต้องการ 7.4) รู้จักวิธีการเก็บและรักษาเครื่องมือได้อย่างเหมาะสม

8) ความเพลิดเพลิน ความพอใจ (Enjoyment/Satisfaction) 8.1) มีความเพลิดเพลินในการทำงาน 8.2) การหาโอกาสที่จะทำงานศิลปะ 8.3) สนับสนุนผู้อื่นเพื่อให้ได้รับประสบการณ์ศิลปะร่วมกัน 8.4) แสดงความพึงพอใจในประสบการณ์ศิลปะและผลงานของตนเอง 8.5) มีความปรารถนาจะแสดงนิทรรศการผลงานศิลปะของตน 8.6) มีการพูดคุยเกี่ยวกับศิลปะกับผู้อื่น 8.7) มีการหาประสบการณ์ศิลปะจากนอกชั้นเรียน

ปัญหาการประเมินผลทางศิลปศึกษา

จากที่กล่าวมาแล้วว่า ธรรมชาติของการเรียนการสอนทางศิลปะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ ดังนั้นการประเมินผลทางศิลปะจึงมักมีลักษณะเป็นอัตนัยค่อนข้างสูง ปัญหาที่เกิดขึ้นจึงมักจะเป็นเรื่องของมาตรฐานในการประเมิน เกณฑ์การประเมิน และการยอมรับผลการประเมินจากผู้เรียน ดังที่ผลการวิจัยของ บรรลือ ขอรวมเดช (2533) ที่ได้กล่าวว่า การประเมินผลการสอนศิลปะภาคปฏิบัติ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ กรุงเทพมหานคร มีปัญหาเกี่ยวกับ 1) ปัญหาเรื่องอคติของผู้สอน และการยอมรับของนักศึกษา 2) การประเมินผลงานศิลปะไม่มีมาตรฐานที่แน่นอน ไม่เหมือนวิชาอื่นๆ ต้องใช้วิธีประเมินรวมๆ และขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้สอนแต่ละคน 3) การใช้ผู้สอนประเมินผลเป็นที่ใช้ไม่ได้ผล เพราะความเห็นและคะแนนของผู้สอนแต่ละคนที่ให้ความหมายแตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน และในทางปฏิบัติจริงผู้สอนบางคนมีภาระหน้าที่หลายด้านไม่มีเวลาว่างพอ 4) การเก็บผลงานไว้ตรวจให้คะแนนนานเกินไปของผู้สอน ทำให้ผู้เรียนทราบผลการประเมินช้า จึงขาดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป และทำให้ไม่ทราบผลการทำงานว่าต้องพยายามเพิ่มขึ้นเล็กน้อยเพียงใด 5) ผู้สอนให้ความสำคัญกับการประเมินน้อยเกินไป 6) ผู้สอนมักให้คะแนนพิเศษแก่นักศึกษาที่ตนเองชอบ 7) ผู้สอนไม่ได้กำหนดเงื่อนไขการประเมินผลไว้ตั้งแต่แรก ซึ่งทำให้ผู้เรียนสับสน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น การประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิบัติของผู้เรียนควรประเมินทั้งด้านกระบวนการขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และประเมินที่คุณค่าของผลงานควบคู่กันไป การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะปฏิบัติ จะต้องดูจากพัฒนา และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน วัดความใส่ใจต่อธรรมชาติของการสร้างสรรค์แต่ละประเภท วัดความถูกต้องกระบวนการในแต่ละชนิด วัดนิสัยในการทำงาน วัดทักษะความชำนาญในแต่ละขั้นตอน ส่วนการ

ประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจะต้องดูที่ความคิดสร้างสรรค์ ความตรงตามวัตถุประสงค์ มีสุนทรียภาพ โดยอาศัยกระบวนการการวิจารณ์ศิลปะเพื่อเป็นวิธีการในการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะ

6. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ

การตัดสินผลงานศิลปะโดยทั่วไปนั้นได้มีการนำหลักเกณฑ์ทฤษฎีศิลปะวิจารณ์ และเกณฑ์การตัดสินทางสุนทรียศาสตร์มาใช้ประโยชน์ ดังนี้

ทฤษฎีศิลปะวิจารณ์

ราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายของคำว่าศิลปะวิจารณ์ (Art criticism) คือ การวิพากษ์วิจารณ์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นไว้ โดยให้ความเห็นตามกฎเกณฑ์และหลักการของศิลปะแต่ละสาขา ทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และปรัชญาสาขาอื่นๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2530)

พิชญ ศุภนิมิต (2525) กล่าวว่า ศิลปะวิจารณ์ คือการแสดงออกของความคิดของนักวิจารณ์ในรูปแบบของการพูด บรรยาย อธิบายหรือเขียนเป็นภาษาหนังสือเพื่อให้คนทั่วไปได้รับรู้หรือได้เข้าใจในงานศิลปะนั้นๆ ประการหนึ่ง และอีกประการหนึ่งเป็นการพูด การเขียนของนักวิจารณ์ เพื่อที่จะตัดสินคุณค่าในงานศิลปะ

ชลุด นิมเสมอ (2529) กล่าวว่า ศิลปะวิจารณ์ คือความคิดเห็น การตัดสินที่กล่าวหรือเขียนเกี่ยวกับงานศิลปะ การชี้ให้เห็นข้อบกพร่อง หรือคุณค่าของงานศิลปะ

สุชาติ เกาทอง (2537) กล่าวว่า ศิลปะวิจารณ์ หมายถึง การแสดงออกของความคิดของนักวิจารณ์ในรูปแบบของการพูด การบรรยาย อธิบาย หรือเขียนเป็นภาษาหนังสือเพื่อให้คนดูทั่วไปได้รับรู้หรือได้เข้าใจในงานศิลปะนั้นๆ ประการหนึ่ง และอีกประการหนึ่งเป็นการพูดการเขียนของนักวิจารณ์เพื่อที่จะตัดสินคุณค่าในงานศิลปะ

ดังความหมายที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ดังนั้นสามารถที่จะสรุปความหมายของศิลปะวิจารณ์ได้ว่า ศิลปะวิจารณ์คือกระบวนการ และขั้นตอนที่นำไปสู่การประเมินและตัดสินคุณค่าผลงานศิลปะขึ้นนั้นๆได้

ทฤษฎีศิลปะวิเคราะห์ (Critical Theory) เอ็ดมันด์ เบิร์ก เฟลด์แมน (Feldman, 1972) ได้กล่าวว่า ทฤษฎีของเขามุ่งที่จะสร้างหลักการในการตีความและประเมินผลงานศิลปะ จุดมุ่งหมายหลักของทฤษฎีนี้คือ ความเข้าใจ (understanding) และ ความชื่นชม (delight) ในศิลปะ โดยอธิบายถึงความหมายของคำว่า ความเข้าใจ ว่าบุคคลที่ได้รับการฝึกฝนให้มีความเข้าใจต่องานศิลปะจะสามารถ “อ่านข้อมูล” ต่างๆ ทางศิลปะออก และข้อมูลต่างๆ เหล่านี้เป็นสิ่งที่จะไขไปสู่การ

วิเคราะห์และตัดสินงานศิลปะ เขากล่าวว่า ข้อมูลในที่นี้เป็นข้อมูลด้านคุณภาพของผลงานศิลปะ มิใช่ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ หรือโบราณคดี ไม่เกี่ยวข้องใดๆ กับความเก่าแก่ หรือความมีค่าเชิงโบราณวัตถุ ผู้วิจารณ์จะต้องหาทางทำความเข้าใจและเข้าถึงเหตุและผลของงานศิลปะชิ้นนั้นๆ ว่าให้อะไรแก่ตนเอง ส่วนความชื่นชมนั้น เมื่อบุคคลบังเกิดความเข้าใจในงานศิลปะชิ้นนั้นๆ ย่อมจะบังเกิด ความพึงพอใจ ชื่นชม ในผลงานชิ้นนั้นตามมาด้วยขั้นตอนการวิเคราะห์ผลงานศิลปะเป็น 4 ขั้น คือ การบรรยาย (Description) การวิเคราะห์โครงสร้าง (Formal analysis) การตีความ (Interpretation) การประเมินหรือตัดสิน (Evaluation or Judgment) ผู้วิเคราะห์งานศิลปะจะต้องปฏิบัติแตกต่างกันในแต่ละขั้นตอน ขั้นตอนทั้ง 4 จะต้องปฏิบัติเรียงกันไปตามลำดับจากง่ายไปหายาก

1. การบรรยายนั้น ผู้วิเคราะห์งานศิลปะจะสำรวจดูสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏแก่สายตาผู้ดูในทันทีทันใด ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว แสง เงา และวิเคราะห์ถึงเทคนิควิธีการที่ผู้ดูคิดว่า เป็นวิธีการหรือเทคนิคใช้ในการสร้างงานศิลปะชิ้นนั้น
2. การวิเคราะห์โครงสร้างนั้น ผู้วิเคราะห์จะเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งๆ ที่ผู้วิเคราะห์ได้สำรวจไว้ในขั้นแรก คุณภาพของเส้น สี รูปร่าง รูปทรง เพื่อให้เกิดการรับรู้ถึงองค์ประกอบทางศิลปะของผลงานนั้น ซึ่งจะเน้น “ข้อมูล” ให้กับการตีความและตัดสินผลงานต่อไป
3. การตีความนั้น ผู้วิเคราะห์จะกล่าวหรือแถลงถึงความหมายของผลงานศิลปะที่มีต่อตนเอง ความหมายของศิลปะในที่นี้หมายถึงความหมายของศิลปะที่มีต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยทั่วไป ในขั้นตอนนี้ผู้วิเคราะห์อาจหาข้อสันนิษฐานที่เกี่ยวกับความคิด หรือหลักการที่สามารถช่วยยืนยันว่า ทำไมผลงานศิลปะนั้นมีผลต่อความคิดเห็นของตนเช่นนั้น
4. การประเมินหรือตัดสินงานศิลปะนั้นเป็นขั้นตอนที่จำเป็นต้องมีการสืบสวน ตรวจสอบ ถึงเจตนาและผลที่เกิดของงานศิลปะชิ้นนั้น โดยการเปรียบเทียบกับงานศิลปะชิ้นอื่นที่คล้ายคลึงกัน พิจารณามันเหมือนหรือต่างกับงานศิลปะอย่างมีสุนทรียภาพนั้นจะต้องมีเหตุผลและใช้หลักเกณฑ์อย่างมีคุณธรรม เพราะการตัดสินนั้นเป็นปฏิบัติการที่สูงส่ง

ทฤษฎีนี้ระบบของกระบวนการสร้างความเข้าใจในศิลปะให้แก่บุคคลที่วิเคราะห์งานศิลปะชิ้นนั้น ความเข้าใจนี้จะนำไปสู่การชื่นชมความซาบซึ้งหรือคุณค่าของงานศิลปะนั้น และยอมรับนับถือการวิเคราะห์ในลักษณะที่เรียกว่า “ไร้มายา (naive) คือ วิเคราะห์งานศิลปะจากความคิดเห็น ความรู้สึกที่ผู้วิเคราะห์มีต่อผลงานนั้นตรงๆ อย่างจริงใจ โดยมีตั้งค่านึงถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ความเก่าแก่ของผลงาน ผู้สร้างงานคือใคร หรือค่านึงถึงหลักเกณฑ์ทางศิลปะต่างๆ ทฤษฎีของเฟลด์แมนเป็นทฤษฎีประเภทศิลปวิจารณ์ โดยโยงเข้ากับด้านสุนทรีย มีนัยว่าถ้าเกิด

ความเข้าใจเกิดความรู้แล้ว ความชื่นชมหรือสุนทรียภาพของผู้ที่ได้รับประสบการณ์นี้จะตามมา
 ขั้นตอนของการวิเคราะห์ผลงานศิลปะ 4 ขั้น ในขั้นแรกนั้นผู้วิเคราะห์จะแจ่มแจ้งหรือบรรยายถึง
 ส่วนประกอบต่างๆ ในงานศิลปะชิ้นนั้นว่าเขาเห็นสิ่งใดบ้าง ต่อจากนั้นขั้นที่สองจึงวิเคราะห์
 โครงสร้างของผลงานศิลปะชิ้นนั้น การที่บุคคลจะพิจารณาเห็นโครงสร้างของสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้
 บุคคลนั้นจะต้องสามารถผูกโยงส่วนประกอบย่อยต่างๆ เข้าด้วยกัน ในขั้นที่ 3 นั้น ผู้วิเคราะห์จะ
 เริ่มมองหาความหมายของข้อสันนิษฐาน หรือตั้งสมมติฐานหรือออกความเห็นถึงความคิดเห็น
 ความรู้สึกที่ศิลปะชิ้นนั้นให้แก่ตนซึ่งอาจเป็นสมมติฐาน หรือความคิดเห็นมากกว่าหนึ่งแง่ก็ได้
 เพราะสิ่งต่างๆ นั้น เปลี่ยนแปลงพัฒนาแตกต่างออกไปอยู่เสมอ คุณค่าของสิ่งต่างๆ มีมาตรฐาน
 ต่างกันไปตามวัน เวลา และสภาวะของแวดล้อม ขั้นสุดท้ายนั้นเป็นขั้นการตัดสินประเมินผล ซึ่ง
 เป็นการกระทำที่ต้องอาศัยความรอบคอบระมัดระวัง ต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ หลายแง่มุม คุณค่าของ
 ศิลปะจะต้องแสดงให้เห็นว่าปัญหาที่สำคัญก็คือ การที่ศิลปะชิ้นนั้นสามารถสื่อความหมายหรือให้
 ความหมาย (ในเชิงศิลปะ) แก่มนุษย์ สอดคล้องกับทุกสิ่งเกี่ยวกับมนุษย์ในช่วงเวลาหนึ่งๆ ความ
 แปลกใหม่สะดุดตาในผลงานศิลปะ เป็นคุณสมบัติที่เยี่ยมยอดก็ต่อเมื่อมันสามารถสื่อความหมาย
 กับมนุษย์ได้ลึกซึ้ง คือ การเพียงแต่สร้างความแปลกใหม่สะดุดตาในผลงานของศิลปินจะไม่มี
 คุณค่า ถ้ามันไม่สื่อความหมายกับมนุษย์อื่นๆ ที่เห็นผลงานนั้นๆ

เกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์

มุมมองทางศิลปกรรมมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับว่า แต่ละคนนั้นมี
 หลักอะไรที่จะใช้เป็นตัวตั้งในการตัดสิน ความหลากหลายนี้เองที่ทำให้เกิดแนวคิดและปัญหาทาง
 สุนทรียศาสตร์ นับตั้งแต่อดีตมาจนกระทั่งถึงปัจจุบัน เรายังไม่สามารถหาข้อยุติที่เป็นเอกภาพกัน
 ได้ ซึ่งหลักหรือเกณฑ์ที่ใช้ในการตัดสินทางศิลปกรรมนี้ เราพอจะสรุปเป็นกลุ่มๆ ได้ มี 3 กลุ่ม ดังนี้
 คือ

1. กลุ่มที่ใช้ตนเองเป็นผู้ตัดสิน “อัตนัยนิยม” (Subjectivism)

กลุ่มนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินที่เรียกว่า “อัตนัยนิยม” (Subjectivism) เป็นกลุ่มที่เชื่อว่าความรู้
 ความจริง และความดีงามทั้งหลาย ล้วนเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีจริงในตัวของมันเอง แต่เป็นสิ่งที่มนุษย์
 สร้างขึ้นมา ฉะนั้น กฎเกณฑ์ในการตัดสินสิ่งเหล่านี้จึงไม่มีอยู่จริง มนุษย์เท่านั้นที่จะเป็นตัวตัดสิน
 และเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆ ขึ้นมา อาทิเช่น ภาพวาดภาพหนึ่งที่เราอาจจะมองว่างาม
 ในขณะที่คนอื่นฯ อาจมองว่ามันไม่งาม มุมมองของเราที่ต่างจากคนอื่นนี้ไม่ได้หมายความว่าของ
 เราผิดและคนอื่นถูก ความผิด-ถูก และความสวย-ไม่สวย อยู่ที่เราเป็นผู้ตัดสิน เราจะเห็นได้ว่า
 เกณฑ์ตัดสินแบบนี้ สามารถทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง แต่ถ้าความคิดแบบนี้มีมากเกินไป

อาจทำให้เป็นคนเห็นแก่ตัว มองความคิดของคนอื่นผิดหมด ซึ่งเรามักจะเรียกคนแบบนี้ว่า “อัตตนิยม” (Egoism) นักสุนทรียศาสตร์ในฝ่ายนี้ ได้แก่ กลุ่มโซฟิสต์ (Sophist) ฮอบส์ (Hobbes) และ ออร์เตกา (Ortega) เป็นต้น

2. กลุ่มที่เชื่อว่ามีหลักเกณฑ์ตายตัวที่จะใช้ตัดสินได้ “ปรนัยนิยม” (Objectivism)

กลุ่มนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินที่เรียกว่า “ปรนัยนิยม” (Objectivism) เพราะเชื่อว่ามีเกณฑ์มาตรฐานตายตัวแน่นอนในศิลปะ ซึ่งสามารถนำไปตัดสินผลงานได้ในทุกสมัย เกณฑ์มาตรฐานนี้ไม่มีการเปลี่ยนแปลงและไม่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของใคร หรือศิลปินคนไหน ฉะนั้นศิลปินจึงไม่มีโอกาสแสดงความรู้สึกส่วนตัวลงในผลงานได้อย่างสมบูรณ์เต็มที่ นักสุนทรียศาสตร์ตามลัทธิปรนัยนิยมนี้ ต่างเชื่อว่าสุนทรียศาสตร์มีอยู่จริง แม้ว่าจะไม่มีใครรู้มาตรฐานที่จะทำให้เข้าถึงสุนทรียศาสตร์ก็ตาม และการที่เราตัดสินศิลปะไม่เหมือนกันเพราะแต่ละคนต่างเข้าใจไม่ถึงตัวจริงมาตรฐาน ถ้าทุกคนสามารถเข้าถึงสุนทรียภาพที่เป็นมาตรฐานแล้ว เขาจะพบได้ว่ามีเกณฑ์มาตรฐานตายตัวเพียงเกณฑ์เดียวเท่านั้น ซึ่งเกณฑ์นี้มีคนที่สามารถเข้าถึงได้เพียงบางคน และคนเหล่านั้นต้องเป็นคนที่ได้รับการพัฒนาในทางจิตอย่างเต็มที่ และสมบูรณ์จนจิตเกิดสัมผัสถึงความงามมาตรฐาน การพัฒนาจิตให้สมบูรณ์จนสามารถยังเห็นความงามมาตรฐานได้นั้นมีวิธีแตกต่างกันแล้วแต่ทัศนะของปราชญ์แต่ละคน บางคนอาจจะทำสมาธิจิต บางคนอาจจะฝึกฝนทางศิลปะจนเกิดความชำนาญ สามารถยังเห็นความงามที่แท้จริงจนจิตเกิดสัมผัสโดยธรรมชาติ นักปราชญ์ที่มีความคิดว่ามีเกณฑ์วัดตายตัว ได้แก่ พลาโต อริสโตเติล (Aristotle) และ เฮเกิล (Hegel) เป็นต้น

3. กลุ่มที่เชื่อว่าหลักเกณฑ์ในการตัดสิน สุนทรียศาสตร์นั้นแปรผันไปกับสภาวะแวดล้อม “สัมพัทธนิยม” (Relativism)

กลุ่มนี้มีทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์คล้ายกับแนวคิดของพวกอัตตนิยม แต่มีรายละเอียดที่ต่างกันตรงที่พวกสัมพัทธนิยมมีกฎเกณฑ์ตัดสินทางสุนทรียศาสตร์ที่ขึ้นอยู่กับสภาวะแวดล้อม วัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น หรือขึ้นอยู่กับสภาพภูมิประเทศ ตลอดจนดิน ฟ้า อากาศ ของแต่ละพื้นที่แต่ไม่ขึ้นอยู่กับตัวผู้วิจารณ์ เพราะผู้วิจารณ์จะต้องวางตนเป็นกลาง และต้องสำนึกเสมอว่าตนเองเป็นเพียงส่วนหนึ่งของสังคม เช่น คนในพื้นที่หนึ่งอาจเห็นว่าการตัดดอกไม้ที่หูเป็นสิ่งสวยงามจึงนิยมกระทำกันในพื้นที่นั้นๆ ในขณะที่คนอีกกลุ่มหนึ่งอาจมีความคิดเห็นในทางตรงข้าม และคนที่มีความคิดเห็นต่างจากคนอื่น ๆ เขาจะใช้ตนเองเป็นเครื่องตัดสินไม่ได้หรือการที่คนในวัฒนธรรมหนึ่งมีการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าน้อยชิ้น ซึ่งเห็นว่ามีควมงามมากกว่าการแต่งกายที่ปกปิดมิดชิด ส่วนคนที่มีความคิดเห็นตรงกันข้ามจะใช้ตนเองเป็นเครื่องตัดสินไม่ได้อีกเช่นกัน ทั้งนี้เพราะขึ้นอยู่กับความเชื่อในทางวัฒนธรรมที่หลากหลายต่างกันไป เกณฑ์ตัดสินทาง

สุนทรียศาสตร์จึงแปรผันไปตามสังคมบ้าง หรืออาจจะแปรผันไปตามพื้นที่ตลอดอุณหภูมิกอากาศของถิ่นนั้นๆ กลุ่มนี้จึงใช้เกณฑ์ตัดสินที่เรียกว่า “สัมพัทธนิยม” (Relativism) นักปรัชญาทางสุนทรียศาสตร์ที่มีความคิดแบบเดียวกันนี้ได้แก่ ซานตายานา (Santayana) และแซมมวล อเล็กซานเดอร์ (Samuel Alexander) เป็นต้น (วนิดา ขำเขียว, 2543)

สรุปได้ว่าทฤษฎีทางศิลปวิจารณ์ และเกณฑ์การตัดสินทางสุนทรียศาสตร์ เป็นหลักเกณฑ์ที่สำคัญที่ใช้ในกระบวนการประเมินและตัดสินคุณค่าผลงานศิลปะได้อย่างมีหลักเกณฑ์และเหตุผล โดยเกณฑ์

7. ความเป็นมาเกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ต (Video Art)

การปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์และการปฏิวัติอุตสาหกรรม ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์สาขาต่างๆ มีผลต่อทัศนคติและแนวความคิดทางสุนทรียะของศิลปินหลายคน เช่น ทฤษฎีทางฟิสิกส์ของเชวรูเอล (Chevrue) ในเรื่องความสามารถของนัยน์ตามนุษย์ที่จะมองเห็นจุดขนาดเล็ก กลายเป็นรากฐานของแนวความคิดในปรัชญาการสร้างศิลปะแบบ Pointilism ของ George Seurat ซึ่งสร้างภาพที่ประกอบด้วยจุดสีต่างๆ มากมาย กลุ่มศิลปิน Futurism ในอิตาลีได้แรงบันดาลใจจากความเคลื่อนไหวและความเร็วในยุคของเครื่องจักรซึ่งเป็นรากฐานทางสุนทรียะของ Futurism

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีนอกจากจะส่งผลต่อความคิดแล้วยังเชื้ออำนาจวิสัยทัศน์ใหม่แก่ศิลปินผู้สร้างงาน ซึ่งมีผลต่อความเจริญทางศิลปะนั่นก็คือการสร้างอุปกรณ์ที่เป็นตัวสื่อของศิลปะแขนงใหม่โดยเฉพาะ อุปกรณ์ที่เป็นผลิตผลโดยตรงของเทคโนโลยี ที่กลายมาเป็นสื่อชนิดใหม่ในการแสดงออกทางศิลปะ ได้แก่ กล้องถ่ายรูป กล้องบันทึกภาพยนตร์ เครื่องฉายภาพยนตร์ รวมทั้งวิดีโอ

ก่อนที่จะมาถึงวิดีโอ มีจุดเริ่มต้นมาจากการถ่ายภาพนิ่ง การถ่ายภาพต้องอาศัยหลักการต่างๆ ที่มีพื้นฐานความรู้ทางเคมี เพราะการที่ฟิล์มบันทึกภาพได้เป็นผลจากความรู้เรื่องปฏิกิริยาเคมีที่สารเคมีบนฟิล์มถูกเปลี่ยนแปลงด้วยแสงสว่าง หลักวิชาเรื่องการรับภาพของเลนส์ประกอบกับกลไกของชัตเตอร์เป็นการประยุกต์ความรู้ทั้งในเรื่องแสง กลศาสตร์ และเคมีจนเกิดการประดิษฐ์ กล้องบันทึกภาพ ฟิล์ม ตลอดจนกรรมวิธีการล้างอัดและขยายภาพนิ่ง

ต่อมาได้พัฒนาจากการบันทึกภาพนิ่งจนกลายเป็นภาพต่อเนื่องที่บันทึกความเคลื่อนไหว โดยกล้องบันทึกภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการพัฒนาก้าวที่สำคัญอีกก้าวหนึ่ง การบันทึกภาพลงบนฟิล์มมีแถบบันทึกเสียงพร้อมกลายเป็นก้าวสำคัญอีกก้าวหนึ่งซึ่งทำให้เกิดศิลปะแขนงใหม่

ศิลปะการแสดงมิได้ถูกจำกัดอยู่เฉพาะการแสดงบนเวทีอีกต่อไป แต่ประกอบด้วยเทคนิคพิเศษในการแสดงช่องว่างที่เคลื่อนไหวได้ (Moving Space) และการจับภาพในระยะใกล้หรือไกลจากตัวแสดงต่างๆ กัน รูปแบบในการนำเสนอดังกล่าวเป็นสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ในละครเวที

ในช่วงหลังเทคนิคใหม่ๆ หลายประการในการถ่ายทำภาพยนตร์ถูกพัฒนาขึ้น การจัดและถ่ายภาพซ้อนด้วยคอมพิวเตอร์ สร้างความน่าตื่นตึ่งให้แก่ผู้ชมอย่างที่คุณสร้างภาพยนตร์ในสมัยก่อนหน้านี้ไม่สามารถทำได้ หลังจากนั้นเองโทรทัศน์ถูกผลิตและนำมาใช้งานนับเป็นเวลาประมาณครึ่งศตวรรษที่แล้ว โทรทัศน์กลายเป็นสื่อสำคัญในการคมนาคมให้รายงานข่าวที่จำเป็นสำหรับคนในสังคมปัจจุบันมาก ในแง่ของศิลปะการพัฒนาเทปโทรทัศน์ (Video Tape) กลายเป็นช่องทางพัฒนาศิลปะแขนงใหม่ (ไพโรจน์ ชมูณี, 2527)

ศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นการเจริญเติบโตทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี รวมไปถึงกระแสโลกาภิวัตน์ อิทธิพลของทุนนิยม และสื่อสารมวลชน ซึ่งก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ๆ ขึ้นมา ทางด้านศิลปะเองก็เช่นกัน ศิลปะในยุคนี้มีไม่เพียงงานแค่ประณีตศิลป์อีกต่อไปแล้ว สิ่งประดิษฐ์และเครื่องจักรต่างๆ ได้เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อการสร้างผลงานของศิลปิน เช่น ภาพถ่าย ภาพยนตร์ วิดีโอ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในช่วงเวลานี้เองได้ก่อให้เกิดนวัตกรรมทางการสื่อสารอีกมากมาย (ศิริรัช ลาภใหญ่, 2538) ศิลปะที่เกิดขึ้นนี้มักมีเนื้อหาและเรื่องราวเกี่ยวกับสื่อสารมวลชน หรือที่เรียกกันว่า ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) ซึ่งเป็นศิลปะที่ต่อต้านศิลปะในยุคก่อนที่เป็นของสูงผู้คนที่ทั่วไปไม่สามารถที่จะสัมผัสหรือเข้าถึงงานศิลปะเหล่านั้นได้ แต่งานศิลปะป๊อปอาร์ตนั้นมีเนื้อหาและเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของมนุษย์ผู้คนที่ทั่วไปสามารถที่จะเข้าถึงงานเหล่านี้ได้

อิทธิพลของเทคโนโลยีโดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารมีผลต่อความคิดของมนุษย์เป็นอย่างมาก และยังส่งผ่านอิทธิพลไปยังงานศิลปะอีกด้วย อิทธิพลโดยตรงของเทคโนโลยีเหล่านี้มีผลต่องานศิลปะในด้านการสร้างผลงาน และวัตถุประสงค์ทางสังคม (production and social purpose) ดังที่ Walter Benjamin (1968) นักปรัชญาชาวเยอรมันได้กล่าวไว้ในหนังสือ "The work of art in the age of mechanical" ว่า "เทคโนโลยีได้เปลี่ยนธรรมชาติของศิลปะ วิธีการสร้างผลงาน และการมองงานศิลปะ ในด้านของคุณค่าทางสังคมและพาณิชย์ รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับบทบาทหน้าที่ของตนทางสังคม" นอกจากนี้เทคโนโลยียังทำให้เกิดรูปแบบงานศิลปะ เช่น โฟโตมอนตาจ (Photomontage) ฟิล์มอาร์ต (Film Art) และวิดีโออาร์ต (Video Art) เทคโนโลยียังทำให้เกิดแนวทางในการศึกษางานศิลปะแบบใหม่ การผลิตซ้ำ และการสื่อสารไปยังผู้ชมได้กว้างขึ้น

วิดีโอเป็นสื่อกลางไฟฟ้าประเภทหนึ่ง ซึ่งทำหน้าที่บันทึกภาพและส่งผ่านจุดต่างๆที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ไปยังตัวรับภาพ (ริต้า กิลเบอร์ต, 2547) สื่อวิดีโอที่มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก ซึ่งวิดีโอได้ถูกนำมาใช้ในเป็นสื่อในด้านต่างๆ โดยมีรูปแบบการใช้ประโยชน์จากสื่อวิดีโอในชีวิตประจำวันของสังคมและประชาชนกลุ่มต่างๆ (Armes, 1989) ดังต่อไปนี้

รูปแบบของการใช้สื่อวิดีโอ	ประโยชน์
1. การใช้วิดีโอเพื่อการสนทนาและการพักผ่อนหย่อนใจ	1.1 ใช้สื่อวิดีโอชมภาพยนตร์ 1.2 ใช้สื่อวิดีโอถ่ายทำเป็นงานอดิเรก 1.3 ใช้ในการกีฬา เช่นการฝึกฝนท่าทางด้วยการเก็บบันทึกภาพในขณะที่เล่นกีฬา 1.4 ใช้สื่อวิดีโอในทางศิลปะ
2. การใช้วิดีโอเพื่อการศึกษา	2.1 ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน 2.2 ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อการสอนสำหรับชุมชนขนาดใหญ่ 2.3 ใช้สื่อวิดีโอประกอบการสอน 2.4 ใช้สื่อวิดีโอในการศึกษาด้วยตนเอง 2.5 ใช้ในงานนิทรรศการ
3. การใช้สื่อวิดีโอในกลุ่มธุรกิจและการตลาด	3.1 ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ งานแสดงและเปิดตัวสินค้าต่างๆ 3.2 ใช้สื่อวิดีโอถ่ายทอดข้อมูลของสินค้าสู่ผู้บริโภค 3.3 ใช้สื่อวิดีโอเพื่อการโฆษณาสินค้า
4. การใช้สื่อวิดีโอในสถานที่ทำงาน	4.1 ใช้สื่อวิดีโอเป็นสื่อถ่ายทอดคำสั่งในการทำงานหรือการฝึกงาน 4.2 ใช้สื่อวิดีโอในการประชุม 4.3 ใช้สื่อวิดีโอในการเก็บข้อมูลและเก็บภาพผลงานขององค์กรหรือบริษัทนั้นๆ

จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการนำสื่อวิดีโอมาใช้ในด้านต่างๆ โดยส่วนใหญ่แล้วเป็นการใช้วิดีโอเพื่อการบันทึกข้อมูลและนำเสนอภาพที่เป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อประโยชน์ทางด้าน

สันทนนาการและการพักผ่อนหย่อนใจ ทางด้านการศึกษา ด้านธุรกิจการค้า และใช้ในสถานที่ทำงาน รวมทั้งสื่อวิดีโอยังได้ถูกนำมาใช้ในทางด้านศิลปะอีกด้วย

วิดีโอได้เข้าอยู่ในบริบทของศิลปะในช่วงทศวรรษ 1960 นับตั้งแต่ที่ภาพยนตร์ได้กำเนิดขึ้นมากกว่าครึ่งศตวรรษ ผู้ชมโดยทั่วไปจึงคุ้นเคยกับภาพเคลื่อนไหว แต่อย่างไรก็ตามวิดีโอก็มีส่วนที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ วิดีโอจะแปลงวัสดุภาพและเสียงเป็นสัญญาณอนาล็อก (Analog) หรือดิจิทัล (Digital) ดังนั้นการบันทึกและจัดเก็บข้อมูลจึงเกิดขึ้นไปพร้อมๆกันลงบนแถบแม่เหล็กหรือแผ่นเลเซอร์ดิสก์ ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่าต้องอาศัยเครื่องเล่นวิดีโอหรือแผ่นดิสก์ แต่สำหรับภาพยนตร์เป็นการนำเสนอภาพที่ปรากฏลงบนแผ่นเซลลูลอยด์ที่ต่อเนื่องกันภาพต่อภาพมาต่อกันจนทำให้เกิดการเคลื่อนไหวสามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวเชิงกล นอกจากนี้วิดีโอต่างจากฟิล์มภาพยนตร์ตรงที่วิดีโอแยกตัวเองไปสู่ขั้นตอนเทคนิคอีกระดับหนึ่งจากการนำเสนอภาพความเป็นจริงโดยตรง (มาร์ติน, 2552)

แนวความคิดทางศิลปะและการปฏิบัติงานศิลปะ เกิดการค้นคว้าทางศิลปะ ขยายขอบเขตของศิลปะและสร้างแนวคิดทางสุนทรียะแบบใหม่ ศิลปินค้นพบว่าจากการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นสื่อ ศิลปินสามารถแสดงออกได้อย่างจริงจังมากขึ้นในหัวข้อที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตร่วมสมัย สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะรูปแบบอื่นๆ ได้อีกและสามารถรับรู้ชีวิตร่วมสมัยที่มีเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานของชีวิตเช่นนี้และสามารถเข้าใจภาพของสังคมร่วมสมัยได้กระจ่างชัดขึ้น

ในการเผยแพร่ผลงานนั้นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชมผลงานก็เปลี่ยนแปลงไปด้วยตัวสื่อมวลชนเองและตัวเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่มีส่วนช่วย เช่น ภาพยนตร์และวิดีโอ ซึ่งโดยคุณลักษณะของตัวเองแล้วถูกผลิตขึ้นมาเพื่อการทำซ้ำในลักษณะเพื่อมวลชน (mass viewing & reproduction) และเคเบิลทีวีบางช่องในสหรัฐอเมริกา ได้เปิดโอกาสให้ศิลปินที่ทำวิดีโออาร์ต เผยแพร่งานทางเคเบิลทีวีได้ถ้าศิลปินต้องการสื่อสารกับผู้ชมที่กว้างขึ้น ซึ่งลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชมเช่นนี้แตกต่างจากความสัมพันธ์รูปแบบเดิมในอดีตเป็นอย่างมาก จากการที่ผู้ชมงานศิลปะสมัยก่อนต้องเดินทางไปชมงานศิลป์ในสถานที่เฉพาะ ในพิพิธภัณฑ์หรือศิลปะ ในขณะที่ผู้ชมสมัยนี้เพียงแต่กดปุ่มเปิดโทรทัศน์ที่บ้านเท่านั้น อาจกล่าวได้ว่าการสื่อสารและเทคโนโลยีทางการสื่อสารมีอิทธิพลและมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อศิลปะในหลายๆ ด้าน

Lovejoy, Margot (1995) กล่าวไว้ว่า ตั้งแต่เริ่มยุคทศวรรษที่ 60 เป็นต้นมา การสื่อสารที่ก้าวหน้าโดยเฉพาะอย่างยิ่ง โทรทัศน์ ได้กลายเป็นแรงผลักดันอันใหญ่หลวงสำหรับโฉมหน้าใหม่ของสังคมทุกสิ่งทุกอย่างในสังคมไม่ว่าจะเป็น ศิลปะ การเมือง วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากที่ใกล้และไกลถูกนำมาใส่รวมๆ กันไว้ในโทรทัศน์และถูกเผยแพร่ออกมา

เป็นภาพ การสื่อสารทุกวันนี้สื่อสารกันด้วย “ภาพ” ล้วนๆ เป็นหลักใหญ่ในการสื่อสารที่เดิวนอกเหนือไปจากคำพูดและตัวอักษร การถ่ายทอดวัฒนธรรมไปสู่ชนชาติอื่นๆ ก็ด้วย “ภาพ” การรับรู้ของผู้คนก็ด้วย “ภาพ” ที่ส่งผ่านโทรทัศน์ไม่ว่าจะในรูปแบบข่าวสาร สารคดี ภาพยนตร์ ละครโฆษณา หรือผ่านรายการบันเทิงต่างๆ กล่าวได้ว่าเรารู้จัก “ภาพ” ของโลกทั้งโลกผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ในขณะที่เราอาจจะไม่รู้จักรูปโลกใบนี้จริงและในขณะที่เราแทบจะไม่ต้องออกจากบ้านเพื่อไปรู้จักอะไรเลย

ในช่วงระหว่างปี 1957-1964 ศิลปะในอเมริกาได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากอันเนื่องมาจากสภาพสังคมที่เคลื่อนไหวไปด้วยวัฒนธรรมมวลชน (pop culture) และความซับซ้อนของสังคมที่พึ่งพาการสื่อสารมวลชนมากขึ้นเรื่อยๆ ศิลปะ ป๊อป อาร์ต ได้เกิดขึ้นมาในช่วงนี้ เนื่องจากศิลปินมีความเห็นว่า ศิลปะและสังคมมีความเกี่ยวข้องกันโดยตรง ศิลปินป๊อป อาร์ต เหล่านี้ตระหนักดีถึงศักยภาพและสภาพวัฒนธรรมใหม่ที่สื่อสารมวลชนนำมา และนำศิลปะเข้าไปเกี่ยวข้องกับผูกพันกับการสื่อสารอย่างเต็มที่ สิ่งเหล่านี้ชี้ให้เราเห็นว่าการสื่อสารที่กลายมาเป็นหลักของสังคมนั้นส่งอิทธิพลให้กับศิลปะอย่างสูงทีเดียว ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลทางตรงหรือทางอ้อม ศิลปินอย่าง Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg, James Rosenquist, Eduardo Paolozzi, Jasper Johns, และ Jim Dine ได้ริเริ่มนำภาพลักษณะจากสื่อมวลชนมาใช้ในการงานศิลปะ เพื่อสะท้อนสภาพวัฒนธรรมของสังคมผู้บริโภค ภาพลักษณะที่รายล้อมรอบตัวของศิลปินเอง

ศิลปิน Pop Art ได้นำเอาภาพลักษณะต่างๆ ของสื่อมวลชนทั้งจากนิตยสาร ป้ายโฆษณา โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ และนำมาสร้างบริบทใหม่ให้กับภาพลักษณะเหล่านี้โดยวิธีการทางศิลปะ นอกจากนั้นศิลปินได้ใช้วิธีการท้อปปีและการทำซ้ำมาเป็นสไตล์ของตนเองจนกลายเป็นว่าการทำซ้ำๆ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ของ Pop Art เช่น Andy Warhol ผลิตงานชุด “Coca-cola Bottles (1962)” (ภาพที่ 1) ซึ่งศิลปินได้ใช้รูปโฆษณาน้ำอัดลมมาผลิตงานศิลป์โดยวิธีทำซ้ำ โดยศิลปินตระหนักดีถึงศักยภาพของสื่อมวลชนในการเรียกร้องความต้องการของมวลชนอันเป็นผลให้เกิดการบริโภคที่นอกเหนือความจำเป็น นอกจากนั้นตัว Andy Warhol เองก็เป็นต้นแบบของแนวคิดในการผลิตวิดีโออาร์ต ขึ้นมาในภายหลัง หรืองานของ Eduardo Paolozzi ในชื่อภาพ “Artificial Sun (1964)” (ภาพที่ 2) ศิลปินได้นำภาพต่างๆ ที่พบเห็นจากสื่อต่างๆ ที่แวดล้อมสังคมอยู่มาพิมพ์รวมกัน เช่น จากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ไปสเตอร์โฆษณา และ Roy Lichtenstein ในงานชื่อ “Hopeless” (1963) (ภาพที่ 3) ศิลปินได้ใช้ภาพลักษณะจากสื่อมวลชนมาเป็นเนื้อหาในงานของตนเอง

งานของ Robert Longo ชื่อว่า “Now Everybody” (1982-1983) (ภาพที่ 4) ได้ใช้ภาพลักษณะจากในภาพยนตร์มาสื่อถึงอิทธิพลของสื่อมวลชน งานของ Keith Haring “Untitled” (1983) (ภาพที่ 5) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนที่ยัดเยียดความคิดให้กับผู้ชม และแสดงให้เห็นว่าสำหรับยุคนี้โทรทัศน์เป็นสื่อที่ทรงอิทธิพลยิ่ง

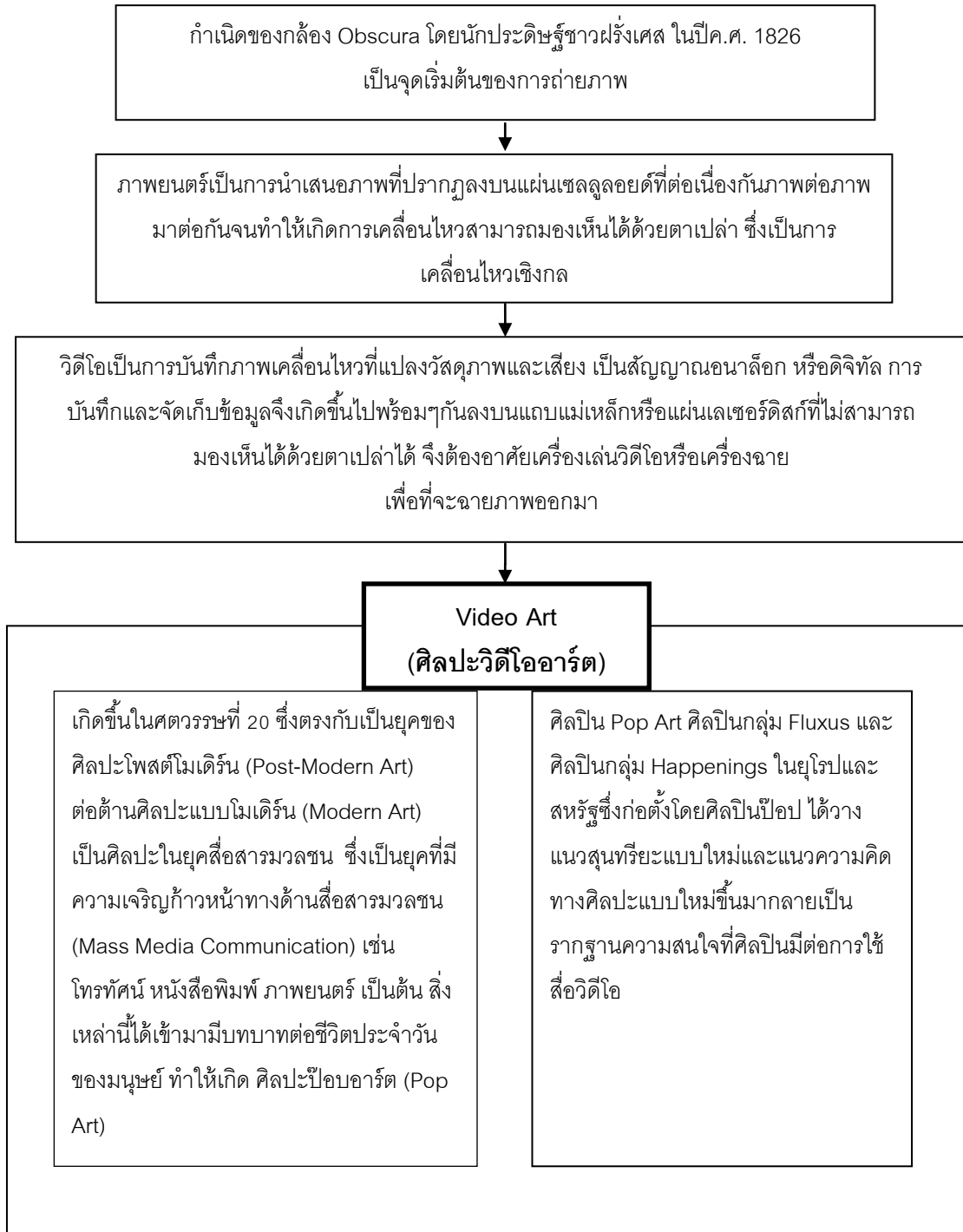
สำหรับ Andy Warhol ศิลปิน Pop Art ศิลปินกลุ่ม Fluxus และศิลปินกลุ่ม Happenings ในยุโรปและสหรัฐซึ่งก่อตั้งโดยศิลปินป๊อปอาร์ต ได้วางแนวสุนทรียะแบบใหม่และแนวความคิดทางศิลปะแบบใหม่ขึ้นมากลายเป็นรากฐานความสนใจที่ศิลปินมีต่อการใช้สื่อวิดีโอ ศิลปะในทศวรรษนี้ไม่ได้หมายความว่าถึงแต่เพียงวัสดุที่สามารถจับต้องได้ เช่น รูปเขียนหรือรูปปั้น แต่ยังรวมความไปถึงศิลปะในฐานะกระบวนการทางความคิด (Conceptual art) ศิลปะในการแสดง (Performance art) หรือแม้กระทั่งศิลปะในฐานะละครข้างถนน (street theatre) ในขณะเดียวกันกับที่อิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ได้เปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ของผู้คนและสร้างคนรุ่นใหม่ที่เติบโตมาในวัฒนธรรมอิเล็กทรอนิกส์ และพร้อมที่จะรับและสร้างความคุ้นเคยกับสื่อวิดีโอ

Nam June Paik ศิลปินคนสำคัญของวงการวิดีโออาร์ต เป็นผู้บุกเบิกงานวิดีโออาร์ตโดยการนำใช้กล้อง Sony Portapak (ภาพที่ 6) ของเขาถ่าย Footage ในปี 1965 และเป็นอีกผู้หนึ่งที่ส่งเสริมให้สื่อวิดีโอซึ่งมีพัฒนาการมาตลอด 25 ปี ได้กลายเป็นสื่อสำหรับศิลปะ Nam June Paik เป็นศิลปินยุคแรกที่เติบโตมาพร้อมกับอิทธิพลของวัฒนธรรมโทรทัศน์ งานศิลปะของ Paik จึงเกี่ยวเนื่องด้วยการวิพากษ์อิทธิพลของการสื่อสารมวลชนและนิยมใช้นวัตกรรมทางการสื่อสารมาประยุกต์กับงานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับยุคที่สื่อใหม่ๆ มีความสำคัญมากดังที่ Marshall McLuhan ได้คาดการณ์ไว้ และ Nam June Paik เองประกาศว่า “ครั้งหนึ่ง เทคนิคแบบปะปิด (collage) ได้เข้ามาแทนที่การเขียนสีน้ำมัน ในขณะที่หลอดสุญญากาศในสื่อสมัยใหม่จะมาแทนที่ผ้าใบเขียนรูป” Paik ก็ได้ชื่อว่าเป็นบุคคลสำคัญต่อวิดีโออาร์ตเนื่องจากการทำงานกับสื่อวิดีโออย่างยาวนานหลายปี อิทธิพลที่มีต่อศิลปินรุ่นหลัง และความเชื่อมั่นศรัทธาต่อพลังของสื่อที่ Nam June Paik มีต่อสื่อวิดีโอ ซึ่งศิลปินได้กล่าวว่า สื่อวิดีโอคือรูปแบบของศิลปะในอนาคตโดยแท้ งานวิดีโออาร์ต ในยุคแรกของ Nam June Paik นั้นจะเป็นส่วนผสมของประติมากรรม งานลักษณะติดตั้ง (Installation) และการแสดง (Performance) เช่น งานวิดีโอชุด TV Bra (1965) (ภาพที่ 7), TV Bed (1972) (ภาพที่ 8), TV Cello (1971) (ภาพที่ 9) และ TV Buddha (1974) (ภาพที่ 10)

สำหรับศิลปินวิดีโอ อาร์ต คนสำคัญอีกรายหนึ่ง Bill Viola วิดีโอเป็นสื่อเพื่อนำเสนอภาพอันเคลื่อนไหวอยู่ในใจของศิลปินและดึงอารมณ์ร่วมจากผู้ชม ซึ่งศิลปินมักจะใช้วิธีสร้างภาพเคลื่อนไหวช้า (slow motion) การซูมภาพใกล้ และการถ่ายภาพแบบพาโนรามา

(Panorama) เพื่อสื่อถึงแนวคิดหลักๆ ของศิลปินที่มักปรากฏบ่อยๆ ในผลงาน เช่น ศิลปินมีความเชื่อในเรื่องอำนาจของจิตใจมนุษย์ การเดินทางของเวลาและความสงบที่มด้าลึกซึ้งของธรรมชาติ Viola ได้ใช้ประโยชน์จากสถานที่ติดตั้ง องค์ประกอบ และการวางตำแหน่งของวิดีโอเพื่อสื่อถึงแนวความคิดของตนเองด้วยนอกเหนือไปจากภาพที่ปรากฏซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อวิดีโอกับงานศิลปะนั้นไม่ได้มีความสำคัญเพียงแต่ภาพหรือเสียงหรือกระบวนการรับ-ส่งภาพอันรวดเร็วเท่านั้น หากหมายรวมไปถึง “ตัวเครื่อง” หรือ “Hardware” ก็มีส่วนสำคัญและมีความหมายทางศิลปะอย่างมากที่เดียวอย่างเช่น งานในปี 1983 ของ Viola ที่ชื่อ “Room for Saint John of the Cross” (ภาพที่ 11) ศิลปินได้ใช้จอโทรทัศน์ขนาดเล็ก ติดตั้งในห้องมืดสลัว เพื่อสื่อถึงพลังอำนาจของจิตใจที่พยายามหนีให้พ้นกรอบจำกัดโดยความเล็กของจอและสถานที่ติดตั้งมีส่วนที่จะดึงอารมณ์จากผู้ชมให้เข้าใจได้ (ศรีรัช ลาภาใหญ่, 2538)

ผังความคิดโดยสรุปเกี่ยวกับความเป็นมาของศิลปะวิดีโออาร์ต (Video Art)



8. นิยามและลักษณะเฉพาะของศิลปะวีดิโออาร์ต

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545) ได้กล่าวไว้ว่า วีดิโออาร์ต หรือวีดิโอศิลป์ (Video Art) หมายถึงศิลปะที่บันทึกภาพด้วยเทปบันทึกภาพและนำเสนอบนจอโทรทัศน์ ศิลปินกลุ่มนี้ได้แก่ สแตน แวนเดอร์บีก, บูรช นอร์แมน และแอนดี วอร์โฮล พวกเขาใช้เทคโนโลยีของวีดิโอในการแสดงออกทางศิลปะตั้งแต่ ค.ศ. 1970

ศรีรัช ลาภาใหญ่ (2538) กล่าวว่า วีดิโออาร์ต คือการสร้างสรรคงานศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่งโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ คือวีดิโอในการนำเสนอความเป็นศิลปะของวีดิโออาร์ต ซึ่งขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่แสดงถึงแนวความคิดของศิลปิน รูปที่ปรากฏบนจอ เทคนิคการตัดต่อ การเคลื่อนไหวของภาพ รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ เช่น เสียง สี และแสง การใช้สัญลักษณ์ นอกจากนั้นตัววีดิโอเองก็เป็นงานศิลปะได้เมื่อมีการนำเสนอโดยจัดองค์ประกอบในการติดตั้งที่สื่อถึงแนวความคิดของศิลปิน

วิโชค มุกดามณี (2553) กล่าวว่า วีดิโอโดยลำพังเป็นเพียงสื่อชนิดหนึ่งที่น่ามาถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน แต่ตัวมันไม่จัดเป็นรูปแบบงานศิลปะ ซึ่งถ้าเป็นวีดิโออาร์ตนั้นจะหมายรวมถึงผู้เกี่ยวข้องคือ ผู้ชมที่มีส่วนร่วมในงานคอมพิวเตอร์อาร์ตมีวิศวกรเป็นหลักในการสร้างสรรค์ แต่ในงานวีดิโออาร์ตนั้นมีศิลปินเป็นหัวใจสำคัญในการใช้ ทดลอง และพัฒนาวีดิโอให้เป็นงานศิลปะ อาจกล่าวได้ว่าวีดิโอมีผลกระทบต่อผู้ชมในแง่ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Medium) วีดิโอเป็นสื่อที่มีการบันทึกและการถ่ายทอดสื่อสาร สามารถจะทำการเล่นซ้ำหรือเพิ่มเติมการฉายโดยผู้ชมที่มีเครื่องเล่น กล่าวได้ว่าสามารถกำกับ ทำซ้ำ เพิ่มเติม หยุดและสามารถกำกับบทด้วยเครื่องมือที่มีอยู่ในวีดิโอได้ การแบ่งกลุ่มศิลปินวีดิโออาร์ตสามารถแบ่งออกได้ดังนี้ คือ 1) กลุ่มศิลปิน Video Projection ซึ่งใช้การบันทึกวีดิโอโดยการทำเป็นเรื่องๆ แล้วนำเสนอบนจอภาพ หรืออาจจะนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อโทรทัศน์ เคเบิลทีวี เช่น Les Levine, Martha Rosler เป็นต้น 2) กลุ่มศิลปินที่ทำ Video Installation คือกลุ่มศิลปินที่นำวีดิโอมาใช้ประกอบในงานติดตั้ง จัดวางเช่น ผลงานของ Max Almy 3) กลุ่มศิลปิน Video Sculpture นำวีดิโอประกอบขึ้นเป็นรูปทรง 3 มิติ ก่อตัวขึ้นเป็นรูปทรงประติมากรรม เช่นงานของ Nam June Paik, Shigeo Kubota, Katsuhiko Yamaguchi และ Choi In Joon เป็นต้น

ชญาตม์ ศิลปศาสตร์ (2550) กล่าวว่า วีดิโออาร์ต (Video art) หมายถึงงานศิลปะที่บันทึกด้วยกล้องวีดิโอ ในการนำเสนอเรื่องราว ความคิด หรือภาพเคลื่อนไหวที่เกิดจากความตั้งใจของศิลปิน งานวีดิโอช่วงแรกโดยส่วนมากจึงเป็นการบันทึกการแสดงของศิลปินนั้นๆ แต่ต่อมามีความหลากหลายในเนื้อหาหรือใช้ภาพเคลื่อนไหวในการนำเสนอมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้

เทคนิคโปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยตัดต่อมากขึ้น แต่ยังคงนำเสนอด้วยสกรีนเดียวหรือใช้จอโทรทัศน์เดียว และมีการลำดับที่แตกต่างจากภาพยนตร์ และหนังสือ

ดังความหมายที่ได้กล่าวมาในข้างต้น โดยสรุปแล้ว วิดีโออาร์ตจึงเป็น ศิลปะประเภทหนึ่งที่มีการนำสื่อวิดีโอมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อที่จะสื่อแนวความคิดของศิลปิน โดยที่ผลงานศิลปะประเภทนี้จำเป็นต้องอาศัยเรื่องของเวลา ความเคลื่อนไหวของภาพ แสง สี เสียง นอกจากนี้ยังคุณสมบัติในการผลิตซ้ำ แก้ไข ดัดแปลงได้ และที่สำคัญวิดีโออาร์ตมีผลต่อการรับรู้ของผู้รับชมงาน จากเดิมจะคุ้นเคยกับงานที่อยู่ในลักษณะภาพนิ่ง หรือวัตถุที่อยู่นิ่ง แต่วิดีโออาร์ตมีความเป็นภาพเคลื่อนไหวทำให้การรับชมผลงานของผู้ชมเปลี่ยนไป และต้องอาศัยเวลาในการรับชมอีกด้วย

ตารางที่ 1 ตารางจำแนกประเภทการสร้างสรรคงานศิลปะ

ประเภทของงานศิลปะ	จุดกำเนิด	ลักษณะเด่น	เทคนิค	ยุคศิลปะ
1.จิตรกรรม	สมัยก่อนประวัติศาสตร์	- มีลักษณะ 2 มิติ - เป็นภาพนิ่ง - วาดลงบนระนาบสองมิติ เช่น ผนัง ผ้าใบ กระดาษ เป็นต้น	- สีอะคริลิก - สีน้ำมัน - สีน้ำ - ชาร์โคล - เกรยอง - ปากกา ฯลฯ	- ทุกยุค
2.ประติมากรรม	สมัยก่อนประวัติศาสตร์	- มีลักษณะ 3 มิติ - อาศัยพื้นที่ว่าง - เป็นการเพิ่ม และการตัดออกในวัสดุชิ้นนั้นๆ	- การปั้น - การหล่อ - การแกะสลัก - Assemblage	- ทุกยุค
3.ภาพพิมพ์	สมัยก่อนประวัติศาสตร์	- มีลักษณะ 2 มิติ - พิมพ์ลงวัสดุที่เป็นระนาบ เช่นกระดาษ เป็นต้น	- พิมพ์แกะไม้ (Woodcut) - พิมพ์แกะยาง (Linocut) - พิมพ์โลหะ (Intaglio)	- ทุกยุค

ประเภทของงานศิลปะ	จุดกำเนิด	ลักษณะเด่น	เทคนิค	ยุคศิลปะ
4.ภาพถ่าย	เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 19 (กำเนิดกล้อง Obscura ปี 1826)	<ul style="list-style-type: none"> - มีลักษณะ 2 มิติ - เป็นการบันทึกภาพที่ปรากฏผ่านเลนส์ และบันทึกลงบนฟิล์มหรือการบันทึกแบบดิจิทัล - มีลักษณะเป็นอนาล็อกและดิจิทัล - ภาพถ่ายดิจิทัลสามารถแก้ไข/เพิ่มเติมได้ - สามารถนำเสนอได้ทั้งการพิมพ์ลงบนวัสดุระนาบ และบนจอภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> - พิมพ์หิน (Lithography) - พิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen) - ภาพสี - ภาพขาวดำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ศิลปะ Post-Modernism - ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)
5.วิดีโอ	เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 20	<ul style="list-style-type: none"> - มีลักษณะ 2 มิติ 3 มิติ - เป็นการบันทึกภาพในลักษณะของภาพเคลื่อนไหว - อาศัยองค์ประกอบในเรื่องของแสง เสียง และเวลา - มีทั้งอนาล็อกและดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - Video Projection - Video Installation - Video Sculpture 	<ul style="list-style-type: none"> - ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) - ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)

ประเภทของงานศิลปะ	จุดกำเนิด	ลักษณะเด่น	เทคนิค	พบในช่วง
5.วิดีโอ (ต่อ)		<ul style="list-style-type: none"> - สามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้ โดยการตัดต่อ และเพิ่มเติมเอฟเฟคต่างๆ - นำเสนอโดยการฉายบนจอภาพ - สีและภาพที่เกิดบนจอภาพเกิดจากการรวมกันของแม่สีที่เกิดจากแสง RGB 		
6.คอมพิวเตอร์	เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 20	<ul style="list-style-type: none"> - มีลักษณะ 2 มิติ - เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยเทคนิคต่างๆในคอมพิวเตอร์ - มีทั้งที่เป็นภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว - มีลักษณะเป็นดิจิทัล - สามารถแก้ไขและเพิ่มเติมได้ - นำเสนอโดยการฉายบนจอภาพ - นำเสนอลงบน Internet Network 	<ul style="list-style-type: none"> - ASCII Art - Software Art - Digital Painting 	<ul style="list-style-type: none"> - ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) - ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art)

จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบศิลปะที่ใช้สื่อแต่ละประเภท โดยสามารถสรุปได้ว่าศิลปะวิดีโออาร์ต เป็นศิลปะที่มีลักษณะเด่นคือ เป็นได้ทั้งอนาล็อก (Analog) และดิจิทัล (Digital) มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว ไม่คงทนถาวรเหมือนกับจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และภาพถ่าย สามารถแก้ไขและเพิ่มเติมได้ รูปแบบการนำเสนอวิดีโอ

นำเสนอโดยการฉายจากจอภาพ ซึ่งเกิดจากการผสมสีของแม่สีแสง RGB ประกอบด้วย สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และ สีน้ำเงิน(Blue)

9. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิจิตรศิลป์

กระบวนการสร้างสรรค์ในงานศิลปะนั้นย่อมเกิดมาจากความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม และมีความเป็นต้นฉบับใหม่ (New Original) หรือเป็นหนึ่งเดียวในโลก(Unique) ใช้การได้(Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) ซึ่งกระบวนการคิดในเชิงสร้างสรรค์นี้จะนำไปสู่การพัฒนา ผลงานด้านทัศนศิลป์ (Visual Arts)

ดังนั้น การสร้างสรรค์ทางศิลปะ จึงหมายถึง การนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ทางศิลปะ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยส่วนใหญ่ของศิลปินจะเริ่มจากกระบวนการคิด ที่นำไปสู่ผลงาน โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ ดังนี้

1. การวางกรอบแนวความคิดรวบยอด(concept)ในการสร้างสรรค์ผลงานจากสิ่งที่ประทับใจ หรือแรงบันดาลใจ(Inspiration)
2. ศึกษา ค้นคว้า หรือทำการวิจัย(research) จากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงานที่จะทำการสร้างสรรค์
3. พยายามสรุปประเด็นการทำงานออกมาเป็นลักษณะเฉพาะตัวโดยการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์โดย การทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบ และอาจนำกล้องดิจิตอล หรือ คอมพิวเตอร์ มาช่วยในการบันทึกข้อมูล หรือร่างแบบ (Sketch) จนกระทั่งได้ผลออกมาเป็นที่น่าพอใจ แล้วนำไปใช้เป็นวิธีการ (Technique) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้นๆ
4. คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตนตามจุดประสงค์ที่วางไว้ เพื่อใช้ในการแสดงงาน หรือนำเสนอ

การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนั้นสามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ ก็ต่อเมื่อศิลปินเปิดใจกว้างโดยยอมรับให้อิทธิพลของสิ่งเร้าจากบริบทต่าง ๆ ตลอดจนรูปแบบ (Style) ของศิลปินท่านอื่น ๆ เข้ามามีบทบาทร่วมเป็นส่วนประกอบในการแสดงออกทั้งทางด้านความคิดและแรงบันดาลใจในผลงานแต่ละชิ้นของตนเอง เพื่อให้เกิดผลในด้านพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ สิ่งสำคัญที่สุดคือการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละครั้งนั้น ศิลปินจะต้องมีสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นจากความต้องการภายในจิตใจของศิลปินเอง (Intrinsic Value) (คเนศ ศิลส์ตย์, 2550)

จากขั้นตอนในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ได้กล่าวไปข้างต้นนั้น จึงสามารถสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ได้ดังนี้

1. ขั้นตอนของการวางแผนงาน ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์ได้ตั้งโจทย์ขึ้นมาว่าจะสร้างสรรค์งานวีดิโออาร์ตออกมาในรูปแบบไหน ซึ่งประกอบด้วย

1.1 การวางกรอบแนวคิด (Concept)ว่าจะทำงานวีดิโออาร์ตที่สื่อถึงเนื้อหาแบบไหน ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้มาจากแรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ประสบมา

1.2 การศึกษา ค้นคว้า ข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลงานของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นงานศิลปะวีดิโออาร์ตที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลในศาสตร์ต่างๆที่จะนำมาสนับสนุนในการทำงานไม่ว่าจะเป็นปรัชญา สังคม การเมือง วิทยาศาสตร์ เป็นต้น

1.3 การร่างแบบ (Sketch) เป็นการกำหนดว่างานนั้นจะสร้างสรรค์งานวีดิโออาร์ตออกมาในรูปแบบไหน มีลักษณะอย่างไร ด้วยเทคนิคอะไร

2. ขั้นตอนการผลิตผลงาน คือ การผลิตผลงานออกมา โดยการทดลองด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อหาวิธีการที่สามารถตอบโจทย์ของผู้สร้างสรรค์ที่ได้ตั้งขึ้นมา

2.1 การรวบรวมและบันทึกภาพ (Document and Record) โดยที่ผู้สร้างสรรค์เป็นผู้เลือกว่าจะถ่ายภาพวีดิโอให้ออกมาในลักษณะไหน โดยคำนึงถึงเรื่องขององค์ประกอบของภาพหรือมุมกล้อง แสงเงา การเลือกวัตถุ บุคคล หรือเหตุการณ์ที่จะบันทึก

2.2 ขั้นตอนการปรับแต่ง แก้ไข (Edit) เป็นการแก้ไข ปรับแต่ง ลดทอน หรือเพิ่มเติม โดยใช้เทคนิคทางวีดิโอชนิดต่างๆ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ เปลี่ยนสีภาพ การเพิ่ม-ลดความเร็วในการเคลื่อนไหว การเพิ่มหรือปรับแต่งเสียง การใส่ Visual Effect ต่างๆ เป็นต้น

3. ขั้นตอนการติดตั้งและนำเสนอ (Installation and Presentation) เป็นขั้นตอนที่ต้องอาศัยสภาพแวดล้อมรอบข้าง เป็นตัวที่ช่วยเสริมงานวีดิโออาร์ตให้ดูสมบูรณ์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการจัดสภาพบรรยากาศ แสง หรือเสียงเข้าช่วย โดยสามารถเลือกติดตั้งงานวีดิโออาร์ต 3 ลักษณะ ดังนี้ 1) Video Projection คือ การฉายภาพวีดิโอขึ้นบนจอภาพเพียงอย่างเดียว 2) Video Installation คือ การนำวีดิโออาร์ตมาติดตั้งผสมผสานกับส่วนอื่นๆที่รวมเป็นงานชิ้นเดียวกัน 3) Video Sculptor คือ การติดตั้งให้ตัวงานวีดิโออาร์ตพร้อมมอนิเตอร์ที่ใช้ฉายผลงานนั้น มีลักษณะเป็นงานประติมากรรม

ในที่นี้ได้ยกตัวอย่างกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ที่ชื่อ “Room for Saint John of the Cross (1983)” (ภาพที่ 11) ของ Bill Viola ซึ่งมีลักษณะเป็นงาน Video

Installation ที่ต้องการสำรวจการรับรู้และผัสสะ ที่เปรียบได้กับเส้นทางไปสู่ความรู้ของตนเอง งานของวิโอล่าได้มุ่งเน้นไปยังประสบการณ์การรับรู้ที่เป็นสากล นั่นก็คือ การเกิด การตาย การรับรู้ในรากเหง้าของศิลปะตะวันตก และตะวันออก และความหลากหลายในประเพณีความเชื่อเรื่องวิญญาณ สำหรับงาน Room for Saint John of the Cross มีลักษณะเป็นห้องมืดที่ฉายภาพวิดีโอลงบนผนัง ซึ่งปรากฏรูปของภูเขาที่ปกคลุมไปด้วยหิมะ และในส่วนตรงกลางของห้องจัดแสดงงาน มีแท่นสี่เหลี่ยมตั้งอยู่ซึ่ง ภายในประกอบไปด้วยเหยือกน้ำที่ใส่น้ำ และทีวีสีขนาดเพียงแค่ 4 นิ้ว เมื่อมองเข้าไปก็จะได้ยินเสียงบรรยายบทกวี ในศตวรรษที่ 16 ของ Juan de Yepes ชาวสเปน ที่ฟังดูแล้วน่าเลื่อมใส ผู้ซึ่งถูกขังเป็นระยะเวลา 9 เดือนในที่แคบๆ แม้ว่าเขาจะได้รับความทุกข์ทรมานอย่างมาก St. John ผู้ซึ่งเป็นนักบุญคนสุดท้าย ได้เขียนเกี่ยวกับเสรีภาพทางจิตวิญญาณ ซึ่งเขาได้รับความรักเหล่านี้จากพระเจ้าของเขา โดยผู้ที่เข้าชมงานอาจจะได้รับประสบการณ์ ทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ หรือ สติปัญญา

สำหรับกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ของวิโอล่า เริ่มแรกศิลปินได้ร่างความคิดของตนลงบนแบบร่างซึ่งได้อ้างถึงห้องเล็กๆ และวัตถุที่บอกเล่าเรื่องราว มีความเคลื่อนไหวสามารถสื่อสาร เรื่องแสง และมีพลัง โดยด้านล่างของแบบร่างนี้ศิลปินยังได้เขียนกล่าวถึงความน่าทึ่งขององค์ประกอบที่สำคัญของ Room for St. John of the Cross ที่เขียนร่างความคิดที่ปะทุขึ้นมา ไว้อย่างคร่ำครวญๆ (ภาพที่ 12) และหลายปีต่อมาสัญลักษณ์ที่อยู่ใน Room for St. John of the Cross ได้ถูกพัฒนา และทำให้ชัดเจนมากขึ้น โดยศิลปินได้กำหนดสัญลักษณ์ขึ้นมาใหม่ที่ใช้ในการอุปมาซึ่งเป็นตัวแทนของโลก (ภาพที่ 13) ในเวลาเดียวกันวิโอล่าได้เตรียมแบบร่างเกี่ยวกับการนำเสนอผลงานของเขา ซึ่งประกอบไปด้วย ตำแหน่งระดับของภาพที่จะฉาย อุปกรณ์ และรายการของวัสดุที่ใช้ แผนภาพจากมุมมองด้านบน แผนภาพเกี่ยวกับเทคนิคทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเขาได้อธิบายถึงองค์ประกอบทางเทคนิคที่สำคัญมุมมองที่แสดงถึงแรงบันดาลใจของเขาที่เกิดขึ้นเมื่อปีก่อน (ภาพที่ 14) ต่อมาเป็นการบรรยายประสบการณ์ของวิโอล่าที่ได้วางแผนไว้สำหรับผู้ชมของเขา ซึ่งได้ถูกเสนอให้เป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการ "Video as Attitude" โดยงาน Room for St. John of the Cross นี้เป็นการแสดงงานครั้งแรกที่ at the Museum of Fine Arts in Santa Fe, New Mexico (ภาพที่ 15) และภาพสุดท้ายนี้เป็นแบบแปลนที่แสดงถึงภาพจากมุมมองด้านบน และด้านข้างที่ถูกร่างขึ้นมาเพื่อที่จะอธิบายเทคนิคและรายละเอียดในการติดตั้งงาน (ภาพที่ 16) (Sfmoma, 1999: Online)

นอกจากนี้ยังมีงานของ Bill Viola ที่มีชื่อว่า I Do Not Know What It Is I Am Like (1986) (ภาพที่ 17) ซึ่งเป็นหนึ่งในงานหลักของวิโอล่าซึ่งพูดถึงเบื่องลึกลงไปในของคนที่มีความรู้สึกนึกคิด

แบบสัตว์ที่พวกเรามีอยู่ภายในตัวเอง โดยได้นำเอาความเชื่อในคัมภีร์พระเวทที่ได้กล่าวถึง การเกิด การมีความรู้สึกนึกคิด สัญชาตญาณ ความรู้ดั้งเดิม ความคิดที่มีเหตุผล และความศรัทธารวมถึงความจริงเหนือธรรมชาติที่นอกเหนือจากกฎของฟิสิกส์ โดยเป็นงานในรูปแบบของ Video Projection มีความยาว 89 นาที (Electronic Arts Intermix: online)

สำหรับเวลาหรือความยาวของวิดีโออาร์ตที่ฉายนั้น มีตั้งแต่ไม่กี่นาที จนกระทั่งหลายๆ ชั่วโมง แต่โดยส่วนมากจะมีความยาวไม่เกิน 1 ชั่วโมง (มาร์ติน, 2552) ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะโจทย์ในงานของผู้สร้างสรรค์ว่าต้องการให้มีความยาวมากน้อยขนาดไหน สำหรับงานวิดีโออาร์ตที่ใช้เวลานานนั้นจำเป็นจะต้องอาศัยวิธีการที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมค่อนข้างมาก เพราะเป็นงานที่ใช้เวลาในการรับชมค่อนข้างนาน หากไม่น่าสนใจพอ ก็อาจจะทำให้น่าเบื่อได้

10. สภาพของวิดีโออาร์ตในประเทศไทย

การสื่อสาร การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และความคิดที่เจริญก้าวหน้ามากขึ้น ทำให้รูปแบบและสื่อที่ใช้ในการทำงานศิลปะเปลี่ยนแปลงไป วิดีโออาร์ตเป็นสื่อใหม่ (New Media) ซึ่งมีจุดเริ่มต้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกาในปีค.ศ. 1965 (พ.ศ. 2508) ที่ได้รับความนิยมอย่างมากและขยายความแพร่หลายออกไปในประเทศตะวันตกทางยุโรป และนำมาสู่ประเทศไทย

เนื่องจากการที่สังคมไทยไม่ใช่สังคมผู้ผลิตเทคโนโลยี แต่เป็นเพียงแค่ผู้นำเข้า การใช้สื่อวิดีโอของศิลปินจึงเป็นการใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ในสังคมไปโดยปริยาย นอกจากนี้แล้วการที่ได้พบเห็นหรือได้ศึกษางานวิดีโออาร์ตในต่างประเทศนั้นเป็นอีกปัจจัยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ศิลปินได้นำวิดีโออาร์ตกลับมาทดลองใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (ศรีรัช ลาภาใหญ่, 2538) และสำหรับศิลปินไทยที่ได้ศึกษาต่อในประเทศตะวันตกนั้นจะได้รับอิทธิพลทั้งด้านแนวความคิด และวิธีการนำเสนอในรูปแบบ โดยที่ศิลปินเหล่านี้ได้นำสื่อใหม่ อย่างเช่น วิดีโออาร์ต (Video Art) มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ความน่าตื่นตึ่งและความสะดวกของเทคโนโลยีที่สามารถถ่ายทอดความคิดและภาษาที่แตกต่างไปจากสื่อชนิดเดิมของวิดีโออาร์ต ประกอบกับอิทธิพลจากกระแสศิลปะโลก และยุคสมัยที่เต็มไปด้วยสื่อสมัยใหม่ในชีวิตประจำวัน ทำให้ศิลปินไทยจำนวนหนึ่งได้หันมาใช้สื่อใหม่นำเสนอผลงานอย่างแพร่หลาย และมีแนวโน้มที่จะนำมาใช้เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ

จุดเริ่มต้นของงานวิดีโออาร์ตครั้งแรกในประเทศไทยนั้นเริ่มต้นเมื่อประมาณ พ.ศ. 2527 โดยที่ศิลปินทั้งรุ่นเก่าและใหม่ต่างก็ได้ทดลองสร้างงานมีเดียอาร์ต (Media Art) เช่น ในปีพ.ศ. 2528 งานมีเดียอาร์ต ที่ถูกนำเสนอออกสู่สาธารณชนครั้งแรกในประเทศไทยคือ นิทรรศการศิลปะ

แสดงเดี่ยวของ อภินันท์ โปษยานนท์ ที่มีชื่อว่า “How to Explain Art to a Bangkok Cock (1985) หรือสอนศิลป์ให้ไก่กรุง” (ภาพที่ 18) ซึ่งเป็นงานวิดีโออาร์ตประเภท Video sculpture โดยมี กมล เผ่าสวัสดิ์ เป็นผู้แสดงสด (Performance) โดยผลงานชิ้นนี้ศิลปินได้นำบริบทของความเป็นต้นฉบับ (Original) ที่มีคุณสมบัติของความจริงแท้ (Authentic) มาตั้งคำถามต่อการสร้างสรรค์ผลงานอะไรที่จริงแท้และอะไรที่เป็นต้นฉบับ กับงานที่โด่งดังเช่นโมนาลิซ่าเมื่อถูกนำมาถ่ายสำเนา และคำถามที่ว่า จะประสบความสำเร็จได้อย่างไรในการนำภาพโมนาลิซ่าในยุคต่างๆ มาสอนให้กับลูกเจี๊ยบ ไก่โต้ง และไก่วงเพราะสอนไปแล้วก็ไร้ค่า ไม่จำ ไม่เข้าใจ ส่วนของคนสอนที่แต่งตัวชุดไอ้โม่สวมแว่นดำซึ่งสะท้อนให้เห็นภาพโมนาลิซ่า การที่แต่งกายเป็นไอ้โม่ นั้นเป็นการถามว่าใครอยู่เบื้องหลังการควบคุม การดูแลโครงสร้างของงานศิลปะในบ้านเรา สำหรับงานชุดนี้ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างศิลปะแสดงสด (Performance) วิดีโออาร์ต (Video Art) และศิลปะจัดตั้ง (Installation) ซึ่งเป็นผลงานชิ้นแรกที่ได้ให้อิทธิพลต่อการทำงานวิดีโออาร์ตแก่ศิลปินคนอื่นๆ

ต่อมา กมล เผ่าสวัสดิ์ ได้นำเสนอผลงาน “Mode of Moral Being (1996)” (ภาพที่ 19) ซึ่งเป็นผลงาน Video Installation ที่ศิลปินได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโสเภณีที่ขายบริการ โดยได้เข้าไปสัมภาษณ์พูดคุยกับโสเภณี ในมุมมองของเขาเกี่ยวกับอาชีพการขายบริการ

และต่อมากการสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ตของ อามฤทธิ ชูสุวรรณ ผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ชื่อว่า “เป็นทราย หรือ Being Sand (2007)” (ภาพที่ 20) โดยศิลปินได้ยกเรื่องราวของความหมายและความเข้าใจใน “ศาสนาพุทธ” จากประสบการณ์การอ่านของตนเอง โดยใช้ “ทราย” เป็นสิ่งแทน “จิต” มองย้อนกลับไปอีกครั้งที่ตัวเองยังเด็ก แล้วตั้งคำถามถึง “ศาสนาพุทธ” สำหรับงานชิ้นนี้ได้ถูกนำไปแสดงที่มหกรรมศิลปะนานาชาติ เวนิส เบียนนาเล่ (La Beinnale di Venezia) ซึ่งถือว่าเป็นงานวิดีโออาร์ตที่ประสบความสำเร็จอีกชิ้นหนึ่งที่สำคัญของศิลปินไทย

ปัจจุบันศิลปินไทยหันมาใช้สื่อสมัยใหม่ (New Media) เช่น วิดีโออาร์ต มากขึ้น ซึ่งจะเห็นได้จากนิทรรศการศิลปะในพิพิธภัณฑ์ศิลปะโดยเฉพาะอย่างยิ่งหอศิลป์ร่วมสมัย เนื่องจากปัจจัยหลายๆด้าน เช่น กระแสศิลปะตะวันตก จากการได้เห็นผลงานของศิลปินไทยที่ทำขึ้น และการตื่นตัวกับเทคโนโลยีที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้น ซึ่งมีผลต่อการนำสื่อสมัยใหม่มาใช้สร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่เดียวกันถ้านำไปเปรียบเทียบกับสื่ออื่นๆทางทัศนศิลป์ การสร้างงานโดยใช้สื่อสมัยใหม่ยังถือว่าน้อยสำหรับสังคมไทย ศิลปินหลายๆคนยังคงเลือกใช้สื่อดั้งเดิม (traditional media) ในการนำเสนอผลงานศิลปะอยู่ อาจเกิดจากการรับรู้ในสังคมไทยที่ยังไม่คุ้นชินกับงานทัศนศิลป์ที่ใช้สื่อประเภทนี้ ซึ่งส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าเป็นงานเชิงพาณิชย์ นอกจากนี้งานสื่อสมัยใหม่อย่างวิดีโออาร์ตไม่มีตลาดรองรับเหมือนอย่างในต่างประเทศ เพราะคนไทยโดยส่วน

ใหญ่ยังรับรู้งานทัศนศิลป์แต่เพียงเฉพาะในรูปแบบของงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ส่วนงานที่ใช้สื่อใหม่มากๆนั้น จึงเข้าไม่ถึงการรับรู้และความเข้าใจของคนไทยโดยส่วนใหญ่ ดังนั้นศิลปินไทยที่ทำงานสื่อใหม่มักไปเติบโตในต่างประเทศ อย่างไรก็ตามสื่อสมัยใหม่ยังคงเป็นสิ่งที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ตามการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีที่ไม่มีวันหยุดนิ่ง ซึ่งมีความน่าตื่นตาตื่นใจ และสามารถขยายอาณาเขตเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมมากขึ้น นอกจากนี้สื่อสมัยใหม่ยังเป็นอีกทางเลือกหนึ่งให้กับศิลปินในการเลือกใช้เพื่อแสดงออกทางความคิดซึ่งสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในยุคปัจจุบัน (ชญาอนุตม์ ศิลปศาสตร์, 2550)

11. สภาพการเรียนรู้การสอนวิดิโออาร์ตในประเทศไทย

สภาพการเรียนรู้การสอนวิดิโออาร์ตนั้น ได้ถูกบรรจุไว้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอนในสาขาทัศนศิลป์ สำหรับในต่างประเทศโดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาและยุโรป รวมทั้งในประเทศต่างๆที่มีการเรียนการสอนศิลปะร่วมสมัย การเรียนการสอนวิดิโออาร์ตถือได้ว่ามีเกือบทุกสถาบันที่มีการเรียนการสอนศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ เช่น University of Bedfordshire, Maryland Institute College of Art, University of Houston, The University of Iowa เป็นต้น สำหรับการเรียนการสอนวิดิโออาร์ตในประเทศไทยนั้นได้เกิดขึ้นมาหลังจากที่ศิลปินที่ได้ไปศึกษาในต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอเมริกา ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของวิดิโออาร์ต ได้รับอิทธิพลแนวคิดดังกล่าวนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สำหรับในระยะแรกยังไม่ได้รับความนิยมมากนักจนกระทั่ง สื่อวิดิโอ และโทรทัศน์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ซึ่งมนุษย์ในยุคปัจจุบันนี้ไม่มีใครที่จะไม่รู้จักหรือปฏิเสธสิ่งเหล่านี้ไปได้เลย ผลของเทคโนโลยีก็ได้นำมาสู่การศึกษา สำหรับการศึกษาด้านทัศนศิลป์แต่เดิมนั้นมีเพียงการศึกษาแต่เฉพาะเทคนิคทางจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และภาพถ่าย ในปัจจุบันรูปแบบการทำงานศิลปะได้มีการเปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นการศึกษาจึงต้องปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป

จากงานวิจัยของ ศรีวิธ ลาภใหญ่ (2538) ได้กล่าวถึงสภาพการศึกษาและวงการศิลปะในประเทศไทย ณ ขณะนั้นไว้ว่า ประเทศไทยยังไม่มีเตรียมพร้อมในระดับพื้นฐานสำหรับงานวิดิโออาร์ต และการเตรียมพื้นฐานความรู้สำหรับศิลปินที่จะผลิตงานที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากยังไม่มีสถานการศึกษาศิลปะใดที่มีการเรียนการสอนในสาขานี้ และวงการศิลปะในระยะแรกนั้นเองยังไม่มีกระตุ้นตัวและให้ความสำคัญกับงานศิลปะวิดิโออาร์ต

ในเวลาต่อมาเนื่องจากสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลง การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้คนสามารถทำได้ง่ายมากขึ้น จนกระทั่งวิดิโออาร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในฐานะที่เป็นสื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ และเข้าไปสู่วงการการศึกษา การเรียนการสอนในระยะแรกยังไม่ได้รับความนิยม

นิยมเท่าที่ควร โดยในระยะเริ่มแรกยังไม่มีรายวิชาวิดีโออาร์ตระบุอยู่ในหลักสูตร แต่มีการนำเทคนิคดังกล่าวนี้มาใช้เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่นๆ ในปัจจุบันวิดีโออาร์ตได้รับการยอมรับมากขึ้นในฐานะสื่อชนิดหนึ่งที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งจะเห็นได้จากนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยในหอศิลป์ต่างๆ ที่มากขึ้น จนกระทั่งสถาบันต่างๆ ได้มีการ บรรจุรายวิชาวิดีโออาร์ต ซึ่งมีชื่อเรียกต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ศิลปะวีดิทัศน์ ศิลปะวิดีโอ หรือวิดีโอศิลป์ (Video art) ขึ้นในสถาบันอุดมศึกษาหลายสถาบัน ทั้งรัฐบาล และเอกชน ที่มีการเรียนการสอนสาขาวิชาทัศนศิลป์ (Visual Art) หรือจิตรศิลป์ (Fine Art) ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นต้น สำหรับรายวิชาที่มีการเรียนการสอนวิดีโออาร์ตนั้นมีทั้งที่เป็นรายวิชาโดยตรงและ เป็นส่วนประกอบหนึ่งในรายวิชาอื่นๆ

12. หลักสูตรที่เกี่ยวกับวิดีโออาร์ต

หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต มักเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ในการเรียนการสอน ในสาขาทัศนศิลป์ สำหรับสถาบันอุดมศึกษาระดับชั้นปริญญาตรีในประเทศไทยเฉพาะ กรุงเทพมหานครที่มีการเปิดการเรียนการสอนศิลปะวิดีโออาร์ตทางด้านทัศนศิลป์ มีดังต่อไปนี้

หลักสูตรและรายวิชาที่มีการสอนวิดีโออาร์ต

1) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

ชื่อหลักสูตร : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์ : เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ลึกในศาสตร์ และมีความเชี่ยวชาญในสาขาของตน มีความเป็นนักวิชาชีพและเป็นนักวิชาการทางศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อออกไปรับใช้สังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

ชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 3501395

ศิลปะสื่อวีดิทัศน์

3 หน่วยกิต

Video Art

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายและตัดต่อวีดิทัศน์เบื้องต้น เรียนรู้วิธีควบคุมอุปกรณ์และองค์ประกอบต่างๆ ของการนำเสนอผลงานวีดิทัศน์ พัฒนาความคิด และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย

รหัสวิชา 3501397 ทัศนศิลป์สร้างสรรค์ขั้นสูง 3 หน่วยกิต

ADVANCE CREATIVE VISUAL ARTS

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาเทคนิค รูปแบบ แนวคิด และสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ขั้นสูง โดยเน้นที่การนำแนวคิด และกระบวนการต่างๆ ทางทัศนศิลป์มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน

รหัสวิชา 3501490 งานโครงการทัศนศิลป์ 6 หน่วยกิต

Senior Project in Visual Arts

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษารูปแบบ วิเคราะห์กรรมวิธี และแก้ปัญหาทางงานทัศนศิลป์ โดยกำหนดโครงการแสวงหาแนวทางสร้างสรรค์ของตนเอง เสนอเอกสารการค้นคว้า และแสดงผลงานศิลปะภาคปฏิบัติในสาขาใดสาขาหนึ่ง

2) มหาวิทยาลัยศิลปากร

สังกัด : คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ โครงการจัดตั้งภาควิชาสื่อผสม

ชื่อหลักสูตร : ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ (หลักสูตร 5 ปี)

วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี ผู้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
2. เพื่อผลิตบัณฑิตผู้มีความรู้วิชาการทางศิลปะ สามารถทำการวิจัย บรรยาย และอธิบาย เกี่ยวกับงานศิลปะ
3. เพื่อให้มีความรู้พื้นฐานทั่วไปในสาขาศิลปะศาสตร์ อันจะทำให้เป็นบัณฑิตผู้รอบรู้ มีทัศนคติอันดีงาม รู้จักคิดวินิจฉัย มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเป็นทางนำคุณประโยชน์มาสู่สังคม

ชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 216155-54 ศิลปะวีดิทัศน์ 2 หน่วยกิต

VIDEO ART

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาแนวคิด เนื้อหา และปฏิบัติงานศิลปะวีดิทัศน์ กระบวนการผลิตวีดิทัศน์ตั้งแต่การใช้อุปกรณ์ และเครื่องมือในการถ่ายทำ การตัดต่อลำดับภาพ การอัดเสียง ประกอบ และการนำเสนอผลงาน เพื่อให้เกิดทักษะ และสามารถนำวีดิทัศน์เป็นผลงานศิลปะ

รหัสวิชา 216181-51 คอมพิวเตอร์ในงานทัศนศิลป์ 2 หน่วยกิต

COMPUTER FOR VISUAL ARTS

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาพื้นฐานของโปรแกรมสำเร็จรูปต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบ เน้นการนำไปประยุกต์ใช้งานในแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ที่มีความสลับซับซ้อน อาทิการตัดแปลงหรือตกแต่งภาพถ่าย การสร้างภาพเคลื่อนไหว เน้นในการสร้างสรรค์งานส่วนบุคคล วิจารณ์และแนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

รหัสวิชา 216182-51 วัสดุในงานทัศนศิลป์ 2 หน่วยกิต

MATERIALS FOR VISUAL ARTS

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและปฏิบัติการใช้วัสดุและเทคนิควิธีการต่างๆ ในการสร้างงานทัศนศิลป์ อาทิเช่น วัสดุธรรมชาติ วัสดุสังเคราะห์ หรือสื่อวัสดุเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจการสร้างสรรค์ในแนวทางศิลปะร่วมสมัย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานศิลปะของแต่ละบุคคล วิจารณ์และแนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

รหัสวิชา 216121-51 สื่อผสม 1 6 หน่วยกิต

MIXED MEDIA I

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและปฏิบัติงานสื่อผสม โดยการหาความเป็นไปได้ด้านกายภาพของวัสดุ องค์ประกอบของสื่อสองมิติ สามมิติ และงานสร้างสรรค์ที่มีเวลาเป็นเงื่อนไข เน้นหลักการและวิธีการทางทัศนศิลป์ ที่สัมพันธ์กับสื่ออื่นๆ หรือศิลปะสาขาอื่นๆ จนเกิดเป็นผลงานสื่อผสมที่มีลักษณะที่สามารถพัฒนาไปสู่ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เน้นวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและการแสดงออก และจัดทำเอกสารประกอบการค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีหลักการวิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม มีการศึกษานอกสถานที่

รหัสวิชา 216122-51 สื่อผสม 2 6 หน่วยกิต

MIXED MEDIA II

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและปฏิบัติงานสื่อผสม โดยเน้นเนื้อหาภายในขององค์ประกอบของสื่อสองมิติ สามมิติ และงานสร้างสรรค์ที่มีเวลาเป็นเงื่อนไข เพื่อพัฒนาแนวความคิดให้สอดคล้องกับหลักการ วิธีการ และการแสดงออกทางทัศนศิลป์ ที่สัมพันธ์กับสื่ออื่นๆ หรือศิลปะสาขาอื่นๆ จนเกิดเป็นผลงานสื่อผสมที่มีลักษณะเฉพาะบุคคล และจัดทำเอกสารประกอบการ

ค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีหลักการวิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม มีการศึกษานอกสถานที่

รหัสวิชา 216221-51

สื่อผสม 3

6 หน่วยกิต

MIXED MEDIA III

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและปฏิบัติงานสื่อผสม เน้นความเป็นไปได้ขององค์ประกอบของสื่อ ภายภาพ และเนื้อหาภายในของวัสดุ วิธีการและหลักการทางทัศนศิลป์ที่สัมพันธ์กับสถาปัตยกรรม สิ่งแวดล้อม และ/หรือชุมชนและวัฒนธรรม สร้างสรรค์สื่อผสมโดยการค้นคว้าหาแนวทางอันเป็นลักษณะเฉพาะบุคคล และจัดทำเอกสารประกอบการค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีหลักการวิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม มีการศึกษานอกสถานที่

รหัสวิชา 216222-51

สื่อผสม 4

6 หน่วยกิต

MIXED MEDIA IV

คำอธิบายรายวิชา : นำเสนอโครงการเฉพาะบุคคลที่กำหนดขึ้นเอง มุ่งเน้นการศึกษาและปฏิบัติงานสื่อผสม โดยการนำเสนอแนวความคิดอันมีลักษณะเฉพาะบุคคล สร้างสรรค์โดยไม่จำกัดสื่อ วิธีการ และจัดทำเอกสารประกอบการค้นคว้าการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีหลักการเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำศิลปนิพนธ์วิจารณ์แนะนำเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม มีการศึกษานอกสถานที่

3) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

สังกัด : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาจิตรศิลป์

ชื่อหลักสูตร : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์

- วัตถุประสงค์ :
1. เพื่อผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี ในสาขาจิตรกรรม
 2. เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าและวิจัยทางด้านศิลปะ
 3. เพื่อเผยแพร่ความรู้ทางด้านศิลปะให้กับสังคม
 4. เพื่อยกระดับการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น
 5. เพื่อสอนบริการทางด้านศิลปะให้กับทุกคนในสถาบันฯ

ชื่อรายวิชา

รหัสวิชา 02076016 วีดีโอ - ศิลปะ 1 2 หน่วยกิต

VIDEO - ART 1

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาการใช้วิดีโอเพื่อสร้างงานศิลปะ เรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่ง ฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและสื่อวิดีโอ

รหัสวิชา 02076017 วีดีโอ - ศิลปะ 2 2 หน่วยกิต

VIDEO - ART 2

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาการใช้วิดีโอเพื่อสร้างงานศิลปะเช่นเดียวกับรายวิชาวิดีโอศิลปะ 1 เรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและมีประสบการณ์มากยิ่งขึ้น เน้นการศึกษาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ในงานศิลปะยุคปัจจุบัน ซึ่งวิดีโอมีบทบาทสนองความต้องการของการแสดงออกได้อย่างกว้างขวางรวมทั้งมีลักษณะเฉพาะที่น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น

รหัสวิชา 02076019 วีดีโอเบื้องต้น 2 หน่วยกิต

BASIC VIDEO

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและปฏิบัติงานวิดีโอเบื้องต้น เริ่มเรียนรู้ตั้งแต่การทำความเข้าใจกับเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ การนำไปใช้และขั้นตอนกระบวนการผลิต ฝึกปฏิบัติเพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

รหัสวิชา 02079907 คอมพิวเตอร์ - ศิลปะ 1 2 หน่วยกิต

COMPUTER - ART 1

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรคงานศิลปะ เรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่ง ฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและเทคนิคงานคอมพิวเตอร์

รหัสวิชา 02079908 คอมพิวเตอร์ - ศิลปะ 2 2 หน่วยกิต

COMPUTER - ART 2

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะเช่นเดียวกับ
รายวิชาคอมพิวเตอร์-ศิลปะ 1 เรียนรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและมีประสบการณ์มากยิ่งขึ้น เน้น
การศึกษาเพื่อค้นหาแนวทางใหม่ของงานศิลปะยุคปัจจุบัน

รหัสวิชา 02076012 ศิลปะสื่อผสม 2 หน่วยกิต
MIXED MEDIA

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะอันเกิดจากการผสมกันหลาย
รูปแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย วิดีโอ ฯลฯ เรียนรู้เพื่อค้นหาการสร้าง
แนวทางใหม่ จากที่เคยทำงานศิลปะมาแต่เดิม

รหัสวิชา 02074453 ศิลปนิพนธ์ 6 หน่วยกิต
THESIS

คำอธิบายรายวิชา : ปฏิบัติงานโครงการศิลปนิพนธ์ตามระเบียบว่าด้วยการทำศิลปนิพนธ์
โดยโครงการศิลปนิพนธ์ประกอบด้วยผลงานสร้างสรรค์และภาคการเขียนรายงานวิจัย ตาม
ระเบียบที่คณะได้กำหนดไว้

4) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

ชื่อหลักสูตร : ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านศิลปะจินตทัศน์ ที่มีความคิด ความสามารถ และ
วิสัยทัศน์ที่กว้างไกล

2. เพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านศิลปะจินตทัศน์ ที่มีศักยภาพในการศึกษาค้นคว้าและ
สร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อผลิตบัณฑิตทางด้านศิลปะจินตทัศน์ ที่มีความรู้คู่คุณธรรม และมีจิตสำนึก
สาธารณะ

ชื่อรายวิชา

รหัสวิชา ศป 394 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะจินตทัศน์ 1 3 หน่วยกิต
VA 394 Creative Practicum in Imaging Art 1

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะจินตทัศน์สองมิติ โดยมุ่งเสนอแนวคิด สื่อและรูปแบบในลักษณะเฉพาะตัว ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์หลากหลายแนวคิด สื่อ และรูปแบบ

รหัสวิชา ศป 395 ปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะจินตทัศน์ 2 3 หน่วยกิต
VA 395 Creative Practicum in Imaging Art 2

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะจินตทัศน์สามมิติ โดยมุ่งเสนอแนวคิด สื่อและรูปแบบในลักษณะเฉพาะตัว ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์หลากหลายแนวคิด สื่อ และรูปแบบ

รหัสวิชา ศป 499 ศิลปะจินตทัศน์คอมพิวเตอร์ 3 หน่วยกิต
VA 499 Computer Imaging Art

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาแนวคิดและฝึกปฏิบัติศิลปะจินตทัศน์คอมพิวเตอร์ ฝึกปฏิบัติสร้างสรรค์ทั้งในลักษณะการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ และการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อแสดงออกทางศิลปะ

รหัสวิชา ศป 406 ศิลปะจินตทัศน์นิพนธ์ 5 หน่วยกิต
VA 406 Imaging Art Thesis

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ศิลปะจินตทัศน์ในลักษณะของการศึกษาและพัฒนาโดยนำเสนอทั้งเอกสารการศึกษาค้นคว้า และผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการสรุปการศึกษาและเป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะจินตทัศน์ในลักษณะเฉพาะตัวต่อไปในอนาคต

5) มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์

ชื่อหลักสูตร : ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์ : ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งและกว้างไกล โดยมีเป้าหมายที่จะพัฒนาศักยภาพทางความคิด การสร้างสรรค์ การนำเสนอผลงานศิลปกรรมที่ก้าวหน้าและสามารถเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับสังคมได้อย่างกว้างขวาง นักศึกษาสาขาวิชาทัศนศิลป์จะได้เรียนรู้พื้นฐานทางศิลปะ ทฤษฎีปรัชญาและประวัติศาสตร์ศิลปะ รวมไปถึงการสร้างทักษะ

ความสามารถในเชิงเทคนิคการผลิตผลงาน โดยการศึกษาดังกล่าวจะมีวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ด้วยการสอนแบบจัดกลุ่มวิจารณ์ การร่วมสัมมนา กับ คณาจารย์ ศิลปินและนักวิชาการจากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย การอบรมเชิงปฏิบัติการ รวมไปถึงการร่วมกิจกรรมทางวิชาการที่สาขาวิชาจัดขึ้นร่วมกับองค์กรและสถาบันศิลปะอื่นๆ ทั้งในและนอกประเทศ

ชื่อรายวิชา

รหัสวิชา ทศ. 331 การผลิตวิดีโอ 3 หน่วยกิต

VA 331 Video Production

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษากระบวนการผลิตผลงานวิดีโอ ตั้งแต่การถ่ายทำ การตัดต่อ ลำดับภาพ การบันทึกเสียงประกอบ และเทคนิคเฉพาะอื่นๆของงานวิดีโอในระดับมืออาชีพ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างผลงานวิดีโอในฐานะศิลปะร่วมสมัย

รหัสวิชา ทศ. 218 มีเดียอาร์ต 3 หน่วยกิต

VA 218 Media Art

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและฝึกปฏิบัติปัญหาในระดับพื้นฐานของมีเดียอาร์ต เพื่อให้เข้าใจ สุนทรียศาสตร์ ธรรมชาติและลักษณะเฉพาะของสื่อจนสามารถสร้างงานมีเดียอาร์ตในระดับพื้นฐานได้ รวมทั้งศึกษาความเป็นมาและพัฒนาการของมีเดียอาร์ต โดยเรียนรู้กระบวนการผลิต เทคนิควิธีการและโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต่างๆ

รหัสวิชา ทศ. 301 ทักษะศิลป์ 1 4 หน่วยกิต

VA 301 Visual Arts I

คำอธิบายรายวิชา : ศึกษาและทดลองปฏิบัติงานสร้างสรรค์โดยเน้นการสำรวจความสนใจ ความถนัด และธรรมชาติของนักศึกษาในฐานะปัจเจกบุคคล เพื่อสำรวจและค้นหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สอดคล้องกับการแสดงออกด้วยสื่อทัศนศิลป์ร่วมสมัย รวมทั้งสร้างและพัฒนาความเข้าใจ การมองปัญหาและการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์และปฏิบัติงานของนักศึกษาแต่ละคนอย่างเป็นระบบ

รหัสวิชา ทศ. 302 ทักษะศิลป์ 2 4 หน่วยกิต

VA 302 Visual Arts II

คำอธิบายรายวิชา : เปิดโอกาสให้นักศึกษาเสนอชุดความคิด ที่ความหมายของศิลปะและการสร้างงานศิลปะเฉพาะบุคคลอย่างเสรี ฝึกการสำรวจและตรวจสอบสถานะทางความคิด คู่ขนานไปกับการทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์และการหาความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานภายใต้ขอบเขตของชุดความคิดนั้น พร้อมไปกับการพัฒนาการวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ในการสร้างสรรค์ตามลักษณะเฉพาะของผลงานของแต่ละบุคคล

รหัสวิชา ทศ. 403 ทัศนศิลป์ 3 4 หน่วยกิต
VA 403 Visual Arts III

คำอธิบายรายวิชา : ให้นักศึกษาเสนอชุดความคิด การตีความหมายของศิลปะและกระบวนการสร้างงานศิลปะเฉพาะบุคคลอย่างเสรี รวมทั้งสำรวจและตรวจสอบสถานะทางความคิดคู่ขนานไปกับการบวนการสร้างสรรค์และหาความเป็นไปได้ในการสร้างผลงานภายใต้ขอบเขตของชุดความคิดนั้น พร้อมไปกับการพัฒนาการวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ตามลักษณะเฉพาะของผลงานของแต่ละบุคคล โดยเน้นพัฒนาการในเชิงลึก

รหัสวิชา ทศ. 404 ทัศนศิลป์ 4 4 หน่วยกิต
VA 404 Visual Arts IV

คำอธิบายรายวิชา : สร้างกระบวนการผ่านการเรียนการสอนเชิงสัมมนา โดยการเน้นและให้ความสำคัญกับการเปรียบเทียบและบูรณาการแนวคิด ทฤษฎี วิถีวิทยา และประเด็นร่วมสมัยคู่ขนานไปกับการสร้างงานศิลปะเฉพาะบุคคล เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจและสามารถประยุกต์นำหลักการ แนวคิดหรือวิถีวิทยาต่างๆ ดังกล่าวมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างเป็นระบบและเป็นรูปธรรม

รหัสวิชา ทศ. 406 โครงการทัศนศิลป์ 6 หน่วยกิต
VA 406 Degree Project in Visual Arts

คำอธิบายรายวิชา : นักศึกษานำเสนอแนวคิดและผลงานของตัวเองที่สรุปรวบรวมเป็นโครงการศิลปะอย่างเป็นระบบมาจัดแสดงเป็นงานนิทรรศการพร้อมทั้งนำเสนอเอกสารประกอบ เพื่อให้เห็นถึงภาพรวมของการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยปฏิบัติตามข้อกำหนดในการทำโครงการทัศนศิลป์

จากหลักสูตร และคำอธิบายรายวิชาดังที่ได้กล่าวไว้ในข้างต้น แสดงให้เห็นว่า รายวิชาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์โอรตสามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ 1) รายวิชาศิลปะประดิษฐ์โอรตโดยตรง 2) รายวิชาที่มีศิลปะประดิษฐ์โอรตเป็นส่วนประกอบ

แม้ว่าวิดีโอจะถูกใช้เป็นส่วนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ แต่ทว่าสื่อวิดีโอก็ยังมีมีการนำไปใช้ในศาสตร์อื่นๆ เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องและเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้น จึงได้เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายวิชาของหลักสูตรที่มีการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวิดีโอดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางการสรุปรายวิชาหลักสูตรที่มีการสอนเกี่ยวกับการใช้สื่อวิดีโอ

สถาบัน	ด้านนิเทศ	ด้านการศึกษา	ด้านศิลปะ
1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	<u>สาขาวิชาการภาพยนตร์</u> <u>สาขาวิชาการโฆษณา</u> <u>สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน</u>	<u>สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา</u> - การผลิตรายการโทรทัศน์การศึกษา - การออกแบบสื่อการเรียนการสอนประเภททัศนวัสดุ	<u>สาขาวิชาทัศนศิลป์</u> - ศิลปะวิดิทัศน์ ศึกษาเนื้อหาแนวความคิด ของศิลปิน และวิธีการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทางทัศนศิลป์โดยใช้สื่อวิดีโอ
2. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	<u>ภาควิชาทัศนศิลป์สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ</u> - <u>พื้นฐานภาพยนตร์และวิดีโอ</u> ศึกษาเกี่ยวกับความหมายลักษณะองค์ประกอบของภาพยนตร์และวิดีโอแนวความคิด รูปแบบการสร้างสรรค์ บทบาทของภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อสังคม ศึกษากระบวนการสร้างภาพยนตร์ในอดีตจนถึงปัจจุบัน และพื้นฐานการผลิตภาพยนตร์ โดยมีการฝึกในภาคปฏิบัติ	- ไม่มีการเรียนการสอน-	<u>สาขาวิชาทัศนศิลป์</u> - <u>วิดีโอ-ศิลปะ 1</u> ศึกษาการใช้วิดีโอเพื่อสร้างงานศิลปะ เรียนรู้การใช้เครื่องมือเพื่อเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งฝึกปฏิบัติเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและสื่อวิดีโอ - <u>วิดีโอ-ศิลปะ 2</u> ศึกษาการใช้วิดีโอเพื่อสร้างงานศิลปะ เช่นเดียวกับรายวิชาวิดีโอศิลปะ1 เรียนรู้

สถาบัน	ด้านนิเทศ	ด้านการศึกษา	ด้านศิลปะ
<p>2. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (ต่อ)</p>	<p>- เทคนิคภาพยนตร์และวิดีโอ ศึกษาการใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทางภาพยนตร์และวิดีโอ เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษา การถ่ายทำภาพยนตร์ในขั้นต่อไป รวมถึงเรื่องอุปกรณ์กล้อง อุปกรณ์ไฟและอุปกรณ์การตัดต่อ โดยคำนึงถึงการใช้งาน การบำรุงดูแลรักษา เพื่อให้สามารถนำความรู้ความเข้าใจไปปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง</p> <p>- การออกแบบสร้างสื่อผสม ศึกษาหลักการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสื่อผสม โดยการผสมผสานกันของสื่อหลายชนิด ประกอบด้วยข้อความ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียง และดนตรี และเน้นพื้นฐานการออกแบบสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้</p>		<p>- วิดีโอ-ศิลปะ 2 (ต่อ) เพื่อให้เกิดความเข้าใจและมีประสบการณ์มากยิ่งขึ้น เน้นการศึกษาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ในงานศิลปะยุคปัจจุบัน ซึ่งวิดีโอมีบทบาทสนองความต้องการของการแสดงออกได้อย่างกว้างขวาง รวมทั้งมีลักษณะเฉพาะที่น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับมากขึ้น</p> <p>- ศิลปะสื่อผสม ศึกษาและปฏิบัติการสร้างสรรค์ศิลปะอันเกิดจากการผสมกันหลายรูปแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย วิดีโอ ฯลฯ เรียนรู้เพื่อค้นหาการสร้างแนวทางใหม่</p>
<p>3. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ</p>	<p>- ไม่มีการเรียนการสอน-</p>	<p><u>ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา</u> - การเขียนบทรายการวิทยุและโทรทัศน์ <u>การศึกษา</u> ศึกษา วิเคราะห์</p>	<p><u>สาขาวิชาทัศนศิลป์</u> - ศิลปะวีดิทัศน์</p>

สถาบัน	ด้านนิเทศ	ด้านการศึกษา	ด้านศิลปะ
3.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ต่อ)		<p>ความหมาย ความสำคัญ และความจำเป็นในการเขียนเพื่อการสื่อสาร พื้นฐานความรู้ที่จำเป็นในการเขียนบท ประเภทและรูปแบบการเขียนบท องค์ประกอบของบทวิทยุและโทรทัศน์ การวางแผนและเตรียมการเขียนบท เทคนิคและวิธีการเขียนบท วิเคราะห์และวิจารณ์บทวิทยุและโทรทัศน์ ฝึกหัดเขียนบทแบบต่าง ๆ เพื่อนำเสนอต่อชั้นเรียน โดยเปิดให้มีการอภิปรายอย่างกว้างขวาง</p>	
4.มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	<p>สาขาวิชาการโฆษณา - การผลิตงานโฆษณาทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ศึกษาหลักเกณฑ์ กระบวนการผลิตงานโฆษณาทางสื่อวิทยุกระจายเสียงและโทรทัศน์ การกำหนดเสียงภาพ มุมกล้อง การตัดต่อภาพ การลำดับภาพ การจัดทำผังโฆษณา เทคนิคในการเตรียมและผลิตสื่อจริง โดยมีการสมมติกรณีศึกษา</p>	<p>- ไม่มีการเรียนการสอน -</p>	<p>สาขาวิชาทัศนศิลป์ - การผลิตวิดีโอ ศึกษากระบวนการผลิตผลงานวิดีโอ ตั้งแต่การถ่ายทำ การตัดต่อ ลำดับภาพ การบันทึกเสียงประกอบ และเทคนิคเฉพาะอื่นๆของงานวิดีโอในระดับมืออาชีพ เพื่อนำไปใช้ในการสร้างผลงานวิดีโอในฐานะศิลปะร่วมสมัย</p>

สถาบัน	ด้านนิเทศ	ด้านการศึกษา	ด้านศิลปะ
4.มหาวิทยาลัย กรุงเทพ (ต่อ)	<p>ให้นักศึกษาได้นำเสนอ ความคิดและเทคนิคด้าน การผลิตต่าง ๆ ในรูปของ</p> <p>- การผลิตงานโฆษณา ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (ต่อ)</p> <p>ภาพยนตร์โฆษณาทาง โทรทัศน์ และสปอต โฆษณาทาง วิทยุกระจายเสียง</p> <p>สาขาวิชา วิทยุกระจายเสียง และ วิทยุโทรทัศน์</p> <p>- เทคนิคการผลิตงาน วิทยุกระจายเสียงและ วิทยุโทรทัศน์</p> <p>ศึกษาทฤษฎีและฝึกปฏิบัติ ด้านเทคนิคขั้นพื้นฐานการ ผลิตรายการ</p> <p>วิทยุกระจายเสียง และวิทยุ โทรทัศน์ ศึกษาประเภท และรูปแบบของเครื่องมือ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เหมาะสม และมีประสิทธิภาพต่อ ลักษณะการผลิตรายการ</p> <p>สาขาวิชาภาพยนตร์ - พื้นฐานการผลิต ภาพยนตร์</p> <p>ศึกษาขั้นตอนในการผลิต ภาพยนตร์ หน่วยงาน และ หน้าที่ความรับผิดชอบ</p>		<p>- วิดีโอศิลป์</p> <p>ศึกษาความเป็นมา และพัฒนาการของ วิดีโอศิลป์</p> <p>- วิดีโอศิลป์ (ต่อ)</p> <p>ในด้านของแนวคิด และคุณค่าในเชิงสื่อ รวมทั้งเรียนรู้ กระบวนการผลิต ตั้งแต่การถ่ายทำ การ ติดต่อลำดับภาพ และ การอัดเสียงประกอบ</p>

สถาบัน	ด้านนิเทศ	ด้านการศึกษา	ด้านศิลปะ
4.มหาวิทยาลัย กรุงเทพ (ต่อ)	ต่างๆในสายงานการผลิต ภาพยนตร์ ตลอดจน ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการ ผลิตภาพยนตร์ - การถ่ายภาพยนตร์ ศึกษาทฤษฎีและหลัก ปฏิบัติเบื้องต้นในการถ่าย ภาพยนตร์ การจัดแสง คุณสมบัติของฟิล์มและ กล้องประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ ในการถ่ายภาพยนตร์		

จากตารางดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่าการนำสื่อวิดีโอมาใช้ในแต่ละด้าน ได้แก่ ด้านนิเทศศาสตร์ เทคโนโลยีการศึกษา และด้านศิลปะย่อมมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ที่ใช้สื่อ การใช้สื่อวิดีโอในทางด้านนิเทศก็จะเน้นไปในทางวิธีการและกระบวนการผลิตสื่อที่อยู่ในรูปของสื่อสารมวลชน เพื่อที่จะสื่อไปยังผู้บริโภค การสร้างภาพยนตร์ การใช้เป็นสื่อโฆษณาเพื่อการค้า ส่วนในทางการศึกษาวิดีโอเป็นสื่อที่ถูกนำมาเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมในการเรียนการสอนใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่ส่งเสริมพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถตรงตามที่คาดหวังไว้ ในทางศิลปะสื่อวิดีโอถูกนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อความคิดของผู้สร้างนำมาสู่การสร้างสรรคงานศิลปะ ซึ่งเมื่อเทียบกับทางด้านนิเทศ และเทคโนโลยีการศึกษาแล้ว ทางด้านศิลปะมีความซับซ้อนกว่าเพราะเป็นเรื่องของกระบวนการทางแนวความคิดสร้างสรรค์ และคุณค่าในทางศิลปะ โดยสรุปการใช้วิดีโอในทั้ง 3 ด้านนั้นจะต้องเรียนรู้เทคนิคทางวิดีโอเพื่อที่จะนำศักยภาพของวิดีโอมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับศาสตร์ของตน

13. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ศรัรัช ลาภใหญ่ (2538) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การใช้สื่อสมัยใหม่ในงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย โดยได้ศึกษาถึงปัจจัยจากปัจเจกบุคคล และปัจจัยทางระดับสังคมที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอในงานศิลปะวิดีโออาร์ตของศิลปินไทยร่วมสมัย 3 ราย รวมทั้งได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินอื่นๆ และแนวโน้มของงานศิลปะวิดีโออาร์ตในอนาคต ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เจาะลึกประกอบแบบสอบถาม โดยอิงกรอบแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สื่อสารมวลชน และแนวคิดเรื่องวิดีโออาร์ต ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกใช้สื่อวิดีโอของศิลปินที่ผลิตงานวิดีโออาร์ตคือการได้รับประสบการณ์จากการศึกษา พบเห็นงานวิดีโออาร์ตจากต่างประเทศ แนวความคิดที่ต้องการนำเสนอผ่านสื่อวิดีโออาร์ต โอกาสในการเข้าถึงสื่อ และเงินทุน ในส่วนของศิลปินที่สร้างงานในลักษณะของงานทดลองนั้น ศิลปินใช้สื่อวิดีโอเพื่อนำเสนอการแสดงออกทางด้านศิลปะให้เป็นภาพเคลื่อนไหวสู่สาธารณชน ในส่วนของกลุ่มศิลปินที่ไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอ เนื่องจากทัศนคติต่อเทคโนโลยี ภูมิหลังการศึกษา ความไม่พร้อมทางด้านทุน และเวลา ยังมีปัจจัยทางสังคมที่มาเกี่ยวข้องคือ การขาดกระบวนการการแยกทางโลก ออกจากศาสนา ซึ่งทำให้ทัศนคติของคนในสังคมประเพณี-เกษตรกรรม เป็นไปในทางลบต่อเทคโนโลยี ทำให้ศิลปินไม่เลือกใช้สื่อวิดีโอ และศิลปินที่ใช้วิดีโอมีทัศนคติไปในทางลบต่อเทคโนโลยี สำหรับอนาคตของวิดีโออาร์ต ผลการวิจัยพบว่า งานวิดีโออาร์ตจะเจริญเติบโตได้ต้องขึ้นอยู่กับการจัดให้มีการเรียนการสอนในมหาวิทยาลัย การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม และความร่วมมือกันระหว่างศิลปินและช่าง

ลัดดา ศรีสวัสดิ์ (2530) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ บทบาทของวิดีโอสภาพปัจจุบันและแนวโน้ม ปี พ.ศ.2530-2540. โดยพบว่าการใช้สื่อวิดีโอมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นในแง่ต่างๆ โดยที่มีแนวโน้มที่จะใช้สื่อวิดีโอเพื่อโอกาสทางการศึกษาและแสวงหาความรู้มากขึ้น สื่อวิดีโอจะมีบทบาทเพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่างๆ สื่อวิดีโอเปิดโอกาสมากยิ่งขึ้นสำหรับการศึกษาแบบ individual study สื่อวิดีโอเปิดโอกาสมากยิ่งขึ้นสำหรับผู้ที่มีความสนใจเฉพาะอย่าง สื่อวิดีโอทำให้นักคนมีโอกาสส่งข่าวสารของตนเองออกไปให้ผู้อื่นทราบได้ และเพิ่มความสามารถของบุคคลให้ดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง เช่น ผลิตรายการเอง สรุปผลการวิจัยนี้ได้ว่า การใช้สื่อวิดีโอมีส่วนในการสนับสนุนการพัฒนาทางการศึกษา สังคม วัฒนธรรม และการสื่อสารมากขึ้น

บรรลือ ขอรวมเดช (2534) ได้ทำการศึกษาเรื่อง สภาพและปัญหาการสอนศิลปะภาคปฏิบัติ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ กรุงเทพมหานคร วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาสภาพและปัญหาการสอนศิลปะภาคปฏิบัติสาขาทัศนศิลป์ ในด้านการวางแผนการสอน สื่อการ

สอน วิธีการสอน การประเมินผล และเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและการประเมินผล นอกจากนี้ยังศึกษาถึงปัญหาการสอนศิลปะภาคปฏิบัติที่เนื่องมาจาก ผู้เรียน ผู้สอน การบริหารหลักสูตรสถานศึกษา และวัสดุอุปกรณ์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ เขตกรุงเทพมหานคร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ อาจารย์สอนศิลปะภาคปฏิบัติในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ เขตกรุงเทพมหานครจำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ แบบประมาณค่า และแบบปลายเปิด โดยผลการวิจัยพบว่า การสอนศิลปะภาคปฏิบัติ โดยส่วนรวมมีการปฏิบัติอยู่ในระดับบ่อยครั้ง เมื่อจำแนกเฉพาะด้านพบว่า การปฏิบัติด้านเกณฑ์ที่ใช้ในการวัดและประเมินผล ซึ่งได้แก่ จินตนาการ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันเอาใจใส่ และการตรงต่อเวลาในการส่งงาน มีการปฏิบัติเป็นประจำ และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีการปฏิบัติอยู่เป็นประจำได้แก่ การให้คำแนะนำติชม แก่ไข และการวัดผลด้วยการตรวจผลงานที่มอบหมาย ด้านปัญหาการสอนศิลปะภาคปฏิบัติ โดยส่วนรวมพบว่า มีปัญหาปานกลางเมื่อจำแนกเฉพาะด้านพบว่า ข้อปัญหามากที่สุดคือ ห้องเรียนศิลปะภาคปฏิบัติไม่เพียงพอกับความต้องการ และข้อที่มีค่าน้อยที่สุดคือ ผู้สอนไม่ได้สอนวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นประจำ

เบญจวรรณ จรุงกลิ่น (2547) ได้ทำการศึกษาความคิดเห็นและการปฏิบัติจริงในการประเมินผลการเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร ในด้าน 1) จุดมุ่งหมายของการประเมินผล 2) กระบวนการวัดประเมินผล 3) การสรุปรายงานผลการเรียน 4) การประเมินผลการเรียนตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ คือครูผู้สอนศิลปะศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร 248 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ด้านความคิดเห็น มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยมีความคิดเห็นมากที่สุดในด้านการประเมินผลการเรียนตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีความคิดเห็นระดับน้อยสุดในด้านการสรุปรายงานการเรียนศิลปะศึกษา ครูผู้สอนศิลปะศึกษาแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า การประเมินผลการเรียนศิลปะศึกษาควรมีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดคุณภาพผู้เรียน การเรียนการสอน ครูผู้สอนศิลปะศึกษา การประเมินผลการเรียนตามสภาพจริงด้วยวิธีการหลากหลายอย่างต่อเนื่อง และควรสรุปผลการประเมินผลการเรียนจากผลงานและพฤติกรรมระหว่างเรียนทุกครั้งร่วมกับสอบถามความรู้ปลายภาค ในส่วนของแบบสัมภาษณ์ผู้สอนศิลปะศึกษา แสดงความคิดเห็นว่าการประเมินผลการเรียนศิลปะศึกษาควรมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนมีลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ดี ควรประเมินผลการเรียนด้วยวิธีการสังเกตและอภิปราย นอกจากนี้ควรสรุปผลการประเมินผลการเรียนโดยการเปรียบเทียบกับ

เกณฑ์และพัฒนาการโดยให้คะแนนการปฏิบัติงานระหว่างเรียนกับการสอบปลายภาคอัตราส่วน 80:20 หรือ 70:30 2) ในด้านการปฏิบัติจริง ในแบบสอบถามครูผู้สอนปฏิบัติมากที่สุดในด้านการประเมินผลการเรียนตามข้อกำหนดของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 และด้านจุดมุ่งหมายของการประเมินปฏิบัติในระดับปานกลางในด้านกระบวนการวัดประเมินผลการเรียนศิลปศึกษา ปฏิบัติน้อยที่สุดในด้านการสรุปรายงานผลการเรียนศิลปศึกษา ในส่วนของแบบสัมภาษณ์ ครูผู้สอนศิลปศึกษากล่าวว่าก่อนเรียนใช้วิธีการซักถามสนทนา ให้ปฏิบัติงานทดสอบความรู้ พิจารณาประสบการณ์ที่ผ่านมา ระหว่างเรียน ใช้วิธีการสังเกต ซักถาม สัมภาษณ์ เช็ควิธีการเรียน หลังเรียนวิจารณ์นำเสนอผลงาน สอบวัดความรู้โดยใช้ข้อสอบแบบตัวเล็อกกับผู้เรียนในช่วงชั้นที่ 1 และใช้ข้อสอบแบบผสมกับผู้เรียนในช่วงชั้นที่ 2

ธีระพงษ์ พิศาลบุรณะ (2543) ได้ทำการศึกษา เรื่อง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิจารณ์ผลงานทัศนศิลป์ของอาจารย์และนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายในหลักสูตรศิลปะของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ในด้านความรู้ในเนื้อหาของการวิจารณ์ และแนวคิดในการประเมินคุณค่าของผลงาน ของอาจารย์ และนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ผู้สอนวิชาศิลปวิจารณ์และนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิจารณ์ผลงานทัศนศิลป์ด้านความรู้ในเนื้อหาของศิลปวิจารณ์ได้แก่ เนื้อหาทฤษฎีศิลปวิจารณ์ กระบวนการวิจารณ์ สื่อและวิธีการเรียนการสอน และการประเมินผลโดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย สำหรับด้านแนวคิดในการประเมินคุณค่าของผลงานตามทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของอาเธอร์ เอฟแลนด์ ได้แก่ ทฤษฎีออบเจกทิฟ ทฤษฎีเอกซ์เพรสซิฟ และทฤษฎีแพรกเมติก โดยรวมอยู่ในระดับไม่เห็นด้วย ส่วนทฤษฎีมิเมติกนั้น อาจารย์และนักศึกษามีความคิดเห็นโดยส่วนรวมอยู่ในระดับไม่เห็นด้วย และไม่แน่ใจตามลำดับ และได้เสนอข้อเสนอนี้สรุปได้ว่า ควรมีการนำทฤษฎีการวิจารณ์ต่างๆใช้ในการเรียนการสอนวิชาศิลปวิจารณ์โดยไม่จำเป็นต้องยึดแนวทฤษฎีใดเพียงทฤษฎีเดียว ซึ่งสามารถนำหลายทฤษฎีมาผสมผสานในการวิจารณ์ได้ นอกจากนี้ในการวิจารณ์และประเมินคุณค่า ผู้วิจารณ์จำเป็นต้องศึกษาทฤษฎีต่างๆ และควรมีความรู้ ประสบการณ์อื่นๆที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งไม่ควรมีอคติต่อผลงานศิลปะหรือศิลปินผู้สร้างงาน

อันธิมา แสงชัย (2547) ได้ศึกษาความหมายของศิลปะและคุณค่าเชิงสุนทรียะในศิลปะสกุลหลังสมัยใหม่ ผลการศึกษาพบว่าศิลปะไม่ได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ศิลปะหลังสมัยใหม่ไม่มีตรรกะภายในของตนเองและพรา่เลื่อนไปกับสิ่งอื่นๆ ศิลปะจึงเป็นเพียงสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายแฝงทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง มายาคติว่าด้วยศิลปะคือการตกลงร่วมกันต่อสิ่งหนึ่งว่าเป็นสัญลักษณ์ที่มี

อำนาจในการบอกเล่าหรือประกาศความหมาย ศิลปะจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการประกาศวาทกรรมของคนกลุ่มรองเพื่อต่อต้านความสัมพันธ์เชิงอำนาจแบบแบ่งระดับชั้น (hierarchy) จึงสรุปนิยามที่เป็นไปได้ของศิลปะหลังสมัยใหม่ว่าเป็นสัญญาณที่เป็นเครื่องมือเพื่อปรับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และผลการศึกษาคคุณค่าเชิงสุนทรียะพบว่าการเข้าใจคุณค่าเชิงสุนทรียะพบว่าการเข้าใจคุณค่าเชิงสุนทรียะเป็นการเข้าใจผ่านคติทางวัฒนธรรม ลักษณะของคุณค่าเชิงสุนทรียะจึงไม่แน่นอน เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาตามขนบธรรมเนียมของสังคม ทำให้คุณค่าเชิงสุนทรียะของศิลปะหลังสมัยใหม่เป็นแบบสัมพันธ์ซึ่งถูกตัดสินโดยอิงกับความหมายหรือความเข้าใจแบบใดแบบหนึ่งเสมอ คุณค่าที่เหลืออยู่ของศิลปะเป็นเชิงมูลค่าและคุณประโยชน์ในการสื่อความหมายและปรับความสัมพันธ์เชิงอำนาจซึ่งไม่ใช่คุณค่าเชิงสุนทรียะที่อิงกับความจริงอีกต่อไป แต่ข้อสรุปทั้งหมดอยู่ในกรอบของการวิเคราะห์ศิลปะเพียงจำนวนหนึ่ง อีกทั้งท่าทีของศิลปะสกุลหลังสมัยใหม่ไม่มุ่งจำกัดศิลปะให้อยู่ในบริบทเดียว การนิยามศิลปะกลุ่มนี้จึงเป็นนิยามที่เป็นไปได้เท่านั้น

อารีญา คลังชำนาญ (2536) ได้ศึกษาเรื่องการนำเสนอรูปแบบการประเมินผลศิลปะนิพนธ์สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ระดับปริญญาตรี การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาของการประเมินผลศิลปะนิพนธ์สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ในด้านกระบวนการและเกณฑ์การประเมิน และนำเสนอรูปแบบการประเมินผลศิลปะนิพนธ์สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่าในด้านสภาพการประเมินผลศิลปะนิพนธ์ในด้านของกระบวนการจะใช้คณะกรรมการเป็นผู้ประเมินโดยมีทั้งแบบมีอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในคณะกรรมการ และแบบไม่มีอาจารย์ที่ปรึกษาร่วมในคณะกรรมการ การให้คะแนนเป็นแบบให้คะแนนสะสม คะแนนรวมยอดใช้มติส่วนรวม ส่วนเกณฑ์การประเมินใช้เกณฑ์การพิจารณาตัดสินจากตัวผลงาน ซึ่งกำหนดเกณฑ์การประเมินผลเป็นรายการอย่างละเอียด และอย่างที่กำหนดเพียงบางรายการ นอกจากนี้เกณฑ์การพิจารณาตัดสินจากภาพรวมทั้งหมด ซึ่งครอบคลุมทั้งวิธีการทำงานลักษณะการทำงานและตัวผลงาน ในส่วนของปัญหาของการประเมินผล เมื่อพิจารณาโดยรวมพบว่า ด้านกระบวนการประเมินมีวิธีการให้คะแนนและตัดสินที่ยังไม่เหมาะสม และมีปัญหาความลำเอียงของผู้ประเมินที่เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ด้านเกณฑ์การประเมินมีปัญหาในเรื่องของเกณฑ์ที่ใช้ก็ยังไม่มีความชัดเจน และครอบคลุมเพียงพอ

เอกสิทธิ์ บุญมาก (2553) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยคัดสรรสำหรับการเรียนการสอนวิชาศิลปภาพถ่าย ในด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปภาพถ่าย ด้านกระบวนการสอน และ ด้านการตัดสินคุณค่าผลงานศิลปภาพถ่ายประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ อาจารย์ผู้เกี่ยวข้องกับศิลปภาพถ่าย

ในระดับอุดมศึกษา จำนวน 12 ท่าน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยศิลปากร และศิลปินช่างภาพ 5 ท่าน ได้จากการเลือกแบบเจาะจง โดยผู้สอนวิชาศิลปภาพถ่ายต้อง มีประสบการณ์สอนมากกว่า 5 ปี และศิลปินช่างภาพต้องมีประสบการณ์สร้างผลงานมากกว่า 5 ปี การวิจัยนี้เป็นเทคนิคแบบเดลฟาย ใช้เครื่องมือวิจัยโดยรอบที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิด รอบที่ 2 และรอบที่ 3 เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่ามัธยฐาน และ ค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์และศิลปินช่างภาพ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับ ปัจจัยคัดสรรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปภาพถ่าย ด้านกระบวนการสอน และด้านการตัดสินคุณค่าผลงานศิลปภาพถ่าย โดยส่วนรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างยิ่ง และ เห็นด้วยมาก ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปปัจจัยคัดสรรทั้ง 3 ด้าน สำหรับใช้ในการเรียนการสอนวิชาศิลปภาพถ่ายได้สาระสำคัญสรุปได้ว่า การเรียนการสอนวิชาศิลปภาพถ่าย ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจให้ชัดเจนกับปัจจัยคัดสรรทั้ง 3 ด้าน คือ 1) ต้องเข้าใจเนื้อหาที่จะสอน โดยการกำหนดเนื้อหา ต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์รายวิชา 2) กระบวนการสอนต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนเข้าใจได้โดยง่าย และ 3) หลักเกณฑ์ ขั้นตอนการตัดสินคุณค่าผลงานศิลปภาพถ่าย ต้องมีความหลากหลายในทฤษฎี ดังนั้นผู้สอนจึงเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ควรมีความรู้ และเป็นผู้เปิดใจกว้าง ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนวิชาศิลปภาพถ่าย ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยต่างประเทศ

Marya Spont (2010) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์สื่อสารมวลชนผ่านทางศิลปะวิดีโออาร์ต : วิธีการสอนที่ได้รับความนิยม และการวิจารณ์เกี่ยวกับสังคมในผลงานของ Candice Breitz เป็นงานวิจัยที่กล่าวถึงศิลปะศึกษาที่กำลังเผชิญกับรูปแบบวัฒนธรรมทางสายตาในปัจจุบัน ดังนั้นนักเรียนสามารถเข้าใจ ประเมินค่า และวิจารณ์สิ่งที่อยู่รอบๆตัวเขาได้ดีขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายว่า วิดีโออาร์ตที่นำมาศึกษานั้นได้ให้ประโยชน์ต่อการวิจารณ์ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่อสารมวลชนโดยส่วนใหญ่ เพราะว่าเป็นสิ่งที่ทำให้รู้วิธีการผลิต และดึงวิธีการดึงดูความสนใจโดยใช้สัมพันธ์ในเรื่องของเสียง ภาษาที่สื่อ การเคลื่อนไหว และเวลา นอกจากนี้ยังสามารถสื่อให้เห็นถึงมโนภาพที่สร้างขึ้นมาได้ จากงานวิจัยนี้ได้กล่าวถึงกรณีศึกษาผลงานศิลปะของศิลปินชาวแอฟริกัน ที่มีชื่อว่า Candice Breitz โดยสรุปแล้ววิดีโออาร์ตสามารถทำให้นักเรียนวิเคราะห์รูปแบบ และผลของสื่อที่ให้ความบันเทิง แนวทางของตนในการวิเคราะห์ผลงานศิลปะได้ดีขึ้น โดย

สามารถเข้าไปสู่แนวความคิดในปัจจุบัน และการอธิบายบริบทเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางสายตา การพิจารณาศิลปะและศิลปะวิดีโออาร์ต เป็นต้น

Hetland, L. ,and others.(2007) ได้นำเสนอรูปแบบของ studio thinking แบ่งโครงสร้างออกเป็น 2 ลักษณะคือ 1) การอธิบายในเรื่องของโครงสร้างห้องเรียนสตูดิโอ 2) รูปแบบการเรียนในห้องเรียนสตูดิโอ มี 8 รูปแบบ คือ 1) Develop Craft 2) Engage and Persist 3) Envision 4) Express 5) Observe 6) Reflect 7) Stretch and Explore 8) Understand Art World โดยในทุกวิธีการสอนจะมีการเปิดโอกาสให้ทั้งนักเรียนและครูได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ดังนั้นครูและนักเรียนจะสามารถพิจารณาได้ตรงตรงในการทำงานและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานได้ผลดีขึ้น โดยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พิจารณาผลงานของตนเอง 2) การตอบสนองของนักเรียนโดยให้นักเรียนถ่ายทอดความคิดของตัวเองออกมาให้เพื่อนในชั้นเรียนรับฟัง 3) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้โต้ตอบแลกเปลี่ยนทัศนะซึ่งกันและกัน 4) การอภิปรายผลงานที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดมีลักษณะงานที่เฉพาะตัว

Lee (1989) ได้ทำการศึกษา การวิเคราะห์แนวคิดของนักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัยเพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนการสอนศิลปะวิจารณ์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ทัศนะของนักวิจารณ์ศิลปะร่วมสมัย ในด้านทักษะและความเข้าใจในการตีความและประเมินผลงานศิลปะ ศึกษา รูปแบบของศิลปะวิจารณ์ในแนวทางเลือกอื่นๆ และเพื่อพัฒนาหน่วยการเรียนการสอนศิลปะวิจารณ์ ทัศนะที่ใช้เป็นกรอบทฤษฎีในการวิจัย ได้แก่ ทัศนะของ Lawrence Alloway, Donald Kuspit และ Robert Pincus-Witten ผลการวิจัยพบว่า ทัศนะของ Alloway เป็นแนวคิดเชิงการวิเคราะห์ เพื่อบ่งชี้ลักษณะของศิลปะที่มีบทบาทต่อสังคม ทัศนะของ Kuspit มีโครงสร้างแนวคิดทางปรากฏการณ์นิยมเชิงตรรกวิทยา อันเกี่ยวกับความหมายของศิลปะในเชิงสังคมและวัฒนธรรม ส่วนทัศนะของ Pincus-Witten มีโครงสร้างแนวคิดทางชีวประวัติประวัติศาสตร์ศิลป์ที่ว่าด้วย ลักษณะความเป็นต้นแบบในการแสดงออกตามสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยน กิจกรรมของศิลปะวิจารณ์และมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับนัยสำคัญของศิลปินและประวัติศาสตร์ในเชิงแนวคิดและแบบอย่างของศิลปะความหลากหลายของผู้ชื่นชมในความเข้าใจเชิงจินตนาการและการสื่อสาร และผลงานศิลปะ และสภาพของสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการแสดงออกทางศิลปะ หน่วยการเรียนการสอนศิลปะวิจารณ์ตามพื้นฐานทัศนะของนักวิจารณ์ จะประกอบด้วยบทเรียน 5 บท กล่าวคือ บทเรียนที่ 1 เป็นการเรียนการสอนที่ว่าด้วยลักษณะทั่วไปของศิลปะวิจารณ์ บทเรียนที่ 2, 3 และ 4 เป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ว่าด้วยระเบียบวิธีการของนักวิจารณ์ศิลปะ และบทเรียนที่ 5

เป็นการวิเคราะห์บทวิจารณ์เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในเรื่องเกณฑ์การวิเคราะห์ของนักวิจารณ์ศิลปะ

Koroscik, Osman and Desouza (1988) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบจากสามวัฒนธรรม ในเรื่องการทำความเข้าใจถึงโครงสร้างและความหมายของงานศิลปะ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความลำเอียงทางวัฒนธรรม (Cultural Bias) ที่จะส่งผลต่อการทำความเข้าใจถึงโครงสร้างและความหมายของผลงานศิลปะหรือไม่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีของทั้ง 3 วัฒนธรรม คือ อเมริกา บราซิล และอียิปต์ โดยให้พิจารณาผลงานศิลปะที่มีลักษณะนามธรรมแตกต่างกันเป็น 3 ระดับ คือ น้อย กลาง มาก ในการวัดความเข้าใจนั้น ใช้แบบทดสอบทั้งเชิงใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างสังเกตโครงสร้างและรูปแบบที่สื่อถึงเนื้อหาเชิงแสดงลักษณะในผลงานศิลปะโดยผลการทดลองพบว่า การพิจารณาและพูดถึงวิจารณ์ของทั้ง 3 วัฒนธรรม ได้ผลดีเหมือนกันและยังพบว่าผู้เรียนจากส่วนกลางของตะวันออกไกล คือ นักศึกษาอียิปต์ ซึ่งมีความคุ้นเคยกับรูปแบบลวดลายประดิษฐ์แบบวัฒนธรรมอาหรับ สามารถตีความรูปร่างนามธรรมได้ดี แม้จะอยู่ในรูปแบบตะวันตก ผลของการค้นคว้านี้แสดงให้เห็นว่าผลงานแบบนามธรรมของตะวันตกไม่ก่อความลำเอียงทางวัฒนธรรม

Rochana Junkasem (1984) ได้วิจัยเรื่อง การประยุกต์การใช้รูปแบบการประเมินเชิงคุณภาพในโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ วัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อประยุกต์ใช้วิธีการประเมินในลักษณะของการใช้ผู้เชี่ยวชาญ/รูปแบบการวิจารณ์ของการประเมินผลโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ ซึ่งประกอบด้วย การปฏิบัติงานเซรามิกส์ การปฏิบัติงานปั้น และการปฏิบัติงานช่างเหล็ก-โลหะ การสำรวจถูกออกแบบขึ้นเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับ 1) การประเมินเชิงคุณภาพมีหน้าที่อย่างไรในโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ 2) ลักษณะสำคัญของการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ ตามที่กำหนดโดยรูปแบบการประเมินเชิงคุณภาพเป็นอย่างไร และ 3) มีข้อจำกัดบางอย่างในการประยุกต์ใช้รูปแบบโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์หรือไม่ ระเบียบวิธี 1) เกี่ยวกับแหล่งของข้อมูล วิธีการประเมินเชิงคุณภาพทำให้รู้ว่า ข้อมูลในการประเมินได้มาจากการสำรวจของผู้ประเมินโดยอาศัยประสบการณ์และการแปล 2) ผู้ประเมิน อาจเป็นผู้เรียนศิลปะ ผู้สอนศิลปะ หรือผู้ชมที่เคยศึกษาการวิจารณ์งาน 3) วิธีการประเมิน ทำได้หลายวิธี ได้แก่ 3.1) การเข้าร่วมในโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ 3.2) สังเกตการณ์อธิบายคุณภาพ ความสำคัญ และความหมายของการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ 3.3) สัมภาษณ์ผู้เรียนศิลปะ และผู้สอนศิลปะ 3.4) ประเมินการให้คำแนะนำและการนำไปปรับปรุง 3.5) เน้นการสำรวจและการแปลในรูปของการวิจารณ์ โดยผลการวิจัยสรุปได้ว่า ลักษณะการใช้ผู้เชี่ยวชาญ/รูปแบบการวิจารณ์ เสนอ

ประสบการณ์ลักษณะเฉพาะในการจัดปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ การวิจารณ์มีข้อจำกัดเกี่ยวกับการอ้างอิงคุณภาพของสภาพตามความเป็นจริง ดีเพียงพอเท่ากับการแปลและการประเมิน หน้าที่ของรูปแบบนี้ในโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์ คือ ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้เชี่ยวชาญ ที่คอยสังเกตและตัดสินจากประสบการณ์ของพวกเขา การวิจารณ์จะทำอย่างเปิดเผย และจะสังเกตผลงานของผู้เรียนด้วยว่าเป็นอย่างไร มีข้อจำกัดบางอย่างในการประยุกต์ใช้รูปแบบโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์นี้ เช่น ข้อจำกัดเรื่องเวลา การขาดแนวทางสำหรับผู้ประเมิน อย่างไรก็ตาม คำอธิบายหลักสูตร คุณภาพของการสอน และการประเมินผลงานของผู้เรียน เป็นสิ่งสำคัญของโปรแกรมการปฏิบัติงานวิจิตรศิลป์

Kauppinen (1980) ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบสำหรับการประเมินผลการศึกษา: การวัดและประเมินผลวัตถุประสงค์ของโครงการศิลปะพื้นฐาน ใน The Finnish Comprehensive School System วัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาประโยชน์ของ The Finnish Comprehensive School System ในการวางแผนและทำให้วัตถุประสงค์ของศิลปะพื้นฐานบรรลุผล โดยตั้งอยู่ในข้อมูลที่เป็นไปได้ เพื่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการศึกษา การประเมินรูปแบบสำหรับโครงสร้างเชิงปฏิบัติการของการประเมินผลการศึกษาและพัฒนาการของการวัด รูปแบบประกอบด้วยวิธีการ 9 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สังคม 2) รัฐบาล 3) การจัดการระดับชาติ 4) หลักสูตร 5) การจัดการระดับท้องถิ่น 6) สื่อการเรียน 7) ผู้เรียน 8) ผลลัพธ์ทางการศึกษา และ 9) ระบบภายนอก รูปแบบแสดงถึงผลกระทบและความต่อเนื่องของกระบวนการประเมิน ซึ่งจะสามารถทำนายถึงความสำเร็จหรือความล้มเหลวของการศึกษาได้รูปแบบสำหรับโครงสร้างเชิงปฏิบัติการ ของการวัดและประเมินผลวัตถุประสงค์ถูกประยุกต์ใช้ในการประเมินการวางแผน และการทำวัตถุประสงค์ของศิลปะพื้นฐานบรรลุผลภายใน The Finnish Comprehensive School System ซึ่งวัตถุประสงค์ศิลปะพื้นฐาน ได้อธิบายความสัมพันธ์ในการทำนายเพื่อความสำเร็จของการศึกษา อันดับแรก คือ ความสัมพันธ์หรือความเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ประเภทอื่นๆ เช่น เป้าหมาย จุดประสงค์และวัตถุประสงค์ทั่วไป อันดับที่สองคือ วัตถุประสงค์ของศิลปะพื้นฐาน ทดสอบความสัมพันธ์เกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ในการศึกษาศิลปะ และอิทธิพลของวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อม โดยผลการวิจัยพบว่า จากจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้นี้ ผู้เรียนจะสามารถบรรลุผลเมื่อเสร็จสิ้นหรือผ่านการเรียนศิลปะแล้ว ซึ่งโรงเรียนที่ประสบความสำเร็จในระดับสูงจะเป็นโรงเรียนที่ครูศิลปะได้รับประโยชน์จาก โครงการการให้การศึกษาที่ครูประจำการซึ่งจัดโดยคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ดังนั้น ครูเหล่านี้จะคุ้นเคยกับหลักสูตรการศึกษาศิลปะรวบยอด และ วัตถุประสงค์ศิลปะพื้นฐาน ครูศิลปะแสดงทัศนคติที่ดีต่อการนำหลักสูตรและวัตถุประสงค์มาใช้ ซึ่ง

การสอนของครูมีการวางแผนที่ดี และสอดคล้องต่อวัตถุประสงค์ของหลักสูตรนี้ และยังได้เสนอแนะว่า ควรนำรูปแบบนี้ไปใช้ในการประเมินโครงการอื่นๆ ด้วย

Johansen (1978) ได้ทำการศึกษา “รูปแบบการสอนความซาบซึ้งในศิลปะ ในการศึกษาศูนย์ทฤษฎีภาพทางทัศนศิลป์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอรูปแบบหรือวิธีการสอนความซาบซึ้งในศิลปะสำหรับการเรียนการสอนศูนย์ทฤษฎีภาพทางทัศนศิลป์ โดยมีทัศนะที่ใช้เป็นกรอบทฤษฎีในการวิจัย ได้แก่ การกำหนดจุดมุ่งหมายทางการรู้คิด ทัศนะการศึกษาศูนย์ทฤษฎีภาพทางทัศนศิลป์ของ Dewey และ G.S.Maccia ทัศนะเกี่ยวกับประสบการณ์ทางศูนย์ทฤษฎีภาพของ Kaelin รูปแบบการสอนตามทัศนะของ R.Ingarden และทฤษฎีทางด้านศิลปวิจารณ์ของ Feldman และ Mittler โดยผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการสอนความซาบซึ้งในศิลปะที่เหมาะสมมีสามกระบวนการ คือ การบวนการที่ 1 การนำเสนอโครงสร้างรูปแบบและเทคนิควิธีการของงานทัศนศิลป์ กระบวนการที่ 2 การนำเสนอวิธีการวิเคราะห์งานทัศนศิลป์ กระบวนการที่ 3 มีสามขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การสร้างความประทับใจ ขั้นที่ 2 การแสดงออกเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในส่วนประกอบต่างๆ ของงานทัศนศิลป์ และขั้นที่ 3 คือ การมอบหมายงานเพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถวิเคราะห์และเรียนรู้คุณค่าของงานทัศนศิลป์ได้

สรุปผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากงานวิจัยข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การประเมินจะต้องเริ่มจากวัตถุประสงค์การประเมิน ว่าการประเมินจะต้องประเมินไปเพื่ออะไร ใครเป็นผู้ประเมิน และใครเป็นผู้ถูกประเมิน สำหรับการประเมินในชั้นเรียนแล้ว ผู้สอนจะเป็นผู้ประเมิน และผู้เรียนเป็นผู้ที่ถูกประเมิน โดยวัตถุประสงค์การประเมินนั้นก็เพื่อที่จะดูผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าผู้เรียนประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชาที่ตั้งขึ้นมาหรือไม่ สำหรับในแง่ของการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะนั้นจะมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากรายวิชาอื่นๆ เพราะว่าศิลปะนั้นไม่มีมาตรวัดได้ชัดเจนแน่นอน เหมือนกับรายวิชาอื่นๆ เนื่องจากศิลปะเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับความชอบ และทัศนะคติของแต่ละบุคคล ดังนั้นการประเมินในรายวิชาศิลปะจึงมีปัญหาเกี่ยวกับอคติของผู้ประเมิน และความเข้าใจไม่ตรงกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งการกำหนดเกณฑ์ที่สามารถตรวจสอบ หรือกำหนดข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน นั้นจะเป็นสิ่งที่ทำให้การประเมินนั้นมีความเป็นมาตรฐานมากขึ้น นอกจากนี้ศิลปะในปัจจุบันเป็นศิลปะที่มีการเปิดกว้างทางความคิดและวิธีการนำเสนอที่เสรีมากขึ้น จึงทำให้ศิลปะมีเกณฑ์ที่ไม่แน่นอน และความคลุมเครือมาก ดังนั้นการประเมินผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นรายวิชาปฏิบัตินั้นจะต้องประกอบด้วย

การประเมินในส่วนของผลงาน (Product) และกระบวนการ (Process) ควบคู่กัน พิจารณาการ เชื่อมโยงความคิดกับวิธีการนำเสนอได้สอดคล้องกัน โดยผู้ประเมินจะต้องเปิดใจให้กว้างยอมรับ ฟังการแสดงออกทางความคิดของผู้เรียน และการประเมินจะต้องประเมินรายบุคคล เนื่องจากแต่ละคนมีพัฒนาการที่แตกต่างไป สำหรับการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนนั้น จะต้องให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่องการศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีระเบียบวิธีการวิจัยดังต่อไปนี้

ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาค้นคว้าข้อมูล และรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลงานศิลปะและ ศิลปะวิดีโออาร์ต จากเอกสาร หนังสือ บทความทางวิชาการ วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งใน และต่างประเทศ โดยศึกษาข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การเรียนการสอนศิลปะในระดับปริญญาตรี
2. ผู้เรียนศิลปะในระดับปริญญาตรี
3. การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
4. การประเมินผลการศึกษา
5. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ
6. คุณลักษณะของวิดีโออาร์ต
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งใน และต่างประเทศ

กำหนดกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม ใช้วิธีการ เลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยแบ่งผู้เชี่ยวชาญออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มศิลปินวิดีโออาร์ต และ กลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ซึ่งมีประสบการณ์ในการ ทำงานหรือประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 15 คน ได้แก่

- กลุ่มศิลปิน เป็นผู้มีประสบการณ์การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต
- กลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านศิลปะร่วมสมัย, ศิลปะวิดีโอ

อาร์ต หรือมีผลงานทางวิชาการด้านศิลปะวิดีโออาร์ต ที่เคยมีประสบการณ์การประเมินผลงาน ศิลปะวิดีโออาร์ต เช่น เป็นกรรมการตัดสินการประกวดผลงานวิดีโออาร์ต, เป็นนักวิจารณ์ หรือเป็น ภัณฑารักษ์ (Curator) ผู้จัดงานศิลปะร่วมสมัยที่เป็นศิลปะวิดีโออาร์ต

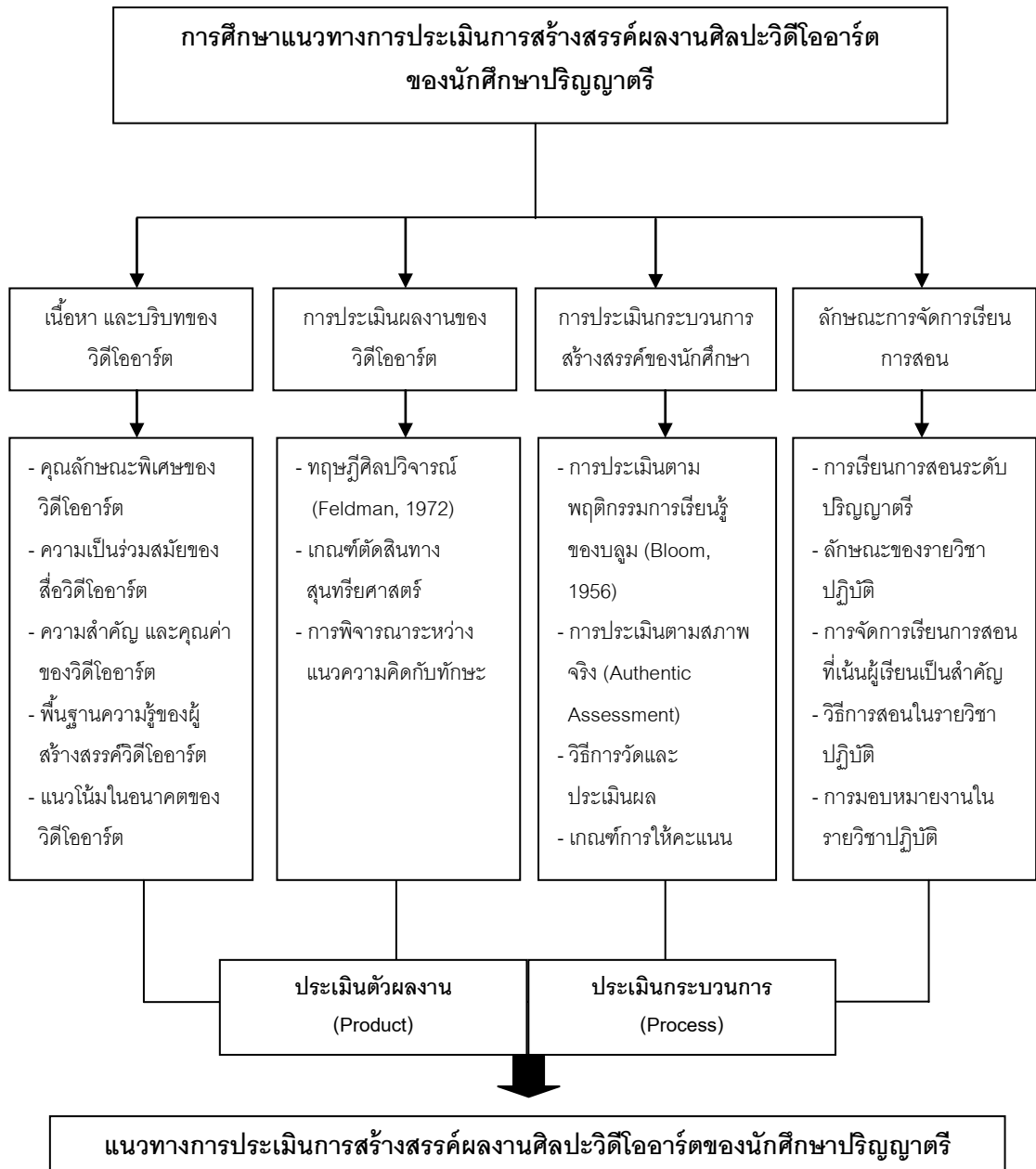
2. กลุ่มอาจารย์ผู้สอน เป็นผู้สอนรายวิชาศิลปะประวัติไออาร์ตหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประวัติไออาร์ต จาก 5 สถาบัน ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวน 10 คน โดยเป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์การสอนหรือประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไม่ต่ำกว่า 5 ปี (เนื่องจากประวัติไออาร์ตเป็นสื่อที่ค่อนข้างใหม่อยู่ และรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับประวัติไออาร์ตสำหรับสถานศึกษาบางสถาบันยังเป็นวิชาที่ค่อนข้างใหม่ ดังนั้นผู้สอนที่สอนอยู่ในปัจจุบันนี้ โดยส่วนใหญ่จึงมีประสบการณ์การสอนเฉลี่ยแล้วไม่เกิน 5 ปี)

3. กลุ่มนักศึกษาที่เรียนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประวัติไออาร์ต 30 คน จาก 5 สถาบัน ซึ่งมีการจัดการเรียนการสอนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประวัติไออาร์ตทางด้านทัศนศิลป์อยู่ ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

โดยจะแบ่งกลุ่มนักศึกษาออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

- กลุ่มนักศึกษาที่เรียนการสร้างสรรค์ศิลปะประวัติไออาร์ตอยู่ ณ ปัจจุบัน ซึ่งจะต้องเป็นนักศึกษาที่เข้าชั้นเรียน และส่งผลงานอย่างสม่ำเสมอ
- กลุ่มนักศึกษาที่เคยผ่านการเรียนการสร้างสรรค์ศิลปะประวัติไออาร์ต ซึ่งจะต้องเป็นนักศึกษาที่เข้าชั้นเรียน ส่งผลงานอย่างสม่ำเสมอ และมีผลการเรียนวิชานี้อยู่ในระดับดี

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เกี่ยวกับการศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบไปด้วยแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ซึ่งมีรายละเอียด ของเครื่องมือ ดังนี้

1. เครื่องมือสำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

- แบบสอบถาม (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ เกี่ยวแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในแนวทางการประเมินผลการสร้างสรรค์ ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีข้อคำถามจำนวนทั้งหมด 45 ข้อ และแบ่งเป็น ประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) ด้านเนื้อหาและบริบทของวิดิโออาร์ต
- 2) ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดิโออาร์ต
- 3) ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ ควบคู่กับแบบสอบถาม ลักษณะคำถามจะเน้นไปที่วิธีการประเมินผลงาน โดยมี ประเด็นข้อคำถามดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาและบริบทของวิดิโออาร์ต
- 2) การประเมินผลงานของวิดิโออาร์ต
- 3) การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
- 4) ข้อเสนอแนะอื่นๆ

2. เครื่องมือสำหรับกลุ่มอาจารย์

- แบบสอบถาม (สำหรับอาจารย์) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ศิลปะวิดิโออาร์ต เกี่ยวแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในแนวทางการประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีข้อคำถามจำนวนทั้งหมด 45 ข้อ และแบ่งเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) ด้านเนื้อหาและบริบทของวิจิตรศิลป์
- 2) ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิจิตรศิลป์
- 3) ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ (สำหรับอาจารย์) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ควบคู่กับแบบสอบถาม ลักษณะคำถามจะเน้นไปที่การเรียนการสอน วิธีการประเมินในชั้นเรียน การประเมินความสามารถบุคคลจากกระบวนการ และผลงาน โดยมีประเด็นข้อคำถามดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาและบริบทของวิจิตรศิลป์
- 2) การประเมินผลงานของวิจิตรศิลป์
- 3) ลักษณะการจัดการเรียนการสอน
- 4) การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
- 5) ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3. เครื่องมือสำหรับกลุ่มนักศึกษา

- แบบสอบถาม (สำหรับนักศึกษา) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษามีอยู่ในปัจจุบัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในแนวทางการประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีข้อคำถามจำนวนทั้งหมด 45 ข้อ และแบ่งเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

- 1) ด้านเนื้อหาและบริบทของวิจิตรศิลป์
- 2) ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิจิตรศิลป์
- 3) ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ (สำหรับนักศึกษา) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะบัณฑิต แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของ นักศึกษา ควบคู่กับแบบสอบถาม ว่านักศึกษามีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษา ในฐานะที่เป็นผู้ที่ถูกประเมิน และเป็นผู้ สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะเน้นไปทางด้านการประเมินที่กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานและตัว ชิ้นงาน รวมถึงสภาพการประเมินที่เป็นอยู่ โดยมีประเด็นข้อคำถามดังต่อไปนี้

- 1) เนื้อหาและบริบทของศิลปะทัศนศิลป์
- 2) การประเมินผลงานของศิลปะทัศนศิลป์
- 3) ลักษณะการจัดการเรียนการสอน
- 4) การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
- 5) ข้อเสนอแนะอื่นๆ

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบไปด้วย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ โดยมีขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง งานวิจัย และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทัศนศิลป์ ทัศนศิลป์ การวัดและประเมินการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา

2. สร้างเครื่องมือสำหรับกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยในครั้งนี้ แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ วิจัย ออกเป็น 3 กลุ่ม 1) กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับศิลปะทัศนศิลป์ 2) กลุ่มอาจารย์ ผู้สอนศิลปะทัศนศิลป์ 3) กลุ่มของนักศึกษาที่เรียนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ โดยใช้ เครื่องมือในรูปแบบของ

2.1 แบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนแสดงค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

2.2 แบบสัมภาษณ์ เป็นแบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งมีโครงสร้าง

3. นำเครื่องมือที่สร้างไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อปรับปรุงแก้ไข

4. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยการหาความเที่ยง (Reliability) และความตรง (Validity)

4.1 การหาความเที่ยง (Reliability) นำเครื่องมือในส่วนของแบบสอบถามไป ทดลอง (Try-Out) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา เพื่อตรวจสอบ

ความเที่ยงของเครื่องมือ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha coefficient) ของ ครอนบาค (Cronbach)

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ α = ความเที่ยงแบบสัมประสิทธิ์แอลฟา
 k = จำนวนข้อคำถาม
 S_i^2 = ความแปรปรวนคะแนนข้อที่ i
 S_t^2 = ความแปรปรวนของคะแนนรวม

(อวยพร เรื่องตระกูล, 2552)

โดยค่าความเชื่อมั่นหรือค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม มีค่าเท่ากับ 0.748 ซึ่งค่าที่ได้ไม่ต่ำกว่า 0.5 ถือว่าแบบสอบถามชุดนี้มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้ (อวยพร เรื่องตระกูล, 2552)

4.2 การหาความตรง (Validity) การนำเครื่องมือในส่วนของแบบสัมภาษณ์ไปตรวจสอบความตรงในเนื้อหา ความถูกต้องและความเหมาะสมของเครื่องมือ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการประเมินและการวัดผลทางศิลปศึกษา
- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยี
- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปวิจารณ์
- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนการสอนทัศนศิลป์
- ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะร่วมสมัย

5. นำเครื่องมือที่ได้จากการตรวจสอบคุณภาพมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งก่อนที่จะนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ผู้วิจัยเป็นผู้ติดต่อโดยการส่งหนังสือขอความร่วมมือและเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ชุด ตามกลุ่มประชากรได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มอาจารย์ และกลุ่มนักศึกษา โดยในแต่ละชุดจะประกอบไปด้วยข้อมูล 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นข้อมูลของแบบสอบถาม และในส่วนที่สองเป็นข้อมูลของแบบสัมภาษณ์

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลสภาพเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม นำมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ โดยใช้สูตร

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด}} \times 100$$

ส่วนที่ 2 ข้อมูลในส่วนของแบบสอบถามแนวทางการประเมินผลการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิถีโออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยแบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	4
ไม่แน่ใจ	มีค่าคะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	1

นำคำตอบในแต่ละมาหาค่ามัชฌิมเลขคณิต (Mean, \bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.) โดยใช้สูตร

ค่ามัชฌิมเลขคณิต หรือค่าเฉลี่ย

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{n}$$

\bar{X} = ค่ามัชฌิมเลขคณิต (arithmetic mean)

$\sum fx$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n = จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ค่าที่ได้สามารถแปลความหมายได้ดังนี้

4.50 - 5.00	หมายความว่า	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3.50 - 4.49	หมายความว่า	เห็นด้วย
2.50 - 3.49	หมายความว่า	ไม่แน่ใจ
1.50 - 2.49	หมายความว่า	ไม่เห็นด้วย
ต่ำกว่า 1.50	หมายความว่า	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n} - \left(\frac{\sum fx}{n}\right)^2}$$

S_x	=	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
n	=	จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด
$\sum fx$	=	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นสถานภาพของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ ตอนที่ 2 เป็นการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินผลงานศิลปะดิจิทัล โดย นำข้อมูลที่ได้มาแจกแจงความถี่ และนำเสนอในรูปแบบของตารางพร้อมความเรียง

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

หลังจากวิเคราะห์ข้อมูลจาก แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ จึงนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์มาสรุปผลการวิจัยตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ พร้อมทั้งอภิปรายผลในรูปแบบของความเรียง และนำเสนอแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะดิจิทัลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี รวมทั้งมีการเผยแพร่ผลงานการวิจัยชิ้นนี้ลงในวารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (An Online Journal of Education : OJED) ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2555

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี” ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ กับกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม ดังต่อไปนี้

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ศิลปิน ภัณฑารักษ์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิจิตรศิลป์ จำนวน 15 คน
- กลุ่มอาจารย์ ได้แก่ อาจารย์ผู้สอนรายวิชาศิลปะวิจิตรศิลป์ หรือรายวิชาที่มีศิลปะวิจิตรศิลป์เป็นส่วนประกอบ จำนวน 10 คน
- กลุ่มนิสิตนักศึกษา ได้แก่ นิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ หรือผ่านการศึกษาในรายวิชาศิลปะวิจิตรศิลป์ หรือรายวิชาที่มีศิลปะวิจิตรศิลป์เป็นส่วนประกอบ จำนวน 30 คน

ดังนั้นการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงแยกวิเคราะห์ตามกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นในแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี วิเคราะห์โดยการหาค่ามัธยฐานเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรายข้อ โดยข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิจิตรศิลป์
2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของศิลปะวิจิตรศิลป์
3. ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ โดยข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต
2. การประเมินผลงานของวิดีโออาร์ต
3. การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

2. กลุ่มอาจารย์ผู้สอน

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของอาจารย์ผู้สอน แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นในแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี วิเคราะห์โดยการหาค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรายข้อ โดยข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต
2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต
3. ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ โดยข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต
2. การประเมินผลงานของวิดีโออาร์ต

3. ลักษณะการจัดการเรียนการสอน
4. การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3. กลุ่มนิสิตนักศึกษา

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนิสิต นักศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นในแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาศิลปะปริญาตรี วิเคราะห์โดยการหาค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานรายข้อ โดยข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต
2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต
3. ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์นิสิต นักศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาศิลปะปริญาตรี ซึ่งวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ เพื่อนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมความเรียงประกอบ โดยข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต
2. การประเมินผลงานของวิดีโออาร์ต
3. ลักษณะการจัดการเรียนการสอน
4. การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 3 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ข้อความ	จำนวน (n=15)	ร้อยละ
1. เพศ			
	ชาย	12	80.0
	หญิง	3	20.0
2. อายุ			
	26 - 30 ปี	9	60.0
	31 - 35 ปี	1	6.7
	36 - 40 ปี	1	6.7
	41 - 45 ปี	-	-
	46 - 50 ปี	2	13.3
	51 ปีขึ้นไป	2	13.3
3. ระดับการศึกษาขั้นสูงสุด			
	ระดับปริญญาเอก	1	6.7
	ระดับปริญญาโท	11	73.3
	ระดับปริญญาตรี	3	20.0
	ประกาศนียบัตร/อบรมพิเศษ	-	-
	ศึกษาศิลปะด้วยตนเอง	-	-
4. สำเร็จการศึกษาขั้นสูงสุดจากสถาบันการศึกษา			
	สถาบันการศึกษาในประเทศ	11	73.3
	สถาบันการศึกษาต่างประเทศ	4	26.7
5. ประสบการณ์การทำงาน			
	1 - 5 ปี	9	60.0
	6 - 10 ปี	1	6.7
	11 - 15 ปี	1	6.7
	16 - 20 ปี	3	20.0

ตารางที่ 3(ต่อ) ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ข้อความ	จำนวน (n=15)	ร้อยละ
	21 - 25 ปี	1	6.72
	6 - 30 ปี	-	-
	31 ปีขึ้นไป	1	6.7
6. ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือทำงาน			
ทางด้านใดบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)			
	สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม	12	16.2
	สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม	9	12.2
	สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์	6	8.1
	สร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย	12	16.2
	สร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีอื่นๆ (เช่น สื่อผสม, วิดีโอ เป็นต้น)	12	16.2
	เขียนบทความวิจารณ์ศิลปะ	7	9.5
	เป็นผู้คัดเลือกผลงานเพื่อจัดแสดง หรือภัณฑารักษ์ (Curator)	8	10.8
	เป็นผู้ตัดสินผลงานการประกวดแข่งขันทางศิลปกรรม	4	5.4
	อื่นๆ	4	5.4
7. ประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ต			
	1-5 ปี	5	33.3
	6-10 ปี	5	33.3
	11 ปีขึ้นไป	5	33.3
8. เคยจัดแสดงผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตหรือไม่			
	เคย	13	86.7
	ไม่เคย	2	13.3
9. เคยตัดสินหรือประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตหรือไม่			
	เคย	12	80.0
	ไม่เคย	3	20.0

จากตารางที่ 3 สถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

เพศ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 80.0 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 20.0

อายุ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 26-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 60.0 ช่วงอายุ 46-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 13.3 ช่วงอายุมากกว่า 51 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 13.3 ช่วงอายุ 31-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.7 และช่วงอายุ 36-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.7 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาขั้นสูงสุด กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับชั้นปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 73.3 รองลงมาในระดับชั้นปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 20.0 และระดับชั้นปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 6.7 ตามลำดับ

สถาบันการศึกษาขั้นสูงสุด กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาจากสถาบันการศึกษามายในประเทศ คิดเป็นร้อยละ 73.3 และสำเร็จการศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 26.7

ประสบการณ์การทำงาน กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์การทำงาน อยู่ในช่วง 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 60.0 รองลงมาคือ ช่วง 16-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.0 ลำดับถัดมาคือ ช่วง 11-15 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.7 ช่วง 6-10 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.7 ช่วง และในช่วง 31 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 6.7 ตามลำดับ

ประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรือการทำงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีอื่นๆ (เช่น สื่อผสม, วิดีโอ เป็นต้น) โดยแต่ละอย่างคิดเป็นร้อยละ 16.2 รองลงมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม คิดเป็นร้อยละ 12.2 เป็นผู้คัดเลือกผลงานเพื่อจัดแสดง หรือภัณฑารักษ์ (Curator) คิดเป็นร้อยละ 10.8 เขียนบทความวิจารณ์ศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 9.5 การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 8.1 เป็นผู้ตัดสินผลงานการประกวดแข่งขันทางศิลปกรรม คิดเป็นร้อยละ 5.4 และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 5.4 ตามลำดับ

ประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ต กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม มีประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ตที่อยู่ในช่วงเวลา 1-5 ปี 6-10 ปี และ 11 ขึ้นไป โดยแต่ละช่วงคิดเป็นร้อยละ 33.3

การจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนมากเคยมีประสบการณ์ในการจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 86.7 และไม่เคยมีประสบการณ์ในการจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 13.3

การตัดสินหรือประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต กลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์การตัดสินหรือประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 80.0 และไม่เคยมีประสบการณ์การตัดสินหรือประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 20.0

ตอนที่ 2 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาและบริบทของวีดิโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
เนื้อหาและบริบทของวีดิโออาร์ต				
1.	พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไป พร้อมๆกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมิน คุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน	4.06	1.16	เห็นด้วย
2.	เนื่องจากวีดิโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้น ผลงานที่ใช้สื่อวีดิโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความ เป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	2.40	1.12	ไม่เห็นด้วย
3.	วีดิโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ	4.73	0.46	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4.	ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิด ของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย	4.27	1.22	เห็นด้วย

ตารางที่ 4(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
5.	เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย	3.53	1.40	เห็นด้วย
6.	คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน	4.60	0.63	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
7.	ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง	1.53	0.92	ไม่เห็นด้วย
8.	การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	2.73	1.16	ไม่แน่ใจ
9.	เนื่องจากสื่อวิดีโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	2.40	1.12	ไม่เห็นด้วย
10.	ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย	4.27	0.79	เห็นด้วย
11.	นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต	4.60	0.91	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตารางที่ 4(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
12.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจ และทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	3.60	0.91	เห็นด้วย
13.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ศิลปิน ต้องมีความสามารถในการตัดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ มีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	3.13	1.06	ไม่แน่ใจ
14.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.53	0.66	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
15.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวิดีโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน	4.53	0.74	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
16.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ ไม่จำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น	4.80	0.41	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
รวม		3.73		เห็นด้วย

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต อยู่ในระดับเห็นด้วย ($\bar{x}=3.73$) โดยประเด็นที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยมากที่สุดคือ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น ($\bar{x}=4.80$)

รองลงมาคือ วิดีโอเป็นสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าและความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ ($\bar{x}=4.73$) และในลำดับต่อมาคือ นอกเหนือจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต ($\bar{x}=4.60$) กับคุณค่าของศิลปะวีดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล่องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน ($\bar{x}=4.60$) ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด หรืออยู่ในระดับที่ไม่เห็นด้วย คือ ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวีดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง ($\bar{x}=1.53$)

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวีดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวีดีโออาร์ต				
17.	เนื่องจากวีดีโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียง ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ	3.53	1.55	เห็นด้วย
18.	เนื่องจากศิลปะวีดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย	3.46	1.30	ไม่แน่ใจ
19.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์	3.66	1.18	เห็นด้วย
20.	การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวีดีโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	4.13	0.83	เห็นด้วย

ตารางที่ 5 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดิโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
21.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	3.80	1.01	เห็นด้วย
22.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	2.20	0.94	ไม่เห็นด้วย
23.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	3.80	1.01	เห็นด้วย
24.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ	3.54	0.97	เห็นด้วย
	รวม	3.52		เห็นด้วย

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าผลงานของวิดิโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=3.52$) โดยประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นที่มากที่สุด คือ การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์โดยขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.13$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย รองลงมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=3.80$) กับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตจะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถ

แปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=3.80$) ลำดับต่อมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์ ($\bar{x}=3.66$) ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=2.20$) ซึ่งอยู่ในระดับที่ไม่เห็นด้วย

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา				
25.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน	4.40	0.82	เห็นด้วย
26.	ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย	4.60	0.74	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
27.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร	4.60	0.74	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
28.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวิดีโอเพื่อสร้างสรรคงานศิลปะ	3.53	0.74	เห็นด้วย

ตารางที่ 6(ต่อ) ค่าเฉลี่ย(\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
29.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	4.33	0.72	เห็นด้วย
30.	การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง	4.20	0.77	เห็นด้วย
31.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเข้าใจได้ และ ทักษะความชำนาญ	4.00	0.65	เห็นด้วย
32.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์	3.46	1.18	ไม่แน่ใจ
33.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม	2.20	1.01	ไม่แน่ใจ
34.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล	4.26	0.96	เห็นด้วย
35.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน	3.00	1.06	ไม่แน่ใจ

ตารางที่ 6(ต่อ) ค่าเฉลี่ย(\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
36.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน	4.20	0.77	เห็นด้วย
37.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	3.46	1.12	ไม่แน่ใจ
38.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้	4.33	0.72	เห็นด้วย
39.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน	3.67	1.17	เห็นด้วย
40.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	4.40	0.74	เห็นด้วย
41.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย	4.13	0.74	เห็นด้วย
42.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมา โดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานในการวัดที่ชัดเจน	3.20	1.01	ไม่แน่ใจ

ตารางที่ 6(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=15)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
43.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ	3.33	1.23	ไม่แน่ใจ
44.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือกระบวนการการสร้างสรรค์ แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน	3.80	1.20	เห็นด้วย
45.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆ ของผู้เรียนมาพิจารณา	4.26	0.80	เห็นด้วย
	รวม	3.87		เห็นด้วย

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=3.87$) โดยประเด็นที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยมากที่สุด คือ ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน วิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย ($\bar{x}=4.60$) กับการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร ($\bar{x}=4.60$) รองลงมาคือ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในช่วงแรกของการเรียน ($\bar{x}=4.40$) กับการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา ($\bar{x}=4.40$) ลำดับต่อมาคือ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.33$) กับการประเมิน

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.33$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม ($\bar{x}=2.20$) ซึ่งอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (ใช้ข้อมูลเดียวกับในส่วนของแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 7 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
1	ลักษณะเฉพาะของวีดีโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ	
	- เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไทม์ของเวลา	11
	- ความเป็นภาพเคลื่อนไหว	6
	- เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Reception) ได้ของผู้ชม	5
	- มีเสียงเป็นส่วนประกอบ	3
	- สามารถชักนำคนได้	2
	- มีความสามารถในการเล่าเรื่อง มีตอนต้นและตอนจบ	2
	- เป็นการนำเสนอ (Represent) ผ่านแสง	2
	- เป็นงานที่ต้องอาศัยอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่	2
	- ความเสมือนจริง	1
	- เข้าถึงผู้คนในปัจจุบันได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต เป็นต้น	1

ตารางที่ 7(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- สามารถทำให้เกิดแนวความคิด ความเป็น Conceptualize ได้มากกว่า	1
	- เป็นสิ่งพัฒนามาจากการบันทึกศิลปะแสดงสด (Performance Art)	1
	- เป็นสื่อที่มีหลากหลายมิติ	1
	- สามารถผลิตซ้ำได้	1
	- สามารถผสมผสานกับสื่อชนิดอื่นๆได้	1
2 จุดเด่นและจุดด้อยของวีดีโออาร์ต		
	จุดเด่น	
	- อาศัยเงื่อนไขของเวลา	6
	- เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้(Perception)ได้	5
	- มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว	3
	- สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายโดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น TV อินเทอร์เน็ต เป็นต้น	2
	- สามารถผสมผสานกับสื่ออื่นได้อย่างหลากหลาย	2
	- ความเสมือนจริง	1
	- มีเสียงเป็นส่วนประกอบ	1
	- สามารถทำให้ผู้คนเกิดความคิดได้เร็วกว่าสื่ออื่นๆ	1
	- มีความทันสมัย และดูเป็นร่วมสมัยได้ง่าย	1
	- เป็นสิ่งที่มาพร้อมกับเทคโนโลยี	1
	- เป็นการนำเสนอผ่านแสง	1
	- ง่ายและสะดวกในการนำเสนอ	1
	- สื่อสารได้ลึกซึ้ง และซับซ้อนกว่า	1

ตารางที่ 7(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	จุดด้อย	
	- ต้องใช้เวลาในการดูค่อนข้างมาก	5
	- สามารถเข้าใจได้ยาก	3
	- ข้อจำกัดของอุปกรณ์ เช่น ต้องอาศัยไฟฟ้า เป็นต้น	3
	- ควบคุมการนำเสนอได้ยาก	3
	- ต้องอาศัยพื้นที่ในการแสดงงาน	1
3	ผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ	
	- ไม่มีผล เพราะเป็นเพียงแค่สื่อชนิดหนึ่งที่สามารถสื่อความคิด สื่อประเภทอื่นๆก็สมารถทำได้เช่นกัน	12
	- อาจจะมีผล เพราะตัวสื่อเองอาจจะเป็นตัวสะท้อนถึงความเป็นปัจจุบัน	3
4	ความสำคัญของสื่อวิดีโอที่เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่น	
	- เทียบเท่า เพราะคุณค่าของศิลปะไม่ได้อยู่ที่เครื่องมือ แต่อยู่ที่ความคิด สื่อทุกชนิดย่อมมีลักษณะที่เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไป สำหรับสื่อวิดีโอแล้วก็เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน สามารถที่จะสร้างสรรค์และสื่อความหมายได้เช่นกัน	15
5	การที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตจำเป็นจะต้องมีทักษะพื้นฐาน	
	- พื้นฐานทางศิลปะโดยทั่วไป	10
	- กระบวนการทางด้านความคิด และการสื่อสาร	5
	- ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องมือและเทคโนโลยี	4
	- ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น มนุษยศาสตร์	3
	สังคม และวัฒนธรรม เป็นต้น	

ตารางที่ 7(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- ธรรมชาติของวีดีโอ	3
	- ไม่จำเป็นจะต้องมีพื้นฐานมาก่อนก็ได้	2
	- ความรู้พื้นฐานทางด้านภาพถ่าย	1
6	ความเข้าใจในหลักของจิตกรรมต่อผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต	
	- มีผลต่อการจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการเลือกภาพ ในแต่ละเฟรม	12
	- ทักษะธาตุ	7
	- ภาษาภาพ	3
	- สุนทรียะ	3
	- การเล่าเรื่อง และถ่ายทอดความรู้สึกผ่านภาพนิ่ง	2
	- สัญลักษณ์	2
	- การตีความ	1
7	ความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต	
	- มีผลต่อการจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการจับช่วง เวลาในแต่ละช่วง	14
	- มีลักษณะเครื่องมือที่ใกล้เคียงกัน	9
	- เป็นพื้นฐานของงานศิลปะวีดีโออาร์ต	4
	- การสื่อสาร และถ่ายทอดผ่านภาพ	3
	- การนำเสนอผ่านเครื่องจักร	2
	- ภาษาภาพ	2
8	ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวีดีโออาร์ต	
	- ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องและลำดับเหตุการณ์ ส่วนวีดีโออาร์ตจะไม่มีลำดับเหตุการณ์	10

ตารางที่ 7(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- วิดีโออาร์ตมีความไม่สมบูรณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อหาความเป็นไปได้ของศิลปิน และทำให้เกิดคำถามแก่ผู้ชม	5
	- ภาพยนตร์กับวีดีโออาร์ตไม่มีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์	3
	- ภาพยนตร์เป็นการสื่อที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้	2
	- ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้เพื่อความบันเทิง แต่วีดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ตอบสนองความคิดของศิลปิน	2
	- ภาพยนตร์มีบริบทในการนำเสนอที่ชัดเจน	1
	- ภาพยนตร์บันทึกโดยใช้ฟิล์ม (Analogue) ส่วนวีดีโอบันทึกโดยใช้เทป (Digital)	1
	- วิดีโออาร์ตเป็นการบันทึกสถานการณ์ที่ศิลปินเป็นผู้แสดง หรือเหตุการณ์ที่ศิลปินเลือกนำมาใช้โดยขึ้นอยู่กับความคิดของศิลปิน	1
	- วิดีโออาร์ตไม่จำเป็นจะต้องมีตัวดำเนินเรื่อง หรือผู้แสดง	1
9	ความสำคัญของวีดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน	
	- เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	9
	- เป็นการนำเทคโนโลยีที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันซึ่งเข้ากับยุคสมัยมาใช้	6
	- มีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อศิลปะทุกสื่อ	2
	- เป็นรากฐานของสื่อร่วมสมัยหลายสื่อ และสามารถเชื่อมโยงไปถึงอนาคตได้	2
	- สามารถสื่อสารได้ดีกว่างานประเภทที่เป็นภาพนิ่ง	1
	- สามารถตอบโจทย์และสื่อความคิดในงานบางงานได้	1

ตารางที่ 7 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- เป็นสื่อที่ใช้งานได้สะดวก	1
	- ประหยัด	1
10 อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวีดีโออาร์ตของผู้ชม		
	- พื้นฐานทางด้านศิลปะของผู้ชม	9
	- ทักษะการเปิดใจยอมรับของผู้ชม	8
	- การรับรู้ทางสุนทรียะที่ยังยึดติดในรูปแบบเดิมๆ ของผู้ชม	3
	- ความสับสนและไม่สามารถแยกแยะวีดีโออาร์ตกับสื่อที่เป็นเชิงพาณิชย์ประเภทอื่นๆ ได้	3
	- การใช้สัญลักษณ์เฉพาะบุคคลซึ่งทำให้ยากแก่การเข้าใจ	1
	- ความคาดหวัง และความไม่คุ้นชินของผู้ชม	2
	- มีตัวเลือกของงานประเภทนี้ให้รับชมจำนวนน้อย	1
	- ความไม่เข้าใจในธรรมชาติของวีดีโอที่ยึดติดว่าวีดีโอจะต้องเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการบันทึกเท่านั้น	1
11 แนวโน้มในอนาคตของศิลปะวีดีโออาร์ต		
	- ได้รับการยอมรับมากขึ้น	5
	- เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีหรือสื่อที่เกิดขึ้นมาใหม่	5
	- สามารถสร้างพื้นที่ในการรับชม และการรับรู้ (Perception) เช่น Net Art หรือผ่าน Application เป็นต้น	2
	- วีดีโออาร์ตสามารถผสมผสานเข้ากับสื่ออื่นๆ ได้อย่างหลากหลายมากขึ้น	2
	- มีสถาบันที่เปิดสอนทางด้านนี้มากขึ้น	2
	- เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม	2

ตารางที่ 7(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- มีการเผยแพร่ที่หลากหลาย ผ่านสื่อต่างๆเช่น อินเทอร์เน็ต ไม่เฉพาะแค่ที่หอศิลป์	2
	- เนื้อหาของงานจะว่าด้วยเรื่องของความเป็นปัจเจก และโลกส่วนตัวมากขึ้น	1
12 ความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต	- พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป	9
	- เข้าใจเทคนิคและการลำดับภาพเคลื่อนไหว	8
	- มีความรู้เรื่องอุปกรณ์ และเทคโนโลยี	6
	- ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่/ร่วมสมัย	6
	- ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น สังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น	5
	- ควรมีประสบการณ์การทำงานด้านนี้	4
	- การตีความ	4
	- ความรู้ทางด้านภาพยนตร์	2
	- รู้จักงานของศิลปินทั่วโลก	1
	- บริบทของเวลา	1
	- ความรู้เกี่ยวกับการ Performance	1
	- ความรู้เกี่ยวกับเสียง	1
13 ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขา วิชาทัศนศิลป์	- เป็นสื่ออยู่ที่ใกล้ตัวผู้เรียน และอยู่ในชีวิตประจำวันของ ผู้คนในปัจจุบัน	10
	- เป็นทางเลือกหนึ่งให้กับผู้เรียน	9

ตารางที่ 7(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- เป็นสื่อที่สามารถนำไปผสมผสานและประยุกต์ใช้กับสื่ออื่นๆได้	2
	- เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน	1
	- เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญในยุคปัจจุบัน	1
	- เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ศิลป์แล้วจึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้	1

จากตารางที่ 7 พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต มีดังนี้

ลักษณะเฉพาะของวีดิโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไขของเวลา (11คน) รองลงมาคือ มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว (6 คน) ต่อมาคือ เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้(Reception)ของผู้ชมได้ (5 คน) มีเสียงเป็นส่วนประกอบ (3 คน) เป็นสื่อที่สามารถชักนำคนได้ (2 คน) มีความสามารถในการเล่าเรื่อง มีตอนต้นและตอนจบ (2 คน) เป็นการนำเสนอ (Represent) ผ่านแสง (2 คน) เป็นงานที่ต้องอาศัยอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ (2 คน) ความเสมือนจริง (1 คน) เข้าถึงผู้คนในปัจจุบันได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆเช่น อินเทอร์เน็ต เป็นต้น (1 คน) สามารถทำให้เกิดแนวความคิด ความเป็น Conceptualize ได้มากกว่า (1 คน) เป็นสิ่งพัฒนามาจากการบันทึกศิลปะแสดงสด (Performance Art) (1 คน) เป็นสื่อที่มีหลากหลายมิติ (1 คน) มีความสามารถในการผลิตซ้ำได้ (1 คน) และสามารถผสมผสานกับสื่อชนิดอื่นๆได้ (1 คน) ตามลำดับ

จุดเด่นและจุดด้อยของวีดิโออาร์ต จุดเด่นของวีดิโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การอาศัยเงื่อนไขของเวลา (6 คน) รองลงมาคือ เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้(Perception)ได้ (5 คน) ต่อมาคือ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว (3 คน) สามารถผสมผสานกับสื่ออื่นได้อย่างหลากหลาย (2 คน) สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น

TV อินเทอร์เน็ต เป็นต้น (2 คน) ความเหมือนจริง (1 คน) มีเสียงเป็นส่วนประกอบ (1 คน) สามารถทำให้ผู้คนเกิดความคิดได้เร็วกว่าสื่ออื่นๆ (1 คน) มีความทันสมัยดูเป็นร่วมสมัยได้ง่าย (1 คน) เป็นสิ่งที่มาพร้อมกับเทคโนโลยี (1 คน) เป็นการนำเสนอผ่านแสง (1 คน) ง่ายและสะดวกในการนำเสนอ (1 คน) และสื่อสารได้ลึกซึ้ง และซับซ้อนกว่า (1 คน) ตามลำดับ ส่วนในประเด็นเรื่องจุดด้อยของวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ต้องใช้เวลาในการดูค่อนข้างมาก (5 คน) รองลงมาคือ เป็นศิลปะที่สามารถเข้าใจได้ยาก (3 คน) มีข้อจำกัดของอุปกรณ์ เช่น ต้องอาศัยไฟฟ้า (3 คน) ควบคุมการนำเสนอได้ยาก (3 คน) และลำดับต่อมาคือ เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยพื้นที่ในการแสดงงาน (1 คน)

ผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ สื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะไม่มีผล เพราะเป็นเพียงแค่สื่อชนิดหนึ่งที่สามารถสื่อความคิด สื่อประเภทอื่นๆก็ทำได้เช่นกัน (12 คน) รองลงมาคืออาจจะไม่มีผล เพราะตัวสื่อเองอาจจะเป็นตัวสะท้อนถึงความเป็นปัจจุบัน (3 คน)

ความสำคัญของสื่อวิดีโอที่เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่น ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ สื่อวิดีโอมีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ เพราะคุณค่าของศิลปะไม่ได้อยู่ที่เครื่องมือ แต่อยู่ที่ความคิด สื่อทุกชนิดย่อมมีลักษณะที่เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไป สำหรับสื่อวิดีโอแล้วก็เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน สามารถที่จะสร้างสรรค์และสื่อความหมายได้เช่นกัน (15 คน)

ทักษะพื้นฐานที่จำเป็นจะต้องมีเพื่อที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ พื้นฐานทางศิลปะโดยทั่วไป (10 คน) รองลงมาคือ กระบวนการทางด้านความคิด และการสื่อสาร (5 คน) ลำดับต่อมาคือ ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องมือและเทคโนโลยี (4 คน) ธรรมชาติของวิดีโอ (3 คน) ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น มนุษยศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม เป็นต้น (3 คน) ไม่จำเป็นจะต้องมีพื้นฐานมาก่อนก็ได้ (2 คน) และความรู้พื้นฐานทางด้านภาพถ่าย (1 คน) ตามลำดับ

ความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมมีผลต่อการจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการเลือกภาพในแต่ละเฟรม (12 คน) รองลงมาคือ ความเข้าใจในเรื่องของทัศนธาตุ (7 คน) ลำดับต่อมาคือ ภาษาภาพ (3 คน) สุนทรียะ (3 คน) การเล่าเรื่อง และถ่ายทอดความรู้สึกผ่านภาพนิ่ง (2 คน) สัญลักษณ์ (2 คน) และการตีความ (1 คน) ตามลำดับ

ความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ความเข้าใจในหลักของภาพถ่าย มีผลต่อการจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการ

จับช่วงเวลาในแต่ละช่วง (14 คน) รองลงมาคือ มีลักษณะเครื่องมือที่ใกล้เคียงกัน (9 คน) ลำดับต่อมาคือ ภาพถ่ายเป็นพื้นฐานของงานศิลปะวิดีโออาร์ต (4 คน) การสื่อสาร และถ่ายทอดผ่านภาพ (3คน) การนำเสนอผ่านเครื่องจักร (2 คน) และภาษาภาพ (2 คน)

ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องและลำดับเหตุการณ์ส่วนวิดีโออาร์ตจะไม่มีลำดับเหตุการณ์ (10 คน) รองลงมาคือ วิดีโออาร์ตจะมีความไม่สมบูรณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อหาความเป็นไปได้ของศิลปิน และทำให้เกิดคำถามแก่ผู้ชม (5 คน) ในลำดับต่อมาภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ตไม่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ (3 คน) ภาพยนตร์เป็นการสื่อที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ (2 คน) ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ใช้เพื่อความบันเทิง แต่วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ตอบสนองความคิดของศิลปิน (2 คน) ภาพยนตร์มีบริบทในการนำเสนอที่ชัดเจน (1 คน) ภาพยนตร์บันทึกโดยใช้ฟิล์ม (Analogue) ส่วนวิดีโอบันทึกโดยใช้เทป (Digital) (1 คน) วิดีโออาร์ตเป็นการบันทึกสถานการณ์ที่ศิลปินเป็นผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ศิลปินเลือกนำมาใช้โดยขึ้นอยู่กับความคิดของศิลปิน (1 คน) และวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นจะต้องมีตัวดำเนินเรื่องหรือผู้แสดง (1 คน)

ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ วิดีโออาร์ตเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (9คน) รองลงมาคือ เป็นการนำเทคโนโลยีที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันซึ่งเข้ากับยุคสมัยมาใช้ (6 คน) ลำดับต่อมาคือ มีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อศิลปะทุกสื่อ (2 คน) เป็นรากฐานของสื่อร่วมสมัยหลายสื่อ และสามารถเชื่อมโยงไปถึงอนาคตได้ (2 คน) สามารถสื่อสารได้ดีกว่างานประเภทที่เป็นภาพนิ่ง (1 คน) สามารถตอบโจทย์และสื่อความคิดในงานบางงานได้ (1 คน) วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ใช้งานได้สะดวก (1 คน) และมีความประหยัด (1 คน) ตามลำดับ

อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ พื้นฐานทางด้านศิลปะของผู้ชม (9 คน) รองลงมาคือทัศนคติและการเปิดใจยอมรับของผู้ชม (8 คน) ลำดับต่อมาคือ การรับรู้ทางสุนทรียะที่ยังยึดติดในรูปแบบเดิมๆ (3 คน) ความสับสนและไม่สามารถแยกแยะวิดีโออาร์ตกับสื่อที่เป็นเชิงพาณิชย์ประเภทอื่นๆได้ (3 คน) ความคาดหวัง และความไม่คุ้นชินของผู้ชม (2 คน) การใช้สัญลักษณ์เฉพาะบุคคลซึ่งทำให้ยากแก่การเข้าใจของผู้ชม (1 คน) มีตัวเลือกของงานประเภทนี้ให้รับชมจำนวนน้อย (1 คน) ความไม่เข้าใจในธรรมชาติของวิดีโออาร์ตคิดว่าวิดีโอจะต้องเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการบันทึกเท่านั้น (1 คน)

แนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ได้รับการยอมรับมากขึ้น (5 คน) กับ สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีหรือสื่อที่เกิดขึ้นมา

ใหม่ เช่น Net Art หรือผ่าน Application เป็นต้น (5 คน) รองลงมาคือ เป็นศิลปะที่สามารถสร้างพื้นที่ในการรับชม และการรับรู้(Perception) (2 คน) วิดีโออาร์ตสามารถผสมผสานเข้ากับสื่ออื่นๆ ได้อย่างหลากหลายมากขึ้น (2 คน) มีสถาบันที่เปิดสอนทางด้านนี้มากขึ้น (2 คน) สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม (2 คน) และมีการเผยแพร่ที่หลากหลาย ผ่านสื่อต่างๆเช่น อินเทอร์เน็ตไม่เฉพาะแค่ที่หอศิลป์ (2 คน) ลำดับต่อมาคือเนื้อหาของงานจะว่าด้วยเรื่องของความเป็นปัจเจกและโลกส่วนตัวมากขึ้น (1 คน)

ความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ควรมีพื้นฐานทางศิลปะทั่วไป (9 คน) รองลงมาคือความเข้าใจในเทคนิคและการลำดับภาพเคลื่อนไหว (8 คน) ลำดับต่อมาคือ ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่/ร่วมสมัย (6 คน) มีความรู้เรื่องอุปกรณ์ และเทคโนโลยี (6 คน)ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น สังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น (5 คน) ควรมีประสบการณ์ในการทำงานด้านนี้ (4 คน) มีความรู้เรื่องการตีความ (4 คน) ความรู้ทางด้านภาพยนตร์ (2 คน) รู้จักงานของศิลปินทั่วโลก (1 คน) มีความรู้เรื่องบริบทของเวลา (1 คน) มีความรู้เกี่ยวกับการ Performance (1 คน) และความรู้เกี่ยวกับเสียง (1 คน)-

ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาวิชาทัศนศิลป์ ตามความคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ วิดีโอเป็นสื่ออยู่ที่ใกล้ตัวผู้เรียน และอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน (10คน) รองลงมาคือเป็นทางเลือกหนึ่งให้กับผู้เรียน (9 คน) ลำดับต่อมาคือ เป็นสื่อที่สามารถนำไปผสมผสานและประยุกต์ใช้กับสื่ออื่นๆได้ (2 คน) วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน (1 คน) เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญในยุคปัจจุบัน (1 คน) และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ศิลป์แล้วจึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ (1 คน)

ตารางที่ 8 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
14	คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- เนื้อหาของงานและแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	7
	- สามารถตอบโจทย์ของสิ่งที่สร้างขึ้น	6
	- เทคโนโลยี และความเป็นสมัยใหม่	4

ตารางที่ 8(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- ความแปลกใหม่	3
	- ความสามารถในการขยายความคิดและความซับซ้อนในการทำงานได้มากกว่า	2
	- การอาศัยเวลาในการรับชม	1
	- ทลายขีดจำกัดเดิมของความเป็นจิตรกรรม (ภาพนิ่ง)	1
	- ความสามารถในการเล่าเรื่อง	1
	- ความดึงดูดที่สื่อ 2 มิติ ไม่สามารถทำได้	1
	- ความเป็นภาพเคลื่อนไหว	1
	- มีเสียงประกอบสามารถดึงดูดผู้ชมได้	1
	- ความเป็นต้นฉบับ	1
	- ความงามในตัวของภาพ	1
15	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ	
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะประเมินคุณค่าขึ้นอยู่กับแนวความคิด และสิ่งที่ต้องการจะสื่อมากกว่าประเภทของสื่อ	10
	- แตกต่าง เพราะฐานการสร้างและวิธีการในการนำเสนอแตกต่างกัน	5
16	ความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- ให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ	8
	- ให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ	5
	- ขึ้นอยู่กับลักษณะงานว่างงานแบบไหนต้องการเน้นอะไร	1
17	สุนทรีย์ในงานศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- เนื้อหาและความคิดที่ปรากฏในตัวงาน	13
	- ความตรงไปตรงมาและชัดเจนในการแสดงออก	4

ตารางที่ 8(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- ความงามที่เกิดจากภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง	3
	- การเข้าใจในคุณลักษณะและมิติของตัวงาน	1
18	วิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- ประเมินจากแนวความคิดกับวิธีการที่ใช้	15
	- สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย	1
	- ความสอดคล้องระหว่างความคิดและวิธีการและการตอบโจทย์	1
	- ดูที่บริบทของงาน	1
19	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างศิลปินกับผลงานนิสิตนักศึกษา	
	- แตกต่างกัน ที่ประสบการณ์เพราะการทำงานของนิสิตนักศึกษาเป็นการทดลองแสวงหาความเป็นไปได้ ส่วนศิลปินเป็นการทำงานที่อยู่ในระดับมืออาชีพ	9
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะการสร้างสรรค์งานศิลปะก็ต้องอาศัยกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน และดูตามเนื้อหา	5
	- แตกต่างกัน เพราะนิสิตนักศึกษาสามารถดูของมูลเชิงลึกที่มาของงานได้ และสำหรับศิลปินไม่สามารถทำได้	1

จากตารางที่ 8 พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต มีดังนี้

ในด้านคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เนื้อหาของงานและแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ (7 คน) รองลงมาคือสามารถตอบโจทย์ของสิ่งที่สร้างขึ้น (6 คน) ลำดับต่อมาคือ เทคโนโลยีและความเป็นสมัยใหม่ (4 คน) ความแปลกใหม่ (3

คน) การอาศัยเวลาในการรับชม (1 คน) ทลายขีดจำกัดเดิมของความเป็นจิตรกรรมหรือความเป็นภาพนิ่ง (1 คน) ความสามารถในการขยายความคิดและความซับซ้อนในการทำงานได้มากกว่า (2 คน) ความสามารถในการเล่าเรื่อง (1 คน) ความดึงดูดที่สื่อ 2 มิติ ไม่สามารถทำได้ (1 คน) ความเป็นภาพเคลื่อนไหว (1 คน) มีเสียงประกอบสามารถดึงดูดผู้ชมได้ (1 คน) ความเป็นต้นฉบับ (1 คน) ความงามในตัวของภาพ (1 คน) ตามลำดับ

การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ไม่มีความแตกต่างกัน เพราะประเมินคุณค่าขึ้นอยู่กับแนวความคิด และสิ่งที่ต้องการจะสื่อมากกว่าประเภทของสื่อ (10 คน) รองลงมาคือมีความแตกต่าง เพราะฐานการสร้างและวิธีการในการนำเสนอแตกต่างกัน (5 คน)

ความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ (8 คน) รองลงมาคือให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ (5 คน) ต่อมาคือ ขึ้นอยู่กับลักษณะงานวางแผนไหนต้องการเน้นอะไร (1 คน)

สุนทรียะในงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เนื้อหาและความคิดที่ปรากฏในตัวงาน (13 คน) รองลงมาคือ ความตรงไปตรงมาและชัดเจนในการแสดงออก (4 คน) ลำดับต่อมาดูความงามที่เกิดจากภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง (3 คน) และความเข้าใจในคุณลักษณะและมิติของตัวงาน (1 คน) ตามลำดับ

วิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ประเมินจากแนวความคิดกับวิธีการที่ใช้ (15 คน) รองลงมาคือสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย (1 คน) ความสอดคล้องระหว่างความคิดและวิธีการและการตอบโจทย์ (1 คน) และดูที่บริบทของงาน (1 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างศิลปินกับผลงานนิสิตนักศึกษา ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความแตกต่างกัน ที่ประสบการณ์เพราะการทำงานของนิสิตนักศึกษาเป็นการทดลองแสวงหาความเป็นไปได้ส่วนศิลปินเป็นการทำงานที่อยู่ในระดับมืออาชีพ (9 คน) รองลงมาคือ ไม่มีความแตกต่างกัน เพราะการสร้างสรรค์งานศิลปะก็ต้องอาศัยกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน และดูตามเนื้อหา (5 คน) และต่อมาคือ มีความแตกต่างกัน เพราะนิสิตนักศึกษาสามารถดูของมูลเชิงลึกที่มาของงานได้ และสำหรับศิลปินไม่สามารถทำได้ (1 คน)

ตารางที่ 9 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
20	ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (process) กับผลงาน (product)	
	- ให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน	8
	- ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน	6
	- ขึ้นอยู่กับโจทย์ว่าเน้นกระบวนการหรือผลงาน	1
21	วิธีการประเมินทักษะในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน	
	- พิจารณาจากกระบวนการว่าต้องการนำเสนออะไร มีความชัดเจนไหม	11
	- การประเมินทักษะต้องไม่เน้นมากจนเกินไป	3
	- พิจารณาที่วิธีการแก้ปัญหาในการเลือกใช้อุปกรณ์และสื่อ	1
22	วิธีการประเมินแนวความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน	
	- พิจารณาแรงบันดาลใจ ว่าสามารถนำมาเป็นแนวความคิดได้อย่างไร มีความน่าสนใจ และสอดคล้องกับงานหรือไม่	11
	- พิจารณาความคิดที่ซับซ้อนในตัวเอง	2
	- พิจารณาความคิดที่ชัดเจนในผลงาน	2
23	จำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษาที่เหมาะสมกับการประเมินพัฒนาการการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา	
	- ขึ้นอยู่กับประเภทของงาน	6
	- 3-4 ชิ้น	5
	- ไม่ต่ำกว่า 4 ชิ้น	2
	- 1 ชิ้น	2

ตารางที่ 9(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
24	การประเมินทักษะในการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี	
	- แตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นของชั้นปี โดยชั้นปีแรกๆเป็นเรื่องของพื้นฐาน และความหลากหลาย	9
	- ไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียน	4
25	การประเมินความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี	
	- แตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นของชั้นปี โดยชั้นปีแรกๆเป็นอาจจะมีความคิดที่ยังไม่สมบูรณ์แบบมาก แต่ในระดับชั้นปีที่สูงขึ้น ก็ควรต้องเน้นที่ความสมบูรณ์ในเรื่องของความคิดมากขึ้น	9
	- ไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียน	4
26	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่อยู่ในรายวิชา วิชาศิลปะโดยตรงกับรายวิชาที่มีลักษณะงานศิลปะที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น	
	- แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์รายวิชาโดยในรายวิชาศิลปะประดิษฐ์โดยตรง จะลงรายละเอียดมากกว่ารายวิชาที่มีศิลปะเป็นส่วนประกอบ	8
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะพิจารณาเฉพาะรูปแบบของผลงานตัวสื่อที่เลือกใช้ และแนวความคิด	7

ตารางที่ ๑(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
27	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตในรายวิชาศิลปะนิพนธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตในรายวิชาอื่นๆ	
	- แตกต่างกัน เพราะศิลปะนิพนธ์เน้นกระบวนการที่เป็นระบบ ลักษณะเฉพาะรายบุคคล และความสมบูรณ์ของผลงาน	12
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะต้องดูที่กระบวนการเช่นเดียวกัน	3
28	การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตในรายวิชาศิลปะนิพนธ์กับการประเมินผลงานศิลปะป็น	
	- ไม่เหมือนกัน สำหรับนิสิตพิจารณาที่พัฒนาการกระบวนการที่มีกฎเกณฑ์ซึ่งแตกต่างจากศิลปะป็นที่พิจารณาที่ความคิดความชำนาญในระดับมืออาชีพ	4
	- เหมือนกัน เพราะนิสิตนักศึกษาก็มีความสามารถและศักยภาพเทียบเท่ากับศิลปะป็น เช่น ผลงานที่ส่งเข้าประกวดก็เป็นผลงานของนิสิตนักศึกษา	11
29	อุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา	
	- ผู้ประเมินขาดความรู้และความเข้าใจในด้านนี้ที่เพียงพอ	7
	- การเปิดใจ และทัศนคติของผู้สอน	3
	- อุปกรณ์ไม่เพียงพอ	3
	- ไม่มีสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการติดตั้งผลงาน	2
	- ไม่มีการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	2
	- ไม่มีบุคลากรที่เชี่ยวชาญทางด้านนี้โดยตรง	2
	- ไม่มีการอธิบายวิธีการประเมินผลให้แก่ผู้เรียนได้ทราบ	1
	- ความเข้าใจในศิลปะของประเทศไทยยังไม่เปิดกว้างมากพอ	1

ตารางที่ 9(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- ความไม่เข้าใจของผู้เรียนที่คิดว่าวิดีโอดีกว่าสื่ออื่นๆ	1
	- ความไม่ใส่ใจของผู้เรียน	1

จากตารางที่ 9 พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา มีดังนี้

ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (process) กับผลงาน (product) ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน (8 คน) รองลงมาคือ ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน (6 คน) ลำดับต่อมาคือขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ตั้งว่าต้องการเน้นกระบวนการหรือผลงาน (1 คน)

วิธีการประเมินทักษะในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือพิจารณาจากกระบวนการว่าต้องการนำเสนออะไร และความชัดเจน (11 คน) รองลงมาคือการประเมินทักษะต้องไม่เน้นจนมากเกินไป (3 คน) ลำดับต่อมาคือพิจารณาที่วิธีการแก้ปัญหาในการเลือกใช้อุปกรณ์และสื่อ (1 คน)

วิธีการประเมินแนวความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือพิจารณาแรงบันดาลใจ ว่าสามารถนำมาเป็นแนวความคิดได้อย่างไร มีความน่าสนใจ และสอดคล้องกับงานหรือไม่ (11 คน) รองลงมาคือ พิจารณาความคิดที่ชัดเจนในผลงาน (2 คน) และการพิจารณาความคิดที่ซับซ้อนในตัวเอง (2 คน)

จำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษาที่เหมาะสมกับการประเมินพัฒนาการการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือขึ้นอยู่กับประเภทของงานและความยากง่าย (6 คน) รองลงมาคือ 3-4 ชิ้น (5 คน) ลำดับต่อมาคือไม่ต่ำกว่า 4 ชิ้น (2 คน) และ 1 ชิ้น (2 คน)

การประเมินทักษะในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นของชั้นปี โดย

ชั้นปีแรกๆเป็นเรื่องของพื้นฐาน และความหลากหลาย (9 คน) รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียน (4 คน)

การประเมินความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ แตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นของชั้นปี โดยชั้นปีแรกๆเป็นอาจจะมีความคิดที่ยังไม่สมบูรณ์แบบมากแต่ในระดับชั้นปีที่สูงขึ้น ก็ควรต้องเน้นที่ความสมบูรณ์ในเรื่องของความคิดที่เพิ่มระดับมากขึ้น (9 คน) รองลงมาคือ ไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียน (4 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดิโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่มีลักษณะงานวิดิโออาร์ตที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์รายวิชาโดยในรายวิชาศิลปะวิดิโออาร์ตโดยตรงจะลงรายละเอียดมากกว่ารายวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ (8 คน) รองลงมาคือ ไม่แตกต่างกัน เพราะพิจารณาเฉพาะรูปแบบของผลงานตัวสื่อที่เลือกใช้ และแนวความคิด (7 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาศิลปะบัณฑิตกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาอื่นๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่างกัน เพราะศิลปะบัณฑิตเน้นกระบวนการที่เป็นระบบ ลักษณะเฉพาะรายบุคคล และความสมบูรณ์ของผลงาน (12 คน) รองลงมาคือ ไม่แตกต่างกัน เพราะต้องดูที่กระบวนการเช่นเดียวกัน (3 คน)

การประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาศิลปะบัณฑิตกับการประเมินผลงานศิลปะบัณฑิต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความเหมือนกัน เพราะนิสิตนักศึกษาที่มีความสามารถและ ศักยภาพเทียบเท่ากับศิลปิน เช่น ผลงานที่ส่งเข้าประกวดก็เป็นผลงานของนิสิตนักศึกษา (11 คน) รองลงมาคือ ไม่เหมือนกัน สำหรับนิสิตพิจารณาที่พัฒนาการกระบวนการที่มีกฎเกณฑ์ซึ่งแตกต่างจากศิลปินที่พิจารณาที่ความคิดความชำนาญในระดับมืออาชีพ (4 คน)

อุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือผู้ประเมินขาดความรู้และความเข้าใจในด้านนี้ที่เพียงพอ (7 คน) รองลงมาคืออุปกรณ์ไม่เพียงพอ (3 คน) การเปิดใจและทัศนคติของผู้สอน (3 คน) ลำดับต่อมาไม่มีสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการติดตั้งผลงาน (2 คน) ไม่มีการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน (2 คน) ไม่มีบุคลากรที่เชี่ยวชาญทางด้านนี้โดยตรง (2 คน) ไม่มีการอธิบายวิธีการประเมินผลให้แก่ผู้เรียนได้ทราบ (1 คน) ความเข้าใจในศิลปะของประเทศไทยยังไม่

เปิดกว้างมากพอ (1 คน) ความไม่เข้าใจของผู้เรียนที่คิดว่าวิดีโอดีกว่าสื่ออื่นๆ (1 คน) และความไม่ใส่ใจของผู้เรียน (1 คน)

ตารางที่ 10 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=15)
	- อยากให้วิดีโออาร์ตเป็นที่ยอมรับกันมากกว่า	2
	- อยากให้มีที่รองรับหลังเรียนจบ	2
	- ควรมีผู้ประเมินมากกว่า 2 คนขึ้นไป	1
	- ผู้สอนควรที่จะเปิดใจให้กว้าง รับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย	1
	- อยากให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างสถาบัน	1
	- อยากให้มีตัวอย่างผลงานวิดีโออาร์ตมากกว่านี้	1
	- อยากให้มีพื้นที่สำหรับการติดตั้งงานประเภทนี้โดยเฉพาะ	1
	- การพูดคุยกับผู้เรียนเป็นวิธีการที่ดีในการประเมิน เพื่อที่จะได้รู้ความเป็นมาและตัวตนของผู้เรียน	1
	- ควรมีวิธีการส่งเสริมและกระตุ้นการแสดงออกของผู้เรียนโดยใช้บริบทของวิดีโออาร์ต	1
	- ควรฝึกในเรื่องมิติทางความคิดของผู้เรียน และการสื่อความหมายในงานศิลปะ	1
	- อยากให้มีการสนับสนุนที่จริงจังจากทางสถาบัน	1
	- อย่ายึดติดเพราะวิดีโออาร์ตเป็นเพียงแค่เครื่องมือในการทำงาน	1
	- วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ไม่แน่นอนการตั้งกฎเกณฑ์ที่ตายตัวอาจเป็นการปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้	1

จากตารางที่ 10 พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มีดังนี้ โดยข้อความเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ อยากให้วิดีโออาร์ตเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้น (2 คน) มีที่รองรับหลังเรียนจบ (2 คน)

รองลงมาคือการควรมีผู้ประเมินมากกว่า 2 คนขึ้นไป (1 คน) ผู้สอนควรที่จะเปิดใจให้กว้าง รับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย (1 คน) มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างสถาบัน (1 คน) อยากรให้มีตัวอย่างผลงานวิดีโออาร์ตมากกว่านี้ (1 คน) มีพื้นที่สำหรับการติดตั้งงานประเภทนี้ โดยเฉพาะ (1 คน) การพูดคุยกับผู้เรียนเป็นวิธีการที่ดีในการประเมินเพื่อที่จะได้รู้ความเป็นมา และตัวตนของผู้เรียน (1 คน) ควรมีวิธีการส่งเสริมและกระตุ้นการแสดงออกของผู้เรียนโดยใช้บริบทของวิดีโออาร์ต (1 คน) ควรฝึกในเรื่องมิติทางความคิดของผู้เรียน และการสื่อความหมายในงานศิลปะ (1 คน) มีการสนับสนุนที่จริงจังจากทางสถาบัน (1 คน) อย่ายึดติดเพราะวิดีโออาร์ต เป็นเพียงแค่เครื่องมือในการทำงาน (1 คน) และวิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ไม่แน่นอนการตั้งกฎเกณฑ์ที่ตายตัวอาจเป็นการปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ (1 คน)

2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของอาจารย์ผู้สอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 11 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของอาจารย์ผู้สอน

ข้อ	ข้อความ	จำนวน (n=10)	ร้อยละ
1. เพศ			
	ชาย	8	80.0
	หญิง	2	20.0
2. อายุ			
	20 - 25 ปี	-	-
	26 - 30 ปี	-	-
	31 - 35 ปี	-	-
	36 - 40 ปี	7	70.0
	41 - 45 ปี	-	-
	46 - 50 ปี	1	10.0
	51 ปีขึ้นไป	2	20.0
3. ระดับการศึกษาขั้นสูงสุดของท่าน			
	ระดับปริญญาเอก	2	20.0
	ระดับปริญญาโท	6	60.0
	ระดับปริญญาตรี	2	20.0
4. จบการศึกษาระดับสูงสุดจากสถานบันการศึกษา			
	สถาบันการศึกษาในประเทศ	4	40.0
	สถาบันการศึกษาต่างประเทศ	6	60.0
5. วิชาที่สอนในปัจจุบัน			
	จิตกรรม	3	10.7
	ประติมากรรม	-	-
	ภาพพิมพ์	1	3.5
	ภาพถ่าย	4	14.3

ตารางที่ 11 (ต่อ) ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของอาจารย์ผู้สอน

ข้อ	ข้อความ	จำนวน (n=10)	ร้อยละ
	ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย	-	-
	ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก	1	3.5
	ศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art)	4	14.3
	ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก	-	-
	ศิลปะสมัยใหม่/ศิลปะร่วมสมัย	5	17.9
	ศิลปะวิจารณ์	-	-
	สุนทรียศาสตร์	-	-
	ศิลปะนิยม	-	-
	ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media)	5	17.9
	อื่นๆ	5	17.9
6.	ประสบการณ์การสอนศิลปะวิดีโออาร์ตหรือวิชาที่เกี่ยวข้อง		
	1 - 5 ปี	5	50.0
	6 - 10 ปี	1	10.0
	11 - 15 ปี	3	30.0
	16 - 20 ปี	1	10.0
	21 - 25 ปี	-	-
	26 - 30 ปี	-	-
	31 ปีขึ้นไป	-	-
7.	เคยจัดแสดงผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตหรือไม่		
	เคย	7	70.0
	ไม่เคย	3	30.0

จากตารางที่ 11 สถานภาพทั่วไปของอาจารย์ผู้สอน

เพศ กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 80.0 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 20.0

อายุ กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 36-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 70.0 รองลงมาอยู่ในช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 20.0 และในช่วงอายุ 46-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ

ระดับการศึกษาขั้นสูงสุด กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่ จบการศึกษาในระดับชั้นปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 60.0 ระดับชั้นปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 20.0 และระดับชั้นปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 20.0

สถาบันการศึกษาขั้นสูงสุด กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่สำเร็จ การศึกษาจากสถาบันการศึกษาต่างประเทศ คิดเป็นร้อยละ 60.0 และสำเร็จการศึกษาจาก สถาบันการศึกษาในประเทศ คิดเป็นร้อยละ 40.0

วิชาที่สอนในปัจจุบัน จากกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่ สอนวิชาศิลปะสมัยใหม่/ร่วมสมัย วิชาศิลปะสื่อผสม (Mixed media art) และวิชาอื่นๆ โดยแต่ละ อย่างคิดเป็นร้อยละ 17.9 รองลงมาคือวิชาภาพถ่าย กับวิชาศิลปะวีดิทัศน์ (Video art) แต่ละอย่าง คิดเป็นร้อยละ 14.3 วิชาจิตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 10.7 และวิชาภาพพิมพ์ กับวิชาประวัติศาสตร์ ศิลปะตะวันตก แต่ละอย่างคิดเป็นร้อยละ 3.5

ประสบการณ์การสอนศิลปะวีดิโออาร์ตหรือวิชาที่เกี่ยวข้อง จากกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงระยะเวลา 1-5 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมา อยู่ในช่วง 11-15 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.0 และในช่วง 6-10 ปี กับช่วง 16-20 ปี โดยแต่ละอย่างคิด เป็นร้อยละ 10.0

การจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต กลุ่มตัวอย่างอาจารย์ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนมากเคยมีประสบการณ์ในการจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 70.0 และ ไม่เคยมีประสบการณ์ในการจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 30.0

ตอนที่ 2 ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนในแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
วิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 12 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์
ผู้สอน ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต				
1.	พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไป พร้อมๆกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมิน คุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน	4.44	0.73	เห็นด้วย
2.	เนื่องจากวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้น ผลงานที่ใช้สื่อวิดีโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความ เป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	2.33	1.50	ไม่เห็นด้วย
3.	วิดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ	4.56	0.73	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4.	ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิด ของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย	3.22	0.97	ไม่แน่ใจ
5.	เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของ วิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการ ประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการ เปลี่ยนแปลงไปด้วย	4.33	0.50	เห็นด้วย
6.	คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของ อุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้ เช่นเดียวกัน	4.89	0.33	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตารางที่ 12(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
7.	ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง	1.33	0.50	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8.	การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	2.44	1.01	ไม่เห็นด้วย
9.	เนื่องจากสื่อวิดีโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอิทธิพลในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	2.89	1.27	ไม่แน่ใจ
10.	ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย	4.78	0.44	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
11.	นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต	4.67	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
12.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	4.22	0.83	เห็นด้วย
13.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการตัดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ มีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	3.89	0.78	เห็นด้วย

ตารางที่ 12(ต่อ) ค่าเฉลี่ย(\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
14.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.67	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
15.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวิดีโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน	4.56	0.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
16.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น	4.78	0.44	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
	รวม	3.88		เห็นด้วย

จากตารางที่ 12 พบว่า อาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต อยู่ในระดับเห็นด้วย ($\bar{x}=3.88$) โดยประเด็นที่กลุ่มอาจารย์ผู้สอนเห็นด้วยมากที่สุดคือ คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน ($\bar{x}=4.89$) รองลงมาคือ ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับแค่เทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย ($\bar{x}=4.78$) กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น ($\bar{x}=4.78$) และในลำดับต่อมาคือ นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ($\bar{x}=4.67$) กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด

และนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ($\bar{x}=4.67$) ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด หรืออยู่ในระดับที่ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คือ ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง ($\bar{x}=1.33$)

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต				
17.	เนื่องจากวิดีโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียง ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ	4.11	0.78	เห็นด้วย
18.	เนื่องจากศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย	4.22	0.83	เห็นด้วย
19.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์	4.44	0.73	เห็นด้วย
20.	การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่ผู้สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	4.44	0.88	เห็นด้วย
21.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	3.00	1.00	ไม่แน่ใจ
22.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	3.11	0.93	ไม่แน่ใจ

ตารางที่ 13 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดิโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
23.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	4.11	1.05	เห็นด้วย
24.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ	4.11	1.05	เห็นด้วย
	รวม	3.94		เห็นด้วย

จากตารางที่ 13 พบว่า อาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าผลงานของศิลปะวิดิโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=3.94$) โดยประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นที่มากที่สุดของกลุ่มอาจารย์ผู้สอน คือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตจะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.44$) กับการประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรคศิลปะวิดิโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.44$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย รองลงมาคือ เนื่องจากศิลปะวิดิโออาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย ($\bar{x}=4.22$) และในลำดับต่อมาเนื่องจากวิดิโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียง ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ ($\bar{x}=4.11$) การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=4.11$) และการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ ($\bar{x}=4.11$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโอ

อาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=3.00$) ซึ่งอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา				
25.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน	4.56	0.73	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
26.	ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย	4.44	0.73	เห็นด้วย
27.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร	4.33	0.71	เห็นด้วย
28.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวิดีโอเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ	3.78	0.67	เห็นด้วย
29.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	4.56	0.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ตารางที่ 14(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
30.	การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง	4.56	0.53	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
31.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเข้าใจได้ และ ทักษะความชำนาญ	4.67	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
32.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์	3.44	1.13	ไม่แน่ใจ
33.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม	2.89	0.78	ไม่แน่ใจ
34.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล	4.44	0.53	เห็นด้วย
35.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน	3.56	0.73	เห็นด้วย
36.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน	4.33	0.71	เห็นด้วย

ตารางที่ 14(ต่อ) ค่าเฉลี่ย(\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
37.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียน โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	3.67	1.00	เห็นด้วย
38.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้	4.67	0.50	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
39.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน	4.00	1.32	เห็นด้วย
40.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	4.33	0.71	เห็นด้วย
41.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย	3.78	1.09	เห็นด้วย
42.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมา โดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานในการวัดที่ชัดเจน	3.67	1.22	เห็นด้วย
43.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ	3.33	1.11	ไม่แน่ใจ

ตารางที่ 14(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=10)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
44.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วน ของงานหรือกระบวนการสร้างสรรค์ แล้วนำผล การประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน	3.66	1.00	เห็นด้วย
45.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึง ประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆ ของผู้เรียนมาพิจารณา	4.44	0.73	เห็นด้วย
รวม		4.05		เห็นด้วย

จากตารางที่ 14 พบว่า อาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=4.05$) ประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างผู้สอนเห็นด้วยมากที่สุดคือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้านความรู้ในเนื้อหา ความเข้าใจ และ ทักษะความชำนาญ ($\bar{x}=4.67$) กับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.67$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง รองลงมา คือ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับ แนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.56$) กับการประเมินผลงานศิลปะทัศนศิลป์ ผู้ประเมินต้องมี ทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะทัศนศิลป์ที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้อง ประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง ($\bar{x}=4.56$) ใน ลำดับต่อมาคือ ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษาจะต้องดูที่ กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย ($\bar{x}=4.44$) การ ประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดย ดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล ($\bar{x}=4.44$) และการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่น

ของผู้เรียนมาพิจารณา ($\bar{x}=4.44$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นต่ำที่สุด คือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม ($\bar{x}=2.89$) ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่ไม่แน่ใจ

2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (ใช้ข้อมูลเดียวกับในส่วนของการสอบถามของอาจารย์)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 15 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิถีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
1	ลักษณะเฉพาะของวิถีโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ	
	- มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว	7
	- อาศัยเงื่อนไขของเวลา	6
	- มีเสียงเป็นส่วนประกอบ	4
	- ภาษาภาพ	2
	- รูปแบบและวิธีการนำเสนอ	2
	- มีวิธีการตีความ	1
	- มีความซับซ้อนในการสื่อสาร	1
	- เป็นเรื่องของการบันทึกช่วงเวลาช่วงหนึ่งไว้	1
	- สามารถเข้าถึงคนในยุคปัจจุบันได้ง่าย	1
	- มีผลต่อขอบเขตการรับรู้	1
	- การรับรู้สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลาของผลงาน	1

ตารางที่ 15(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
2	จุดเด่นและจุดด้อยของวีดิโออาร์ต	
	<u>จุดเด่น</u>	
	- อาศัยเงื่อนไขของเวลา	3
	- สามารถทำในสิ่งที่เป็นไปได้ให้เป็นไปได้	2
	- สามารถสื่อได้ทั้งภาพและเสียง	2
	- สามารถบรรจุความคิดของผู้สร้างได้กว้างขวาง	1
	- เผยแพร่ได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต	1
	<u>เป็นต้น</u>	
	- ทำให้เกิดภาษาใหม่	1
	- เข้ากับยุคสมัย	1
	<u>จุดด้อย</u>	
	- มีข้อจำกัดในเรื่องของอุปกรณ์	4
	- เป็นศิลปะที่ต้องใช้เวลามากในการรับชม	3
	- มีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่	2
	- เป็นสื่อที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน	2
	- เป็นศิลปะที่เรียกร้องความรู้ของผู้ชมสูง	2
	- ไม่มีระบบของผู้สะสม (Collector) รongรับและไม่สามารถซื้อขายกันอย่างเป็นรูปธรรม	2
	- ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย	1
	- การตีความสามารถคลาดเคลื่อนเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา	1
	- ไม่เล่าเรื่อง (Non-Narrative)	1
3	ผลของสื่อวีดิโอต่อความเป็นร่วมสมัยของตัวศิลปะ	
	- ไม่มีผล เพราะสื่อแต่ละสื่อก็มีเอกลักษณ์ในตัวของมันที่แตกต่างกันไป มีความเป็นร่วมสมัยได้เช่นกัน	6

ตารางที่ 15(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- มีผล เพราะตัวสื่อเป็นสื่อของคนในยุคปัจจุบัน จึงสะท้อนถึงความเป็นร่วมสมัย	4
4	ความสำคัญของสื่อวีดิโอที่เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ	
	- เทียบเท่า เพราะมีฐานะเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ถูกสร้างสรรค์ ใช้ในการแสดงออก	8
	- เทียบเท่า เพราะคุณค่าของศิลปะอยู่ที่ความคิด เทคนิควิธีการ และรูปแบบการนำเสนอ	1
	- เทียบเท่า เพราะความเป็น Postmodern ไม่มีการ แบ่งแยกทุกอย่างเท่าเทียมกันหมด	1
5	การที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโออาร์ตจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐาน	
	- พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป เช่นทฤษฎีศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ องค์ประกอบศิลป์	11
	- ความเข้าใจในเรื่องของเวลา สุนทรียศาสตร์ เป็นต้น	4
	- มีความรู้ในศาสตร์อื่นๆรอบด้านที่นอกเหนือจากศิลปะ	4
	- ความรู้ทางด้านภาพถ่าย	3
	- ธรรมชาติ และเทคนิควิธีการทางวีดิโอ	3
	- เทคนิคการตัดต่อ	3
	- ความรู้ในเรื่องของภาษาและการสื่อสารของสื่อ	1
6	ความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมต่อผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- การจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการเลือกภาพ	9
	- เรื่องของสี ความมืด ความสว่าง	5

ตารางที่ 15(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ และลักษณะงานจิตรกรรมที่มีต่องานวีดีโออาร์ต	1
7	ความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต	
	- การจัดองค์ประกอบในภาพนิ่ง มุมมองของภาพ และการเลือกภาพ	8
	- การบันทึกภาพถ่ายเป็นฐานของงานวีดีโออาร์ต	4
	- การใช้อุปกรณ์ เพราะเป็นเสียหนึ่งของช่วงเวลาในงานวีดีโอ	3
	- ประวัติศาสตร์ของลักษณะงานภาพถ่าย	1
	- Visual Language	1
8	ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวีดีโออาร์ต	
	- ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่บอกเล่าและมีการลำดับเรื่องราว ส่วนวีดีโออาร์ตมีความหลากหลายกว่าไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเรื่องราวขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์	3
8	ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวีดีโออาร์ต (ต่อ)	
	- ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนหมู่มากโดยทั่วไป ส่วนวีดีโออาร์ตเป็นการนำเสนอวิถีคิดของศิลปิน	2
	- แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานที่ฉายหากฉายที่หอศิลป์ ก็อาจจะทำให้มีความเป็นงานศิลปะก็ได้	2
	- ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง ซึ่งแตกต่างกับวีดีโออาร์ตที่เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานศิลปะ	2
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะเป็นสื่อที่ว่าด้วยภาพเคลื่อนไหวเหมือนกัน ขึ้นอยู่กับบริบท ไม่ควรที่จะแบ่งแยกประเภทระหว่างภาพยนตร์กับวีดีโออาร์ต	2

ตารางที่ 15(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- ภาพยนตร์ใช้ฟิล์มในการบันทึกส่วนวิดีโอใช้เทปในการบันทึก	1
	- ภาพยนตร์เป็นเรื่องของการสื่อสารในเชิงพาณิชย์	1
	ส่วนวิดีโออาร์ตเป็นการสื่อสารในเชิงทัศนะส่วนบุคคล	
9	ความสำคัญของวีดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน	
	- เป็นสื่อที่สอดคล้องกับยุคสมัย	5
	- เป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ	5
	- เป็นสื่อที่ใกล้ชิดมนุษย์ในยุคปัจจุบัน	4
	- เป็นสื่อที่มีความเร็วในการถ่ายทอดและการเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวางผ่านสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต	1
	- เป็นตัวที่ขยายขอบเขตสุนทรีย์	1
10	อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวีดีโออาร์ตของผู้ชม	
	- พื้นฐานและความเข้าใจในศิลปะ	9
	- การเปิดใจยอมรับ และทัศนคติของผู้ชม	7
	- ความไม่คุ้นชิน และประสบการณ์ของคนทั่วไป	2
	- ผู้สร้างสรรค์สร้างงานที่ไม่สามารถสื่อสารได้	1
	- ความอดทนในการดูในสิ่งที่ต้องใช้เวลา	1
11	แนวโน้มในอนาคตของศิลปะวีดีโออาร์ต	
	- ได้รับการยอมรับ และความสนใจมากขึ้น	4
	- มีการพัฒนาตามสื่อที่เปลี่ยนไป	3
	- มีคนที่ทำงานประเภทนี้มากขึ้น	2
	- อาจจะมีการนำสื่อในลักษณะย้อนยุคกลับมาใช้อีก	1
	- มีความกลมกลืนไปกับสังคมจนไม่สามารถแยกออกได้	1

ตารางที่ 15(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- มีความหลากหลายในรูปแบบการนำเสนอมากขึ้น	1
	- มีปัจจัยเรื่องของเวลาที่เปลี่ยนไป	1
12 ความรู้ของผู้สอนวีดิโออาร์ต		
	- ความรู้ทางด้านศิลปะทุกแขนง	8
	- สุนทรียศาสตร์	6
	- ความรู้ด้านการอธิบาย สื่อสาร และการตีความ	4
	- เทคโนโลยีและเทคนิควิธีการผลิต	4
	- ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ศิลป์	3
	- สังคมและวัฒนธรรม	2
	- ความรู้ด้านภาษาและไวยากรณ์ของสื่อ	1
13 ความสำคัญของวีดิโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาวิชาทัศนศิลป์		
	- เป็นสื่อที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มีความใกล้ชิดกับผู้คนในยุคนี้ และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่สมควรจะต้องเรียนรู้	8
	- เป็นตัวเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	5
	- การได้รับอิทธิพลจากตะวันตก และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในประวัติศาสตร์ศิลป์ สมควรที่จะได้รับการเรียนรู้	2

จากตารางที่ 15 พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต มีดังนี้

ลักษณะเฉพาะของวีดิโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว (7 คน) รองลงมาคือ เป็นศิลปะที่อาศัยเงื่อนไขของ

เวลา (6 คน) ลำดับต่อมาคือมีเสียงเป็นส่วนประกอบ (4 คน) มีภาษาภาพที่แตกต่าง (2 คน) รูปแบบและวิธีการนำเสนอ (2 คน) มีวิธีการตีความที่แตกต่าง (1 คน) มีความซับซ้อนในการสื่อสาร (1 คน) เป็นเรื่องของการบันทึกช่วงเวลาช่วงหนึ่งไว้ (1 คน) สามารถเข้าถึงคนในยุคปัจจุบันได้ง่าย (1 คน) มีผลต่อขอบเขตการรับรู้ (1 คน) และการรับรู้ของผู้ชมสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลาของผลงาน (1 คน)

จุดเด่นและจุดด้อยของวิดีโออาร์ต จุดเด่นของวิดีโออาร์ตที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ อาศัยเงื่อนไขของเวลา (3 คน) รองลงมาคือ สามารถทำในสิ่งที่เป็นไปได้ให้เป็นไปได้ (2 คน) สามารถสื่อได้ทั้งภาพและเสียง (2 คน) ลำดับถัดมาคือสามารถบรรจุความคิดของผู้สร้างได้กว้างขวาง (1 คน) เผยแพร่ได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต (1 คน) ทำให้เกิดภาษาใหม่ (1 คน) และเข้ากับยุคสมัย (1 คน) จุดด้อยของวิดีโออาร์ตที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือมีข้อจำกัดในเรื่องของอุปกรณ์ (4 คน) รองลงมาคือมีข้อจำกัด เป็นศิลปะที่ต้องใช้เวลามากในการรับชม (3 คน) ลำดับต่อมาคือในเรื่องของสถานที่ (2 คน) เป็นสื่อที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน (2 คน) เป็นศิลปะที่เรียกร้องความรู้ของผู้ชมสูง (2 คน) ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย (1 คน) การตีความสามารถคลาดเคลื่อนเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา (1 คน) ไม่มีระบบของผู้สะสม (Collector) รองรับและไม่สามารถซื้อขายกันอย่างเป็นรูปธรรม (2 คน) และมีความเป็น Non – narrative (1 คน)

ผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ สื่อวิดีโอไม่มีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ เพราะสื่อแต่ละสื่อก็มีเอกลักษณ์ในตัวของมันที่แตกต่างกันไป สื่อทุกสื่อสามารถสร้างสรรค์งานให้มีความเป็นร่วมสมัยได้เช่นกัน (6 คน) รองลงมาคือ สื่อวิดีโอมีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ เพราะตัวสื่อเป็นสื่อของคนในยุคปัจจุบัน จึงสะท้อนถึงความเป็นร่วมสมัย (4 คน)

ความสำคัญของสื่อวิดีโอที่เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ โดยอาจารย์ทุกท่านให้ความคิดเห็นว่าสื่อวิดีโอมีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่ออื่นๆ โดยมีเหตุผลดังต่อไปนี้ เหตุผลที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ วิดีโอเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่น เพราะมีฐานะเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในการแสดงออก (8 คน) รองลงมาคือ เทียบเท่า เพราะคุณค่าของศิลปะอยู่ที่ความคิด เทคนิควิธีการ และรูปแบบการนำเสนอ (1 คน) และเทียบเท่า เพราะความเป็น Postmodern ไม่มีการแบ่งแยกทุกอย่างเท่าเทียมกันหมด (1 คน)

การที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐาน ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป เช่น ทฤษฎีศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์

องค์ประกอบศิลปะสุนทรียศาสตร์ เป็นต้น (11 คน) รองลงมาคือมีความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ รอบด้านที่นอกเหนือจากศิลปะ (4 คน) และความเข้าใจในเรื่องของเวลา (4 คน) ลำดับต่อมาความรู้ทางด้านภาพถ่าย (3 คน) ธรรมชาติ และเทคนิควิธีการทางวิดีโอ (3 คน) เทคนิคการตัดต่อ (3 คน) และความรู้ในเรื่องของภาษาและการสื่อสารของสื่อ (1 คน) ตามลำดับ

ความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการเลือกภาพ (9 คน) รองลงมาคือเรื่องของสี ความมืด ความสว่าง (5 คน) และความเข้าใจในประวัติศาสตร์ และลักษณะงาน จิตรกรรมที่มีต่องานวิดีโออาร์ต (1 คน) ตามลำดับ

ความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การจัดองค์ประกอบในภาพนิ่ง มุมมองของภาพ และการเลือกภาพ (8 คน) รองลงมาคือการบินถ่ายภาพเป็นฐานของงานวิดีโออาร์ต เพราะเป็นเสียหนึ่งของช่วงเวลาในงานวิดีโอ (4 คน) ลำดับถัดมาคือการใช้อุปกรณ์ (3 คน) ประวัติศาสตร์ของลักษณะงานภาพถ่าย (1 คน) และ Visual Language (1 คน)

ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่บอกเล่าและมีการลำดับเรื่องราว ส่วนวิดีโออาร์ตมีความหลากหลายกว่าไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเรื่องราวขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ (3 คน) รองลงมาคือภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนหมู่มากโดยทั่วไปส่วนวิดีโออาร์ตเป็นการนำเสนอวิธีการคิดของศิลปิน (2 คน) แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานที่ฉายหากฉายที่หอศิลป์ก็อาจจะทำให้มีความเป็นงานศิลปะก็ได้ (2 คน) ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง ซึ่งแตกต่าง กับวิดีโออาร์ตที่เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานศิลปะ (2 คน) ภาพยนตร์กับฟิล์มไม่แตกต่างกัน เพราะเป็นสื่อที่ว่าด้วยภาพเคลื่อนไหว เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับบริบท ไม่ควรที่จะแบ่งแยกประเภทระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ต (2 คน) ลำดับถัดมาคือ ภาพยนตร์เป็นเรื่องของการสื่อสารในเชิงพาณิชย์ส่วนวิดีโออาร์ตเป็นการสื่อสารในเชิงทัศนะส่วนบุคคล (1 คน) และภาพยนตร์ใช้ฟิล์มในการบันทึกส่วนวิดีโอใช้เทปในการบันทึก (1 คน)

ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่สอดคล้องกับยุคสมัย (5 คน) และเป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ (5 คน) รองลงมาคือ เป็นสื่อที่ใกล้ชิดมนุษย์ในยุคปัจจุบัน (4 คน) ลำดับต่อมาคือ เป็นสื่อที่มีความเร็วในการถ่ายทอดและการเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวางผ่านสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต (1 คน) และเป็นตัวที่ขยายขอบเขตสุนทรียะ (1 คน)

อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือพื้นฐานและความเข้าใจในศิลปะ (9 คน) รองลงมาคือการเปิดใจยอมรับ และทัศนคติของผู้ชม (7 คน)

ลำดับถัดมาคือ ความไม่คุ้นชิน และประสบการณ์ของคนทั่วไป (2 คน) ผู้สร้างสรรค์สร้างงานที่ไม่สามารถสื่อสารได้ (1 คน) และความอดทนในการดูในสิ่งที่ต้องใช้เวลา (1 คน) ตามลำดับ

แนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือได้รับการยอมรับ และความสนใจมากขึ้น (4 คน) รองลงมาคือ มีการพัฒนาตามสื่อที่เปลี่ยนไป (3 คน) ลำดับถัดมาคือ มีคนที่ทำงานประเภทนี้มากขึ้น (2 คน) อาจจะมีการนำสื่อในลักษณะย้อนยุคกลับมาใช้อีก (1 คน) มีความกลมกลืนไปกับสังคมจนไม่สามารถแยกออกได้ (1 คน) มีความหลากหลายในรูปแบบการนำเสนอมากขึ้น (1 คน) และมีปัจจัยเรื่องเวลาที่เปลี่ยนไป (1 คน)

ความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ความรู้ทางด้านศิลปะทุกแขนง (8 คน) รองลงมาคือสุนทรียศาสตร์ (6 คน) ลำดับถัดมาคือความรู้ด้านการอธิบาย สื่อสาร และการตีความ (4 คน) เทคโนโลยีและเทคนิควิธีการผลิต (4 คน) ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ศิลป์ (3 คน) สังคมและวัฒนธรรม (2 คน) ความรู้ด้านภาษาและไวยากรณ์ของสื่อ (1 คน)

ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาวิชาทัศนศิลป์ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เป็นสื่อที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มีความใกล้ชิดกับผู้คนในยุคนี้ และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่สมควรจะต้องเรียนรู้ (8 คน) รองลงมาคือ เป็นตัวเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (5 คน) และการที่ได้รับความนิยมจากตะวันตก และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในประวัติศาสตร์ศิลป์ สมควรที่จะได้รับการเรียนรู้ (2 คน)

ตารางที่ 16 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
14	คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- เวลา เสียง แสง คุณลักษณะเฉพาะตัวของวิดีโออาร์ต	7
	- สามารถตอบโจทย์ในสิ่งที่สร้างขึ้นได้	5

ตารางที่ 16(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- ความน่าสนใจของตัวงาน	2
	- แนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	2
	- เทคนิค และรูปแบบที่ใช้	1
	- สุนทรีย์และการรับรู้ของผู้ชม	1
	- ความเป็นเอกภาพ (Unity)	1
15	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ	
	- แตกต่างกัน เพราะกายภาพ และลักษณะเฉพาะตัวของสื่อ มีความแตกต่างกัน	5
	- ไม่แตกต่าง เพราะพิจารณาเฉพาะที่เนื้อหา และความคิด	5
16	ความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- ให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ	7
	- ให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ	3
17	สุนทรีย์ในงานศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- ขึ้นอยู่กับเจตน์ที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งขึ้น	7
	- เป็นเรื่องของบริบทของสังคม ขึ้นอยู่กับผู้ดูและผู้ประเมิน	4
18	วิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต	
	- ดูความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับเทคนิควิธีการเลือกใช้สื่อ	9
	- ความชัดเจนในตัวผลงาน	1

ตารางที่ 16(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
19	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างศิลปินกับผลงาน นิสิตนักศึกษา	
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะระหว่างนิสิตนักศึกษากับศิลปิน ก็ต้องอาศัยกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานเช่นเดียวกัน	4
	- ต่างกัน เพราะการประเมินนิสิตศึกษามีลำดับชั้น จากเทคนิคพื้นฐานไปสู่การสื่อแนวความคิดที่ซับซ้อน	3
	- ต่างกัน เพราะประสบการณ์ต่างกัน	1
	- ต่างกัน เพราะการประเมินผลงานของนิสิตนักศึกษาต้อง มีเกณฑ์ที่ชัดเจน ส่วนศิลปินผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน	1
	- ต่างกัน เพราะนิสิตนักศึกษาที่กระบวนการทำเป็น ทำได้ ส่วนศิลปินดูว่าเขาต้องการสื่อสารอะไร	1

จากตารางที่ 16 พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวีดีโออาร์ต มีดังนี้

คุณค่าของศิลปะวีดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ คุณค่าของวีดีโออาร์ตคือเวลา เสียง แสง คุณลักษณะเฉพาะตัวของวีดีโออาร์ต (7 คน) รองลงมาคือ สามารถตอบโจทย์ในสิ่งที่สร้างขึ้นได้ (5 คน) ลำดับถัดมาคือความน่าสนใจของตัวงาน (2 คน) แนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ (2 คน)

เทคนิค และรูปแบบที่ใช้ (1 คน) สุนทรียะและการรับรู้ของผู้ชม (1 คน) และความเป็นเอกภาพ (Unity) (1 คน)

การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ในประเด็นนี้อาจารย์มีความคิดเห็นที่เท่ากันคือ แตกต่างกัน เพราะกายภาพ และลักษณะเฉพาะตัวของสื่อ มีความแตกต่างกัน (5 คน) และ ไม่แตกต่างกัน เพราะพิจารณาเฉพาะที่เนื้อหา และความคิด (5 คน)

ความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ (7 คน) รองลงมาคือ ให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ (3 คน)

สุนทรียะในงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือสุนทรียะขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งขึ้น (7 คน) รองลงมาคือเป็นเรื่องของบริบทของสังคม ขึ้นอยู่กับผู้ดูและผู้ประเมิน (3 คน)

วิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ดูความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหากับเทคนิควิธีการเลือกใช้สื่อ (9 คน) และความชัดเจนในตัวผลงาน (1 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างศิลปินกับผลงานนิสิตนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ไม่มีความแตกต่างกัน เพราะระหว่างนิสิตนักศึกษากับศิลปินก็ต้องอาศัยกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานเช่นเดียวกัน (4 คน) รองลงมาคือ มีความต่างกัน เพราะการประเมินนิสิตศึกษามีลำดับขั้นจากเทคนิคพื้นฐานไปสู่การสื่อแนวความคิดที่ซับซ้อน (3 คน) ลำดับต่อมาคือ ต่างกัน เพราะประสบการณ์ต่างกัน (1 คน) ต่างกัน เพราะการประเมินผลงานของนิสิตนักศึกษาต้องมีเกณฑ์ที่ชัดเจน ส่วนศิลปินผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน (1 คน) ต่างกัน เพราะนิสิตนักศึกษาที่กระบวนกรทำเป็นทำได้ ส่วนศิลปินว่าเขาต้องการสื่อสารอะไร (1 คน)

ตารางที่ 17 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
20	รายวิชาศิลปะวิดีโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่มีวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่นที่สอนอยู่	
	- เป็นรายวิชาที่มีศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ	7
	- เป็นรายวิชาศิลปะวิดีโออาร์ตโดยตรง	3
21	รายวิชาวิดีโออาร์ตที่ท่านสอนมีการเรียนการสอนที่ชั่วโมงต่อสัปดาห์	
	รายวิชาวิดีโออาร์ตโดยตรง	
	- 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	2

ตารางที่ 17 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	รายวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น	
	- 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	3
	- 16 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	3
	- 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	2
22	เวลาที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนศิลปะวิดิโออาร์ต	
	- มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	4
	- ประมาณ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	4
	- 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	1
23	อุปสรรคที่สำคัญต่อการเรียนการสอนรายวิชาวิดิโออาร์ตที่กำลังสอนอยู่	
	- อุปกรณ์และเครื่องมือไม่เพียงพอ	4
	- ไม่มีรายวิชาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับสื่อสมัยใหม่	1
	- ความไม่เข้าใจและการขาดการสนับสนุนจากผู้บริหารสถาบัน	1
	- ความไม่พร้อมและความไม่เอาใจใส่ของผู้เรียน	2
	- ลักษณะเฉพาะของนิสิตนักศึกษาที่แตกต่างกันและการปรับตัวเข้าหาผู้เรียน	1
	- ห่างไกลกับแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ เช่น หอศิลป์ ทำให้เสียโอกาส ในการได้สัมผัสกับสถานที่จริง	1
24	ความคาดหวังต่อผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาในชั้นเรียน	
	- ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานตามแนวความคิดของตนเองได้	7
	- การมีพัฒนาการในเชิงกระบวนการของนักศึกษา	3
	- อยากให้นักศึกษานำองค์ความรู้อื่นๆ มาใช้ในการสนับสนุนการทำงานของตนเอง	3

ตารางที่ 17 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- สามารถเข้าใจในข้อผิดพลาดของตน และนำไปแก้ไข	1
	- เข้าใจในสิ่งที่ตนเองเป็นคนกำหนด	1
	- ความเอาใจใส่ในการทำงานของนิสิตนักศึกษา	1
	- สามารถปรับตัวกับสถานการณ์ต่างๆได้	1
	- สามารถบูรณาการความรู้เพื่อไปปรับใช้กับสังคม ภายนอกได้	1

จากตารางที่ 17 พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้

รายวิชาศิลปะวิดีโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่มีวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่นที่สอนอยู่ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เป็นรายวิชาที่มีศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ (7 คน)

รองลงมาคือ เป็นรายวิชาศิลปะวิดีโออาร์ตโดยตรง (3 คน)

รายวิชาวิดีโออาร์ตที่ท่านสอนมีการเรียนการสอนกี่ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยรายวิชาวิดีโออาร์ตโดยตรง คือ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (2 คน) ส่วนรายวิชาที่มีวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่นที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (3 คน) 16 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (3 คน) และ 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (2 คน) ตามลำดับ

เวลาที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (4 คน) และประมาณ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (4 คน) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (1 คน)

อุปสรรคที่สำคัญต่อการเรียนการสอนรายวิชาวิดีโออาร์ตที่กำลังสอนอยู่ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ อุปกรณ์และเครื่องมือไม่เพียงพอ (4 คน) รองลงมาคือ ความไม่พร้อมและความไม่เอาใจใส่ของผู้เรียน (2 คน) ถัดมาคือ ไม่มีรายวิชาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับสื่อสมัยใหม่ (1 คน) ความไม่เข้าใจและการขาดการสนับสนุนจากผู้บริหารสถาบัน (1 คน)

ลักษณะเฉพาะของนิสิตนักศึกษาที่แตกต่างกันและการปรับตัวเข้าหาผู้เรียน (1 คน) และห่างไกลกับแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ เช่น หอศิลป์ ทำให้เสียโอกาส ในการได้สัมผัสกับสถานที่จริง (1 คน)

ความคาดหวังต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาในชั้นเรียน ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานตามแนวความคิดของตนเองได้ (7 คน) รองลงมาคือ การมีพัฒนาการในเชิงกระบวนการของนักศึกษา (3 คน) และอยากให้นิสิตศึกษานำองค์ความรู้อื่นๆ มาใช้ในการสนับสนุนการทำงานของตนเอง (3 คน) ลำดับถัดมาคือ สามารถเข้าใจในข้อผิดพลาดของตน และนำไปแก้ไข (1 คน) เข้าใจในสิ่งที่ตนเองเป็นคนกำหนด (1 คน) ความเอาใจใส่ในการทำงานของนิสิตนักศึกษา (1 คน) สามารถปรับตัวกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ (1 คน) และสามารถบูรณาการความรู้เพื่อไปปรับใช้กับสังคมภายนอกได้ (1 คน)

ตารางที่ 18 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
25	การอธิบายเกี่ยวกับรายวิชา และเกณฑ์การประเมินผล	
	- มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาและเกณฑ์การประเมิน	6
	- มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาและเกณฑ์การประเมิน	4
	พร้อมทั้งทำข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	
26	ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (process) กับผลงาน (product)	
	ในการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา	
	- ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน	6
	- ให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน	4
27	จำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษาที่เหมาะสมกับการประเมิน	
	พัฒนาการการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา	
	- ขึ้นอยู่กับนิสิตนักศึกษา ซึ่งเป็นผู้กำหนดเอง	3
	- ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของงาน	1

ตารางที่ 18(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- 3 ชั้น	1
	- 2 ชั้น	2
	- 1 ชั้น	1
28 วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา		
<u>ประเมินด้านพุทธิพิสัย (ความรู้)</u>		
	- ดูสิ่งที่คุณเรียนทำว่าเข้าใจในสิ่งที่ทำหรือไม่ และงานที่ผลิตออกมาสอดคล้องกับความคิดหรือไม่	6
	- ดูการนำเสนอข้อมูล	3
	- ดูที่การนำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในงาน	2
	- สอบถามความรู้ความเข้าใจโดยการพูดคุย	2
	- ดูที่เพิ่มสะสมผลงาน	1
	- ดูเทคนิควิธีการที่เลือกใช้	1
<u>ประเมินด้านจิตพิสัย (ความรับผิดชอบ)</u>		
	- พิจารณาความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย หรือจากการส่งงาน	9
	- พิจารณาจากการเข้าชั้นเรียน	7
	- พิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และทัศนคติต่อการเรียน	2
<u>ประเมินด้านทักษะพิสัย (ทักษะฝีมือ)</u>		
	- พิจารณาจากผลงาน	8
	- การปฏิบัติงาน	2
	- ความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ	1
29 เครื่องมือ และวิธีการที่ใช้ในการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์		
	- การสอบถามพูดคุย	7

ตารางที่ 18(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- ดูพัฒนาการรายบุคคล	7
	- มอบหมายงาน	7
	- สังเกตพฤติกรรม	2
	- ในกรณีที่มียุทธศาสตร์ผู้เรียนมาก ใช้วิธีการแบ่งกลุ่ม ให้ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะคล้ายๆกันอยู่ด้วยกัน และดูแลสัมพันธ์ในการทำงานกลุ่ม	2
	- การตั้งกติกาและข้อตกลง	1
	- การสัมมนา	1
30	การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ในแต่ละชั้นปี	
	- มีความแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นตามชั้นปี เพราะในชั้นปีที่สูงขึ้น ควรจะต้องมีแนวความคิด และความสมบูรณ์ของตัวงานมากขึ้น	5
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะชั้นปีไม่ใช่ปัจจัยสำคัญ นิสิตนักศึกษาแต่ละคนมีพื้นฐานไม่เท่ากัน	5
31	วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่อยู่ในรายวิชา ศิลปะประดิษฐ์โดยตรง กับรายวิชาที่มีศิลปะประดิษฐ์เป็นส่วนหนึ่งในรายวิชานั้นๆ	
	- แตกต่างกัน เพราะในรายวิชาโดยตรงดูแลพัฒนาการได้ ส่วนรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบไม่สามารถลงรายละเอียด ในเชิงลึกได้	5
	- ไม่แตกต่าง ให้ดูที่บริบทของสื่อ และตัวผู้เรียน	5
32	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชา ศิลปะนิพนธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาอื่นๆ	
	- แตกต่าง ศิลปะนิพนธ์ ดูที่ความชัดเจนของโจทย์ที่ตั้งไว้ เป้าหมาย แนวความคิด และความสมบูรณ์ของตัวงาน	8

ตารางที่ 18(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรคของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
	- ไม่แตกต่าง ให้พิจารณาที่บริบท	2
33	อุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา	
	- อุปกรณ์ไม่พร้อม	4
	- อุปสรรคของการสื่อสารและทัศนคติระหว่างอาจารย์กับนิสิตนักศึกษา	2
	- ระบบการศึกษาที่ไม่เอื้ออำนวย	2
	- ทัศนคติ ความใจกว้าง และความเข้าใจในตัวผู้เรียนของอาจารย์	2
	- ความไม่ชัดเจนในการสื่อสารแนวคิดของนิสิตนักศึกษา	1
	- ตัวอย่างผลงานที่ไม่เพียงพอ	1
	- ความรับผิดชอบของผู้เรียน	1
	- เป็นสื่อที่แพร่หลายจึงทำให้เป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจพื้นฐาน	1

จากตารางที่ 18 พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรคของนักศึกษา มีดังนี้

การอธิบายเกี่ยวกับรายวิชา และเกณฑ์การประเมินผล ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาและเกณฑ์การประเมิน (6 คน) รองลงมาคือ มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาและเกณฑ์การประเมินพร้อมทั้งทำข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน (4 คน)

ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (process) กับผลงาน (product) ในการประเมินการสร้างสรรคของนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ให้ความสำคัญกับ

กระบวนการมากกว่าผลงาน (6 คน) รองลงมาคือให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน (4 คน)

จำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษาที่เหมาะสมกับการประเมินพัฒนาการการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ชิ้นงานนิสิตนักศึกษา ซึ่งเป็นผู้กำหนดเอง (3 คน) รองลงมาคือ จำนวน 2 ชิ้น (2 คน) ลำดับถัดมาคือ ชิ้นงานกับความยากง่ายของงาน (1 คน) จำนวน 3 ชิ้น (1 คน) และจำนวน 1 ชิ้น (1 คน)

วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ในการประเมินด้านพุทธิพิสัย ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ดูสิ่งที่ผู้เรียนทำว่าเข้าใจในสิ่งที่ทำหรือไม่ และงานที่ผลิตออกมาสอดคล้องกับความคิดหรือไม่ (6 คน) รองลงมาคือดูการนำเสนอข้อมูล (3 คน) ลำดับถัดมาคือ ดูที่การนำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในงาน (2 คน) สอบถามความรู้ความเข้าใจโดยการพูดคุย (2 คน) ดูที่แฟ้มสะสมผลงาน (1 คน) ดูเทคนิควิธีการที่เลือกใช้ (1 คน) ตามลำดับ สำหรับในด้านการประเมินด้านจิตพิสัย ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ พิจารณาความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายหรือจากการส่งงาน (9 คน) รองลงมาคือ พิจารณาจากการเข้าชั้นเรียน (7 คน) ลำดับถัดมาคือ พิจารณาจากความตั้งใจ ความมุ่งมั่นและทัศนคติต่อการเรียน (2 คน) ส่วนในด้านของการประเมินด้านทักษะพิสัย ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ พิจารณาจากผลงาน (8 คน) รองลงมาคือ การปฏิบัติงาน (2 คน) และความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ (1 คน) ตามลำดับ

เครื่องมือ และวิธีการที่ใช้ในการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การสอบถามพูดคุย (7 คน) ดูพัฒนาการรายบุคคล (7 คน) และมอบหมายงาน (7 คน) รองลงมาคือ การสังเกตพฤติกรรม (2 คน) และในกรณีที่มีจำนวนผู้เรียนมาก ใช้วิธีการแบ่งกลุ่ม ให้ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะคล้ายๆกันอยู่ด้วยกัน และดูปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกลุ่ม (2 คน) ลำดับถัดมาคือ การตั้งคำถามและข้อตกลง (1 คน) การสัมภาษณ์ (1 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ต ในแต่ละชั้นปี ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นเท่ากันคือ มีความแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นตามชั้นปีเพราะในชั้นปีที่สูงขึ้น ควรจะต้องมีแนวความคิด และความสมบูรณ์ของตัวงานมากขึ้น (5 คน) และไม่แตกต่างกัน เพราะชั้นปีไม่ใช่ปัจจัยสำคัญนิสิตนักศึกษาแต่ละคนมีพื้นฐานไม่เท่ากัน(5 คน)

วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดิโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชานั้นๆ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นเท่ากันคือ

แตกต่างกัน เพราะในรายวิชาโดยตรงดูพัฒนาการได้ส่วนรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบไม่สามารถลงรายละเอียดในเชิงลึกได้ (5 คน) และไม่แตกต่าง ให้ดูที่บริบทของสื่อ และตัวผู้เรียน (5 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาศิลปนิพนธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาอื่นๆ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่าง ศิลปะนิพนธ์ ดูที่ความชัดเจนของโจทย์ที่ตั้งไว้เป้าหมาย แนวความคิด และความสมบูรณ์ของตัวงาน (8 คน) รองลงมาคือไม่แตกต่าง ให้พิจารณาที่บริบท (2 คน)

อุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ อุปกรณ์ไม่พร้อม (4 คน) รองลงมาคืออุปสรรคของการสื่อสารและทัศนคติระหว่างอาจารย์กับนิสิตนักศึกษา (2 คน) ทัศนคติ ความใจกว้าง และความเข้าใจในตัวผู้เรียนของอาจารย์ (2 คน) ระบบการศึกษาที่ไม่เอื้ออำนวย (2 คน) ลำดับถัดมาคือความไม่ชัดเจนในการสื่อสารแนวคิดของนิสิตนักศึกษา (1 คน) ตัวอย่างผลงานที่ไม่เพียงพอ (1 คน) ความรับผิดชอบของผู้เรียน (1 คน) และเป็นสื่อที่แพร่หลายจึงทำให้เป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจพื้นฐาน (1 คน)

ตารางที่ 19 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษابริญญาตรี

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=10)
-	ควรปรับวิธีคิด และฝึกให้ผู้เรียนมีความเป็นผู้ใหญ่	1
-	ระบบการศึกษาควรมุ่งเน้นในเรื่องของการฝึกอุปนิสัยของผู้เรียน	1
-	วิดีโอเป็นสื่อศิลปะที่มีศักยภาพมีความเป็นไปได้สูงที่จะเป็นภาษาอีกภาษาที่สำคัญของคนรุ่นต่อไป ซึ่งเรียกร่องการตีความมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษา	1

จากตารางที่ 19 พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์จากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษابริญญาตรี มีดังนี้ ควรปรับวิธีคิด และฝึกให้ผู้เรียนมีความเป็นผู้ใหญ่ (1 คน) ระบบการศึกษาควรมุ่งเน้นในเรื่องของการฝึกอุปนิสัยของผู้เรียน (1 คน) และวิดีโอเป็นสื่อศิลปะที่มีศักยภาพมีความ

เป็นไปได้สูงที่จะเป็นภาษาอีกภาษาที่สำคัญของคนรุ่นต่อไป ซึ่งเรียกร้องการตีความที่มีความสำคัญ
อย่างยิ่งต่อการศึกษา (1 คน)

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของนิสิตนักศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 20 ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
1. เพศ			
	ชาย	17	56.7
	หญิง	13	43.3
2. อายุ			
	19 ปี	1	3.3
	20 ปี	3	10.0
	21 ปี	10	33.3
	22 ปี	10	33.3
	23 ปี	3	10.0
	24 ปี	1	3.3
	25 ปี	2	6.7
3. ชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่			
	ปี 1	-	-
	ปี 2	2	6.7
	ปี 3	19	63.3
	ปี 4	8	26.7
	ปี 5	1	3.3
4. สถานภาพของการเรียนการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต			
	- กำลังศึกษาอยู่	23	76.7
	- ผ่านการศึกษามาแล้ว	7	23.3
5. เหตุผลที่เลือกเรียนหรือเลือกสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวิดีโออาร์ต (สามารถให้เหตุผลได้มากกว่า 1 ข้อ)			
	- เป็นวิชาบังคับ	2	3.77
	- มีความสนใจในสื่อวิดีโอ	14	26.42

ตารางที่ 20(ต่อ) ค่าความถี่และร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
-	ต้องการเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ต	6	11.32
-	ต้องการเรียนรู้แนวคิดในงานวิดีโออาร์ต	5	9.43
-	เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	5	9.43
-	เป็นทางเลือกอีกทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	6	11.32
-	ชื่นชอบการถ่ายวิดีโอ	2	3.77
-	คุณสมบัติภาพเคลื่อนไหวของสื่อวิดีโอ น่าจะสามารถถ่ายทอดความคิดได้ดี	3	5.66
-	เพราะสื่อวิดีโอเป็นสื่อที่แปลกใหม่และมีความหลากหลาย	5	9.43
-	เพราะว่าเป็นสื่อที่มีความจำเป็นในยุคสมัยปัจจุบัน	4	7.55
-	เป็นรายวิชาที่เปิดใหม่ และต้องการที่จะทดลองเรียน	1	1.89

จากตารางที่ 20 สถานภาพทั่วไปของนิสิตนักศึกษา

เพศ กลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.7 และเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 43.3

อายุ กลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่จะมีอายุอยู่ระหว่าง 19-25 ปี โดยคิดเป็นร้อยละดังต่อไปนี้ อายุ 21 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.3 อายุ 22 ปี ร้อยละ 33.3 อายุ 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.0 อายุ 23 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.0 อายุ 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 6.7 อายุ 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.3 และอายุ 24 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

ระดับชั้นที่กำลังศึกษา กลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 63.3 กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 26.7 กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 6.7 และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

สถานภาพของการเรียนการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต กลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในรายวิชานั้นๆ คิดเป็นร้อยละ 76.7 และผ่านการศึกษามาแล้ว คิดเป็นร้อยละ 23.3

เหตุผลที่เลือกเรียนหรือเลือกสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวิดีโออาร์ต กลุ่มตัวอย่างนิสิต นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม โดยส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า มีความสนใจในสื่อวิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 26.42 ต้องการเรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานวิดีโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 11.32 เป็นทางเลือก อีกรางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 11.32 ต้องการเรียนรู้แนวคิดใน งานวิดีโออาร์ต คิดเป็นร้อยละ 9.43 เพื่อนำไปประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง คิดเป็น ร้อยละ 9.43 เพราะสื่อวิดีโอเป็นสื่อที่แปลกใหม่และมีความหลากหลาย คิดเป็นร้อยละ 9.43 เพราะว่าเป็นสื่อที่มีความจำเป็นในยุคสมัยปัจจุบัน คิดเป็นร้อยละ 7.55 คุณสมบัติภาพเคลื่อนไหว ของสื่อวิดีโอ น่าจะสามารถถ่ายทอดความคิดได้ดี คิดเป็นร้อยละ 5.66 เป็นวิชาบังคับ คิดเป็นร้อย ละ 3.77 ชื่นชอบการถ่ายวิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 3.77 และเป็นรายวิชาที่เปิดใหม่ ต้องการที่จะ ทดลองเรียน คิดเป็นร้อยละ 1.89 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ระดับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาในแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต				
1.	พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไป พร้อมๆกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมิน คุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน	4.07	0.69	เห็นด้วย
2.	เนื่องจากวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้น ผลงานที่ใช้สื่อวิดีโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความ เป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	3.17	1.09	ไม่แน่ใจ
3.	วิดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ	4.13	0.78	เห็นด้วย

ตารางที่ 21(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
4.	ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิดของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย	3.93	1.05	เห็นด้วย
5.	เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย	3.67	1.06	เห็นด้วย
6.	คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน	4.30	0.92	เห็นด้วย
7.	ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง	3.00	1.20	ไม่แน่ใจ
8.	การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	3.23	1.04	ไม่แน่ใจ
9.	เนื่องจากสื่อวิดีโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียงประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	3.33	1.21	ไม่แน่ใจ
10.	ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย	4.30	0.60	เห็นด้วย

ตารางที่ 21(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
11.	นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต	4.60	0.56	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
12.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	4.07	0.74	เห็นด้วย
13.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการตัดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ มีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	4.10	0.84	เห็นด้วย
14.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.23	0.82	เห็นด้วย
15.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวิดีโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน	4.37	0.76	เห็นด้วย
16.	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น	4.76	0.48	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
	รวม	3.95		เห็นด้วย

จากตารางที่ 21 พบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษาที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและบริบทของ วิดีโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=3.95$) โดยประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ ใน การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่ สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น ($\bar{x}=4.76$) ซึ่ง อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง รองลงมา คือ นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ($\bar{x}=4.60$) ลำดับต่อมา คือ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตด้วยผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิค ต่างๆของการถ่ายทำวิดีโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับ แนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ($\bar{x}=4.37$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับ ความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้ คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง ($\bar{x}=3.00$) ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่ไม่แน่ใจ

ตารางที่ 22 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต				
17.	เนื่องจากวิดีโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียง ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงาน ศิลปะประเภทอื่นๆ	3.93	0.87	เห็นด้วย
18.	เนื่องจากศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจาก เทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย	3.93	0.87	เห็นด้วย
19.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้อง คำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์	3.67	0.99	เห็นด้วย

ตารางที่ 22 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
20.	การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรคศิลปะ วิดีโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้อง ในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	4.03	0.81	เห็นด้วย
21.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้อง อาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็น หลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	3.97	0.85	เห็นด้วย
22.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้อง อาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า	3.13	1.25	ไม่แน่ใจ
23.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้อง อาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการ ตัดสินคุณค่า	4.00	0.79	เห็นด้วย
24.	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต แตกต่างกัน ไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ	4.03	0.81	เห็นด้วย
	รวม	3.84		เห็นด้วย

จากตารางที่ 22 พบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณค่า ผลงานของวิดีโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=3.84$) โดยประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรคศิลปะวิดีโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความ สอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้

สร้างสรรค์ ($\bar{x}=4.03$) กับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตแตกต่างกัน ไปในแต่ละ
ท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ ($\bar{x}=4.03$) ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็น
ด้วยกับประเด็นดังกล่าว รองลงมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัย
แนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย
สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=4.00$)
ลำดับต่อมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ
“อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการ
ตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=3.97$) ส่วนประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ การประเมินคุณค่า
ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มี
เกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ($\bar{x}=3.13$) ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่ไม่
แน่ใจ

ตารางที่ 23 ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา
ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา				
25.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไข การประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน	4.17	0.83	เห็นด้วย
26.	ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึง ชิ้นสุดท้าย	4.30	0.92	เห็นด้วย
27.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิด ในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่ กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไป อย่างไร	4.33	0.76	เห็นด้วย

ตารางที่ 23(ต่อ) ค่าเฉลี่ย(\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
28.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวิดิโอเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ	4.00	0.91	เห็นด้วย
29.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	4.17	0.83	เห็นด้วย
30.	การประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง	4.07	0.83	เห็นด้วย
31.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดิโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเข้าใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ	4.23	0.73	เห็นด้วย
32.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์	3.53	0.97	เห็นด้วย
33.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม	3.17	0.98	ไม่แน่ใจ
34.	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล	4.07	0.94	เห็นด้วย
35.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน	3.90	0.80	เห็นด้วย

ตารางที่ 23(ต่อ) ค่าเฉลี่ย(\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
36.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน	4.00	0.95	เห็นด้วย
37.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	3.77	1.10	เห็นด้วย
38.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้	4.33	0.66	เห็นด้วย
39.	การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน	3.97	0.93	เห็นด้วย
40.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	4.13	0.90	เห็นด้วย
41.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย	3.97	0.93	เห็นด้วย
42.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมา โดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานในการวัดที่ชัดเจน	3.87	0.82	เห็นด้วย

ตารางที่ 23(ต่อ) ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ระดับความคิดเห็นของนิสิต นักศึกษา ในด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	\bar{x} (n=30)	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น
43.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ	3.57	0.82	เห็นด้วย
44.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือกระบวนการการสร้างสรรค์ แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน	3.93	0.83	เห็นด้วย
45.	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆ ของผู้เรียนมาพิจารณา	3.83	1.02	เห็นด้วย
	รวม	3.97		เห็นด้วย

จากตารางที่ 23 พบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับที่เห็นด้วย ($\bar{x}=3.97$) โดยประเด็นที่มีค่าระดับความคิดเห็นมากที่สุดคือ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตด้วยของนักศึกษา จะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษาว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร ($\bar{x}=4.33$) กับ การประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ($\bar{x}=4.33$) ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่เห็นด้วย รองลงมาคือ ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย ($\bar{x}=4.30$) ลำดับต่อมาคือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเอาใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ ($\bar{x}=4.23$) ส่วนประเด็นที่มีค่า

ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุดคือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม ($\bar{x}=3.17$) ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่ไม่แน่ใจ

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (ใช้ข้อมูลเดียวกับในส่วนของแบบสอบถามของนิสิตนักศึกษา)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ตารางที่ 24 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
1	ลักษณะเฉพาะของวีดิโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ	
	- มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว	16
	- มีภาพ และเสียง	12
	- สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่า และตอบสนองต่อความคิด	11
	- มีการนำเสนอที่แตกต่าง สามารถนำไปผสมผสาน ให้เข้ากับสื่ออื่นได้ รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบของ ศิลปะจัดวาง (Installation art)	8
	- เป็นศิลปะที่อาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่	4
	- มีความเป็นร่วมสมัย	3
	- เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไขของเวลา	3
	- ต้องมีความรู้และความชำนาญในการใช้อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2
	- สามารถนำเสนอแนวคิดได้ซับซ้อนและเข้าถึงได้ ยากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	1
	- เป็นศิลปะที่สามารถเล่าเรื่องด้วยตัวของมันเองได้	1

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- มีแสง และสี	1
	- สามารถบันทึกเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่แสดง ความเป็นจริงได้	1
2	จุดเด่นและจุดด้อยของวีดิโออาร์ต	
	<u>จุดเด่น</u>	
	- มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว	11
	- มีภาพและเสียง	10
	- นำเสนอที่ไม่น่าเบื่อและน่าสนใจ มีรูปแบบ การนำเสนอที่หลากหลาย	9
	- สื่อสารในเชิงลึกและซับซ้อนได้มากกว่าสื่ออื่น	7
	- สามารถสร้างสุนทรีย์และความแปลกใหม่ต่อการรับรู้	4
	- มีความง่ายต่อการสื่อสาร	3
	- มีความทันสมัย	3
	- มีเรื่องราว	2
	- สื่อถึงความเป็นจริงได้	1
	- สามารถผลิตซ้ำได้	1
	<u>จุดด้อย</u>	
	- การนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนทำให้ยากแก่การเข้าใจ	25
	- วิธีการนำเสนอที่รวบรัด หรือดูง่ายจนเกินไป ทำให้เกิดข้อสงสัยว่าเป็นงานศิลปะหรือไม่	2
	- มีคุณค่าไม่เทียบเท่ากับศิลปะประเภทอื่นๆ	2
	- จำเป็นจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ และโปรแกรมคอมพิวเตอร์	2
	- จะต้องมีความรู้พื้นฐาน	1

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
3	ผลของสื่อวีดิโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ	
	- มีผล เพราะความเป็นภาพเคลื่อนไหว และการเป็นเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ของวีดิโอ จึงทำให้ผลงานมีความเป็นร่วมสมัย	10
	- ไม่มีผล เพราะความเป็นร่วมสมัยไม่ได้ขึ้นอยู่กับสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ แต่ขึ้นอยู่กับแนวความคิดเนื้อหา และสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสาร	20
4	การที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโออาร์ตจำเป็นต้องมีพื้นฐาน	
	- ความรู้พื้นฐานทางศิลปะ เช่น ทฤษฎีทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์ องค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น	24
	- วิธีการสื่อสาร และกระบวนการการถ่ายทอด	6
	- ทักษะการถ่ายภาพ	6
	- พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	2
	- ทักษะเกี่ยวกับการถ่ายวีดิโอ	2
	- พื้นฐานการใช้สื่อศิลปะทุกประเภท	18
	- ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐาน	1
5	ความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมต่อผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- ไม่มีผล เพราะไม่เกี่ยวข้องกัน	6
	- มีผลต่อ การจัดองค์ประกอบของภาพ	18
	- มีผล เพราะเป็นพื้นฐานของศิลปะทุกชนิด	3
	- มีผลเพราะเป็นกระบวนการที่สำคัญก่อนที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ ในการถ่ายทอดความคิดจากภาพนิ่งไปสู่ภาพเคลื่อนไหว	15

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
6	ความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- มีผลต่อความเข้าใจในเรื่องของการจับหรือเลือกภาพ มุมมอง และองค์ประกอบของภาพ	29
	- มีผลในเรื่องของความคิดและการสื่อเรื่องราวผ่าน เลนส์กล้อง	14
	- มีผลเพราะเป็นพื้นฐานของงานวีดิโออาร์ต	5
	- มีผลต่อความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์ ซึ่งมีลักษณะ ที่ใกล้เคียงกัน	3
7	ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- ภาพยนตร์มีเนื้อหาและการลำดับเรื่องราวที่เข้าใจ ได้ง่ายตรงไปตรงมา ส่วนวีดิโออาร์ตไม่จำเป็น ที่จะต้องมีการลำดับเรื่องราว	20
	- ภาพยนตร์เป็นเรื่องในเชิงพาณิชย์ ส่วนวีดิโออาร์ต เป็นทัศนศิลป์ ที่ว่าด้วยเรื่องของสุนทรียะ และปรัชญา	4
	- ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ตอบสนองความบันเทิงของผู้ชม ส่วนวีดิโออาร์ตเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความคิด ของศิลปิน	4
	- กรรมวิธีการสร้างงานและการนำเสนอระหว่าง ภาพยนตร์กับวีดิโออาร์ตมีความแตกต่างกัน	2
	- ภาพยนตร์มีผู้แสดง และตัวดำเนินเรื่อง ส่วนวีดิโออาร์ต ไม่จำเป็นต้องมีก็ได้	2

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- ภาพยนตร์มีรายละเอียดที่สามารถเข้าใจได้	2
	ส่วนวีดีโออาร์ตมักมีการตัดทอนหรือเพิ่มเติมส่วนใด	
	ส่วนหนึ่งเข้าไปในตัวงาน ผู้ชมต้องทำความเข้าใจ	
	และคิดต่อเอง	
	- วีดีโออาร์ตมีลักษณะการถ่ายทอดที่เป็นปลายเปิด	1
	ให้อิสระแก่ผู้สร้างสรรค์มากกว่าภาพยนตร์	
8	ความสำคัญของวีดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน	
	- เป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ	14
	- เป็นสื่อที่มีความแปลกใหม่ และมีความเป็นร่วมสมัย	8
	ในปัจจุบัน	
	- เป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของศิลปินได้ดี	5
	- เป็นสื่อที่มีความสำคัญ เนื่องจากความเป็นภาพ	
	เคลื่อนไหว ทำให้มีความสามารถในการสื่อสารได้ดี	4
	และหลากหลายมากกว่าภาพเพียงภาพเดียว	
	- เป็นสื่อที่สามารถทำซ้ำหรือดัดแปลงได้ เชื่อมต่อ	2
	การทำงาน สะดวก และสามารถเพิ่มลูกเล่นได้	
	หลากหลาย	
	- เป็นสื่อที่ได้รับความนิยม ได้รับการยอมรับ และ	2
	มีผลต่อชีวิตในปัจจุบัน	
	- เป็นสื่อที่มีความสามารถในการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นได้	2
	โดยไม่จำเป็นต้องจัดแสดงเฉพาะที่หอศิลป์เท่านั้น	
	- เป็นสื่อที่สามารถนำมาผสมผสานกับสื่ออื่นได้	2
	- เป็นสื่อที่สามารถสะท้อนสังคมได้ดี	1

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
9	อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวีดิโออาร์ตของผู้ชม	
	- ความไม่เข้าใจในศิลปะวีดิโออาร์ต	27
	- ประสบการณ์การรับรู้ และการยึดติดกับสิ่งที่เคยสัมผัสมากก่อนหน้านี้	9
	- ไม่มีพื้นฐานทาง เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นเฉพาะกลุ่ม หากไม่ใช่ผู้ที่ศึกษาทางด้านศิลปะจะไม่สามารถเข้าใจได้	5
	- ความไม่ชัดเจนในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ผลงาน	3
	- ไม่มีพื้นฐาน ความรู้ทางภาษาภาพ และสัญญาณ	1
10	แนวโน้มในอนาคตของศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- มีวิธีการ และผสมผสานกับสื่อชนิดอื่น ๆ มากขึ้น	5
	- ได้รับความสนใจ และยอมรับมากขึ้น	14
	- มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัย มาใช้ในการพัฒนา ด้านเทคนิคมากขึ้น	11
	- มีการพัฒนาในการนำเสนอทางด้านแนวความคิด	7
	- ไม่สามารถคาดเดาได้ขึ้นอยู่กับสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม	4
11	ความรู้ที่ผู้สอนวีดิโออาร์ตควรจะต้องมี	
	- เทคนิคด้านทางวิดีโอ	11
	- พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป	11
	- โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการตัดต่อ	10
	- ความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ ทุกศาสตร์ และความรู้รอบด้าน	10
	- เทคนิคด้านภาพถ่าย	9

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- องค์ประกอบศิลป์	7
	- ศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะร่วมสมัย	7
	- เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานทางด้านวีดีโออาร์ต	6
	- กระบวนการการถ่ายทอดความคิด และการสื่อสาร	5
	- ความรู้ในการใช้สื่อประเภทต่างๆ	5
	- สังคม และวัฒนธรรม	4
	- สุนทรียศาสตร์	4
	- จิตวิทยา	4
	- ความรู้ทางด้านภาพยนตร์	2
12	ความสำคัญของวีดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาทัศนศิลป์	
	- เป็นทางเลือกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อีกทาง เลือกหนึ่งให้กับนิสิตนักศึกษา	18
	- เนื่องจากสื่อวีดีโอเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน จึงเป็น สิ่งที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย	15
	- เพื่อที่จะเข้าใจถึงกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยสื่อสมัยใหม่	9
	- เป็นสิ่งที่ควรจะต้องรู้ เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ใน ประวัติศาสตร์ศิลป์	6
	- เป็นสื่อที่สามารถพัฒนาความคิด และการนำเสนอได้ดี	5
	- เพราะภาพเคลื่อนไหวมีผลต่อการรับรู้ในปัจจุบัน	3
	- เพื่อที่จะเข้าใจการถ่ายทอดความคิดของศิลปิน	2
	- เนื่องมีการนำวีดีโอมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น จึงจำเป็นจะต้องมีการจัดการเรียนการสอน	2

ตารางที่ 24 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- เป็นการสร้างสรรค์งานที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ศาสตร์ อื่นๆด้วย	1
	- ความต้องการผลิตผู้ที่มีความรู้ทางด้านนี้	1

จากตารางที่ 24 พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวีดิโออาร์ต มีดังนี้

ลักษณะเฉพาะของวีดิโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ วีดิโออาร์ตมีความเป็นภาพเคลื่อนไหว (16 คน) รองลงมาคือเป็นศิลปะที่มีภาพ และเสียง (12 คน) ลำดับถัดมาคือ สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าและตอบสนองต่อความคิด (11 คน) มีการนำเสนอที่แตกต่าง สามารถนำไปผสมผสานให้เข้ากับสื่ออื่นได้ รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบของศิลปะจัดวาง (Installation art) (8 คน) เป็นศิลปะที่อาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ (4 คน) มีความเป็นร่วมสมัย (3 คน) เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไขของเวลา (3 คน) ต้องมีความรู้และความชำนาญในการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (2 คน) สามารถนำเสนอแนวคิดได้ซับซ้อนและเข้าถึงได้ยากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ (1 คน) เป็นศิลปะที่สามารถเล่าเรื่องด้วยตัวของมันเองได้ (1 คน) มีแสง และสี (1 คน) และสามารถบันทึกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่แสดงความเป็นจริงได้ (1 คน)

จุดเด่นและจุดด้อยของวีดิโออาร์ต จุดเด่นที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว (11 คน) รองลงมาคือมีภาพและเสียง (10 คน) ลำดับถัดมาคือนำเสนอที่ไม่น่าเบื่อและน่าสนใจ มีรูปแบบ การนำเสนอที่หลากหลาย (9 คน) สื่อสารในเชิงลึกและซับซ้อนได้มากกว่าสื่ออื่น (7 คน) สามารถสร้างสรรค์สุนทรีย์และความแปลกใหม่ต่อการรับรู้ (4 คน) มีความทันสมัย (3 คน) มีความง่ายต่อการสื่อสาร (3 คน) มีเรื่องราว (2 คน) สื่อถึงความเป็นจริงได้ (1 คน) และสามารถผลิตซ้ำได้ (1 คน) ตามลำดับ จุดด้อยที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนทำให้ยากแก่การเข้าใจ (25 คน) รองลงมาคือวิธีการ

นำเสนอที่รวบรัด หรือดูง่ายจนเกินไปทำให้เกิดข้อสงสัยว่าเป็นงานศิลปะหรือไม่ (2 คน) มีคุณค่าไม่เทียบเท่ากับศิลปะประเภทอื่นๆ (2 คน) และจำเป็นจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (2 คน) ลำดับต่อมาคือจะต้องมีทุนทรัพย์ (1 คน)

ผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะที่นิสิตนักศึกษาให้ความความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีผล เพราะความเป็นภาพเคลื่อนไหว และการเป็นเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ของวิดีโอ จึงทำให้ผลงานมีความเป็นร่วมสมัย (10 คน) รองลงมาคือ ไม่มีผล เพราะความเป็นร่วมสมัยไม่ได้ขึ้นอยู่กับสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ แต่ขึ้นอยู่กับแนวความคิด เนื้อหา และสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสาร (20 คน)

การที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตจำเป็นจะต้องมีพื้นฐาน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ความรู้พื้นฐานทางศิลปะ เช่น ทฤษฎีทางศิลปะประวัติศาสตร์ศิลป์ องค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น (24 คน) รองลงมาคือพื้นฐานการใช้สื่อศิลปะทุกประเภท (18 คน) ลำดับต่อมาคือวิธีการสื่อสาร และกระบวนการการถ่ายภาพ (6 คน) ทักษะการถ่ายภาพ (6 คน) พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (2 คน) ทักษะเกี่ยวกับการถ่ายวิดีโอ (2 คน) และไม่จำเป็นจะต้องมีพื้นฐาน (1 คน)

ความเข้าใจในหลักของจิตกรรมต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือมีผลต่อการจัดองค์ประกอบของภาพ (18 คน) รองลงมาคือมีผลเพราะเป็นกระบวนการที่สำคัญก่อนที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ ในการถ่ายทอดความคิดจากภาพนิ่ง ไปสู่ภาพเคลื่อนไหว (15 คน) ลำดับต่อมาคือไม่มีผล เพราะไม่เกี่ยวข้องกัน (6 คน) และมีผล เพราะเป็นพื้นฐานของศิลปะทุกชนิด (3 คน) ตามลำดับ

ความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีผลต่อความเข้าใจในเรื่องของการจับหรือเลือกภาพ มุมมอง และองค์ประกอบของภาพ (29 คน) รองลงมาคือมีผลในเรื่องของความคิดและการสื่อเรื่องราวผ่านเลนส์กล้อง (14 คน) ลำดับต่อมาคือ มีผลเพราะเป็นพื้นฐานของงานวิดีโออาร์ต (5 คน) และมีผลต่อความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์ ซึ่งมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน (3 คน)

ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ภาพยนตร์มีเนื้อหาและการลำดับเรื่องราวที่เข้าใจได้ง่ายตรงไปตรงมา ส่วนวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นที่จะต้องมีการลำดับเรื่องราว (20 คน) กรรมวิธีการสร้างงานและการนำเสนอระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ตมีความแตกต่างกัน (20 คน) รองลงมาคือภาพยนตร์เป็นเรื่องในเชิงพาณิชย์ ส่วนวิดีโออาร์ตเป็นทัศนศิลป์ ที่ว่าด้วยเรื่องของสุนทรียะและปรัชญา (4 คน)

ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ตอบสนองความบันเทิงของผู้ชมส่วนวิดีโออาร์ตเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความคิดของศิลปิน (4 คน) ลำดับต่อมาคือภาพยนตร์มีผู้แสดง และตัวดำเนินเรื่อง ส่วนวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ (2 คน) ภาพยนตร์มีรายละเอียดที่สามารถเข้าใจได้ ส่วนวิดีโออาร์ตมักมีการตัดทอนหรือเพิ่มเติมส่วนใดส่วนหนึ่งเข้าไปในตัวงาน ผู้ชมต้องทำความเข้าใจและคิดต่อเอง (2 คน) และวิดีโออาร์ตมีลักษณะการถ่ายทอดที่เป็นปลายเปิดให้อิสระแก่ผู้สร้างสรรค์มากกว่าภาพยนตร์ (1 คน) ตามลำดับ

ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (14 คน) รองลงมาคือ เป็นสื่อที่มีความแปลกใหม่ และมีความเป็นร่วมสมัยในปัจจุบัน (8 คน) ลำดับต่อมาคือเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของศิลปินได้ดี (5 คน) เป็นสื่อที่มีความสำคัญเนื่องจากความเป็นภาพเคลื่อนไหว ทำให้มีความสามารถในการสื่อสารได้ดี และหลากหลายมากกว่าภาพเพียงภาพเดียว (4 คน) เป็นสื่อที่สามารถทำซ้ำหรือดัดแปลงได้ เชื้อต่อการทำงานสะดวก และสามารถเพิ่มลูกเล่นได้หลากหลาย (2 คน) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยม ได้รับการยอมรับ และมีผลต่อชีวิตในปัจจุบัน (2 คน) เป็นสื่อที่มีความสามารถในการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นได้ โดยไม่จำเป็นต้องจัดแสดงเฉพาะที่หอศิลป์เท่านั้น (2 คน) เป็นสื่อที่สามารถนำมาผสมผสานกับสื่ออื่นได้ (2 คน) และเป็นสื่อที่สามารถสะท้อนสังคมได้ดี (1 คน)

อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ความไม่เข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ต (27 คน) รองลงมาคือ ประสบการณ์การรับรู้ และการยึดติดกับสิ่งที่เคยสัมผัสมาก่อนหน้านี้ (9 คน) ลำดับต่อมาคือ ไม่มีพื้นฐานทาง เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาเฉพาะกลุ่มหากไม่ใช่ผู้ที่ศึกษาทางด้านศิลปะจะไม่สามารถเข้าใจได้ (5 คน) ความไม่ชัดเจนในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ผลงาน (3 คน) และไม่มีพื้นฐาน ความรู้ทางภาษาภาพ และสัญญะ (1 คน)

แนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ได้รับความสนใจ และยอมรับมากขึ้น (14 คน) รองลงมาคือมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัย มาใช้ในการพัฒนาด้านเทคนิคมากขึ้น (11 คน) ลำดับต่อมาคือมีการพัฒนาในการนำเสนอทางด้านแนวความคิด (7 คน) มีวิธีการ และผสมผสานกับสื่อชนิดอื่น ๆ มากขึ้น (5 คน) และไม่สามารถคาดเดาได้ขึ้นอยู่กับสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม (4 คน)

ความรู้ที่ผู้สอนวิดีโออาร์ตควรจะต้องมีที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป (11 คน) และเทคนิคด้านทางวิดีโอ (11 คน) รองลงมาคือโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ และการตัดต่อ (10 คน) และความรู้ในศาสตร์อื่นๆทุกศาสตร์ และความรู้รอบด้าน (10 คน) ลำดับถัดมาคือเทคนิคด้านภาพถ่าย (9 คน) องค์ประกอบศิลป์ (7 คน) ศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะร่วมสมัย (7 คน) เป็นผู้ที่มีการประกอบการทำงานทางด้านวิดีโออาร์ต (6 คน) กระบวนการการถ่ายทอดความคิด และการสื่อสาร (5 คน) ความรู้ในการใช้สื่อประเภทต่างๆ (5 คน) สังคม และวัฒนธรรม (4 คน) สุนทรียศาสตร์ (4 คน) จิตวิทยา (4 คน) และความรู้ทางด้านภาพยนตร์ (2 คน)

ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาทัศนศิลป์ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือเป็นทางเลือกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อีกทางเลือกหนึ่งให้กับนิสิตนักศึกษา (18 คน) รองลงมาคือเนื่องจากสื่อวิดีโอเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย (15 คน) ลำดับถัดมาคือเพื่อที่จะเข้าใจถึงกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานด้วยสื่อสมัยใหม่ (9 คน) เป็นสิ่งที่ควรจะต้องรู้ เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ในประวัติศาสตร์ศิลป์ (6 คน) เป็นสื่อที่สามารถพัฒนาความคิด และการนำเสนอได้ดี (5 คน) เพราะภาพเคลื่อนไหวมีผลต่อการรับรู้ในปัจจุบัน (3 คน) เพื่อที่จะเข้าใจการถ่ายทอดความคิดของศิลปิน (2 คน) เนื่องมีการนำวิดีโอมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการจัดการเรียนการสอน (2 คน) เป็นการศึกษาสร้างสรรคงานที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ศาสตร์อื่นๆด้วย (1 คน) และความต้องการผลิตผู้ที่มีความรู้ทางด้านนี้ (1 คน)

ตารางที่ 25 ค่าความถี่และร้อยละความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
13	การประเมินคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ	
	- ไม่แตกต่าง เพราะขึ้นอยู่กับวิธีการแสดงออกถึงแนวความคิด	14
	- แตกต่าง เพราะมีวิธีการนำเสนอโดยใช้สื่อที่แตกต่างกัน สื่อแต่ละสื่อมีคุณค่าที่แตกต่างกัน	7
	- แตกต่าง เพราะมีปัจจัยอื่นที่นอกเหนือจากภาพ เช่น เสียง และความเคลื่อนไหว	4

ตารางที่ 25 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- แตกต่างกัน เพราะวีดิโออาร์ตเป็นเรื่องของสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่	3
	- แตกต่างกัน เพราะวีดิโออาร์ตมีคุณค่าที่น้อยกว่าสื่อประเภทอื่นๆ	2
14	ความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่องานวีดิโออาร์ต	
	- แนวความคิดมีความสำคัญมากกว่าทักษะ	18
	- แนวความคิดมีความสำคัญเทียบเท่าทักษะ	10
	- ทักษะมีความสำคัญมากกว่าแนวความคิด	2
15	สุนทรีย์ในศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- ตัวผลงานไม่จำเป็นจะต้องมีความสวยงาม สุนทรีย์น่าจะอยู่ที่เนื้อหาและแนวความคิด	14
	- ขึ้นอยู่กับการรับรู้ของแต่ละบุคคล และงานในแต่ละงาน	11
	- ขึ้นอยู่กับอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดผ่านทางผลงาน	10
	- ความงามของทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในตัวผลงาน และภาพที่สะท้อนออกมาผ่านสื่อ	8
16	วิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต	
	- พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคกับเนื้อหา	15
	- พิจารณางานของผู้สร้างโดยพยายามทำให้เป็นกลาง เพื่อที่จะเข้าถึงงานได้ง่าย	7
	- พิจารณาที่แรงบันดาลใจและความคิดของผู้สร้างสรรค์	6
	- พิจารณาจากคุณภาพของผลงาน และทักษะที่ใช้	5
	- พิจารณาที่แนวคิดและการสื่อสารที่ชัดเจน	4

ตารางที่ 25 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- พิจารณาจากความเป็นต้นฉบับ (Original)	4
	- ไม่มีวิธีการประเมินที่แน่นอนตายตัว	2
	- พิจารณาจากองค์ประกอบศิลป์ และทัศนธาตุ	1
17	การประเมินการสร้างสรรค์งานของศิลปินกับนิสิตนักศึกษา	
	- แตกต่างกัน เพราะประสบการณ์ต่างกัน	21
	- ไม่แตกต่างกัน เพราะ เป็นเรื่องของการแสดงออกทางความคิดโดยผ่านกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน เช่นเดียวกัน	5
	- แตกต่างกัน เพราะการประเมินการสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาจะต้องมีกฎเกณฑ์ ความเข้าใจ และเงื่อนไข ทางการศึกษา ต่างจากศิลปิน	4

จากตารางที่ 25 พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต มีดังนี้

การประเมินคุณค่าของศิลปะวีดิโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ไม่แตกต่าง เพราะขึ้นอยู่กับวิธีการแสดงออกถึงแนวความคิด (14 คน) รองลงมาคือแตกต่าง เพราะมีวิธีการนำเสนอโดยใช้สื่อที่แตกต่างกัน สื่อแต่ละสื่อมีคุณค่าที่แตกต่างกัน (7 คน) ลำดับต่อมาคือ แตกต่าง เพราะมีปัจจัยอื่นที่นอกเหนือจากภาพ เช่น เสียง และความเคลื่อนไหว (4 คน) แตกต่างกัน เพราะวีดิโออาร์ตเป็นเรื่องของสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ (3 คน) และแตกต่างกัน เพราะวีดิโออาร์ตมีคุณค่าที่น้อยกว่าสื่อประเภทอื่นๆ (2 คน)

ความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่องานวีดิโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแนวความคิดมีความสำคัญมากกว่าทักษะ (18 คน)

รองลงมาคือแนวความคิดมีความสำคัญเทียบเท่าทักษะ (10 คน) และทักษะมีความสำคัญมากกว่าแนวความคิด (2 คน)

สุนทรียะในศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือตัวผลงานไม่จำเป็นจะต้องมีความสวยงามสุนทรียะน่าจะอยู่ที่เนื้อหาและแนวความคิด (14 คน) รองลงมาคือขึ้นอยู่กับการรับรู้ของแต่ละบุคคล และงานในแต่ละงาน (11 คน) ลำดับต่อมาคือขึ้นอยู่กับอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดผ่านทางผลงาน (10 คน) และความงามของทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในตัวผลงาน และภาพที่สะท้อนออกมาผ่านสื่อ (8 คน)

วิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคกับเนื้อหา (15 คน) รองลงมาคือพิจารณางานของผู้สร้างโดยพยายามทำให้เป็นกลางเพื่อที่จะเข้าถึงงานได้ง่าย (7 คน) ลำดับต่อมาคือพิจารณาที่แรงบันดาลใจและความคิดของผู้สร้างสรรค์ (6 คน) พิจารณาจากคุณภาพของผลงาน และทักษะที่ใช้ (5 คน) พิจารณาจากความเป็นต้นฉบับ (Original) (4 คน) พิจารณาที่แนวคิดและการสื่อสารที่ชัดเจน (4 คน) ไม่มีวิธีการประเมินที่แน่นอนตายตัว (2 คน) และพิจารณาจากองค์ประกอบศิลป์ และทัศนธาตุ (1 คน) ตามลำดับ

การประเมินการสร้างสรรค้งานของศิลปินกับนิสิตนักศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ แตกต่างกัน เพราะประสบการณ์ต่างกัน (21 คน) รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน เพราะ เป็นเรื่องของการแสดงออกทางความคิดโดยผ่านกระบวนการการสร้างสรรค้งาน ผลงาน เช่นเดียวกัน (5 คน) และแตกต่างกัน เพราะการประเมินการสร้างสรรค้งานของนิสิตนักศึกษาจะต้องมีกฎเกณฑ์ ความเข้าใจและเงื่อนไข ทางการศึกษา ต่างจากศิลปิน (4 คน)

ตารางที่ 26 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค้งานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
18	เหตุที่เลือกเรียนและความคาดหวัง ต่อรายวิชาศิลปะวิดีโออาร์ต หรือรายวิชาที่มีการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ	
	- ต้องการนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง	13
	- ความเข้าใจในงานศิลปะวิดีโออาร์ต	12

ตารางที่ 26 (ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- ความต้องการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม	11
	- ความต้องการพัฒนาด้านกระบวนการทางความคิด	9
	- ต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตผลงาน	8
	- สนใจและชอบในงานวิดิโออาร์ต	2
	- ต้องการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพ	1
	- ต้องการดูงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่หลากหลาย	1
19	วิธีการสอนของอาจารย์ผู้สอน	
	- ใช้วิธีการสืบค้นด้วยตนเอง	26
	- ใช้วิธีการสาธิตตัวอย่างโดยการให้ดูงานของศิลปิน	24
	- ใช้วิธีการบรรยาย	20
	- ใช้วิธีการสัมมนา	17
	- ใช้วิธีการแนะนำเป็นรายบุคคล	13
20	การอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหารายวิชา	
	- มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยผู้สอน	17
	- มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาโดยผู้สอนและ มีการแจกใบประมวลรายวิชา	13
21	จำนวนชั่วโมงเรียนต่อสัปดาห์	
	- 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	16
	- 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	11
	- มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์	3
22	โจทย์ของผู้สอน	
	- ผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้นมาและให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม	16
	- ผู้เรียนเป็นผู้กำหนด โดยขึ้นอยู่กับความสนใจ และสื่อที่นิสิตนักศึกษาเลือกใช้	14

จากตารางที่ 26 พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้

เหตุที่เลือกเรียนและความคาดหวัง ต่อรายวิชาศิลปะวิดีโออาร์ต หรือรายวิชาที่มีการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ต้องการนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง (13 คน) รองลงมาคือ ความเข้าใจในงานศิลปะวิดีโออาร์ต (12 คน) ลำดับต่อมาคือ ความต้องการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม (11 คน) ความต้องการพัฒนาด้านกระบวนการทางความคิด (9 คน) ต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตผลงาน (8 คน) สนใจและชอบในงานวิดีโออาร์ต (2 คน) ต้องการดูงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่หลากหลาย (1 คน) และต้องการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพ (1 คน)

วิธีการสอนของอาจารย์ผู้สอน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ใช้วิธีการสืบค้นด้วยตนเอง (26 คน) รองลงมาคือใช้วิธีการสาธิตตัวอย่างโดยการให้ดูงานของศิลปิน (24 คน) ลำดับต่อมาคือ ใช้วิธีการบรรยาย (20 คน) ใช้วิธีการสัมมนา (17 คน) และใช้วิธีการแนะนำเป็นรายบุคคล (13 คน)

การอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือมีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยผู้สอน (17 คน) รองลงมาคือมีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาโดยผู้สอนและมีการแจกใบประมวลรายวิชา (13 คน)

จำนวนชั่วโมงเรียนต่อสัปดาห์ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ จำนวน 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (16 คน) รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (11 คน) ลำดับต่อมาคือมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (3 คน)

โจทย์ของผู้สอน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้นมาและให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม (16 คน) รองลงมาคือ ผู้เรียนเป็นผู้กำหนด โดยขึ้นอยู่กับความสนใจ และสื่อที่นิสิตนักศึกษาเลือกใช้ (14 คน)

ตารางที่ 27 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
23	การอธิบายเกี่ยวกับวิธีการประเมินผล	
	- มีการอธิบายถึงวิธีการประเมินผล	24
	- ไม่มีการอธิบายถึงวิธีการประเมินผล	6
24	ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (Process) กับผลงาน (Product) ในการประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์	
	- ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน	14
	- ให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน	14
	- ให้ความสำคัญกับผลงานมากกว่ากระบวนการ	2
25	ลักษณะการมอบหมายงาน	
	- หลายชิ้นต่อหนึ่งภาคการศึกษา	18
	- งานใหญ่เพียงชิ้นเดียวต่อหนึ่งภาคการศึกษา	12
26	วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์	
	- พิจารณาจากพัฒนาการทางทักษะและแนวคิด	26
	- ใช้วิธีการพูดคุยสอบถามนิสิตนักศึกษา	20
	- พิจารณาจากวินัยของนิสิตนักศึกษา	7
27	วิธีการนำเสนอผลงานของนิสิตนักศึกษา	
	- การอธิบายงานของตนเอง	22
	- การนำงานที่ได้จากการทดลองหรือข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาพูดคุยกับอาจารย์	20
	- การติดตั้งและจัดแสดงผลงาน	17
	- ส่งสเก็ตช์และโมเดล	11
	- การให้เพื่อนร่วมชั้นมีส่วนร่วมในการวิจารณ์	1

ตารางที่ 27(ต่อ) ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
28	การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ในแต่ละชั้นปี	
	- มีความแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นตามชั้นปี เพราะในชั้นปีที่สูงขึ้น ควรจะต้องมีแนวความคิดที่ซับซ้อนมากขึ้นเพราะมีประสบการณ์มากขึ้น	24
	- ไม่มีความแตกต่าง เพราะอาศัยวิธีพิจารณาตามพัฒนาการรายบุคคล	6
29	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชา	
	วิชาศิลปะโดยตรงกับรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น	
	- แตกต่างกัน เพราะวัตถุประสงค์รายวิชาต่างกัน โดยรายวิชาที่เป็นศิลปะประดิษฐ์โดยตรงจะเน้นมากกว่า	16
	- ไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่เลือกใช้ และผลงานที่สอดคล้องกันแนวคิด	14
30	วิธีการของผู้ประเมินที่ควรมีในการประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์	
	- ควรพิจารณาที่แนวความคิดและการสื่อสาร	18
	- ควรพิจารณาความละเอียดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน	13
	- มีวิธีการที่เป็นกลาง และเปิดใจให้กว้าง	11
	- ควรที่จะต้องรู้จักลักษณะนิสัยและธรรมชาติของผู้เรียนในแต่ละคน	5
	- ควรพิจารณาภาพรวมของงาน	1
31	ความคิดเห็นต่อการประเมินของอาจารย์ผู้สอน	
	- เห็นด้วย	29
	- ไม่เห็นด้วย	1

จากตารางที่ 27 พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาปริญญาตรี ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา มีดังนี้

การอธิบายเกี่ยวกับวิธีการประเมินผล ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีการอธิบายถึงวิธีการประเมินผล (24 คน) รองลงมาคือ ไม่มีการอธิบายถึงวิธีการประเมินผล (6 คน)

ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (Process) กับผลงาน (Product) ในการประเมินกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน (14 คน) และให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน (14 คน) รองลงมาคือ การให้ความสำคัญกับผลงานมากกว่ากระบวนการ (2 คน)

ลักษณะการมอบหมายงาน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ หลายชิ้นต่อหนึ่งภาคการศึกษา (18 คน) รองลงมาคือ งานใหญ่เพียงชิ้นเดียวต่อหนึ่งภาคการศึกษา (12 คน)

วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือพิจารณาจากพัฒนาการทางทักษะและแนวคิด (26 คน) รองลงมาคือใช้วิธีการพูดคุยสอบถามนิสิตนักศึกษา (20 คน) และพิจารณาจากวินัยของนิสิตนักศึกษา (7 คน) ตามลำดับ

วิธีการการนำเสนอผลงานของนิสิตนักศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือการอธิบายงานของตนเอง (22 คน) รองลงมาคือ การนำงานที่ได้จากการทดลองหรือข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาพูดคุยกับอาจารย์ (20 คน) ลำดับต่อมาคือการติดตั้งและจัดแสดงผลงาน (17 คน) ส่งสเก็ตช์และโมเดล (11 คน) และการให้เพื่อนร่วมชั้นมีส่วนร่วมในการวิจารณ์ (1 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ในแต่ละชั้นปี ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นตามชั้นปี เพราะในชั้นปีที่สูงขึ้นควรจะต้องมีแนวความคิดที่ซับซ้อนมากขึ้นเพราะมีประสบการณ์มากขึ้น (24 คน) รองลงมาคือไม่มีความแตกต่าง เพราะอาศัยวิธีพิจารณาตามพัฒนาการรายบุคคล (6 คน)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาวิชาปฏิบัติโดยตรงกับรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่างกัน เพราะวัตถุประสงค์รายวิชาต่างกันโดยรายวิชาที่เป็นศิลปะประดิษฐ์โดยตรงจะเน้น

มากกว่า (16 คน) รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่เลือกใช้และผลงานที่สอดคล้องกันแนวคิด (14 คน)

วิธีการของผู้ประเมินที่ควรมีในการประเมินผลการสร้างสรรค์วิดิโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ควรพิจารณาที่แนวความคิดและการสื่อสาร (18 คน) รองลงมาคือ ควรพิจารณาความละเอียดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน (13 คน) ลำดับต่อมาคือ มีวิธีการที่เป็นกลาง และเปิดใจให้กว้าง (11 คน) ควรที่จะต้องรู้จักลักษณะนิสัยและธรรมชาติของผู้เรียนในแต่ละคน (5 คน) และควรพิจารณาภาพรวมของงาน (1 คน)

ความคิดเห็นต่อการประเมินของอาจารย์ผู้สอน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เห็นด้วย (29 คน) รองลงมาคือ ไม่เห็นด้วย (1 คน)

ตารางที่ 28 ค่าความถี่แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

ประเด็นที่	ข้อความ	ความถี่ (n=30)
	- อยากให้มีรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับสื่อใหม่มากกว่านี้	4
	- อยากให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างสถาบันการศึกษา	1
	- การดูวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินบ่อยๆ และหลากหลายรูปแบบทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น	1
	- อยากให้ผู้คนให้ความสำคัญกับศิลปะประเภทนี้	1
	- ในการประเมินควรให้นิสิตนักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินเพราะการได้แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจะมีส่วนช่วยในเรื่องของการพัฒนาตนเองของนิสิตนักศึกษา	1
	- อยากให้มีวิชาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะของวิดิโออาร์ตโดยเฉพาะ	1
	- อยากให้ผู้สอนนำตัวอย่างผลงานวิดิโออาร์ตของศิลปินมาให้ดูมากกว่านี้	1
	- ควรมีการเรียนแบบสัมมนาทำคาบเรียนเพื่อเป็นการสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาในคาบนั้น	1

จากตารางที่ 28 พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับ ข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกันแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของ นักศึกษาปริญญาตรี มีดังนี้

ข้อเสนอแนะที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ อยากให้มีรายวิชาที่ เกี่ยวข้องกับสื่อใหม่มากกว่านี้ (4 คน) ลำดับต่อมาคือ อยากให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่าง สถาบันการศึกษา (1 คน) การดูวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินบ่อยๆ และหลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น (1 คน) อยากให้ผู้คนที่มีความสำคัญ กับศิลปะประเภทนี้ (1 คน) ในการประเมินควรให้นิสิตนักศึกษามีส่วนร่วมในการประเมินเพราะ การได้แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจะมีส่วนช่วยในเรื่องของการพัฒนาตนเองของนิสิต นักศึกษา (1 คน) อยากให้มีวิชาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะของวีดิโออาร์ตโดยเฉพาะ (1 คน) อยากให้ผู้สอนนำตัวอย่างผลงานวีดิโออาร์ตของศิลปินมาให้ดูมากกว่านี้ (1 คน) และควรมีการ เรียนแบบสัมมนาทำคาบเรียนเพื่อเป็นการสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาในคาบนั้น (1 คน)

การเปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา
 ตารางที่ 29 ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน
 และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
ด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต				
1	พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงานและเกณฑ์ประเมิน คุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.06$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.07$)
2	เนื่องจากวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัยดังนั้นผลงานที่ใช้สื่อวิดีโอ ในการสร้างสรรค์ จึงมีความเป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=2.40$)	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=2.33$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.17$)
3	วิดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.73$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.56$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.13$)
4	ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิดของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.27$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.22$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.93$)
5	เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.53$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.67$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์
ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
6	คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหนก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.60$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.89$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.30$)
7	ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=1.53$)	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=1.33$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.00$)
8	การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=2.73$)	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=2.44$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.23$)
9	เนื่องจากสื่อวิดีโอมีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=2.40$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=2.89$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.33$)
10	ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับแค่เทคนิคการบันทึกภาพ ในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียวผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.27$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.78$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.30$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์
ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
11	นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.60$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.67$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.60$)
12	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.60$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.22$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.07$)
13	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการตัดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวิดีโอมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.13$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.89$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.10$)
14	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิดและนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.53$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.67$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.23$)
15	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวิดีโอเพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.53$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.56$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.37$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
16	ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียวแต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.80$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.78$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.76$)
ด้านการประเมินคุณค่าผลงานวิดีโออาร์ต				
17	เนื่องจากวิดีโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียงในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตจึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.53$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.11$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.93$)
18	เนื่องจากศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัยการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.46$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.22$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.93$)
19	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องคำนึงถึงภูมิหลังแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.66$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.67$)
20	การประเมินคุณค่าผลงานการสร้าง สรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบเทคนิคและกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.13$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.03$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์
ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
21	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ วิธีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิด แบบ“อัตนัยนิยม”(Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ ในการตัดสินคุณค่า	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.80$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.00$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.97$)
22	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ วิธีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิด คิดของแบบ“ปรนัยนิยม”(Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ ในการตัดสินคุณค่า	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=2.20$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.11$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.13$)
23	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ วิธีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิด แบบ“สัมพัทธนิยม”(Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อมรวมไปถึงวัฒนธรรม ของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการ ตัดสินคุณค่า	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.80$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.11$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.00$)
24	การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะ วิธีโออาร์ต แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรมประเพณี ของท้องถิ่นนั้นๆ	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.54$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.11$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.03$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา				
25	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.40$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.56$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.17$)
26	ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียนตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.60$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.30$)
27	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษามีที่มาที่ไปอย่างไร	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.60$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)
28	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวิดีโอเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.53$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.78$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.00$)
29	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.43$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.56$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.17$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
30	การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่หลากหลายโดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.20$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.56$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.07$)
31	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเข้าใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.00$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.67$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.23$)
32	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.46$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.53$)
33	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม	ไม่เห็นด้วย ($\bar{x}=2.20$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=2.89$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.17$)
34	การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตนโดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.26$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.07$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์
ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
35	การประเมินกระบวนการการสร้าง สรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ ผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญ สำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.00$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.56$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.90$)
36	การประเมินกระบวนการการสร้าง สรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ ผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญ สำคัญกับการประเมินผลระหว่าง การเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.20$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.00$)
37	การประเมินกระบวนการการสร้าง สรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ ผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญ สำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียน โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสิน ผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.46$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.67$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.77$)
38	การประเมินกระบวนการการสร้าง สรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ ผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญ สำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)	เห็นด้วยอย่างยิ่ง ($\bar{x}=4.67$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์
ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
39	การประเมินกระบวนการการสร้าง สรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ ผู้เรียนจะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษา มีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.67$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.00$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.97$)
40	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดย การสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของ นักศึกษา	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.40$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.33$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.13$)
41	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกต พฤติกรรมรายบุคคลตั้งแต่คาบเรียน แรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.13$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.78$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.97$)
42	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะวิดีโออาร์ตผู้ประเมินจะต้อง กำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆ ขึ้นมาโดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานการวัดที่ชัดเจน	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.20$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.67$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.87$)
43	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพ รวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.33$)	ไม่แน่ใจ ($\bar{x}=3.33$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.57$)

ตารางที่ 29(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		
		ผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์	นิสิตนักศึกษา
44	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือกระบวนการการสร้างสรรค์แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.80$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.66$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.93$)
45	การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดีโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆของผู้เรียนมาพิจารณา	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.26$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=4.44$)	เห็นด้วย ($\bar{x}=3.83$)

จากตารางที่ 29 จะเห็นได้ว่าระดับความคิดเห็นจากแบบสอบถามชุดเดียวกัน เมื่อใช้ในแต่ละกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา มีทั้งความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน กับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน ได้ดังนี้

1. ประเด็นที่ความคิดเห็นสอดคล้องกัน มีทั้งหมด 31 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมิน คุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 3 วีดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนนิสิตนักศึกษายู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 5 เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 6 คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 10 ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียวผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 11 นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 12 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 14 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 15 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวิดีโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 16 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียวแต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 17 เนื่องจากวิดีโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียง ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตจึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 19 การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์จะตั้งค่านิ่งถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 20 การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 23 การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์จะตั้งอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อมรวมถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 24 การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 25 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาผู้สอน จะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 26 ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 27 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 28 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวัสดุเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 29 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 30 การประเมินผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม

หลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 31 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหาความเข้าใจ และ ทักษะความชำนาญ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 32 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 34 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินแบบอิงตนโดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 36 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 38 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ประเด็นที่ 39 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 40 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 41 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 44 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือกระบวนการการสร้างสรรค์ แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 45 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆของผู้เรียนมาพิจารณาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

2. ประเด็นที่ความคิดเห็นไม่สอดคล้องกัน มีทั้งหมด 14 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 2 เนื่องจากวีดิโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้น ผลงานที่ใช้สื่อวีดิโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความเป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับไม่เห็นด้วย ส่วนนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 4 ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิดของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 7 ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวีดิโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับไม่เห็นด้วย อาจารย์อยู่ในระดับไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง และนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 8 การที่วีดิโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับไม่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 9 เนื่องจากสื่อวีดิโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ วีดิโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวีดิโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับไม่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 13 ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการตัดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวีดิโอมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโออาร์ต ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาเห็นด้วย

ประเด็นที่ 18 เนื่องจากศิลปะวิดิโออาร์ตเป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 21 การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์อยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 22 การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับที่ไม่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 33 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับที่ไม่เห็นด้วย ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ

ประเด็นที่ 35 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 37 การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียน โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 42 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมาโดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานในการวัดที่ชัดเจน ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ประเด็นที่ 43 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ ซึ่งความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์อยู่ในระดับที่ไม่แน่ใจ ส่วนนิสิตนักศึกษาอยู่ในระดับที่เห็นด้วย

ตารางที่ 30 ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ประเด็นคำถาม	ความสัมพันธ์กันของ ความคิดเห็น		หมายเหตุ
	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	
ด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต			
1. ความแตกต่างของศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่น	✓		มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว อาศัยเวลา มีเสียงเป็นส่วนประกอบ เป็นต้น
2. จุดเด่นของวิดีโออาร์ต	✓		อาศัยเงื่อนไขของเวลา มีภาพและเสียง มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม
3. จุดด้อยของวิดีโออาร์ต		✓	ผู้เชี่ยวชาญกับอาจารย์ให้ความเห็นที่ใช้เวลาในการรับชมค่อนข้างมาก ข้อจำกัดของอุปกรณ์ ยากแก่การเข้าใจ ส่วนนิสิตนักศึกษา ให้ความเห็นว่าวิดีโออาร์ตเข้าใจยาก ดูแล้วเกิดข้อสงสัยว่าเป็นศิลปะหรือไม่ และต้องอาศัยความรู้ทางเทคโนโลยี
4. ความเป็นร่วมสมัยของสื่อวิดีโออาร์ตเมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ	✓		สื่อวิดีโอไม่มีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของผลงาน เพราะสื่อทุกสื่อสามารถสร้างงานที่มีความเป็นร่วมสมัยได้เช่นกัน
5. ทักษะฐานที่จำเป็นของผู้สร้างสรรค์วิดีโออาร์ต	✓		มีความรู้ทางด้านศิลปะพื้นฐานทั่วไป ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อวิดีโอ และความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่นอกเหนือจากศิลปะ
6. ผลของความเข้าใจในหลักการทางจิตกรรมต่อวิดีโออาร์ต	✓		มีผลต่อการจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรม
7. ผลของความเข้าใจในหลักการทางภาพถ่ายต่อวิดีโออาร์ต	✓		มีผลต่อการจัดองค์ประกอบ การเลือกมุมมองภาพ และลักษณะการใช้เครื่องมือที่ใกล้เคียงกัน
8. ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ต	✓		ภาพยนตร์จะมีการลำดับเรื่องราวและเหตุการณ์ ส่วนวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเรื่องราวก็ได้
9. ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ในปัจจุบัน	✓		เป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และสอดคล้องกับยุคสมัยใหม่

ตารางที่ 30(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ประเด็นคำถาม	ความสัมพันธ์กันของความคิดเห็น		หมายเหตุ
	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	
10. อุปสรรคต่อความเข้าใจวิดีโออาร์ตของผู้ชม	√		พื้นฐานความรู้และการเปิดใจยอมรับของผู้ชม
11. แนวโน้มของวิดีโออาร์ตในอนาคต	√		ได้รับการยอมรับมากขึ้นและพัฒนาไปตามเทคโนโลยีชนิดใหม่ๆ
12. ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบัน	√		เป็นสื่อที่ใช้ในชีวิตประจำวันและอยู่ใกล้ตัวผู้เรียน และเป็นทางเลือกใหม่อีกทางเลือกในการสร้างสรรค์งาน
13. ความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต	√		ความรู้ศิลปะพื้นฐานทั่วไป ความรู้ด้านศิลปะร่วมสมัย ความรู้ในการใช้สื่อวิดีโอ และความรู้อื่นๆที่นอกเหนือจากศิลปะ
ด้านการประเมินผลงานวิดีโออาร์ต 14. คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต	√		คุณค่าอยู่ที่เนื้อหาและความคิดภายในงาน และสามารถตอบใจพหุสิ่งทีสร้างสรรค์ขึ้นมาได้
15. การประเมินคุณค่าผลงานวิดีโออาร์ตกับศิลปะชนิดอื่นๆ		√	ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่ควรจะแตกต่างเพราะขึ้นอยู่กับแนวคิด ส่วนอาจารย์กับนิสิตนักศึกษาเห็นว่าควรจะแตกต่างเนื่องจากลักษณะของสื่อและวิธีการนำเสนอ
16. ความสำคัญระหว่างแนวคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน		√	ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาเห็นว่าควรให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ ส่วนอาจารย์เห็นว่าควรให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ
17. สุนทรียะในงานวิดีโออาร์ต		√	ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาเห็นว่าสุนทรียะในงานวิดีโออาร์ตคือเนื้อหาและความคิด ส่วนอาจารย์ให้ความสำคัญเห็นว่าขึ้นอยู่กับใจพหุว่าจะเน้นเนื้อหาหรือทักษะ
18. การประเมินคุณค่าศิลปะวิดีโออาร์ต	√		พิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคกับวิธีการ

ตารางที่ 30(ต่อ) ตารางการเปรียบเทียบความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา

ประเด็นคำถาม	ความสัมพันธ์กันของความคิดเห็น		หมายเหตุ
	สอดคล้อง	ไม่สอดคล้อง	
19. การประเมินการสร้างสรรค์วิดิโออาร์ตระหว่างศิลปินกับนิสิตนักศึกษา		√	ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาให้ความเห็นว่าควรแตกต่างกัน ประสบการณ์การทำงานต่างกัน ส่วนอาจารย์ให้ความเห็นว่าไม่แตกต่าง เพราะไม่ว่าจะเป็นนักศึกษาหรือศิลปินก็ต้องอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์เช่นกัน
การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา 20. ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (Product) กับผลงาน (Product)		√	ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาให้ความเห็นว่า ควรให้ความสำคัญระหว่างกระบวนการกับผลงานที่เท่าๆกัน ส่วนอาจารย์เห็นว่าควรให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่า
21. วิธีการประเมินในรายวิชาวิดิโออาร์ต โดยตรงกับรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบ	√		แตกต่างกันเพราะวัตถุประสงค์รายวิชาไม่เหมือนกัน
22. การประเมินการสร้างสรรค์วิดิโออาร์ตในแต่ละชั้นปี	√		แตกต่างกันตามระดับความเข้มข้นของแต่ละชั้นปี โดยชั้นปีที่สูงขึ้นก็จะเพิ่มความซับซ้อนมากขึ้น
23. ลักษณะการมอบหมายงาน และจำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษา	√		ควรมอบหมายงานโดยให้นิสิตนักศึกษาเป็นผู้กำหนดโจทย์ขึ้นมาเอง ส่วนจำนวนชิ้นงานขึ้นอยู่กับประเภทและความยากง่ายของงาน ซึ่งโดยทั่วไปอยู่ที่ประมาณ 3 ชิ้นต่อหนึ่งภาคการศึกษา
24. อุปสรรคต่อการประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต		√	ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าผู้ประเมินขาดความรู้และความเข้าใจในด้านนี้ที่ตีพอ การขาดแคลนอุปกรณ์ และทัศนคติของผู้สอน สำหรับอาจารย์ให้ความเห็นว่าอุปกรณ์ไม่พร้อม การสื่อสารที่ไม่เข้าใจกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ส่วนนิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นในเรื่องของการเปิดใจและทัศนคติของผู้สอน

จากตารางที่ 30 สามารถสรุปประเด็นความคิดเห็นจากแบบสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนักศึกษา ที่มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน ได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ความแตกต่างของศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่น ให้ความคิดเห็นว่ามีความเป็นภาพเคลื่อนไหว อาศัยเวลา มีเสียงเป็นส่วนประกอบ เป็นต้น

ประเด็นที่ 2 จุดเด่นของวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าเป็นศิลปะที่อาศัยเงื่อนไขของเวลา มีภาพและเสียง มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม

ประเด็นที่ 4 ความเป็นร่วมสมัยของสื่อวิดีโออาร์ตเมื่อเทียบกับสื่ออื่นๆ ให้ความคิดเห็นว่าสื่อวิดีโอไม่มีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของผลงาน เพราะสื่อทุกสื่อสามารถสร้างงานที่มีความเป็นร่วมสมัยได้เช่นกัน

ประเด็นที่ 5 ทักษะฐานที่จำเป็นของผู้สร้างสรรคดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าควรมีความรู้ทางด้านศิลปะพื้นฐานทั่วไป ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อวิดีโอ และความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่นอกเหนือจากศิลปะ

ประเด็นที่ 6 ผลของความเข้าใจในหลักการทางจิตกรรมต่อวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าจิตกรรมมีผลต่อการจัดองค์ประกอบของภาพในแต่ละเฟรม

ประเด็นที่ 7 ผลของความเข้าใจในหลักการทางภาพถ่ายต่อวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าภาพถ่ายมีผลต่อการจัดองค์ประกอบ การเลือกมุมมองภาพ และลักษณะการใช้เครื่องมือที่ใกล้เคียงกัน

ประเด็นที่ 8 ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าภาพยนตร์จะมีการลำดับเรื่องราว และเหตุการณ์ ส่วนวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเรื่องราวก็ได้

ประเด็นที่ 9 ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ในปัจจุบัน ให้ความคิดเห็นว่าเป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และสอดคล้องกับยุคสมัยใหม่

ประเด็นที่ 10 อุปสรรคต่อความเข้าใจวิดีโออาร์ตของผู้ชม ให้ความคิดเห็นว่าพื้นฐานความรู้และการเปิดใจยอมรับของผู้ชม

ประเด็นที่ 11 แนวโน้มของวิดีโออาร์ตในอนาคต ให้ความคิดเห็นว่าได้รับการยอมรับในฐานะเป็นผลงานศิลปะมากขึ้นและพัฒนาไปตามเทคโนโลยีชนิดใหม่ๆ

ประเด็นที่ 12 ความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบัน ให้ความคิดเห็นว่าวิดีโอเป็นสื่อที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันและอยู่ใกล้ตัวผู้เรียน และเป็นทางเลือกใหม่อีกทางเลือกในการสร้างสรรค์งาน

ประเด็นที่ 13 ความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าผู้สอนควรความรู้ศิลปะ พื้นฐานทั่วไป ความรู้ด้านศิลปะร่วมสมัย ความรู้ในการใช้สื่อวิดีโอ และความรู้อื่นๆที่นอกเหนือจาก ศิลปะ

ในด้านการประเมินผลงานวิดีโออาร์ต ประเด็นที่ 14 คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่า คุณค่าของวิดีโออาร์ตอยู่ที่เนื้อหาและความคิดภายในงาน และสามารถตอบโจทย์สิ่งที่ สร้างสรรค์ขึ้นมาได้

ประเด็นที่ 18 การประเมินคุณค่าศิลปะวิดีโออาร์ต ให้ความคิดเห็นว่าควรพิจารณาจาก ความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคกับวิธีการ

ในด้านการประเมินการสร้างสรรคของนักศึกษา ประเด็นที่ 21 วิธีการประเมินในรายวิชา วิดีโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบ ให้ความคิดเห็นว่า มีความแตกต่างกันเพราะ วัตถุประสงค์รายวิชาไม่เหมือนกัน

ประเด็นที่ 22 การประเมินการสร้างสรรควิดีโออาร์ตในแต่ละชั้นปี ให้ความคิดเห็นว่า มีความแตกต่างกันตามระดับความเข้มข้นของแต่ละชั้นปี โดยชั้นปีที่สูงขึ้นก็จะเพิ่มความซับซ้อน มากขึ้น

ประเด็นที่ 23 ลักษณะการมอบหมายงาน และจำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษา ให้ ความคิดเห็นว่าควรมอบหมายงานโดยให้นิสิตนักศึกษาเป็นผู้กำหนดโจทย์ขึ้นมาเอง ส่วนจำนวน ชิ้นงานขึ้นอยู่กับประเภทและความยากง่ายของงาน ซึ่งโดยทั่วไปอยู่ที่ประมาณ 3 ชิ้นต่อหนึ่งภาค การศึกษา

ส่วนประเด็นจากแบบสัมภาษณ์ที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา มีความ คิดเห็นไม่เหมือนกัน มีดังนี้

ในด้านเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต ประเด็นที่ 3 จุดด้อยของวิดีโออาร์ต ผู้เชี่ยวชาญ กับอาจารย์ให้ความคิดเห็นว่าใช้เวลาในการรับชมค่อนข้างมาก ข้อจำกัดของอุปกรณ์ ยากแก่การ เข้าใจ ส่วนนิสิตนักศึกษา ให้ความเห็นที่ว่าวิดีโออาร์ตเข้าใจยาก ดูแล้วเกิดข้อสงสัยว่าเป็นศิลปะ หรือไม่ และต้องอาศัยความรู้ทางเทคโนโลยี

ในด้านด้านการประเมินผลงานวิดีโออาร์ต ประเด็นที่ 15 การประเมินคุณค่าผลงานวิดีโอ อาร์ตกับศิลปะชนิดอื่นๆ ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่ควรจะแตกต่างเพราะขึ้นอยู่กับแนวคิด ส่วนอาจารย์ กับนิสิตนักศึกษาเห็นว่าควรจะแตกต่างเนื่องจากลักษณะของสื่อและวิธีการนำเสนอ

ประเด็นที่ 16 ความสำคัญระหว่างแนวคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นว่าควรให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ ส่วนอาจารย์เห็นว่าการให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ

ประเด็นที่ 17 สุนทรียะในงานวิดิโออาร์ต ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นว่าสุนทรียะในงานวิดิโออาร์ตคือเนื้อหาและความคิด ส่วนอาจารย์ให้ความคิดเห็นว่าขึ้นอยู่กับโจทย์ว่าจะเน้นเนื้อหาหรือทักษะ

ประเด็นที่ 19 การประเมินการสร้างสรรค์วิดิโออาร์ตระหว่างศิลปินกับนิสิตนักศึกษา ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นว่าควรจะแตกต่างกันประสบการณ์การทำงานต่างกัน ส่วนอาจารย์ให้ความคิดเห็นว่าไม่แตกต่างเพราะไม่ว่าจะเป็นนักศึกษาหรือศิลปินก็ต้องอาศัยกระบวนการสร้างสรรค์เช่นกัน

ในด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา ประเด็นที่ 20 ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (Product) กับผลงาน (Product) ผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นว่าควรให้ความสำคัญระหว่างกระบวนการกับผลงานที่เท่าๆกัน ส่วนอาจารย์เห็นว่าการให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่า

ประเด็นที่ 24 อุปสรรคต่อการประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่าผู้ประเมินขาดความรู้และความเข้าใจในด้านนี้ที่เพียงพอ การขาดแคลนอุปกรณ์ และทัศนคติของผู้สอน สำหรับอาจารย์ให้ความคิดเห็นว่าอุปกรณ์ไม่พร้อม การสื่อสารที่ไม่เข้าใจกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ส่วนนิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นในเรื่องของการเปิดใจและทัศนคติของผู้สอน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยการวิจัยเรื่อง"การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี" มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ตามแนวความคิดของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา โดยสามารถสรุปขั้นตอนการวิจัย และผลการวิจัยได้ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่ม ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งประกอบด้วย

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้มีประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิดีโออาร์ต เช่น กลุ่มศิลปินวิดีโออาร์ต นักวิจารณ์ และภัณฑารักษ์ จำนวน 15 คน
2. กลุ่มอาจารย์ระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน เป็นผู้มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะวิดีโออาร์ต
3. กลุ่มนักศึกษาที่ศึกษารายวิชาวิดีโออาร์ต หรือรายวิชาที่มีวิดีโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ จำนวน 30 คน จาก 5 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ โดยแบ่งตามกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือสำหรับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
 - แบบสอบถาม (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวิถีไออาร์ต
2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิถีไออาร์ต
3. ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีไออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี แบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีไออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยแบ่งข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อหาและบริบทของวิถีไออาร์ต
2. การประเมินผลงานของวิถีไออาร์ต
3. การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

2. เครื่องมือสำหรับกลุ่มอาจารย์

- แบบสอบถาม (สำหรับอาจารย์) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีไออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนศิลปะวิถีไออาร์ตหรือวิชาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีไออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวิถีไออาร์ต
2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิถีไออาร์ต
3. ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ (สำหรับอาจารย์) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีไออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต แบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีไออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยแบ่งข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อหาและบริบทของวิถีไออาร์ต
2. การประเมินผลงานของวิถีไออาร์ต

3. ลักษณะการจัดการเรียนการสอน
4. การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3. เครื่องมือสำหรับกลุ่มนักศึกษา

- แบบสอบถาม (สำหรับนักศึกษา) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
 วิชาศิลปะของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามระดับความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์
 ผลงานศิลปะวิชาศิลปะของนักศึกษาปริญญาตรี โดยข้อคำถามแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวิชาศิลปะ
2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานของวิชาศิลปะ
3. ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

- แบบสัมภาษณ์ (สำหรับนักศึกษา) เรื่องแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
 วิชาศิลปะของนักศึกษาปริญญาตรี แบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิชาศิลปะ
 ของนักศึกษาปริญญาตรี โดยแบ่งข้อคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

1. เนื้อหาและบริบทของวิชาศิลปะ
2. การประเมินผลงานของวิชาศิลปะ
3. ลักษณะการจัดการเรียนการสอน
4. การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา
5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

เครื่องมือในส่วนของแบบสอบถามผู้วิจัยได้นำไปทดลองก่อนนำไปใช้จริง เพื่อหาค่า
 สัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha Coefficients) ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
 (Reliability) มีค่าเท่ากับ 0.748

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ชุด ตามกลุ่มตัวอย่างได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มอาจารย์ และกลุ่มนิสิตนักศึกษา โดยเครื่องมือของแต่ละกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือ ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลในส่วนนี้วิเคราะห์โดยการนำมาแจกความถี่ และหาค่าร้อยละ ส่วนที่สองคือ ข้อมูลในส่วนองระดับความคิดเห็นในแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรีแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) วิเคราะห์โดยการหาค่ามัชฌิมเลขคณิต (Mean, \bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.) โดยนำค่าที่แปลความหมาย วิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบตารางและความเรียง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็นสองส่วนเช่นเดียวกับแบบสอบถาม โดยในส่วนแรกคือ ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยการนำมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละโดยใช้ข้อมูลเดียวกับในส่วนองแบบสอบถาม ส่วนที่สองคือส่วนองความคิดเห็นต่อแนวทางประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษาปริญญาตรี วิเคราะห์เนื้อหาของคำตอบที่ได้จากการสัมภาษณ์ นำเสนอในรูปแบบของตารางความถี่ และความเรียง

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม และสัมภาษณ์ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ผู้สอน และนิสิตนักศึกษา สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. สภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะทัศนศิลป์ เช่น ศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทัศนศิลป์ ภัณฑารักษ์ และนักวิจารณ์ศิลปะ ผู้เชี่ยวชาญโดยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุตั้งแต่ 26 ปีจนถึงมากกว่า 51 ปีขึ้นไป ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 26-30 ปี มากที่สุด ระดับการศึกษาขั้นสูงสุดของผู้เชี่ยวชาญ โดยส่วนมากจบการศึกษาในระดับปริญญาโท รองลงมาคือปริญญาตรี และปริญญาเอก ตามลำดับ โดยจบการศึกษาจากสถาบันการศึกษาภายในประเทศเป็นส่วนใหญ่ ผู้เชี่ยวชาญมีประสบการณ์การทำงานอยู่ในช่วงระหว่าง 1 ปีจนถึง 31 ปีขึ้นไป และมีประสบการณ์การทำงานอยู่ในช่วง 1-5 ปี เป็นส่วนใหญ่ ผู้เชี่ยวชาญโดยส่วนมากมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ศิลปะ

อาทิเช่น การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย และการสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีอื่นๆ (เช่น สื่อผสม, วิดีโอ เป็นต้น) ประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในช่วงระหว่าง 1-5 ปี 6-10 ปี และ 11 ขึ้นไป ในสัดส่วนที่เท่าๆกัน โดยผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มักมีประสบการณ์ในการจัดแสดงผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต และนอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญโดยส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การตัดสินหรือประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

อาจารย์ผู้สอนที่ตอบแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เป็นอาจารย์ที่สอนอยู่ในสถาบัน ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รวม 5 สถาบัน ซึ่งเป็นสถาบันที่มีการเรียนการสอนและนิสิตนักศึกษา มีการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร อาจารย์โดยส่วนมากเป็นเพศชาย มีอยู่อายุระหว่าง 36 ปีจนกระทั่งถึง 51 ปีขึ้นไป โดยส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 36-40 ปี ระดับการศึกษาชั้นสูงสุดโดยส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับชั้นปริญญาโท รองลงมาคือ ระดับปริญญาเอก และปริญญาตรี จากสถาบันการศึกษาต่างประเทศมากที่สุด วิชาที่สอนในปัจจุบันอาจารย์โดยส่วนใหญ่สอนวิชาศิลปะสมัยใหม่/ร่วมสมัย และวิชาศิลปะสื่อผสม (Mixed media art) ประสบการณ์การสอนศิลปะวิดีโออาร์ตหรือรายวิชาที่เกี่ยวข้อง มีประสบการณ์การสอนอยู่ในช่วงระหว่าง 1-20 ปี โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์การสอนอยู่ในช่วงระยะเวลา 1-5 ปี และนอกจากนี้อาจารย์ผู้สอนส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในการจัดแสดงผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

นิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ เป็นนิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รวม 5 สถาบัน นิสิตนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุระหว่าง 19-25 ปี นิสิตนักศึกษาโดยส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 และกำลังศึกษาในรายวิชานั้นๆ อยู่เป็นส่วนใหญ่ นิสิตนักศึกษาได้ให้เหตุผลที่เลือกเรียนหรือเลือกสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวิดีโออาร์ตเพราะว่ามีความสนใจในสื่อวิดีโอจึงเลือกเรียนวิชาดังกล่าว

2. เนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยจากแบบสอบถามพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย มีประเด็นคือ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ

อาร์ต ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น วิดีโอเป็นสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ที่มีคุณค่าและความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ นอกเหนือจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต และคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน ส่วนประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วย คือ ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง

ในส่วนของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา และบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต มีดังนี้

1. ด้านลักษณะเฉพาะของวิดีโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไขของเวลา รองลงมาคือ 2) มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว ลำดับต่อมาคือ 3) เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Reception) ของผู้ชมได้ 4) มีเสียงเป็นส่วนประกอบ 5) สามารถใช้ในการชักนำผู้คนได้ 6) มีความสามารถในการเล่าเรื่อง 7) มีตอนต้นและตอนจบ 8) วิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่มีการนำเสนอ (Represent) ผ่านแสง 9) เป็นงานที่ต้องอาศัยอุปกรณ์เทคโนโลยีสมัยใหม่ 10) มีความเสมือนจริง สามารถเข้าถึงผู้คนในปัจจุบันได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต เป็นต้น 11) วิดีโออาร์ตยังสามารถทำให้เกิดแนวความคิด ความเป็น Conceptualize ได้มากกว่า 12) วิดีโออาร์ตเป็นสิ่งพัฒนามาจากการบันทึกศิลปะแสดงสด (Performance Art) 13) ความเป็นสื่อที่มีหลากหลายมิติ 14) สามารถผลิตซ้ำได้ และ 15) มีความสามารถในการผสมผสานกับสื่อชนิดอื่นๆ ได้ ตามลำดับ

2. ด้านจุดเด่นและจุดด้อยของวิดีโออาร์ต จุดเด่นของวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) การอาศัยเงื่อนไขของเวลา รองลงมาคือ 2) เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Perception) ได้ ลำดับต่อมาคือ 3) มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว 4) สามารถผสมผสานกับสื่ออื่นได้อย่างหลากหลาย 5) เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายโดยผ่านสื่อต่างๆ เช่น TV อินเทอร์เน็ต เป็นต้น 6) มีความเสมือนจริง 7) มีเสียงเป็นส่วนประกอบ 8) สามารถทำให้ผู้คนเกิดความคิดได้เร็วกว่าสื่ออื่นๆ 9) มีความทันสมัยดูแล้วสามารถสื่อถึงความเป็นร่วมสมัยได้ง่าย 10) วิดีโออาร์ตเป็นสิ่งที่มาพร้อมกับเทคโนโลยี 11) เป็นการนำเสนอผ่านแสง 12) มีความสะดวกและง่ายในการนำเสนอ และสุดท้ายคือ 13) สามารถสื่อสารได้ลึกซึ้ง และซับซ้อนกว่า ตามลำดับ

ส่วนในประเด็นเรื่องจุดด้อยของวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ต้องใช้เวลาในการดูค่อนข้างมาก รองลงมาคือ 2) เป็นศิลปะที่สามารถเข้าใจได้ยาก 3) มีข้อจำกัดของอุปกรณ์ เช่น ต้องอาศัยไฟฟ้า 4) ควบคุมการนำเสนอได้ยาก และลำดับสุดท้ายคือ 5) เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยพื้นที่ในการแสดงผลงาน

3. ด้านผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) สื่อวิดีโอไม่มีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ เพราะเป็นเพียงแค่อินทราเน็ตหนึ่งที่สามารถสื่อความคิด สื่อประเภทอื่นๆก็สามารถทำได้เช่นกัน รองลงมาคือ 2) อาจจะมีผลในแง่ของตัวสื่อเองอาจจะเป็นตัวสะท้อนถึงความเป็นปัจจุบัน

4. ด้านความสำคัญของสื่อวิดีโอที่เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่น ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันคือ สื่อวิดีโอมีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ เพราะคุณค่าของศิลปะไม่ได้อยู่ที่เครื่องมือ แต่อยู่ที่ความคิด สื่อทุกชนิดย่อมมีลักษณะที่เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไป สำหรับสื่อวิดีโอแล้วได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันมนุษย์ มีความสามารถที่จะสร้างสรรค์และสื่อความหมายได้เช่นกัน

5. ด้านทักษะพื้นฐานที่จำเป็นจะต้องมีเพื่อที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) พื้นฐานทางศิลปะโดยทั่วไป รองลงมาคือ 2) กระบวนการทางด้านความคิด และการสื่อสาร ลำดับต่อมาคือ 3) ความรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องมือและเทคโนโลยี 4) ธรรมชาติของวิดีโอ 5) ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น มนุษยศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรม เป็นต้น 6) ผู้เชี่ยวชาญบางส่วนเห็นว่าไม่จำเป็นจะต้องมีพื้นฐานมาก่อนก็ได้ และ 7) ความรู้พื้นฐานทางด้านภาพถ่าย ตามลำดับ

6. ด้านความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความเข้าใจในหลักของจิตรกรรมมีผลต่อการจัดองค์ประกอบมุมมอง และการเลือกภาพในแต่ละเฟรม รองลงมาคือ 2) ความเข้าใจในเรื่องของทัศนธาตุ ลำดับต่อมาคือ 3) ภาษาภาพ 4) สุนทรียะ 5) การเล่าเรื่อง และถ่ายทอดความรู้สึกผ่านภาพหนึ่ง 6) สัญลักษณ์ และ 7) การตีความ ตามลำดับ

7. ด้านความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความเข้าใจในหลักของภาพถ่าย มีผลต่อการจัดองค์ประกอบมุมมอง และการจับช่วงเวลาในแต่ละช่วง รองลงมาคือ 2) มีลักษณะเครื่องมือที่ใกล้เคียงกัน ลำดับต่อมาคือ 3) ภาพถ่ายเป็นพื้นฐานของงานศิลปะวิดีโออาร์ต 4) การสื่อสาร และถ่ายทอดผ่านภาพ 5) การนำเสนอผ่านเครื่องจักร และ 6) ภาษาภาพ

8. ด้านความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องและลำดับเหตุการณ์ส่วนวิดีโออาร์ตจะไม่มีการลำดับเหตุการณ์ รองลงมาคือ 2)วิดีโออาร์ตจะมีความไม่สมบูรณ์เข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อหาความเป็นไปได้ของศิลปิน และทำให้เกิดคำถามแก่ผู้ชม ลำดับต่อมาคือ 3)ภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ตไม่มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ว่าต้องการนำเสนอในรูปแบบไหน 4)ภาพยนตร์เป็นการสื่อสารที่คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ และเป็นสื่อที่ใช้เพื่อความบันเทิง แต่วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ตอบสนองความคิดของศิลปิน 6)ภาพยนตร์มีบริบทในการนำเสนอที่ชัดเจน 7) ภาพยนตร์บันทึกโดยใช้ฟิล์ม (Analog) ส่วนวิดีโอบันทึกโดยใช้เทป (Digital) 8)วิดีโออาร์ตเป็นการบันทึกสถานการณ์ที่ศิลปินเป็นผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ศิลปินเลือกนำมาใช้โดยขึ้นอยู่กับการคิดของศิลปิน และ9)วิดีโออาร์ตไม่จำเป็นจะต้องมีตัวดำเนินเรื่องหรือผู้แสดง

9. ด้านความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)วิดีโออาร์ตเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รองลงมาคือ 2)เป็นการนำเทคโนโลยีที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันซึ่งเข้ากับยุคสมัยมาใช้ ลำดับต่อมาคือ 3)มีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่อศิลปะทุกสื่อ วิดีโออาร์ตเป็นรากฐานของสื่อร่วมสมัยหลายสื่อ และสามารถเชื่อมโยงไปถึงอนาคตได้ 4)สามารถสื่อสารได้ดีกว่างานประเภทที่เป็นภาพนิ่ง 5)วิดีโออาร์ตสามารถตอบโจทย์และสื่อความคิดในงานบางงานได้ นอกจากนี้ 6)วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ใช้งานได้สะดวก และ7)มีความประหยัดตามลำดับ

10. ด้านอุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)พื้นฐานทางด้านศิลปะของผู้ชม รองลงมาคือ2)ทัศนคติและการเปิดใจยอมรับของผู้ชม ลำดับต่อมาคือ3) การรับรู้ทางสุนทรียะที่ยังยึดติดในรูปแบบเดิมๆ ความสับสนและไม่สามารถแยกแยะวิดีโออาร์ตกับสื่อที่เป็นเชิงพาณิชย์ประเภทอื่นๆได้ 4)ความคาดหวัง และความไม่คุ้นชินของผู้ชม 5)การใช้สัญลักษณ์เฉพาะบุคคลซึ่งทำให้ยากแก่การเข้าใจของผู้ชม 6)มีตัวเลือกของงานประเภทนี้ให้รับชมจำนวนน้อย 7)ความไม่เข้าใจในธรรมชาติของวิดีโออาร์ตคิดว่าวิดีโอจะต้องเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการบันทึกเท่านั้น

11. ด้านแนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ1)ได้รับการยอมรับมากขึ้น กับ 2)สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีหรือสื่อที่เกิดขึ้นมาใหม่ เช่น Net Art หรือผ่าน Application เป็นต้น รองลงมาคือ 3)เป็นศิลปะที่สามารถสร้างพื้นที่ในการรับชม และการรับรู้(Perception) 4)วิดีโออาร์ตสามารถผสมผสานเข้ากับสื่ออื่นๆได้อย่างหลากหลายมากขึ้น 5)มีสถาบันที่เปิดสอนทางด้านนี้มากขึ้น 6)สามารถเปลี่ยนแปลงไปตาม

สภาพแวดล้อม และมีการเผยแพร่ที่หลากหลาย ผ่านสื่อต่างๆเช่น อินเทอร์เน็ตไม่เฉพาะแค่ที่หอศิลป์ ลำดับต่อมาคือ7)เนื้อหาของงานจะว่าด้วยเรื่องของความเป็นปัจเจกและโลกส่วนตัวมากขึ้น

12. ด้านความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ

1)ควรมีพื้นฐานทางศิลปะทั่วไป รองลงมาคือ2)ความเข้าใจในเทคนิคและการลำดับภาพเคลื่อนไหว ลำดับต่อมาคือ 3)ประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่/ร่วมสมัย 4)มีความรู้เรื่องอุปกรณ์และเทคโนโลยี 5)มีความรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น สังคมและวัฒนธรรม เป็นต้น 6)ผู้สอนควรมีประสบการณ์ในการทำงานด้านนี้ 7)มีความรู้เรื่องการตีความ 8)ความรู้ทางด้านภาพยนตร์ 9)รู้จักงานของศิลปินทั่วโลก 10)มีความรู้เรื่องบริบทของเวลา 11)มีความรู้เกี่ยวกับการ Performance และ12)ความรู้เกี่ยวกับเสียง

13. ด้านความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาวิชาทัศนศิลป์

ตามความคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)วิดีโอเป็นสื่ออยู่ที่ใกล้ตัวผู้เรียน และอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน รองลงมาคือ2)เป็นทางเลือกหนึ่งให้กับผู้เรียน ลำดับต่อมาคือ 3)เป็นสื่อที่สามารถนำไปผสมผสานและประยุกต์ใช้กับสื่ออื่นๆได้ 5)วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน 6)เป็นเครื่องมือพื้นฐานที่สำคัญในยุคปัจจุบัน และ7)เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ศิลปะแล้วจึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้

กลุ่มอาจารย์ผู้สอน

ทางด้านอาจารย์ผู้สอนพบว่า อาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต โดยรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย มีประเด็น คือ คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล่องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียวผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วยกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น และนอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต กับในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนประเด็นที่ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง คือ ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง

จากแบบสัมภาษณ์อาจารย์ พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต มีดังนี้

1. ด้านลักษณะเฉพาะของวิดีโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความเป็นภาพเคลื่อนไหว รองลงมาคือ 2) เป็นศิลปะที่อาศัยเงื่อนไขของเวลา ลำดับต่อมาคือ 3) มีเสียงเป็นส่วนประกอบ 4) มีภาษาภาพที่แตกต่าง 5) รูปแบบและวิธีการนำเสนอ 6) มีวิธีการตีความที่แตกต่าง 7) มีความซับซ้อนในการสื่อสาร 7) เป็นเรื่องของการบินที่ช่วงเวลาช่วงหนึ่งไว้ 8) สามารถเข้าถึงคนในยุคปัจจุบันได้ง่าย 9) มีผลต่อขอบเขตการรับรู้และ 10) การรับรู้ของผู้ชมสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลาของผลงาน

2. ด้านจุดเด่นและจุดด้อยของวิดีโออาร์ต จุดเด่นของวิดีโออาร์ตที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) อาศัยเงื่อนไขของเวลา รองลงมาคือ 2) สามารถทำในสิ่งที่เป็นไปได้ให้เป็นไปได้ 3) สามารถสื่อได้ทั้งภาพและเสียง ลำดับถัดมาคือ 4) สามารถบรรจุความคิดของผู้สร้างได้กว้างขวาง 5) เผยแพร่ได้ง่ายโดยผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต 6) ทำให้เกิดภาษาใหม่ และ 7) เข้ากับยุคสมัย

ส่วนจุดด้อยของวิดีโออาร์ตที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) มีข้อจำกัดในเรื่องของอุปกรณ์ รองลงมาคือ 2) มีข้อจำกัดเป็นศิลปะที่ต้องใช้เวลาในการรับชม ลำดับต่อมาคือ 3) ในเรื่องของสถานที่ 4) เป็นสื่อที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน 5) เป็นศิลปะที่เรียกร้องความรู้ของผู้ชมสูง 6) ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย 7) การตีความสามารถคลาดเคลื่อนเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา 8) ไม่มีระบบของผู้สะสม (Collector) รองรับและ 9) ไม่สามารถซื้อขายกันอย่างเป็นรูปธรรม และ 10) ความเป็น Non – narrative

3. ด้านผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) สื่อวิดีโอไม่มีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ เพราะสื่อแต่ละสื่อก็มีเอกลักษณ์ในตัวของมันที่แตกต่างกันไป สื่อทุกสื่อสามารถสร้างสรรค์งานให้มีความเป็นร่วมสมัยได้เช่นกัน รองลงมาคือ 2) สื่อวิดีโอมีผลต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะ เพราะตัวสื่อเป็นสื่อของคนในยุคปัจจุบัน จึงสะท้อนถึงความเป็นร่วมสมัย

4. ด้านความสำคัญของสื่อวิดีโอที่เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ โดยอาจารย์ทุกท่านให้ความคิดเห็นว่าสื่อวิดีโอมีความสำคัญเทียบเท่ากับสื่ออื่นๆ โดยมีเหตุผลดังต่อไปนี้ เหตุผลที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ วิดีโอเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่น เพราะมีฐานะเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่ผู้สร้างสรรค์ใช้ในการแสดงออก รองลงมาคือ เทียบเท่า เพราะคุณค่าของศิลปะอยู่ที่ความคิด

เทคนิควิธีการ และรูปแบบการนำเสนอ และเทียบเท่า เพราะความเป็น Postmodern ไม่มีการแบ่งแยกทุกอย่างเท่าเทียมกันหมด

5. ด้านการที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตจำเป็นจะต้องมีทักษะพื้นฐานที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป เช่นทฤษฎีศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ องค์ประกอบศิลป์ สุนทรียศาสตร์ เป็นต้น รองลงมาคือ 2)มีความรู้ในศาสตร์อื่นๆรอบด้านที่นอกเหนือจากศิลปะ และ3)ความเข้าใจในเรื่องของเวลา ลำดับต่อมา4)ความรู้ทางด้านภาพถ่าย ธรรมชาติ และเทคนิควิธีการทางวิดีโอ 5)เทคนิคการตัดต่อ และ6)ความรู้ในเรื่องของภาษาและการสื่อสารของสื่อ ตามลำดับ

6. ด้านความเข้าใจในหลักของจิตกรรมต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การจัดองค์ประกอบ มุมมอง และการเลือกภาพ รองลงมาคือ2)เรื่องของสี ความมืด ความสว่าง และ3)ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ และ4)ลักษณะงาน จิตกรรมที่มีต่องานวิดีโออาร์ตตามลำดับ

7. ด้านความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การจัดองค์ประกอบในภาพนิ่ง มุมมองของภาพ และการเลือกภาพ รองลงมาคือ2)การบันทึกภาพถ่ายเป็นฐานของงานวิดีโออาร์ต เพราะเป็นสื่อหนึ่งของช่วงเวลาในงานวิดีโอ ลำดับถัดมาคือ3)การใช้อุปกรณ์ ประวัติศาสตร์ของลักษณะงานภาพถ่าย และ 4)Visual Language

8. ด้านความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่บอกเล่าและมีการลำดับเรื่องราว ส่วนวิดีโออาร์ตมีความหลากหลายกว่าไม่จำเป็นต้องมีการลำดับเรื่องราวขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ (3 คน) รองลงมาคือ 2)ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนหมู่มากโดยทั่วไปส่วนวิดีโออาร์ตเป็นการนำเสนอวิธีคิดของศิลปินแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานที่ฉายหากฉายที่หอศิลป์ก็อาจจะทำให้มีความเป็นงานศิลปะก็ได้ 3)ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง ซึ่งแตกต่าง กับวิดีโออาร์ตที่เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการทำงานศิลปะ 4)ภาพยนตร์กับฟิล์มไม่แตกต่างกัน เพราะเป็นสื่อที่ว่าด้วยภาพเคลื่อนไหวเหมือนกัน ขึ้นอยู่กับบริบท ไม่ควรที่จะแบ่งแยกประเภทระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ต 5)ลำดับถัดมาคือ ภาพยนตร์เป็นเรื่องของการสื่อสารในเชิงพาณิชย์ส่วนวิดีโออาร์ตเป็นการสื่อสารในเชิงทัศนะส่วนบุคคล และ6)ภาพยนตร์ใช้ฟิล์มในการบันทึกส่วนวิดีโอใช้เทปในการบันทึก

9. ด้านความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่สอดคล้องกับยุคสมัย และเป็นทางเลือก

หนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะ รองลงมาคือ 2) เป็นสื่อที่ใกล้ชิดมนุษยย์ในยุคปัจจุบัน ลำดับต่อมาคือ 3) เป็นสื่อที่มีความเร็วในการถ่ายทอดและการเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวางผ่านสื่อต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ตและ 4) เป็นตัวที่ขยายขอบเขตสุนทรียะ

10. ด้านอุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) พื้นฐานและความเข้าใจในศิลปะ รองลงมาคือ 2) การเปิดใจยอมรับ และทัศนคติของผู้ชม ลำดับถัดมาคือ 3) ความไม่คุ้นชิน และประสบการณ์ของคนทั่วไป 4) ผู้สร้างสรรค์สร้างงานที่ไม่สามารถสื่อสารได้ และ 5) ความอดทนในการดูในสิ่งที่ต้องใช้เวลา ตามลำดับ

11. ด้านแนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ได้รับการยอมรับ และความสนใจมากขึ้น รองลงมาคือ 2) มีการพัฒนาตามสื่อที่เปลี่ยนไป ลำดับถัดมาคือ 3) มีคนที่ทำงานประเภทนี้มากขึ้น 4) อาจจะมีการนำสื่อในลักษณะย้อนยุคกลับมาใช้อีก มีความกลมกลืนไปกับสังคมจนไม่สามารถแยกออกได้ 5) มีความหลากหลายในรูปแบบการนำเสนอมากขึ้นและมีปัจจัยเรื่องระยะเวลาที่เปลี่ยนไป

12. ด้านความรู้ของผู้สอนวิดีโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความรู้ทางด้านศิลปะทุกแขนง รองลงมาคือ 2) สุนทรียศาสตร์ ลำดับถัดมาคือ 3) ความรู้ด้านการอธิบาย 4) สื่อสาร และการตีความ 5) เทคโนโลยีและเทคนิควิธีการผลิต 6) ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ศิลป์ 7) สังคมและวัฒนธรรม 8) ความรู้ด้านภาษาและไวยากรณ์ของสื่อ

13. ด้านความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาวิชาทัศนศิลป์ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) เป็นสื่อที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มีความใกล้ชิดกับผู้คนในยุคนี้ และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่สมควรจะต้องเรียนรู้ รองลงมาคือ 2) เป็นตัวเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และ 3) การที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแล้วในประวัติศาสตร์ศิลป์ สมควรที่จะได้รับการเรียนรู้

กลุ่มนิสิตนักศึกษา

ทางด้านของนิสิตนักศึกษา พบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย มีประเด็นคือ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควิดีโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น นอกจากนี้ตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้วสถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตด้วยผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำ

วิดีโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ส่วนประเด็นที่เห็นด้วยน้อยที่สุดคือ ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง

จากแบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ด้านเนื้อหาและบริบทของศิลปะวิดีโออาร์ต มีดังนี้

1. ด้านลักษณะเฉพาะของวิดีโออาร์ตที่แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)วิดีโออาร์ตมีความเป็นภาพเคลื่อนไหว รองลงมาคือ2)เป็นศิลปะที่มีภาพ และเสียง ลำดับถัดมาคือ 3)สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าและตอบสนองต่อความคิด 4)มีการนำเสนอที่แตกต่าง 5)สามารถนำไปผสมผสานให้เข้ากับสื่ออื่นได้ รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบของศิลปะจัดวาง (Installation art) 6)เป็นศิลปะที่อาศัยเทคโนโลยีสมัยใหม่ 7)มีความเป็นร่วมสมัย 8)เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไขของเวลา 9)ต้องมีความรู้และความชำนาญในการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 10)สามารถนำเสนอแนวคิดได้ซับซ้อนและเข้าถึงได้ยากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ 11)เป็นศิลปะที่สามารถเล่าเรื่องด้วยตัวของมันเองได้ 12)มีแสง และสี และสามารถบันทึกเรื่องราว 13)หรือเหตุการณ์ที่แสดงความเป็นจริงได้

2. ด้านจุดเด่นและจุดด้อยของวิดีโออาร์ต จุดเด่นที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)มีความเป็นภาพเคลื่อนไหว รองลงมาคือ2)มีภาพและเสียง ลำดับถัดมาคือ 3)นำเสนอที่ไม่น่าเบื่อและน่าสนใจ 4)มีรูปแบบ การนำเสนอที่หลากหลาย 5)สื่อสารในเชิงลึกและซับซ้อนได้มากกว่าสื่ออื่น 6)สามารถสร้างสุนทรีย์และความแปลกใหม่ต่อการรับรู้ 7)มีความทันสมัย 8)มีความง่ายต่อการสื่อสาร 9)มีเรื่องราว 10)สื่อถึงความเป็นจริงได้ และ11)สามารถผลิตซ้ำได้ ตามลำดับ

ส่วนจุดด้อยที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การนำเสนอแนวคิดที่ซับซ้อนทำให้ยากแก่การเข้าใจ รองลงมาคือ2)วิธีการนำเสนอที่รวบรัด หรือดูง่ายจนเกินไปทำให้เกิดข้อสงสัยว่าเป็นงานศิลปะหรือไม่ 3)มีคุณค่าไม่เทียบเท่ากับศิลปะประเภทอื่นๆ และ4)จำเป็นจะต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ลำดับต่อมาคือ5)จะต้องมีทุนทรัพย์

3. ด้านผลของสื่อวิดีโอต่อความเป็นร่วมสมัยของงานศิลปะที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)มีผล เพราะความเป็นภาพเคลื่อนไหว และการเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ของวิดีโอ จึงทำให้ผลงานมีความเป็นร่วมสมัย รองลงมาคือ 2)ไม่มีผล เพราะความเป็น

ร่วมสมัยไม่ได้ขึ้นอยู่กับสื่อที่ใช้ในการสร้างสรรค์ แต่ขึ้นอยู่กับแนวความคิด เนื้อหา และสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสาร

4. ด้านการที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตจำเป็นต้องมีพื้นฐาน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความรู้พื้นฐานทางศิลปะ เช่น ทฤษฎีทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์ องค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น รองลงมาคือ 2) พื้นฐานการใช้สื่อศิลปะทุกประเภท ลำดับต่อมาคือ 3) วิธีการสื่อสาร และกระบวนการการถ่ายทอด 4) ทักษะการถ่ายภาพ 5) พื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 6) ทักษะเกี่ยวกับการถ่ายวิดีโอ และมีบางส่วนบอกว่าไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานก็ได้

5. ด้านความเข้าใจในหลักของจิตกรรมต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) มีผลต่อการจัดองค์ประกอบของภาพ รองลงมาคือ 2) มีผลเพราะเป็นกระบวนการที่สำคัญก่อนที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ ในการถ่ายทอดความคิดจากภาพนิ่ง ไปสู่ภาพเคลื่อนไหว ลำดับต่อมาคือ 3) ไม่มีผล เพราะไม่เกี่ยวข้องกัน และมีผล เพราะเป็นพื้นฐานของศิลปะทุกชนิด ตามลำดับ

6. ด้านความเข้าใจในหลักของภาพถ่ายต่อผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) มีผลต่อความเข้าใจในเรื่องของการจับหรือเลือกภาพ มุมมอง และองค์ประกอบของภาพ รองลงมาคือ 2) มีผลในเรื่องของความคิดและการสื่อเรื่องราวผ่านเลนส์กล้อง ลำดับต่อมาคือ 3) มีผลเพราะเป็นพื้นฐานของงานวิดีโออาร์ต และมีผลต่อความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์ ซึ่งมีลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

7. ด้านความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ภาพยนตร์มีเนื้อหาและการลำดับเรื่องราวที่เข้าใจได้ง่าย ตรงไปตรงมา ส่วนวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นที่จะต้องมีการลำดับเรื่องราว กรรมวิธีการสร้างงานและการนำเสนอระหว่าง 2) ภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ตมีความแตกต่างกัน รองลงมาคือ ภาพยนตร์เป็นเรื่องในเชิงพาณิชย์ ส่วนวิดีโออาร์ตเป็นทัศนศิลป์ ที่ว่าด้วยเรื่องของสุนทรียะและปรัชญา ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ตอบสนองความบันเทิงของผู้ชมส่วนวิดีโออาร์ตเป็นเรื่องของการถ่ายทอดความคิดของศิลปิน ลำดับต่อมาคือ 3) ภาพยนตร์มีผู้แสดง และตัวดำเนินเรื่อง ส่วนวิดีโออาร์ตไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ 4) ภาพยนตร์มีรายละเอียดที่สามารถเข้าใจได้ ส่วนวิดีโออาร์ตมักมีการตัดทอนหรือเพิ่มเติมส่วนใดส่วนหนึ่งเข้าไปในตัวงาน ผู้ชมต้องทำความเข้าใจและคิดต่อเอง และ 5) วิดีโออาร์ตมีลักษณะการถ่ายทอดที่เป็นปลายเปิดให้อิสระแก่ผู้สร้างสรรค์มากกว่าภาพยนตร์ ตามลำดับ

8. ด้านความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)เป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รองลงมาคือ 2)เป็นสื่อที่มีความแปลกใหม่ และ3)มีความเป็นร่วมสมัยในปัจจุบัน ลำดับต่อมาคือ 4)เป็นสื่อที่สามารถตอบสนองความต้องการของศิลปินได้ดี 5)เป็นสื่อที่มีความสำคัญ เนื่องจากความเป็นภาพเคลื่อนไหว ทำให้มีความสามารถในการสื่อสารได้ดี และหลากหลายมากกว่าภาพเพียงภาพเดียว 6)เป็นสื่อที่สามารถทำซ้ำหรือดัดแปลงได้ เชื้อต่อการทำงาน สะดวก และสามารถเพิ่มลูกเล่นได้หลากหลาย 7)เป็นสื่อที่ได้รับความนิยม ได้รับการยอมรับ และมีผลต่อชีวิตในปัจจุบัน 8)เป็นสื่อที่มีความสามารถในการเผยแพร่ผ่านสื่ออื่นได้ โดยไม่จำเป็นต้องจัดแสดง เฉพาะที่หอศิลป์เท่านั้น 9)เป็นสื่อที่สามารถนำมาผสมผสานกับสื่ออื่นได้ และ10)เป็นสื่อที่สามารถสะท้อนสังคมได้ดี

9. ด้านอุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ความไม่เข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ต รองลงมาคือ 2)ประสบการณ์การรับรู้ และการยึดติดกับสิ่งที่เคยสัมผัสมาก่อนหน้านี้ ลำดับต่อมาคือ 3)ไม่มีพื้นฐานทางด้านนี้ เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาเฉพาะกลุ่มหากไม่ใช่ผู้ที่ศึกษาทางด้านศิลปะจะไม่สามารถเข้าใจได้ 4)ความไม่ชัดเจนในการนำเสนอของผู้สร้างสรรค์ผลงาน และ5)ไม่มีพื้นฐาน ความรู้ทางภาษาภาพ และสัญญะ

10. ด้านแนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ได้รับความสนใจ และยอมรับมากขึ้น รองลงมาคือ 2)มีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัย มาใช้ในการพัฒนาด้านเทคนิคมากขึ้น ลำดับต่อมาคือ 3)มีการพัฒนาในการนำเสนอทางด้านแนวความคิด 4)มีวิธีการ และผสมผสานกับสื่อชนิดอื่น ๆ มากขึ้น และ 5)ไม่สามารถคาดเดาได้ ขึ้นอยู่กับสภาพสังคม และสิ่งแวดล้อม

11. ด้านความรู้ที่ผู้สอนวิดีโออาร์ตควรจะต้องมีที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ1)พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป และเทคนิคด้านทางวิดีโอ รองลงมาคือ2)โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการตัดต่อ และ3)ความรู้ในศาสตร์อื่นๆทุกศาสตร์ และความรู้รอบด้าน ลำดับถัดมาคือ 4)เทคนิคด้านภาพถ่าย 5)องค์ประกอบศิลป์ 6)ศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะร่วมสมัย 7)เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานทางด้านวิดีโออาร์ต 8)กระบวนการการถ่ายทอดความคิด และการสื่อสาร 9)ความรู้ในการใช้สื่อประเภทต่างๆ สังคม และวัฒนธรรม 10)สุนทรียศาสตร์ จิตวิทยา และความรู้ทางด้านภาพยนตร์

12. ด้านความสำคัญของวิดีโออาร์ตต่อการเรียนการสอนศิลปะในสาขาทัศนศิลป์ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) เป็นทางเลือกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อีกทางเลือกหนึ่งให้กับนิสิตนักศึกษา รองลงมาคือ 2) เนื่องจากสื่อวิดีโอเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นจะต้องเรียนรู้เพื่อให้เข้ากับยุคสมัย ลำดับถัดมาคือ 3) เพื่อที่จะเข้าใจถึงกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานด้วยสื่อสมัยใหม่ 4) เป็นสิ่งที่ควรจะต้องรู้ เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ประวัติศาสตร์ศิลป์ 5) เป็นสื่อที่สามารถพัฒนาความคิด และการนำเสนอได้ดี เพราะภาพเคลื่อนไหวมีผลต่อการรับรู้ในปัจจุบัน 6) เพื่อที่จะเข้าใจการถ่ายทอดความคิดของศิลปิน เนื่องมีการนำวิดีโอมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้นจึงจำเป็นจะต้องมีการจัดการเรียนการสอน 7) เป็น การสร้างสรรค์งานที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ศาสตร์อื่นๆด้วย และ 8) ความต้องการผลิตผู้ที่มีความรู้ทางด้านนี้

3. การประเมินคุณค่า หรือผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยจากแบบสอบถามพบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าผลงานของวิดีโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย มีประเด็น คือ การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์โดยขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย รองลงมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า กับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตจะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ต่อมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์ ส่วนประเด็นที่เห็นด้วยน้อยที่สุด คือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า

ในส่วนของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต มีดังนี้

1. ด้านคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) เนื้อหาของงานและแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ รองลงมาคือ 2) สามารถตอบโต้ของสิ่งที่สร้าง

ขึ้น ลำดับต่อมาคือ 3)เทคโนโลยีและความเป็นสมัยใหม่ 3)ความแปลกใหม่ 4)การอาศัยเวลาในการรับชม 5)หลายขีดจำกัดเดิมของความเป็นจิตรกรรมหรือความเป็นภาพนิ่ง 6)ความสามารถในการขยายความคิดและความซับซ้อนในการทำงานได้มากกว่า 7)ความสามารถในการเล่าเรื่อง 8)ความดึงดูดที่สื่อ 2 มิติ ไม่สามารถทำได้ 9)ความเป็นภาพเคลื่อนไหว 10)มีเสียงประกอบสามารถดึงดูดผู้ชมได้ 11)ความเป็นต้นฉบับ 12)ความงามในตัวของภาพ ตามลำดับ

2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ไม่มีความแตกต่างกัน เพราะประเมินคุณค่าขึ้นอยู่กับแนวความคิด และสิ่งที่ต้องการจะสื่อมากกว่าประเภทของสื่อ รองลงมาคือมี 2)ความแตกต่าง เพราะฐานการสร้างและวิธีการในการนำเสนอแตกต่างกัน

3. ด้านความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ รองลงมาคือ 2)ให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ ต่อมาคือ 3)ขึ้นอยู่กับลักษณะงานว่างานแบบไหนต้องการเน้นอะไร

4. ด้านสุนทรียะในงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)เนื้อหาและความคิดที่ปรากฏในตัวงาน รองลงมาคือ 2)ความตรงไปตรงมาและชัดเจนในการแสดงออก ลำดับต่อมา 3)ดูความงามที่เกิดจากภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง และ 4)ความเข้าใจในคุณลักษณะและมิติของตัวงาน ตามลำดับ

5. ด้านวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ประเมินจากแนวความคิดกับวิธีการที่ใช้ รองลงมาคือ 2)สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย 3)ความสอดคล้องระหว่างความคิดและ วิธีการและการตอบโต้ และ 4)ดูที่บริบทของงาน

6. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างศิลปินกับผลงานนิสิตนักศึกษา ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)มีความแตกต่างกัน ที่ประสบการณ์เพราะการทำงานของนิสิตนักศึกษาเป็นการทดลองแสวงหาความเป็นไปได้ส่วนศิลปินเป็นการทำงานที่อยู่ในระดับมืออาชีพ นอกจากนี้ นิสิตนักศึกษาสามารถดูของมูลเชิงลึกที่มาของงานได้ และสำหรับศิลปินไม่สามารถทำได้รองลงมาคือ 2)ไม่มีความแตกต่างกัน เพราะการสร้างสรรค์งานศิลปะก็ต้องอาศัยกระบวนการที่คล้ายคลึงกัน และดูตามเนื้อหา

กลุ่มอาจารย์ผู้สอน

ทางด้านของอาจารย์ พบว่า อาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าผลงานของศิลปะวิจิตรศิลป์ อยู่ในระดับที่เห็นด้วย มีประเด็น คือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์ กับการประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิจิตรศิลป์ต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ต่อมาคือ เนื่องจากศิลปะวิจิตรศิลป์เป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย และเนื่องจากวิจิตรศิลป์มีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียง ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อมรวมถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า และการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรมประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่เห็นด้วยน้อยที่สุดคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า

จากแบบสัมภาษณ์อาจารย์ พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ มีดังนี้

1. ด้านคุณค่าของศิลปะวิจิตรศิลป์ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) คุณค่าของวิจิตรศิลป์คือเวลา เสียง แสง คุณลักษณะเฉพาะตัวของวิจิตรศิลป์ รองลงมาคือ 2) สามารถตอบใจพยานในสิ่งที่สร้างขึ้นได้ ลำดับถัดมาคือ 3)ความน่าสนใจของตัวงาน แนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ 4)เทคนิค และรูปแบบที่ใช้ 5)สุนทรีย์และการรับรู้ของผู้ชม และความเป็นเอกภาพ (Unity)

2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์กับศิลปะประเภทอื่นๆ ในประเด็นนี้ อาจารย์มีความคิดเห็นที่เท่ากันคือ 1)แตกต่างกัน เพราะกายภาพ และลักษณะเฉพาะตัวของสื่อ มีความแตกต่างกัน และ 2)ไม่แตกต่าง เพราะพิจารณาเฉพาะที่เนื้อหา และความคิด

3. ด้านความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อคุณค่าของศิลปะวิจิตรศิลป์ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การให้ความสำคัญกับแนวความคิดเท่ากับทักษะ รองลงมาคือ 2)ให้ความสำคัญกับแนวความคิดมากกว่าทักษะ

4. ด้านสุนทรียะในงานศิลปะวิดิโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) สุนทรียะขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งขึ้น รองลงมาคือ 2) เป็นเรื่องของบริบทของสังคม ขึ้นอยู่กับผู้ดูและผู้ประเมิน

5. ด้านวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กับเทคนิควิธีการเลือกใช้สื่อ และ 2) ความชัดเจนในตัวผลงาน

6. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างศิลปินกับผลงานนิสิตนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ไม่มีความแตกต่างกัน เพราะระหว่างนิสิตนักศึกษา กับศิลปินก็ต้องอาศัยกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานเช่นเดียวกัน รองลงมาคือ 2) มีความต่างกัน เพราะการประเมินนิสิตศึกษามีลำดับขั้นจากเทคนิคพื้นฐานไปสู่การสื่อแนวความคิดที่ซับซ้อน ลำดับต่อมาคือ 3) ต่างกัน เพราะประสบการณ์ต่างกัน 4) ต่างกัน เพราะการประเมินผลงานของนิสิตนักศึกษาต้องมีเกณฑ์ที่ชัดเจน ส่วนศิลปินผู้ชมเป็นผู้ตัดสิน ต่างกัน เพราะนิสิตนักศึกษาที่กระบวนการทำเป็นทำได้ ส่วนศิลปินว่าเขาต้องการสื่อสารอะไร

กลุ่มนิสิตนักศึกษา

ทางด้านของนิสิตนักศึกษา พบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินคุณค่าผลงานของวิดิโออาร์ต อยู่ในระดับที่เห็นด้วย โดยมีประเด็น คือ การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ กับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตแตกต่างกัน ไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วยกับประเด็นดังกล่าว ต่อมาคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า และการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า ส่วนประเด็นที่เห็นด้วยน้อยที่สุดคือ การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า

จากแบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต มีดังนี้

1. ด้านการประเมินคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตกับศิลปะประเภทอื่นๆ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ไม่แตกต่าง เพราะขึ้นอยู่กับวิธีการแสดงออกถึงแนวความคิด รองลงมาคือ2)แตกต่าง เพราะมีวิธีการนำเสนอโดยใช้สื่อที่แตกต่างกัน สื่อแต่ละสื่อมีคุณค่าที่แตกต่างกัน ลำดับต่อมาคือ 3)แตกต่าง เพราะมีปัจจัยอื่นที่นอกเหนือจากภาพ เช่น เสียง และความเคลื่อนไหว แตกต่างกัน เพราะวิดีโออาร์ตเป็นเรื่องของสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ และ4) แตกต่างกัน เพราะวิดีโออาร์ตมีคุณค่าที่น้อยกว่าสื่อประเภทอื่นๆ

2. ด้านความสำคัญระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่องานวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ1)แนวความคิดมีความสำคัญมากกว่าทักษะ รองลงมาคือ 2)แนวความคิดมีความสำคัญเทียบเท่าทักษะ และ3)ทักษะมีความสำคัญมากกว่าแนวความคิด

3. ด้านสุนทรียะในศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ตัวผลงานไม่จำเป็นจะต้องมีความสวยงามสุนทรียะน่าจะอยู่ที่เนื้อหาและแนวความคิด รองลงมาคือ2)ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของแต่ละบุคคล และ 3)ลักษณะของงานในแต่ละงาน ลำดับต่อมาคือ 4)ขึ้นอยู่กับอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่ถ่ายทอดผ่านทางผลงาน และความงามของทัศนธาตุที่ปรากฏอยู่ในตัวผลงาน และ5)ภาพที่สะท้อนออกมาผ่านสื่อ

4. ด้านวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิคกับเนื้อหา รองลงมาคือ 2)พิจารณางานของผู้สร้างโดยพยายามทำให้เป็นกลางเพื่อที่จะเข้าถึงงานได้ง่าย ลำดับต่อมาคือ 3)พิจารณาที่แรงบันดาลใจและความคิดของผู้สร้างสรรค์ 4)พิจารณาจากคุณภาพของผลงาน และทักษะที่ใช้ 5)พิจารณาจากความเป็นต้นฉบับ (Original) 6)พิจารณาที่แนวคิดและการสื่อสารที่ชัดเจน 7)ไม่มีวิธีการประเมินที่แน่นอนตายตัว และ 8)พิจารณาจากองค์ประกอบศิลป์ และทัศนธาตุ ตามลำดับ

5. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์งานของศิลปินกับนิสิตนักศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)แตกต่างกัน เพราะประสบการณ์ต่างกัน รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน เพราะ เป็นเรื่องของการแสดงออกทางความคิดโดยผ่านกระบวนการการสร้างสรรค์ผลงาน เช่นเดียวกัน และ 2)แตกต่างกัน เพราะการประเมินการสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาจะต้องมีกฎเกณฑ์ ความเข้าใจและเงื่อนไข ทางการศึกษา ต่างจากศิลปิน

ลักษณะการจัดการเรียนการสอน

กลุ่มอาจารย์ผู้สอน

จากแบบสัมภาษณ์อาจารย์ พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้

1. ด้านรายวิชาศิลปะประดิษฐ์โดยตรงกับรายวิชาที่มีวิชาศิลปะเป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่นที่สอนอยู่ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เป็นรายวิชาที่มีศิลปะประดิษฐ์เป็นส่วนประกอบ รองลงมาคือ เป็นรายวิชาศิลปะประดิษฐ์โดยตรง
2. ด้านรายวิชาศิลปะประดิษฐ์ที่ท่านสอนมีการเรียนการสอนกี่ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยรายวิชาศิลปะประดิษฐ์โดยตรง คือ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนรายวิชาที่มีวิชาศิลปะเป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่นที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ 16 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และ 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ตามลำดับ
3. ด้านเวลาที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนศิลปะประดิษฐ์ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และประมาณ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
4. ด้านอุปสรรคที่สำคัญต่อการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะประดิษฐ์ที่กำลังสอนอยู่ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) อุปกรณ์และเครื่องมือไม่เพียงพอ รองลงมาคือ 2) ความไม่พร้อมและความไม่เอาใจใส่ของผู้เรียน ถัดมาคือ 3) ไม่มีรายวิชาพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับสื่อสมัยใหม่ 4) ความไม่เข้าใจและการขาดการสนับสนุนจากผู้บริหารสถาบัน 5) ลักษณะเฉพาะของนิสิตนักศึกษาที่แตกต่างกันและการปรับตัวเข้าหาผู้เรียน 6) ห่างไกลกับแหล่งเรียนรู้นอกสถานที่ เช่น หอศิลป์ ทำให้เสียโอกาส ในการได้สัมผัสกับสถานที่จริง
5. ด้านความคาดหวังต่อผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาในชั้นเรียน ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ความสามารถในการนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานตามแนวความคิดของตนเองได้ รองลงมาคือ 2) การมีพัฒนาการในเชิงกระบวนการของนักศึกษา และ 3) อยากให้นิสิตศึกษานำองค์ความรู้อื่นๆ มาใช้ในการสนับสนุนการทำงานของตนเอง ลำดับถัดมาคือ 4) สามารถเข้าใจในข้อผิดพลาดของตน และนำไปแก้ไข 5) เข้าใจในสิ่งที่ตนเองเป็นคนกำหนด 6) ความเอาใจใส่ในการทำงานของนิสิตนักศึกษา 7) สามารถปรับตัวกับสถานการณ์ต่างๆได้ และ 8) สามารถบูรณาการความรู้เพื่อไปปรับใช้กับสังคมภายนอกได้

กลุ่มนิสิตนักศึกษา

จากแบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ด้านลักษณะการจัดการเรียนการสอน มีดังนี้

1. ด้านเหตุที่เลือกเรียนและความคาดหวัง ต่อรายวิชาศิลปะประวัติไออาร์ต หรือรายวิชาที่มีการสร้างสรรค์ศิลปะประวัติอาร์ตเป็นส่วนประกอบ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ
 - 1) ต้องการนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง รองลงมาคือ 2) ความเข้าใจในงานศิลปะประวัติไออาร์ต ลำดับต่อมาคือ 3) ความต้องการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม 4) ความต้องการพัฒนาด้านกระบวนการทางความคิด 5) ต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตผลงาน 6) สนใจและชอบในงานประวัติไออาร์ต 7) ต้องการดูงานศิลปะประวัติไออาร์ตที่หลากหลาย และ 8) ต้องการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบวิชาชีพ
2. ด้านวิธีการสอนของอาจารย์ผู้สอน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ
 - 1) ใช้วิธีการสืบค้นด้วยตนเอง รองลงมาคือ 2) ใช้วิธีการสาธิตตัวอย่างโดยการให้ดูงานของศิลปิน ลำดับต่อมาคือ 3) ใช้วิธีการบรรยาย 4) ใช้วิธีการสัมมนา และ 5) ใช้วิธีการแนะนำเป็นรายบุคคล
3. ด้านการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือมีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาโดยผู้สอน รองลงมาคือ มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาโดยผู้สอนและมีการแจกใบประมวลรายวิชา
4. ด้านจำนวนชั่วโมงเรียนต่อสัปดาห์ ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือจำนวน 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ลำดับต่อมาคือมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์
5. ด้านโจทย์ของผู้สอน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้นมาและให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม รองลงมาคือ ผู้เรียนเป็นผู้กำหนด โดยขึ้นอยู่กับความสนใจและสื่อที่นิสิตนักศึกษาเลือกใช้

การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยจากแบบสอบถามพบว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับที่เห็นด้วย โดยมีประเด็น คือ ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงาน ประวัติไออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย กับการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประวัติไออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้อง

ประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร ต่อมาคือ การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน กับการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษา และการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค กับการประเมินกระบวนการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่มีความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม

ในส่วนของแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านการประเมินการสร้างสรรคของนักศึกษา มีดังนี้

1. ด้านความสำคัญระหว่างกระบวนการ (process) กับผลงาน (product) ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน รองลงมาคือ 2) ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน ลำดับต่อมาคือ 3) ขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ตั้งว่าต้องการเน้นกระบวนการหรือผลงาน

2. ด้านวิธีการประเมินทักษะในการสร้างสรรคศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียน ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) พิจารณาจากกระบวนการว่าต้องการนำเสนออะไร และความชัดเจน รองลงมาคือ 2) การประเมินทักษะต้องไม่เน้นจนมากเกินไป ลำดับต่อมาคือ 3) พิจารณาที่วิธีการแก้ปัญหาในการเลือกใช้อุปกรณ์และสื่อ

3. ด้านวิธีการประเมินแนวความคิดในการสร้างสรรคศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียน ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) พิจารณาแรงบันดาลใจ ว่าสามารถนำมาเป็นแนวความคิดได้อย่างไร มีความน่าสนใจ และสอดคล้องกับงานหรือไม่ รองลงมาคือ 2) พิจารณาความคิดที่ชัดเจนในผลงาน และ 3) การพิจารณาความคิดที่ซับซ้อนในตัวเอง

4. ด้านจำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษาที่เหมาะสมกับการประเมินพัฒนาการการสร้างสรรคศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ จำนวนชิ้นงานนั้นขึ้นอยู่กับประเภทของงานและความยากง่าย ถ้ายากก็จะน้อยชิ้น รองลงมาคือ 3-4 ชิ้น ลำดับต่อมาคือไม่ต่ำกว่า 4 ชิ้น และ 1 ชิ้น

5. ด้านการประเมินทักษะในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ แตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นของชั้นปี โดยชั้นปีแรกๆเป็นเรื่องของพื้นฐาน และความหลากหลาย รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียน

6. ด้านการประเมินความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาในแต่ละชั้นปี ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ แตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นของชั้นปี โดยชั้นปีแรกๆเป็นอาจจะมีความคิดที่ยังไม่สมบูรณ์แบบมากแต่ในระดับชั้นปีที่สูงขึ้น ก็ควรต้องเน้นที่ความสมบูรณ์ในเรื่องของความคิดที่เพิ่มระดับมากขึ้น รองลงมาคือ ไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับศักยภาพของผู้เรียน

7. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดิโออาร์ต โดยตรงกับรายวิชาที่มีลักษณะงานวิดิโออาร์ตที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์รายวิชาโดยในรายวิชาศิลปะวิดิโออาร์ตโดยตรงจะลงรายละเอียดมากกว่ารายวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน เพราะพิจารณาเฉพาะรูปแบบของผลงานตัวสื่อที่เลือกใช้ และแนวความคิด

8. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาศิลปะนิพนธ์กับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาอื่นๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่างกัน เพราะศิลปะนิพนธ์เน้นกระบวนการที่เป็นระบบ ลักษณะเฉพาะรายบุคคล และความสมบูรณ์ของผลงาน รองลงมาคือ ไม่แตกต่างกัน เพราะต้องดูที่กระบวนการเช่นเดียวกัน

9. ด้านการประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาศิลปะนิพนธ์กับการประเมินผลงานศิลปะนิพนธ์ ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความเหมือนกัน เพราะนิสิตนักศึกษาที่มีความสามารถและ ศักยภาพเทียบเท่ากับศิลปิน เช่น ผลงานที่ส่งเข้าประกวดก็เป็นผลงานของนิสิตนักศึกษา รองลงมาคือ ไม่เหมือนกัน สำหรับนิสิตพิจารณาที่พัฒนาการกระบวนการที่มีกฎเกณฑ์ซึ่งแตกต่างจากศิลปินที่พิจารณาที่ความคิดความชำนาญในระดับมืออาชีพ

10. ด้านอุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ที่ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1) ผู้ประเมินขาดความรู้และความเข้าใจในด้านนี้ที่ดีพอ รองลงมาคือ 2) อุปกรณ์ไม่เพียงพอ 3) การเปิดใจและทัศนคติของผู้สอน ลำดับต่อมา 4) ไม่มีสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการติดตั้งผลงาน 5) ไม่มีการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน 6) ไม่มีบุคลากรที่เชี่ยวชาญทางด้านนี้โดยตรง 7) ไม่มีการอธิบายวิธีการประเมินผลให้แก่

ผู้เรียนได้ทราบ 8)ความเข้าใจในศิลปะของประเทศไทยยังไม่เปิดกว้างมากพอ 9)ความไม่เข้าใจของผู้เรียนที่คิดว่าวิดีโอดีกว่าสื่ออื่นๆ และ 10)ความไม่ใส่ใจของผู้เรียน

กลุ่มอาจารย์ผู้สอน

ทางด้านอาจารย์ผู้สอนพบว่า อาจารย์ผู้สอนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับที่เห็นด้วย โดยมีประเด็น คือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโอของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเข้าใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ กับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ต่อมาคือ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ กับการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎี หลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง และในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล และการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยตั้งเฉพาะคุณลักษณะเด่นของผู้เรียนมาพิจารณา ซึ่งอยู่ในระดับที่เห็นด้วย ส่วนประเด็นที่เห็นด้วยน้อยที่สุดคือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม

จากแบบสัมภาษณ์อาจารย์ พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา มีดังนี้

1. ด้านการอธิบายเกี่ยวกับรายวิชา และเกณฑ์การประเมินผล ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือมีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาและเกณฑ์การประเมิน รองลงมาคือมีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาและเกณฑ์การประเมินพร้อมทั้งทำข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน
2. ด้านความสำคัญระหว่างกระบวนการ (process) กับผลงาน (product) ในการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน รองลงมาคือให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน

3. ด้านจำนวนชิ้นงานในหนึ่งภาคการศึกษาที่เหมาะสมกับการประเมินพัฒนาการการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ขึ้นอยู่กับนิสิตนักศึกษา ซึ่งเป็นผู้กำหนดเอง รองลงมาคือ จำนวน 2 ชิ้น ลำดับถัดมาคือ ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของงาน จำนวน 3 ชิ้น และจำนวน 1 ชิ้น

4. ด้านวิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ในการประเมินด้านพุทธิพิสัย ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)ดูสิ่งที่ผู้เรียนทำว่าเข้าใจในสิ่งที่ทำหรือไม่ และงานที่ผลิตออกมาสอดคล้องกับความคิดหรือไม่ รองลงมาคือ 2)ดูการนำเสนอข้อมูล ลำดับถัดมาคือ 3)ดูที่การนำความรู้ที่ได้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในงาน 4)สอบถามความรู้ความเข้าใจโดยการพูดคุย 5)ดูที่แฟ้มสะสมผลงาน 6)ดูเทคนิควิธีการที่เลือกใช้ ตามลำดับ

สำหรับในด้านการประเมินด้านจิตพิสัย ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)พิจารณาความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายหรือจากการส่งงาน รองลงมาคือ 2)พิจารณาจากการเข้าชั้นเรียน ลำดับถัดมาคือ 3)พิจารณาจากความตั้งใจ 4)ความมุ่งมั่นและทัศนคติต่อการเรียน

ส่วนในด้านของการประเมินด้านทักษะพิสัย ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)พิจารณาจากผลงาน รองลงมาคือ 2)การปฏิบัติงาน และ3)ความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือตามลำดับ

5. ด้านเครื่องมือ และวิธีการที่ใช้ในการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ต ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การสอบถามพูดคุย 2)ดูพัฒนาการรายบุคคล และ3)มอบหมายงาน รองลงมาคือ4)การสังเกตพฤติกรรม และ5)ในกรณีที่มีจำนวนผู้เรียนมาก 6)ใช้วิธีการแบ่งกลุ่ม 7)ให้ผู้เรียนที่มีคุณลักษณะคล้ายๆกันอยู่ด้วยกัน และ8)ดูปฏิสัมพันธ์ในการทำงานกลุ่ม ลำดับถัดมาคือ9)การตั้งกติกาและข้อตกลง 10)การสัมมนา

6. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ต ในแต่ละชั้นปี ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นเท่ากันคือ มีความแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นตามชั้นปีเพราะในชั้นปีที่สูงขึ้น ควรจะต้องมีแนวความคิด และความสมบูรณ์ของตัวงานมากขึ้น และมีบางส่วนให้ความเห็นว่าไม่แตกต่างกัน เพราะชั้นปีไม่ใช่ปัจจัยสำคัญนิสิตนักศึกษาแต่ละคนมีพื้นฐานไม่เท่ากัน

7. ด้านวิธีการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดิโออาร์ตโดยตรง กับรายวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชานั้นๆ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นเท่ากันคือ แตกต่างกัน เพราะในรายวิชาโดยตรงดูพัฒนาการได้ส่วนรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบไม่สามารถลงรายละเอียดในเชิงลึกได้ และไม่แตกต่าง ให้ดูที่บริบทของสื่อ และตัวผู้เรียน

8. ด้านการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาศิลปนิพนธ์กับการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาอื่นๆ ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่าง ศิลปนิพนธ์ คือที่ความชัดเจนของโจทย์ที่ตั้งไว้เป้าหมาย แนวความคิด และความสมบูรณ์ของตัวงาน รองลงมาคือไม่แตกต่าง ให้พิจารณาที่บริบท

9. ด้านอุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ที่อาจารย์ให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)อุปสรรคไม่พร้อม รองลงมาคือ 2)อุปสรรคของการสื่อสารและทัศนคติระหว่างอาจารย์กับนิสิตนักศึกษา 3)ทัศนคติของผู้ประเมิน 4)ความใจกว้างและความเข้าใจในตัวผู้เรียนของอาจารย์ 5)ระบบการศึกษาที่ไม่เอื้ออำนวย ลำดับถัดมาคือ 6)ความไม่ชัดเจนในการสื่อสารแนวคิดของนิสิตนักศึกษา 7)ตัวอย่างผลงานที่ไม่เพียงพอ 8)ความรับผิดชอบของผู้เรียน และ9)เป็นสื่อที่แพร่หลายจึงทำให้เป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจพื้นฐาน

กลุ่มนิสิตนักศึกษา

ทางด้านนิสิตนักศึกษาพบว่า กลุ่มนิสิตนักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับที่เห็นด้วย โดยมีประเด็น คือ การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์โดยของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษาว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร กับ การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการการเรียนรู้และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้ ซึ่งอยู่ในระดับความคิดเห็นที่เห็นด้วย รองลงมาคือ ในการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย ลำดับต่อมาคือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเอาใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ ส่วนประเด็นที่เห็นด้วยน้อยที่สุดคือ การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม

จากแบบสัมภาษณ์นิสิตนักศึกษา พบว่าความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา ด้านการประเมินการสร้างสรรคของนักศึกษา มีดังนี้

1. ด้านการอธิบายเกี่ยวกับวิธีการประเมินผล ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีการอธิบายถึงวิธีการประเมินผล รองลงมาคือ ไม่มีการอธิบายถึงวิธีการประเมินผล(6 คน)

2. ด้านความสำคัญระหว่างกระบวนการ (Process) กับผลงาน (Product) ในการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ การให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลงาน และให้ความสำคัญกับกระบวนการเท่ากับผลงาน รองลงมาคือ การให้ความสำคัญกับผลงานมากกว่ากระบวนการ

3. ด้านลักษณะการมอบหมายงาน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ หลายขั้นตอนหนึ่งภาคการศึกษา รองลงมาคือ งานใหญ่เพียงขั้นตอนเดียวต่อหนึ่งภาคการศึกษา

4. ด้านวิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือพิจารณาจากพัฒนาการทางทักษะและแนวคิด รองลงมาคือใช้วิธีการพูดคุยสอบถามนิสิตนักศึกษา และพิจารณาจากวินัยของนิสิตนักศึกษา ตามลำดับ

5. ด้านวิธีการการนำเสนอผลงานของนิสิตนักศึกษา ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)การอธิบายงานของตนเอง รองลงมาคือ 2)การนำงานที่ได้จากการทดลองหรือข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาพูดคุยกับอาจารย์ ลำดับต่อมาคือ 3)การติดตั้งและจัดแสดงผลงาน ส่งสเก็ตซ์และโมเดล และ4)การให้เพื่อนร่วมชั้นมีส่วนร่วมในการวิจารณ์

6. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ในแต่ละชั้นปี ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ มีความแตกต่างกัน ตามระดับความเข้มข้นตามชั้นปี เพราะในชั้นปีที่สูงขึ้น ควรจะต้องมีแนวความคิดที่ซับซ้อนมากขึ้นเพราะมีประสบการณ์มากขึ้น รองลงมาคือไม่มี ความแตกต่าง เพราะอาศัยวิธีพิจารณาตามพัฒนาการรายบุคคล

7. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ในรายวิชาศิลปะประดิษฐ์โดยตรงกับรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือแตกต่างกัน เพราะวัตถุประสงค์รายวิชาต่างกันโดยรายวิชาที่เป็นศิลปะประดิษฐ์โดยตรงจะเน้นมากกว่า รองลงมาคือไม่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่เลือกใช้และผลงานที่สอดคล้องกัน แนวคิด

8. ด้านวิธีการของผู้ประเมินที่ควรมีในการประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ ควรพิจารณาที่แนวความคิดและการสื่อสาร รองลงมาคือ ควรพิจารณาความละเอียดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ลำดับต่อมาคือ มีวิธีการที่เป็นกลาง และเปิดใจให้กว้าง ควรที่จะต้องรู้จักลักษณะนิสัยและธรรมชาติของผู้เรียนในแต่ละคน และควรพิจารณาภาพรวมของงาน

9. ด้านความคิดเห็นต่อการประเมินของอาจารย์ผู้สอน ที่นิสิตนักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ เห็นด้วย รองลงมาคือ ไม่เห็นด้วย

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต ของนักศึกษาปริญญาตรี

ทางด้านผู้เชี่ยวชาญ พบว่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกันแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มีดังนี้ โดยข้อความคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)อยากให้วิดิโออาร์ตเป็นที่ยอมรับกันมากขึ้น และ2)มีที่รองรับหลังนิตินักศึกษาเรียนจบ รองลงมาคือการ 3)ควรมีผู้ประเมินมากกว่า 2 คนขึ้นไป 4)ผู้สอนควรที่จะเปิดใจให้กว้าง รับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย 5)ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างสถาบัน 7)ควรมีตัวอย่างผลงานวิดิโออาร์ตมากกว่านี้ 8)ควรมีพื้นที่สำหรับการติดตั้งงานประเภทนี้โดยเฉพาะ 9)ผู้ประเมินควรใช้วิธีการพูดคุยกับผู้เรียนซึ่งเป็นวิธีการที่ดีในการประเมินเพื่อที่จะได้รู้ความเป็นมาและตัวตนของผู้เรียน 10)ควรมีวิธีการส่งเสริมและกระตุ้นการแสดงผลงานของผู้เรียนโดยใช้บริบทของวิดิโออาร์ต 11)ควรมีฝึกในเรื่องมิติทางความคิดของผู้เรียน และการสื่อความหมายในงานศิลปะ 12)ควรมีการสนับสนุนที่จริงจังจากทางสถาบัน 13)ผู้สร้างสรรค์ไม่ควรยึดติดกับเทคนิคจนมากเกินไปเพราะวิดิโออาร์ตเป็นเพียงแค่เครื่องมือในการทำงาน และ14)วิดิโออาร์ตเป็นสื่อที่ไม่แน่นอนการตั้งกฎเกณฑ์ที่ตายตัวอาจเป็นการปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

ทางด้านอาจารย์ พบว่าความคิดเห็นของอาจารย์จากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกันแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มีดังนี้ 1)ควรปรับวิธีคิด และฝึกให้ผู้เรียนมีความเป็นผู้ใหญ่ 2)ระบบการศึกษาควรมุ่งเน้นในเรื่องของการฝึกอุปนิสัยของผู้เรียน และ3)วิดิโอเป็นสื่อศิลปะที่มีศักยภาพมีความเป็นไปได้สูง ที่จะ เป็นภาษาอีกภาษาที่สำคัญของคนรุ่นต่อไป ซึ่งเรียกร้องการตีความมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษา

ทางด้านนิตินักศึกษาพบว่าความคิดเห็นของนิตินักศึกษาจากแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกันแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มีดังนี้ โดยข้อเสนอแนะที่นิตินักศึกษาให้ความคิดเห็นตรงกันมากที่สุดคือ 1)อยากให้มีความรู้วิชาที่เกี่ยวข้องกับสื่อใหม่มากกว่านี้ ลำดับต่อมาคือ 2)อยากให้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างสถาบันการศึกษา 3)ต้องการดูวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินบ่อยๆ และหลากหลายรูปแบบทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น 4)อยากให้ผู้คนให้ความสำคัญกับศิลปะประเภทนี้ 5)ในการประเมินควรให้นิตินักศึกษามีส่วนร่วมในการ

ประเมินเพราะการได้แสดงความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาจะมีส่วนช่วยในเรื่องของการพัฒนาตนเองของนิสิตนักศึกษา 6)อยากให้มีวิชาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะของวิดิโออาร์ตโดยเฉพาะอยากให้ผู้สอนนำตัวอย่างผลงานวิดิโออาร์ตของศิลปินมาให้ดูมากกว่านี้ และ7)ควรมีการเรียนแบบสัมมนาทำคาบเรียนเพื่อเป็นการสรุปสิ่งที่ได้เรียนมาในคาบนั้น

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลของการวิจัยพบว่า การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวิดิโออาร์ต

1.1 ลักษณะเฉพาะ จุดเด่น และจุดด้อยของวิดิโออาร์ต

จากการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษาได้ให้ความคิดเห็นว่า ลักษณะเฉพาะหรือจุดเด่นของวิดิโออาร์ตคือ เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยเงื่อนไขของเวลา (Time-Based Art) ตรงกับคำกล่าวของ Nam June Paik (อ้างถึงใน Margot Lovejoy, 1996) ที่กล่าวว่าในอดีตไม่ว่าจะเป็นศิลปะสองมิติ หรือสามมิติก็ไม่สามารถเชื่อมโยงกับเวลา มีแต่วิดิโออาร์ตเท่านั้นสามารถทำเช่นนั้นได้ นอกจากนี้เรื่องของเวลาแล้ววิดิโออาร์ตยังเป็นศิลปะที่มีลักษณะของความเป็นภาพเคลื่อนไหว สำหรับงานวิดิโออาร์ตในหลายๆชิ้น อาจจะต้องการคุณลักษณะของเสียงเข้ามาเป็นส่วนประกอบในงานเพื่อให้งานมีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น และวิดิโออาร์ตมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Perception) ของผู้ชมได้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Viola (1984) ที่ว่าเนื่องจากวิดิโอและทีวีมีความเคลื่อนไหวของภาพ จึงมีผลต่อการรับรู้ของผู้คน และมีความสามารถในการสื่อสารเพื่อที่จะขยายขอบเขตความคิดของผู้รับสารได้ และคำกล่าวของ Nader (2010) ที่กล่าวว่าวิดิโออาร์ตแสดงให้เห็นถึงการนำเสนอผ่านการเคลื่อนไหว ซึ่งมีผลต่อการขยายขอบเขตการรับรู้ ซึ่งแตกต่างกับภาพยนตร์ โดยที่วิดิโออาร์ตไม่จำเป็นต้องอาศัยการเล่าเรื่องแบบอย่างภาพยนตร์ก็ได้ และวิดิโออาร์ตยังสามารถเชื่อมโยงผสมผสานให้เข้ากับสื่อ หรือเทคนิคต่างๆที่หลากหลายได้ศิลปะในรูปแบบอื่นๆได้ นอกเหนือจากนี้วิดิโออาร์ต เป็นการนำเสนอ (Represent) ผ่านแสงที่ฉายออกมาจากจอภาพ หรือเครื่องฉายภาพ (Projector) ดังคำกล่าวของ Nam June Paik (อ้างถึงใน มาร์ติน, 2552)งานศิลปะแบบปะติดเข้ามาแทนที่การวาดภาพสีน้ำมัน หลอดจอภาพก็เข้ามาแทนที่ผืนผ้าใบ ซึ่งหมายความว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะไม่จำเป็นต้องเป็นในรูปแบบจิตรกรรมเดิมๆ จอภาพที่เกิดจากแสงก็สามารถที่จะนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะได้ วิดิโออาร์ตยังมีคุณลักษณะเฉพาะที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็คือ สามารถผลิตซ้ำ หรือดัดแปลง

แก้ไขได้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ วิโชค มุกดามณี (2553) ที่ว่า วิดีโอเป็นสื่อที่มีการบันทึกและการถ่ายทอดสื่อสาร สามารถทำการเล่นซ้ำหรือเพิ่มเติมได้ สำหรับวิดีโออาร์ตการแสดงงานอาจไม่จำเป็นต้องแสดงเพียงแคในหอศิลป์เท่านั้น แต่วิดีโออาร์ตสามารถเผยแพร่ไปยังสื่อต่างๆไม่ว่าจะเป็น อินเทอร์เน็ต หรือทีวี ได้อีกด้วย และยังสามารถใช้ในการนำเสนอแนวความคิดที่ซับซ้อนและกว้างขวางได้ ซึ่งข้อดีประการนี้ทำให้เกิดภาษาใหม่หรือทางเลือกใหม่ในการสื่อสารทางศิลปะ

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า แม้ว่าจะวิดีโออาร์ตจะมีคุณลักษณะเด่นหรือข้อดี แต่ก็ยังมีจุดด้อย ซึ่งได้แก่ เนื่องจากเป็นศิลปะที่อาศัยเงื่อนไขของเวลา ดังนั้นวิดีโออาร์ตจึงเป็นศิลปะที่ต้องใช้เวลาในการรับชมค่อนข้างมาก วิดีโออาร์ตมีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่ และการใช้อุปกรณ์ เช่น เป็นศิลปะที่ต้องอาศัยพลังงานไฟฟ้า ดังนั้นสถานที่ที่แสดงงานจึงจำเป็นต้องมีไฟฟ้า หรือ อุปกรณ์ที่บรรจุพลังงานไฟฟ้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีรัช ลาภใหญ่(2538) เรื่องการใช้สื่อสมัยใหม่ในงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย ซึ่งกล่าวถึงข้อจำกัดของวิดีโออาร์ตไว้ว่า งานวิดีโออาร์ตเป็นงานที่ขึ้นอยู่กับเทคนิคและศักยภาพอุปกรณ์ ซึ่งจะทำงานนอกเหนือคุณสมบัติของตัวเองไม่ได้จึงเป็นข้อจำกัดในการสร้างงาน นอกเหนือจากนี้วิดีโออาร์ตเมื่อมีความสามารถในการนำเสนอความคิดที่ซับซ้อนได้ค่อนข้างมาก ผลที่ตามมาคือ ผลงานวิดีโออาร์ต กลับกลายเป็นผลงานศิลปะที่ซับซ้อนเข้าใจยาก และเรียกร้องความรู้ในการตีความ และความเข้าใจของผู้ชมค่อนข้างสูง

1.2 สื่อวิดีโอกับความเป็นร่วมสมัย

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า สื่อวิดีโออาร์ตไม่มีผลต่อความเป็นร่วมสมัยกว่า เมื่อเทียบศิลปะประเภทอื่นๆ สื่อศิลปะทุกประเภทสามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานให้มีความเป็นร่วมสมัยได้เช่นเดียวกัน โดยที่ตัวสื่อในแต่ละประเภทก็มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ ว่าต้องการจะนำเสนอแนวคิดอย่างไร แนวคิดในการนำเสนอจึงเป็นสิ่งที่กำหนดได้ว่าผลงานชิ้นนี้มีความเป็นร่วมสมัย ณ ปัจจุบันหรือไม่ แต่ในบางส่วนของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ได้ให้ความคิดเห็นว่า สื่อวิดีโออาจจะมีผลต่อความเป็นร่วมสมัย เนื่องจากตัวสื่อวิดีโอ เป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน มนุษย์ในปัจจุบันไม่มีใครที่ไม่รู้จักวิดีโอ ตรงจุดนี้เองที่อาจจะสะท้อนถึงความเป็นร่วมสมัยในปัจจุบัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547)

1.3 ความสำคัญและคุณค่าของงานศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยสื่อวิดีโอเมื่อเทียบกับสื่อชนิดอื่น ๆ

จากผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ให้ความคิดเห็นตรงกันว่า วิดีโออาร์ตเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ โดยที่ให้เหตุผลว่าสื่อทุกสื่อมีคุณค่า และความสำคัญเทียบเท่ากัน เพราะคุณค่าของศิลปะไม่ได้อยู่ที่เครื่องมือ เพราะเครื่องมือทุกประเภทสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้มีคุณค่าเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ศรีรัช ลาภาใหญ่ (2538) ที่ว่า งานศิลปะเป็นสิ่งที่มีความหมายในตัวของมัน มีคุณค่าทางจิตใจ คุณค่าทางความรู้สึกต่อผู้ชม และสังคมเสมอมา งานศิลปะวิดีโออาร์ตก็มีคุณค่าในตัวของมันเช่นกัน เป็นคุณค่าของสุนทรียะรูปแบบใหม่และเป็นสิ่งที่แสดงภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ดำเนินชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีซึ่งมนุษย์สามารถทำให้เทคโนโลยีมีคุณค่าทางด้านจิตใจขึ้นมาได้ สื่อทุกสื่อมีลักษณะที่เฉพาะตัวแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์ว่าต้องการนำเสนอแนวคิดอย่างไร โดยผู้สร้างสรรค์จะต้องเลือกใช้เครื่องมือให้เหมาะสม และสามารถตอบโจทย์ผลงานของตนเองได้ นอกจากความเป็นศิลปะวิดีโออาร์ตอาจจะเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพียงแค่เทคนิคในการบันทึกภาพเท่านั้น ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญ รวมถึงสถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบก็มีผลต่องานศิลปะวิดีโออาร์ต แม้ว่าศิลปะวิดีโออาร์ตจะสามารถดัดแปลง แก้ไข หรือผลิตซ้ำได้ ก็ไม่ได้ทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตด้อยคุณค่ากว่าศิลปะประเภทอื่นๆ (Benjamin, 1968)

1.4 ความรู้พื้นฐานของการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ได้ให้ความคิดเห็นตรงกันว่า ความรู้พื้นฐานที่สำคัญของการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต คือ ความรู้พื้นฐานทางศิลปะทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็น ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันตก ประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยมีความสำคัญอย่างมากต่อวิดีโออาร์ต เพราะเป็นสิ่งที่สัมพันธ์กับศิลปะวิดีโออาร์ตโดยตรง ด้านศิลปวิจารณ์ เพื่อที่จะให้ผู้สร้างสรรค์สามารถตีความ และเข้าใจในผลงานนั้นๆ ได้ ด้านสุนทรียศาสตร์ เพื่อเข้าใจในเรื่องของความงามและคุณค่าในงานศิลปะ และด้านศิลปะปฏิบัติ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ศิลปะประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย คุณลักษณะเฉพาะของเครื่องมือแต่ละชนิด องค์ประกอบศิลป์ และทัศนธาตุ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี DBAE ที่ว่าความรู้พื้นฐานทางศิลปะจำเป็นจะต้องประกอบไปด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History) ศิลปวิจารณ์ (Art Criticism) สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) และ

ศิลปะปฏิบัติ(Art Studio)(มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545) สำหรับการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตนั้น สิ่งที่มีผลอย่างยิ่งคือ ภาพถ่าย ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญและมีคุณลักษณะที่คล้ายคลึงกับวิดีโอ นั่นก็คือเป็นการบันทึกช่วงเวลาลงบนเฟรม โดยอาศัยเครื่องมือ ซึ่งจะทำให้มีความเข้าใจในการเลือก มุมมอง และสร้างสรรค์วิดีโออาร์ตได้ และสิ่งสำคัญอย่างยิ่งอีกประการคือความรู้ความเข้าใจใน ธรรมชาติของสื่อวิดีโอ บริบทของเวลาและทักษะในการใช้สื่อวิดีโอ นอกเหนือจากการมีความรู้ พื้นฐานทางด้านศิลปะแล้ว ผู้สร้างสรรค์ควรมีความรู้ในศาสตร์อื่นๆด้วย ไม่ว่าจะเป็นทางด้าน มนุษยศาสตร์ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ ปรัชญา ศาสนา ด้านสังคมศาสตร์ ได้แก่ ประเพณีวัฒนธรรม จิตวิทยา นิเทศศาสตร์ และด้านวิทยาศาสตร์ ได้แก่ ฟิสิกส์ เป็นต้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุน ทางด้านแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5 ความแตกต่างระหว่างวิดีโออาร์ตกับภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ได้ให้ความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์คือการลำดับเหตุการณ์ โดยการเล่าเรื่อง เป็นสื่อที่ใช้ในการสื่อสารกับคนหมู่มาก เป็นสิ่ง ที่ผู้คนโดยทั่วไปสามารถเข้าใจได้ มีบริบทในการนำเสนอที่ชัดเจน มีผู้แสดงหรือตัวดำเนินเรื่อง เป็น สื่อที่ใช้ในเชิงพาณิชย์ ตอบสนองความบันเทิงแก่ผู้ชม และในแง่ของการบันทึกภาพยนตร์คือการ บันทึกภาพลงบนแผ่นฟิล์ม ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ สมเกียรติ ตั้งนโม(2541) ที่กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นการบันทึกลงบนแผ่นฟิล์มด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งถ่ายผู้คนและวัตถุสิ่งของใน ความเคลื่อนไหว และแสดงให้เห็นได้โดยผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ ซึ่งจะเห็นเสียงและภาพไป พร้อมๆกัน ทั้งนี้ภาพยนตร์เป็นรูปแบบของความบันเทิงสำหรับสาธารณชน ภาพยนตร์มี ปัจจัยพื้นฐาน 4 ประการด้วยกัน อันได้แก่ เรื่องราว การกำกับ ภายถ่ายทำ และการตัดต่อ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังสามารถในการจูงใจและชักจูงความคิดรวมถึงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ ส่วนวิดีโออาร์ต มีลักษณะคล้ายคลึงภาพยนตร์ แต่มีข้อสังเกตที่แตกต่างกัน คือ วิดีโออาร์ตเป็นสิ่งที่ ไม่มีการลำดับเหตุการณ์ที่ชัดเจนเท่าภาพยนตร์ และถูกใช้เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ตามความคิดของผู้สร้างสรรค์ และให้อิสระแก่ผู้สร้างสรรค์มากกว่าภาพยนตร์ วิดีโออาร์ตอาจจะ ไม่จำเป็นจะต้องมีตัวดำเนินเรื่อง หรือผู้แสดง วิดีโออาร์ตมักเป็นสิ่งที่มีความไม่สมบูรณ์แบบ มักมี การตัดทอนหรือเพิ่มส่วน มีเรื่องของความไม่ชัดเจนเข้ามาเกี่ยวข้องเพื่อหาความเป็นไปได้ของผู้ สร้างสรรค์ ทำให้เกิดคำถามแก่ผู้ชม และในแง่ของการบันทึก วิดีโออาร์ตเป็นการบันทึกภาพลงบน กล้องวิดีโอ นอกจากนี้มีบางส่วนให้ความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ตในปัจจุบันไม่มีความ

แตกต่างกัน ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ผู้สร้างสรรคว่าต้องการใช้เป็นส่วนใด

1.6 อุปสรรคต่อความเข้าใจในศิลปะวิถีโออาร์ตของผู้ชม

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ให้ความคิดเห็นส่วนใหญ่ว่า พื้นฐานความรู้ทางด้านศิลปะของผู้ชม เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมสามารถที่จะเข้าใจในผลงานได้ ทักษะคิดและการเปิดใจยอมรับของผู้ชมก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง หากผู้ชมยังยึดติดกับการรับรู้ทางสุนทรียะในรูปแบบ และภาพลักษณ์ของงานศิลปะแบบเดิมๆ ก็จะเป็นอุปสรรคอย่างยิ่งต่อความเข้าใจในศิลปะวิถีโออาร์ต และอีกประการคือความคาดหวังของผู้ชมที่เชื่อว่าวิถีโออาร์ตต้องเป็นอะไรที่เข้าใจง่าย เหมือนกับการดูหนัง ดูละคร หรือดูภาพยนตร์ รวมถึงความไม่คุ้นชินในศิลปะวิถีโออาร์ตของผู้ชม ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Katz, Blumler and Gurevich (1974) ที่กล่าวว่า แรงจูงใจในการใช้สื่อของผู้รับสาร เพื่อต้องการตอบสนองความพึงพอใจและความต้องการ โดยที่ผู้รับสารคาดหวังกับสิ่งที่รับชม ขณะเดียวกันงานศิลปะวิถีโออาร์ตเป็นงานศิลปะที่ต้องใช้เวลาในการพิจารณา หากงานไม่น่าสนใจจะไม่สามารถดึงดูดความความสนใจได้ (ชญาอนุตม์ ศิลปศาสตร์, 2007) นอกเหนือจากนี้การสื่อสารของศิลปินก็อาจจะเป็นอุปสรรคต่อผู้ชม การใช้สัญลักษณ์ และภาษาที่ยากแก่การเข้าใจก็เป็นอีกสิ่งที่ทำให้เกิดอุปสรรคได้

1.7 ความสำคัญของวิถีโออาร์ตต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน การเรียนการสอนทางด้านทัศนศิลป์ และแนวโน้มในอนาคต

ผลงานการวิจัยพบว่า จากความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ในด้านของสำคัญของต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในปัจจุบัน โดยส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า เป็นทางเลือกทางหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่อาศัยเทคโนโลยีที่มีอยู่ในปัจจุบันมาใช้ให้เข้ากับยุคสมัย และสำหรับในปัจจุบัน สอดคล้องกับคำกล่าวของ วิชญ มุกตามณี (2554) ที่กล่าวว่า พัฒนาการของสื่อสารสนเทศสมัยใหม่ เช่น วิดีโอ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ส่งผลกระทบต่อสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน จนกระทั่งได้ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นอกจากนี้วิถีโออาร์ตมีความสำคัญเทียบเท่าสื่อศิลปะทุกประเภท รวมถึงงานศิลปะในบางชิ้นที่ต้องการความเคลื่อนไหว เงื่อนไขของเวลา หรืองานที่ต้องการสื่อความคิดที่ซับซ้อน วิถีโออาร์ตนั้นอาจสามารถใช้ในการตอบโจทยหรือสื่อสารได้ดีกว่าสื่อประเภทอื่นๆ ที่เป็นภาพนิ่ง

สำหรับในแง่ของการเรียนการสอนโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านทัศนศิลป์ จากการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ได้ให้ความคิดเห็นโดยส่วนใหญ่ว่าเป็นสื่อที่มีความ

ใกล้ชิดกับผู้คนในยุคปัจจุบัน ซึ่งถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ดังนั้นก็ควรจะต้องให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เพื่อประยุกต์ใช้กับทางด้านศิลปะให้เข้ากับยุคสมัย และเป็นทางเลือกหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนอีกทางหนึ่ง ที่นอกเหนือจากนี้ก็เป็นสิ่งที่ควรต้องรู้เพราะศิลปะวิดีโออาร์ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ ความหลากหลายของวิดีโออาร์ตก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญ โดยสามารถนำไปผสมผสานและประยุกต์ใช้กับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย

ส่วนแนวโน้มในอนาคตของวิดีโออาร์ต ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า จะได้รับการยอมรับมากขึ้น วิดีโออาร์ตจะเปลี่ยนแปลงไปตามวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใหม่ โดยอาจจะมีการเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ ที่หลากหลาย มากกว่าเพียงแค่ในจอสีเหลี่ยม หรือภายในหอศิลป์ และสามารถผสมผสานเข้ากับสื่อ และศาสตร์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลายมากขึ้น ในปัจจุบันซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ชญานุตม์ ศิลปศาสตร์ (2007) ที่กล่าวว่า Media art ถูกวางบนรากฐานของการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีด้วยองค์ความรู้อันหลากหลายที่เชื่อมโยงกันทั้งวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ นิเทศศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา และศิลปะ

2. ด้านการประเมินผลงานของศิลปะวิดีโออาร์ต

ผลการวิจัยพบว่า ในด้านคุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตอยู่ที่เนื้อหาของงาน และแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ ในแง่ของสื่อคือคุณลักษณะเฉพาะตัวของสื่อวิดีโอ เช่น เวลา เสียง แสง และความเคลื่อนไหว ที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น มีความแปลกใหม่ สามารถดึงดูดผู้ชม โดยที่สื่อ 2 มิติไม่สามารถทำได้ นอกจากนี้คุณค่าอีกประการคือวิดีโออาร์ตที่สามารถขยายความคิด ความซับซ้อนของงานได้ และตอบสนองการรับรู้ของผู้ชมได้ คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตจะเกิดขึ้นได้จำเป็นจะต้องอาศัยปัจจัยทั้งทางด้านแนวความคิดและทักษะสนับสนุนซึ่งกันและกัน บางงานต้องการต้องการแนวความคิดและทักษะเท่ากัน แต่สำหรับงานวิดีโออาร์ตบางชิ้นนั้นอาจจะต้องการเน้นในด้านแนวความคิดมากกว่าทักษะ ส่วนสุนทรียะในงานศิลปะวิดีโออาร์ต พบว่าสุนทรียะของงานวิดีโออาร์ตนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งขึ้นมาว่าต้องการจะเน้นหรือสื่อถึงอะไร ในแง่ของการประเมินคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์จากการวิจัยพบว่างานศิลปะวิดีโออาร์ตจะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับแนวคิดแบบอัตนิยม (Subjective) แต่ทว่าแนวคิดแบบสัมพัทธนิยมนั้นสามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ (วนิดา ขำเขียว, 2543)

ผลการวิจัยในด้านของการประเมินคุณค่าวีดิโออาร์ตพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิต นักศึกษา ให้ความคิดเห็นว่าการประเมินคุณค่าวีดิโออาร์ตเมื่อเทียบกับการประเมินศิลปะประเภทอื่น ๆ แล้ว ในแง่ของเนื้อหาและแนวความคิดนั้นการประเมินไม่มีความแตกต่างกัน ส่วนในแง่ของ กายภาพของสื่อ ควรจะต้องมีความแตกต่างกันเพราะ สื่อวีดิโอที่มีลักษณะที่เฉพาะตัว การอาศัย อุปกรณ์เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ เงื่อนไขของเวลา แสง เสียง ความเคลื่อนไหว และวิธีนำเสนอ ซึ่งมีความแตกต่างกับสื่อประเภทอื่น ๆ ดังคำกล่าวของ Broudy (1972) (อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้อ อานันท์, 2543) มาตรฐานของศิลปะสามารถแยกออกเป็น 2 จำพวกศิลปะแท้ (serious art) และ ศิลปะมวลชน (popular art) โดยในศิลปะแท้สามารถแยกย่อยออกได้เป็นอีก 2 พวก คือ ศิลปะในระบบ (classic) กับ ศิลปะนอกระบบ (avant-garde) โดยลักษณะเฉพาะตัวที่ได้กล่าวไปข้างต้น ของศิลปะวีดิโออาร์ตจึงสามารถจัดอยู่ในประเภทศิลปะนอกระบบ

สำหรับในแง่ของวิธีการประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าจะต้องพิจารณาที่ ความสัมพันธ์ระหว่างเทคนิควิธีการนำเสนอกับเนื้อหาหรือแนวความคิดที่ต้องการจะสื่อ โดยพิจารณาที่ความสอดคล้องกันระหว่างบริบทของงาน พิจารณาแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ และการพิจารณาถึงสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย โดยที่ผู้ประเมินจะต้องทำตัวเป็นกลาง เพื่อที่จะเข้าถึงตัวงานได้ง่ายขึ้น ซึ่งวิธีการเข้าถึงผลงานศิลปะได้นั้นจะต้องอาศัยทฤษฎีศิลปะ วิเคราะห์ (Critical Theory) ของ Feldman (1972) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มุ่งเน้นในการตีความ และ ประเมินผลทางศิลปะ เพื่อเข้าใจ (understanding) และชื่นชม (delight) ในงานศิลปะ ซึ่งแบ่ง ออกเป็น 4 ขั้นตอน 1)บรรยาย 2)วิเคราะห์โครงสร้าง 3)การตีความ 4)การประเมินหรือตัดสิน (Evaluation or judgment)

3. ลักษณะของการจัดการเรียนการสอน

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างจาก 5 สถาบันได้แก่ มหาวิทยาลัยศิลปากร จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ โดยผลการวิจัยพบว่ามี การเรียนการสอนการสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโอ อาร์ต ประกอบด้วยรายวิชาวีดิโออาร์ตโดยตรง และรายวิชาที่มีวีดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ โดย ส่วนใหญ่มักเป็นรายวิชาที่มีวีดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบมากกว่ารายวิชาโดยตรง ลักษณะของวิชา เป็นรายวิชาศิลปะปฏิบัติ ซึ่งการสอนศิลปะปฏิบัติ (Studio Art Teaching) การสอนให้ปฏิบัติหรือ

ลงมือทำ เพื่อเพิ่มทักษะและความเชี่ยวชาญในการทำงานศิลปะให้เพิ่มสูงขึ้น การเรียนการสอน อาจจะเป็นไปตามความสามารถส่วนตัวของผู้เรียน (เกษร ธิตะจารี, 2545)

ในแง่ของผู้เรียน เนื่องจากการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นช่วงของการศึกษาที่ครอบคลุมตั้งแต่การเริ่มต้นการเป็นผู้ใหญ่ และช่วงของการพัฒนาการเป็นผู้ใหญ่จนถึงความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ นิสิตนักศึกษาในนั้นมีอายุโดยเฉลี่ยประมาณตั้งแต่ 17-21 ปี ซึ่งเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2524) การจัดการเรียนการสอนจึงต้องส่งเสริม โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านทัศนศิลป์จึงต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะแสวงหาความรู้ และสามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่างๆได้ นอกจากนี้ยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ (ผดุง พรหมมูล, 2538) ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนิสิตนักศึกษาควรต้องส่งเสริมให้นิสิตนักศึกษา สามารถที่จะแสวงหาความรู้ เรียนรู้เพื่อที่จะทดลองเทคนิคต่างๆ ค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของตัวเอง สามารถตั้งโจทย์ และตอบโจทย์ของตนเองได้

คุณลักษณะของผู้สอนการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ต จากการวิจัย ตามความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา พบว่า ผู้สอนควรมี 1) พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป และการใช้สื่อประเภทต่างๆ 2) มีความถนัดในเรื่องของวิดิโออาร์ต 3) มีความรู้ด้านเทคนิควิธีการทางวิดิโอ คอมพิวเตอร์ และการถ่ายภาพ 4) ความรู้ทางด้านภาพยนตร์ 5) ความรู้ด้านสุนทรียศาสตร์ และ 6) ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ อาทิเช่น มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

ความคิดเห็นของอาจารย์ และนิสิตนักศึกษา ในด้านของจำนวนชั่วโมงเรียนต่อสัปดาห์ที่เหมาะสม โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นอยู่ที่ประมาณ 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งผู้สอนมีวิธีการสอนโดยใช้วิธีการบรรยาย การสาธิตตัวอย่างโดยการให้ดูตัวอย่างงานของศิลปิน การสัมมนา การสืบค้นด้วยตัวเอง และการแนะนำรายบุคคล โดยการสอนผู้สอนจะต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายทางการศึกษาก็คือ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หรือวิธีการสอน โดยจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับสภาพ จุดมุ่งหมายรายวิชา และลักษณะภูมิหลังของผู้เรียน (สมหวัง พิธิยานุวัฒน์, 2535)

ซึ่งในการเรียนการสอนนั้นโดยส่วนใหญ่ผู้สอนจากการวิจัยพบว่า ได้มีการอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหารายวิชาด้วยตนเอง พร้อมกับแจกใบประมวลรายวิชาให้กับนิสิตนักศึกษา เพื่อให้ นิสิตนักศึกษาได้ทราบข้อตกลงเบื้องต้นของรายวิชานั้นๆว่ามีเนื้อหา ลักษณะการเรียนการสอน และมีวิธีการประเมินอย่างไร

ความคาดหวังของอาจารย์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน พบว่า ผู้สอนคาดหวังให้นิสิตนักศึกษามีความสามารถในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์งานตามแนวความคิดของตนเองได้ มีพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน ต้องการให้นิสิตนักศึกษาเป็นผู้ที่

เสาะแสวงหานำองค์ความรู้ด้านอื่นๆ มาใช้ในการสนับสนุนการสร้างสรรคงานของตนเอง เข้าใจข้อผิดพลาดของตนและสามารถแก้ไขได้ ต้องการให้นิสิตนักศึกษาเข้าใจในสิ่งที่นิสิตนักศึกษาเป็นคนกำหนดหรือสร้างขึ้นมา มีความเอาใจใส่ในการทำงาน สามารถปรับตัวกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตได้

ความคาดหวังของผู้เรียนต่อรายวิชาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์โอบอาร์ต พบว่า นิสิตนักศึกษา ต้องการนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ต้องการเข้าใจในศิลปะประดิษฐ์โอบอาร์ต ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ที่แตกต่างจากสิ่งที่เคยเรียน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เป็นต้น ความต้องการพัฒนาด้านกระบวนการทางความคิด ความต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตผลงาน ความสนใจในศิลปะประดิษฐ์โอบอาร์ต และความต้องการดูผลงานศิลปะประดิษฐ์โอบอาร์ตที่หลากหลาย

สรุปในด้านการจัดการเรียนการสอนสร้างสรรค์ศิลปะประดิษฐ์โอบอาร์ตควรที่จะตอบสนองความต้องการของผู้เรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2544) ที่ระบุไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จะต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถทางปัญญา วิธีการเรียนรู้โดยบูรณาการ ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง ได้พัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ ศึกษา ทดลอง และแสวงหาความรู้ด้วยตนเองตามความสนใจด้วยวิธีการ กระบวนการ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เนื่องจากเพราะ ธรรมชาติของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล ทั้งนี้ลักษณะการทำงานของแต่ละคนไม่เหมือนกัน การเรียนรู้จะต้องเป็นการเรียนรู้ตามสภาพจริง และมีการประเมินผลตามสภาพจริง และผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญกับผู้เรียน ผู้สอนจะต้องศึกษาลักษณะต่างๆของผู้เรียน และออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2544)

4. ด้านการประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

4.1 ความสำคัญระหว่างกระบวนการ (Process) กับผลงาน (Product) ในการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษา

จากการวิจัยพบว่า ทางด้านของผู้เชี่ยวชาญกับนิสิตนักศึกษา ให้ความคิดเห็นว่าควรให้ความสำคัญกับกระบวนการ (Process) เทียบเท่ากับผลงาน (Product) ส่วนอาจารย์ผู้สอน ให้ความคิดเห็นว่า ควรให้ความสำคัญกับกระบวนการ (Process) ซึ่งในแง่ของกระบวนการ (Process) ในสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียนตั้งแต่เริ่มต้นทางด้านกระบวนการทางความคิดจนกระทั่งมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ และออกมาในรูปแบบของ

ผลงานที่สมบูรณ์ ส่วนผลงาน (Product) เป็นสิ่งที่เป็นผลที่ได้จากกระบวนการนั้นๆ หากมีกระบวนการที่ดี ผลลัพธ์ที่ได้ก็จะออกมาดีเช่นกัน แต่สำหรับในบางกรณีแม้ว่าผลผลิตจะไม่ดี แต่กระบวนการดีสำหรับการเรียนแล้วถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ในกระบวนการนั้นๆแล้ว ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ สุวิมล ว่องวาณิช (2546) ที่กล่าวถึงธรรมชาติของการประเมินการปฏิบัติงานไว้ว่า การปฏิบัติงานจะเกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาในงานที่ต้องทำ ซึ่งการวัดการปฏิบัติงานนั้นจะต้องอาศัยทั้งการวัดผลงาน (product) และการวัดกระบวนการปฏิบัติงาน (process) นอกจากนี้จากสาระสำคัญในการประเมินผลแนวใหม่(กระทรวงศึกษาธิการ, 2544)ยังได้กล่าวไว้ว่า วิธีการวัดผลและประเมินผลควรจะต้องเน้นที่กระบวนการ(Process) เท่าๆกับผลผลิต (Product)

4.2 วิธีการและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิจิตรศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ผู้สอนส่วนใหญ่ ใช้วิธีการสอบถามพูดคุย มอบหมายงาน และดูพัฒนาการรายบุคคลเป็นหลัก

สำหรับในเรื่องของจำนวนชิ้นงานพบว่า การมอบหมายมีสองแบบ คือ 1)การมอบหมายงานชิ้นเดียวต่อเทอม ซึ่งเป็นงานในลักษณะที่ต้องใช้เวลานานและอาศัยความต่อเนื่อง 2)การมอบหมายงานหลายชิ้นต่อเทอม โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า ถ้าหากเป็นลักษณะของการมอบหมายงานหลายชิ้นต่อเทอมนั้น ควรมีจำนวนงานประมาณ 3-4 ชิ้นต่อหนึ่งภาคการศึกษา ในแง่ของลักษณะการมอบหมายงานของนิสิตนักศึกษา อาจารย์ผู้สอนจะมีอยู่ 2 ลักษณะคือ 1) มอบหมายงานโดยการให้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดเอง โดยขึ้นอยู่กับความสนใจ และสื่อที่นิสิตเลือกใช้ 2)ผู้สอนเป็นผู้กำหนดขึ้นมา และให้ผู้เรียนปฏิบัติตามโจทย์นั้นๆ โดยขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์รายวิชา และลักษณะของวิชา ว่าเป็นรายวิชาประเภทไหนหากเป็นรายวิชาทั่วไป ในระดับชั้นปีต้นๆ หรือรายวิชาที่มีจำนวนผู้เรียนจำนวนมาก การมอบหมายงานมักเป็นในลักษณะที่อาจารย์ผู้สอนเป็นผู้กำหนด ส่วนในรายวิชาที่เป็นรายวิชาเฉพาะสาขา อยู่ในระดับชั้นปีที่สูงขึ้น หรือมีจำนวนผู้เรียนไม่มาก ลักษณะการมอบหมายงานมักเป็นการให้ผู้เรียนกำหนดเอง ในส่วนนี้เองจึงจำแนกการประเมินได้ 2 แบบ คือ 1) การประเมินผลการปฏิบัติ(Performance Assessment)เป็นวิธีที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนดงาน (Tasks) เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม แล้วมอบหมายให้ผู้เรียนไปปฏิบัติ 2) การประเมินสภาพจริง (Authentic Assessment)เป็นวิธีการที่ผู้สอนได้มอบหมายให้ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม กำหนดงานขึ้น และวางแผนด้วยตนเอง ซึ่งเปรียบเสมือนการทำงานจริง โดยวิธีทั้งสองนี้ไม่ว่าจะเป็นการประเมินผลการปฏิบัติ หรือการประเมินสภาพจริง ต้องใช้การประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ประเมินค่า (Rubrics) (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546)

วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักเรียน จากการศึกษาวิจัยพบว่าควรใช้วิธีการประเมินแบบอิงตน คือการดูพัฒนาการรายบุคคล โดยพิจารณาถึงระดับความสามารถ และความเข้าใจของผู้เรียน ว่ามีพัฒนาการมากน้อยเพียงใด โดยการเปรียบเทียบระหว่างงานในช่วงต้นภาคเรียนกับงานในช่วงปลายภาคเรียน (Eisner, 1972) และผู้ประเมินต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้เพื่อตรวจสอบ ความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน ซึ่งนำไปสู่การประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยการประเมินผลงานที่ได้

สำหรับการให้คะแนนในแง่ของการพิจารณาจะต้องอาศัย จากการศึกษาวิจัยการประเมินผลโดยภาพรวมของผลงานก่อนแล้วจึงค่อยประเมินแบบแยกส่วน โดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆของผู้เรียนขึ้นมาพิจารณา โดยปกติเกณฑ์การให้คะแนนแบ่งออกเป็น 3 แบบ ได้แก่ 1) เกณฑ์การให้คะแนนแบบผลรวม (Holistic Scoring) เป็นการให้คะแนนจากการพิจารณาภาพรวมโดยไม่มีการแยกองค์ประกอบย่อย ซึ่งเหมาะสมกับการให้คะแนนกับงานเน้นผลผลิต(Product) มากกว่ากระบวนการ (Process) 2) เกณฑ์การให้คะแนนแบบวิเคราะห์ (Analytic Scoring) เป็นการให้คะแนนแบบวิเคราะห์องค์ประกอบของส่วนประกอบย่อย เช่น ขั้นตอน กระบวนการ และคุณลักษณะของการปฏิบัติงาน โดยมีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนตามองค์ประกอบย่อยของสิ่งที่ต้องการวัด 3) เกณฑ์การให้คะแนนแบบองค์รวมแล้วจำแนกรายละเอียด (Annotated Scoring) ซึ่งเป็นการรวมข้อจำกัดของการให้คะแนนแบบ Holistic และ Analytic ไว้ด้วยกัน โดยเริ่มต้นด้วยการประเมินภาพรวมก่อน และค่อยระบุจุดแข็งจุดอ่อน โดยผู้ประเมินเลือกประเมินเฉพาะคุณลักษณะในแบบ Analytic เพียงบางลักษณะที่โดดเด่นขึ้นมา เพื่อเป็นผลสะท้อน (feedback) ให้แก่ผู้เรียน (Nitko, 1996; สุวิมล ว่องวานิช, 2546; ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์, 2544; โสมฉาย บุญญานันต์, 2553) ซึ่งเกณฑ์แบบ Annotated Scoring นั้นสอดคล้องกับผลของการวิจัย

4.3 การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะทัศนศิลป์ของนักเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของบลูม (Bloom, 1956) ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และทักษะพิสัย (บุญฉวีรัตน์ พิชญ์ไพบุณย์, 2553; มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2545)

1. การประเมินด้านพุทธิพิสัย (ด้านความรู้ ความเข้าใจ) พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญเห็นว่า การประเมินทางด้านพุทธิพิสัยของผู้เรียนให้พิจารณาจากสิ่งที่ผู้เรียนทำว่าเข้าใจในสิ่งที่ตนเองทำหรือไม่ งานที่ผลิตออกมาสอดคล้องกับความคิดหรือไม่ พิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน การนำเสนอ การนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในงาน พิจารณาจากเทคนิควิธีการ ซึ่งการ

ประเมินด้านพุทธิพิสัยสามารถประเมินได้โดยใช้วิธีการสอบถามพูดคุย โดยลำดับขั้นของความสามารถด้านพุทธิพิสัย

2. การประเมินด้านจิตพิสัย (ความเอาใจใส่) พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่าการประเมินทางด้านจิตพิสัยของผู้เรียน ให้พิจารณาจากทัศนคติที่ดีต่อการเรียน เช่นความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย ความสม่ำเสมอในการเข้าชั้นเรียนหรือการส่งงาน ความตั้งใจขยัน และความมุ่งมั่นของนิสิตนักศึกษา

3. การประเมินด้านทักษะพิสัย (ทักษะฝีมือ) พบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่พิจารณาจากการปฏิบัติงานที่ออกมาในรูปของผลงาน และความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือ

4.4 การประเมินการสร้างสรรคศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาวิดิโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษา โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า ควรจะมีความแตกต่างกัน เนื่องจากมีวัตถุประสงค์รายวิชาที่ต่างกัน การเน้นและความลึกซึ้งของเนื้อหา ขั้นตอน สำหรับวิชาวิดิโออาร์ตโดยตรงมีมากกว่าวิชาที่วิดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ แต่หากพิจารณาเฉพาะตัวชิ้นงานวิดิโออาร์ตอย่างเดียว ก็อาจใช้วิธีการเดียวกันได้ โดยดูที่แนวความคิดที่สัมพันธ์กับเทคนิควิธีการที่ใช้

4.5 การประเมินการสร้างสรรคศิลปะวิดิโออาร์ตในแต่ละชั้นปี

ผลการวิจัย พบว่า การประเมินในแต่ละชั้นปีควรมีความแตกต่างกัน เพราะเนื้อหาในแต่ละชั้นปีนั้นมีระดับความเข้มข้นที่ต่างกันตามลำดับ โดยในระดับชั้นปีต้นๆนั้นวัตถุประสงค์คือต้องการให้นิสิตนักศึกษาได้สัมผัสความหลากหลายของสื่อแต่ละประเภท และได้ทดลองเทคนิควิธีการต่างๆ ลักษณะของรายวิชาจึงเป็นวิชาพื้นฐาน โดยที่ยังไม่เน้นเรื่องแนวความคิด ส่วนในระดับที่สูงขึ้นก็จะเน้นเรื่องการใช้สื่อที่นิสิตนักศึกษาเป็นผู้เลือกเรียนในสาขาวิชานั้นๆ และระดับการนำเสนอความคิดก็จะซับซ้อนขึ้นตามระดับชั้นปี

4.6 การประเมินการสร้างสรรคศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชาศิลปนิพนธ์

ผลการวิจัย จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ ให้ความคิดเห็นตรงกันว่า เมื่อเทียบระหว่างการประเมินการสร้างสรรคศิลปะวิดิโออาร์ตในรายวิชา ศิลปนิพนธ์กับรายวิชาอื่นๆ มีความแตกต่างกัน เนื่องจากการประเมินในรายวิชาศิลปนิพนธ์ จะพิจารณาจากในลักษณะรายบุคคล โดยที่ศิลปนิพนธ์จะดูที่ความชัดเจนของโจทย์ที่นิสิตนักศึกษาค้นนั้นๆเป็นผู้ตั้งขึ้น เป้าหมาย

แนวความคิด กระบวนการ และความสมบูรณ์ของตัวผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับ ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2526) ได้กล่าวว่า การพิจารณาวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาตรี ควรพิจารณาในเชิงกระบวนการ (Process) และผลผลิต (Product) โดยอาจารย์ที่ปรึกษาจะเป็นผู้คอยดูว่านักศึกษาได้ดำเนินการมาถูกต้อง มีกระบวนการที่น่าเชื่อถือมากแค่ไหน และสอดคล้องกับเป้าหมายของตนเองหรือไม่ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาริยา คลังชำนาญ (2536) ที่ศึกษาเรื่องการนำเสนอรูปแบบการประเมินผลศิลปนิพนธ์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ระดับปริญญาตรี โดยในแง่ของการประเมินศิลปนิพนธ์นั้น มีวิธีการประเมินที่มีลักษณะค่อนข้างเฉพาะตัว และแตกต่างจากการประเมินในรายวิชาทั่วไป เนื่องจากคุณลักษณะของรายวิชาศิลปนิพนธ์เป็นรายวิชาที่นิสิตนักศึกษาต้องศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง นอกจากนี้การประเมินศิลปนิพนธ์ควรใช้ผู้ประเมินเป็นทีมหรือคณะกรรมการ เพื่อให้การประเมินมีหลากหลายมุมมอง และยุติธรรมมากขึ้น

4.7 สิ่งที่คุณประเมินควรมี ในการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา

จากการวิจัยพบว่า ผู้ประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตนอกจากจะต้องมีความรู้ทางด้านศิลปะวิดิโออาร์ต เป็นอย่างดีแล้ว ผู้ประเมินควรมีความเป็นกลาง มีทัศนคติที่ดี เป็นผู้ที่ไม่ใจกว้าง พร้อมทั้งจะเป็นผู้ที่เข้าใจผู้เรียน และควรใช้หลักการประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดเพียงแต่หลักการเดียว ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ ธีระพงษ์ พิศาลบุรณะ (2543) ผู้ที่วิจารณ์หรือประเมินผลงาน จะต้องไม่ยึดแนวทฤษฎีใดเพียงทฤษฎีเดียว สามารถนำทฤษฎีหลายๆมาผสมผสานกันได้ นอกจากนี้ผู้วิจารณ์หรือผู้ประเมินจะต้อง มีความรู้ และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งไม่ควรมีอคติต่อผลงานศิลปะหรือผู้สร้างสรรคผลงาน

4.8 อุปสรรคต่อการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา

จากการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ โดยส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นว่า ผู้ประเมินขาดความรู้และความเข้าใจในด้านนี้ที่เพียงพอ ทัศนคติและการเปิดใจของผู้ประเมิน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกสิทธิ์ บุญมาก (2553) ที่กล่าวว่า การตัดสินคุณค่าผลงานศิลปะภาพถ่ายนั้น ผู้ตัดสินจะต้องมีความหลากหลายในทฤษฎี ดังนั้นปัจจัยสำคัญที่ผู้สอนควรมีคือความรู้ และควรเป็นผู้ที่เปิดใจกว้าง ซึ่งทำให้การเรียนการสอนมีความถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังมีอุปสรรคในเรื่องของอุปกรณ์ในการเรียนการสอนไม่เพียงพอ การสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนที่

ไม่ตรงกัน ไม่มีการสร้างข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ขาดแคลนสถานที่ที่เหมาะสม สำหรับการติดตั้งงาน และขาดแคลนบุคลากรที่เชี่ยวชาญทางด้านนี้โดยตรง

ข้อสังเกตที่พึงระวัง

จากการวิจัยนี้ยังได้มีข้อสังเกตที่ควรระวังในการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งมีดังนี้

1. จากผลการวิจัยในประเด็นของอุปสรรคในการประเมินการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษา ยังพบปัญหาในเรื่องของทัศนคติของผู้ประเมิน การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องทำข้อตกลงระหว่างผู้เรียนก่อนว่าจะมีรูปแบบ และวิธีการประเมินอย่างไร เพื่อลดปัญหาเรื่องความเข้าใจไม่ตรงกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้ประเมินควรเป็นผู้ที่เป็นกลาง เปิดใจให้กว้าง มีทัศนคติที่ดีใจการประเมิน และหลีกเลี่ยงอคติของตน

2. จากผลการวิจัยในประเด็นของความสำคัญระหว่างกระบวนการ กับผลงาน ยังมีความคิดเห็นที่แตกต่าง กลุ่มอาจารย์ได้ให้ความเห็นว่าควรเน้นไปที่กระบวนการสร้างสรรค์มากกว่าตัวผลงาน ซึ่งแตกต่างกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและนิสิตที่ให้ความเห็นว่ากระบวนการกับผลงานสำคัญเท่าๆกัน จากข้อความนี้สะท้อนให้เห็นว่า ในการเรียนการสอนนั้นกระบวนการเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่ง แม้ว่าผลงานจะออกมาไม่ดีก็ถือว่าผู้เรียนก็ได้รับการเรียนรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว ดังนั้นการประเมินการสร้างสรรคในชั้นเรียนจึงควรเน้นไปที่กระบวนการเป็นหลัก ไม่ควรประเมินเฉพาะตัวผลงานเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ด้านเนื้อหาและบริบทของวีดิโออาร์ต

ผู้ประเมิน และผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องรู้ถึงคุณลักษณะเฉพาะของวีดิโออาร์ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของสื่อที่เกิดจากเทคโนโลยี อาศัยเงื่อนไขของเวลา ความเคลื่อนไหว มีผลต่อการรับรู้ มีความซับซ้อนในการสื่อสาร และความสามารถในการผสมผสานกับสื่อชนิดอื่นๆได้หลากหลาย ที่แตกต่างจากสื่อประเภทอื่นๆ นอกจากนี้จะเข้าใจบทบาทของสื่อวีดิโอในฐานะที่เป็นสื่อศิลปะซึ่งมีคุณค่าเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐาน ทางศิลปะทุกชนิด ความรู้ในธรรมชาติของวีดิโออาร์ต วิธีการใช้วีดิโอ และความรู้ในศาสตร์อื่นๆที่นอกเหนือจากศิลปะ

2. ด้านการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต

การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตในแง่ของลักษณะเฉพาะของสื่อประเภทนี้ การรับรู้ที่แตกต่าง และความซับซ้อนในการสื่อสาร มีผลต่อการประเมินคุณค่าผลงานควรที่จะแตกต่างกับศิลปะประเภทอื่นๆ ซึ่งในแง่ของผู้สร้างสรรค์(ศิลปิน)กับผู้ชม ส่วนนี้เองผู้ชมจะเป็นผู้ประเมินว่างานชิ้นนี้ดีหรือไม่ โดยการประเมินอาจจะคำนึงถึงภูมิหลัง และแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตก็ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ยุคสมัย และการยอมรับของผู้ชม

3. ด้านการจัดการเรียนการสอน

เนื่องจากการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต เป็นวิชาปฏิบัติ การจัดการเรียนการสอนควรจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนพร้อมที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการดูงานตามแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น นิทรรศการต่างๆ ในหอศิลป์ร่วมสมัย เพื่อที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้ที่ได้จากประสบการณ์การดูงานมาพัฒนาทักษะของตน และสร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน นอกเหนือจากด้านตัวผู้เรียนแล้ว ด้านอาจารย์ผู้สอนก็สำคัญ ผู้สอนควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ และมีความรู้ทางด้านวิดีโออาร์ตเป็นอย่างดี นอกจากนี้จะต้องเป็นผู้ที่พร้อมที่จะเข้าใจธรรมชาติ และลักษณะนิสัยของผู้เรียนในแต่ละคน

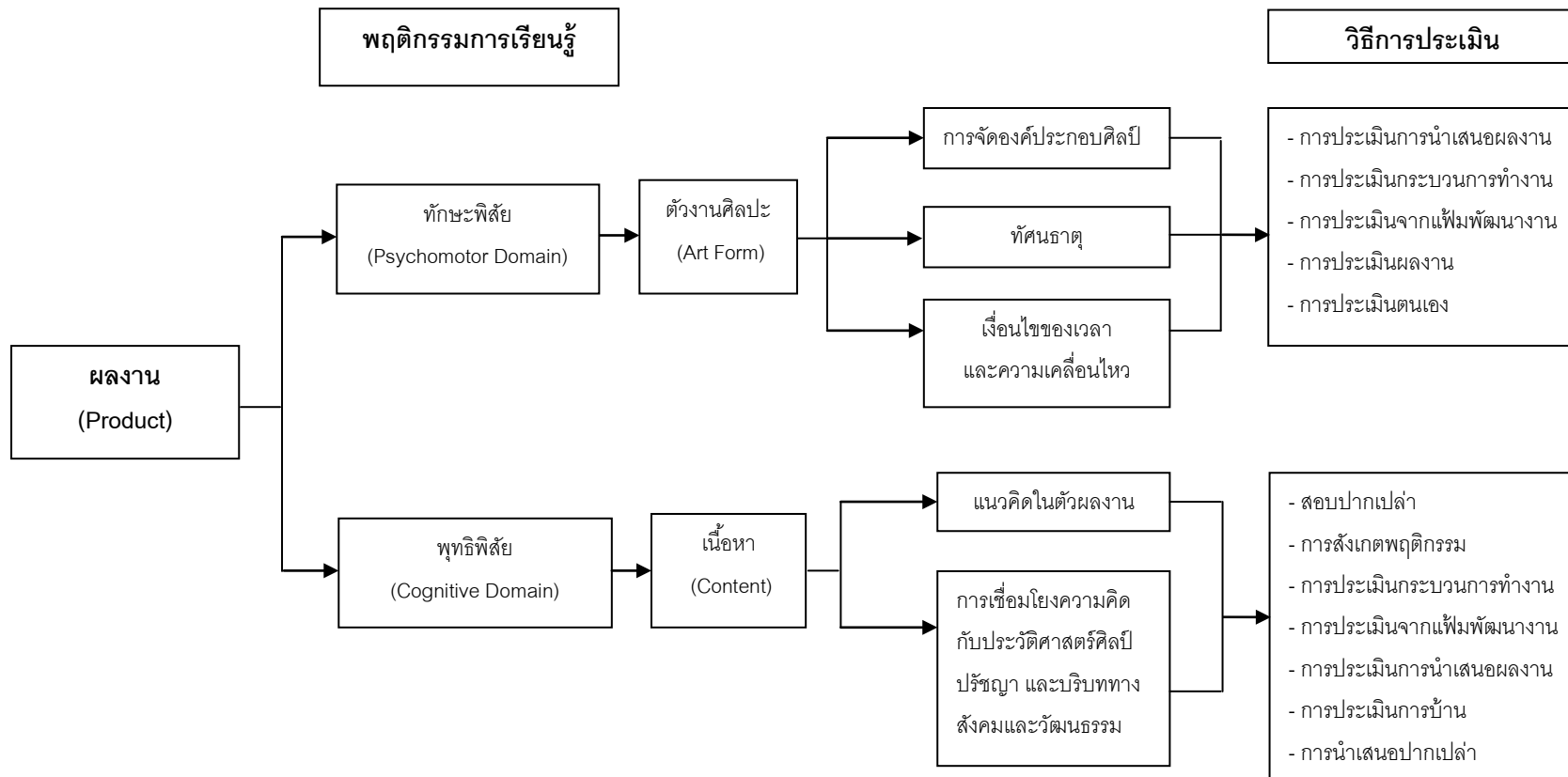
4. ด้านการประเมินการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษา

ด้านการประเมินการสร้างสรรคผู้ประเมินจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และความเข้าใจด้านศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นอย่างดี และเป็นผู้ที่มีทัศนคติที่ดี ใจกว้าง เปิดรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย วิธีการประเมินควรจะต้องประเมินทั้งกระบวนการสร้างสรรค์(Process)และผลงาน(Product) และพิจารณาความสอดคล้องระหว่างแนวความคิดของผู้เรียนกับผลงานที่สร้างสรรค์ นอกจากนี้การประเมินการสร้างสรรคศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องครอบคลุมถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน ได้แก่ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย การประเมินจะต้องประเมินแบบอิงตน ซึ่งพิจารณาเป็นวิธีพัฒนารายบุคคล

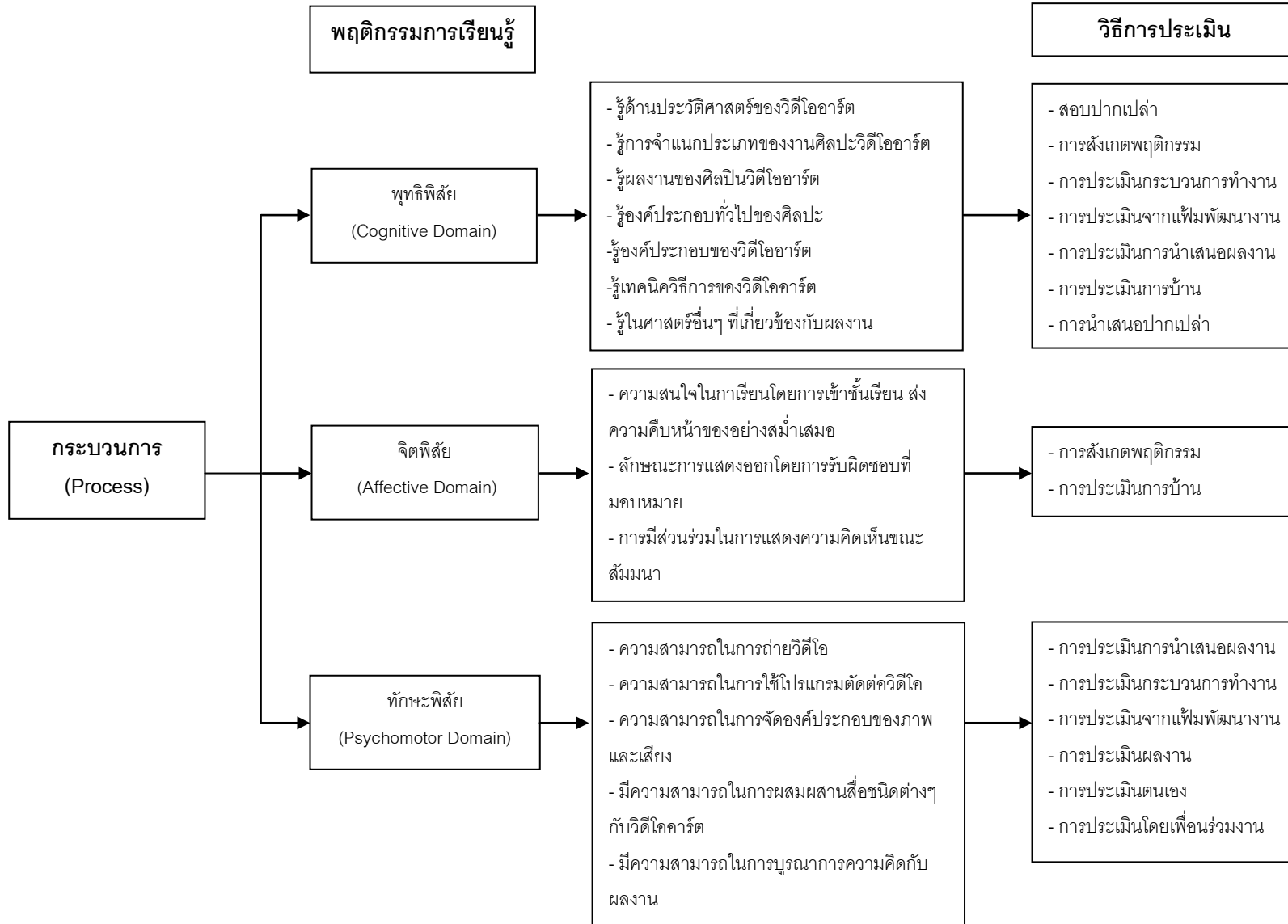
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. นอกจากวิดีโออาร์ตแล้ว ควรมีการศึกษาคูณลักษณะเฉพาะ และรูปแบบของสื่อสมัยใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทางด้านทัศนศิลป์ในปัจจุบัน แต่ละชนิด
2. วิธีการประเมินนี้ควรนำไปใช้ในการทดลองครั้งต่อไปเพื่อดูผลลัพธ์ และนำผลลัพธ์ที่ได้มาปรับใช้ให้สอดคล้องกับสภาพในแต่ละที่

แผนผังความคิดแสดงองค์ประกอบ และแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี



แผนผังความคิดแสดงองค์ประกอบ และแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี (ต่อ)



แนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

จากผลการวิจัยพบว่าการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตควรประเมินตามพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ตามทฤษฎีของ Bloom ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย นอกจากนี้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ และนิสิตนักศึกษายังให้ความสำคัญเห็นว่า การประเมินนั้นจะต้องอาศัยทั้ง ผลงาน (Product) และ กระบวนการ (Process) โดยสามารถจำแนกรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

1. ผลงาน (Product)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต (จากแผนผังความคิดอันที่ 1) ผลงานศิลปะสำหรับรายวิชาปฏิบัติ กล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่สะท้อนทักษะและความรู้ของผู้สร้างสรรค์ ดังนั้นการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตจึงสามารถประเมินได้ 2 ส่วน คือ

1.1 **ตัวงานศิลปะ (Art Form)** ตัวงานเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงทักษะฝีมือ (ด้านทักษะพิสัย) การประเมินตัวผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตจะต้องพิจารณาจากองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) องค์ประกอบศิลป์ (Principle of design) ประกอบด้วย

- สัดส่วน (Portion)
- สมดุล (Balance)
- จังหวะ (Rhythm)
- การเน้น (Emphasis)
- เอกภาพ (Unity)

2) ทัศนธาตุ (Visual Elements) ประกอบด้วย

- จุด (Dot)
- เส้น (Line)
- รูปร่าง & รูปทรง (Shape & Form)
- น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)
- สี (Color)
- บริเวณว่าง (Space)
- พื้นผิว (Texture)
- ความเคลื่อนไหว (Motion)

3) **เงื่อนไขของเวลาและความเคลื่อนไหว** ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์กันของเนื้อหาและแนวความคิดที่สัมพันธ์กับเวลา

วิธีการประเมินด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ใช้วิธีการ

- การประเมินการนำเสนอผลงาน
- การประเมินกระบวนการทำงาน
- การประเมินจากแฟ้มพัฒนางาน
- การประเมินผลงาน
- การประเมินตนเอง

1.2 เนื้อหา (Content) เนื้อหาในผลงานสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิดและความรู้ (ด้านพุทธิพิสัย) ดังนั้นการประเมินเนื้อหาในผลงานต้องพิจารณาจากองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) แนวคิดในตัวผลงาน (Concept) เกิดจากแรงบันดาลใจในของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการสื่อผ่านผลงานศิลปะและสะท้อนออกมาในรูปแบบของผลงาน

2) การเชื่อมโยงความคิดกับประวัติศาสตร์ศิลป์ ได้แก่ ยุคก่อนประวัติศาสตร์, ศิลปะอียิปต์, ศิลปะเมโสโปเตเมีย, ศิลปะอิทรัสกัน จนถึงศิลปะสมัยใหม่ในศิลปะร่วมสมัย เป็นต้น รวมถึงการเชื่อมโยงความคิดในด้านปรัชญา และบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

วิธีการประเมินด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ใช้วิธีการ

- สอบปากเปล่า
- การสังเกตพฤติกรรม
- การประเมินกระบวนการทำงาน
- การประเมินจากแฟ้มพัฒนางาน
- การประเมินการนำเสนอผลงาน
- การประเมินการบ้าน
- การนำเสนอปากเปล่า

2 กระบวนการ (Process)

การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา (จากแผนผังความคิดอันที่ 2) ในด้านของกระบวนการเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการเรียนการสอน

2.1 ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive domain)

การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ต แม้ว่าจะเป็นเรื่องของการสร้างสรรค์ผลงาน ในรายวิชาปฏิบัติ แต่ทว่าความรู้ ความเข้าใจเป็นสิ่งที่สำคัญต่อการพัฒนากระบวนการ การสร้างสรรค์ การวัดความรู้ในด้านศิลปะวิดิโออาร์ตสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1) **ความรู้ในประวัติศาสตร์ศิลปะวิดีโออาร์ต** พิจารณานักศึกษารู้ถึงต้นกำเนิดของการถ่ายภาพนิ่งที่นำมาสู่ภาพเคลื่อนไหว จุดเริ่มต้นของวิดีโออาร์ต กระบวนการการสร้างตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงประวัติศาสตร์ในยุคต่างๆ ที่แสดงถึงกระบวนการทางความคิดและวิธีการของงานศิลปะในแต่ละยุค และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับผลงานของตนเองได้อย่างไร

2) **ความรู้ในการจำแนกประเภทของงานศิลปะวิดีโออาร์ต** นักศึกษารู้และสามารถจำแนกประเภทของศิลปะวิดีโออาร์ต และรู้ว่ากระบวนการสร้างงานแต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร โดยที่ศิลปะวิดีโออาร์ตนั้นสามารถแบ่งออกได้แก่ Video projection, Video installation, Video sculpture

3) **ความรู้ในผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต** นักศึกษามีความรู้และจำแนกประเภทวิดีโออาร์ตที่มีศิลปะชิ้นชื่ออะไรบ้าง ชื่อผลงาน และกระบวนการทำงานของศิลปะ เช่น ผลงานชื่อ TV Buddha ของ Nam June Paik เป็นงานประเภท Video Installation ซึ่งมีการผสมผสานระหว่างวิดีโอกับงานศิลปะจัดตั้ง เป็นต้น ซึ่งนักศึกษานำความรู้มาใช้เป็นฐานในการสร้างงานได้

4) **ความรู้องค์ประกอบทั่วไปของศิลปะ** รู้ในองค์ประกอบศิลปะ ได้แก่ เส้น สี ค่าน้ำหนัก รูปร่าง-รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น และการนำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตได้อย่างเหมาะสม

5) **ความรู้ในองค์ประกอบของวิดีโอ** เป็นความรู้พื้นฐานทางด้านวิดีโอ ซึ่งประกอบไปด้วยภาพ เสียง และเวลา โดยที่นักศึกษานำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรค์งานได้อย่างเหมาะสม

6) **ความรู้ในเทคนิควิธีการของวิดีโอ** เป็นความรู้ในเรื่องของคุณลักษณะของกล้องแต่ละชนิด ภาพชนิดควรถ่ายแบบไหน มุมกล้องแบบไหนให้ความรู้สึกอย่างไร เป็นต้น และสามารถนำเทคนิคเหล่านี้มาสร้างสรรค์งานได้

7) **ความรู้ในศาสตร์อื่นๆ** มีความรู้ในศาสตร์อื่นๆ ที่นอกเหนือจากศิลปะ เช่น จิตวิทยา สังคมศาสตร์ นิเทศศาสตร์ เป็นต้น ใช้ในการสนับสนุนทางด้านแนวความคิด กระบวนการ เพื่อประยุกต์ใช้ในการสื่อสารผ่านทางผลงานได้

วิธีการประเมินกระบวนการในด้านพุทธิพิสัย

วิธีการในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาในด้านพุทธิพิสัย มีวิธีการดังนี้

1. **สอบปากเปล่า** ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการพูดคุยสอบถามผู้เรียน แล้วดูว่า ความรู้ความเข้าใจของผู้เรียน จากการที่นักศึกษาได้ไปปฏิบัติงาน หาข้อมูลเพื่อที่จะสนับสนุนว่า เหตุใด ทำไมถึงต้องใช้วิธีการนี้มีที่มาจากที่ไปอย่างไร
2. **การสังเกตพฤติกรรม** ผู้ประเมินจะต้องสังเกตพฤติกรรมทำให้ความร่วมมือ ในชั้นเรียน การให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม การเสนอความคิดเห็นโดยพิจารณาจากคำตอบ ของนักศึกษาว่ามีความเข้าใจมากน้อยเพียงใด
3. **การประเมินกระบวนการทำงาน** ดูความคืบหน้า การสืบหาข้อมูล การส่ง แบบร่าง (Sketch) ก่อนที่จะเกิดงานชิ้นนี้มีขั้นตอนกระบวนการระหว่างทางก่อนที่จะไปถึงขั้นการ สร้างสรรค์ผลงานมีที่มาจากที่ไป และประยุกต์ใช้องค์ความรู้อะไรบ้าง และมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร โดยผู้ประเมินจะต้อง
4. **การประเมินจากแฟ้มพัฒนางาน** ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาจากพัฒนาการ ของผลงานตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงงานชิ้นสุดท้าย ว่ามีความเปลี่ยนแปลงมากน้อยเพียงใด ซึ่งตรง จุดนี้เองสามารถสะท้อนความรู้ ความเข้าใจของผู้เรียนได้ หากงานมีการพัฒนาที่มากขึ้นก็จะแสดง ถึงความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนที่มีมากขึ้น
5. **การประเมินการนำเสนอผลงาน** ผู้ประเมินจะต้องให้ผู้เรียนได้มีการนำเสนอ ผลงานของตนเอง รวมถึงวิธีการนำเสนอ การติดตั้งผลงาน ขั้นตอนคือให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน ของตนและอธิบายงานของตนเองชื่อว่าอะไร มีแนวคิดอะไร เพื่อเป็นการสะท้อนความรู้และความ เข้าใจของผู้เรียน
6. **การประเมินการบ้าน** ในกรณีที่ผู้ประเมินได้มอบหมายงานโดยกำหนดโจทย์ ไว้ให้กับนักศึกษา การบ้านหรือผลงานที่นักศึกษาคิดทำมานั้นมีความถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนดไว้ หรือไม่
7. **การนำเสนอปากเปล่า** ผู้ประเมินจะต้องให้ผู้เรียนได้อธิบายและนำเสนองาน ของตนเอง เพื่อพิจารณาความรู้พิจารณาว่ามีความรู้ความเข้าใจหรือไม่

2.2 ด้านจิตพิสัย (Affective domain)

การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจิตโออาร์ตของนักศึกษาในชั้นเรียน นอกจากเรื่อง ความรู้แล้ว ความเอาใจใส่ ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย หรือเห็นคุณค่า เป็นสิ่ง สำคัญอย่างหนึ่งที่จะพัฒนาบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยของผู้เรียน ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งในการเรียน การสอน การประเมินด้านจิตพิสัยมีดังนี้

- 1) **ความสนใจในการเรียน** ผู้ประเมินสามารถพิจารณาได้จากการเข้าชั้นเรียน การส่งความคืบหน้าของงานอย่างสม่ำเสมอ และการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย
- 2) **ลักษณะการแสดงออกพิจารณาจากความรับผิดชอบงาน** ที่ได้รับมอบหมาย การมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน ความขยันเอาใจใส่ และการเข้าร่วมกิจกรรม
- 3) **การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น** สำหรับในชั้นเรียนที่เป็นการเรียนการสอนแบบสัมมนา หรือแบบบรรยายนั้น

วิธีการประเมินกระบวนการในด้านจิตพิสัย

วิธีการในการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตของนักศึกษาในด้านจิตพิสัย มีวิธีการดังนี้

1. **การสังเกตพฤติกรรม** ผู้ประเมินจะต้องสังเกตพฤติกรรมที่แสดงถึงความเอาใจใส่ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากความถี่ในการเข้าชั้นเรียน การนัดพบส่งความคืบหน้างาน หรือการส่งงานตรงต่อเวลา
2. **การประเมินการบ้าน** ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาจากการส่งงานที่ได้รับมอบหมายให้ผู้เรียนว่า ส่งจำนวนครบ หรือตรงตามเวลาที่กำหนดหรือไม่

2.3 ด้านทักษะพิสัย

ในด้านทักษะพิสัยสำหรับการประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตในชั้นเรียนแล้วถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตนั้น เป็นวิชาภาคปฏิบัติ ฉะนั้นการประเมินภาคปฏิบัติจะต้องให้ค่านำหนักทางด้านนี้ค่อนข้างมากเป็นพิเศษ การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต มีดังนี้

- 1) **ความสามารถในการถ่ายวีดิโอ** ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการเลือกใช้กล้องวีดิโอประเภทต่างๆได้ และสามารถถ่ายวีดิโอด้วยวิธีต่างๆ เช่น การถ่าย Footage การทำ Stop motion เป็นต้น
- 2) **ความสามารถในการใช้โปรแกรมตัดต่อวีดิโอ** การตัดต่อวีดิโอถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างงานให้มีความสมบูรณ์แบบตามที่ต้องการได้ โดยผู้เรียนควรต้องรู้เทคนิคการใช้โปรแกรมตัดต่อวีดิโอ เช่น Final Cut Pro, Adobe Premiere Pro เป็นต้น
- 3) **ความสามารถในการจัดองค์ประกอบของภาพและเสียง** ผู้เรียนจะต้องสามารถเลือกและจัดองค์ประกอบภาพให้มีความเหมาะสมได้ รวมถึงเรื่องแสง และสีในภาพ
- 4) **ความสามารถในการผสมผสานสื่อชนิดต่างๆกับวีดิโออาร์ต** ผู้เรียนจะต้องสามารถนำวีดิโออาร์ตไปผสมผสานกับชนิดอื่นๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย รวมถึงการทำ Installation art ขึ้นอยู่กับโจทย์และตามความเหมาะสมของงาน

5) **ความสามารถในการบูรณาการความคิดกับผลงาน** ผู้เรียนจะต้องสามารถนำความคิดของตนเองถ่ายทอดออกมาผ่านวิดีโออาร์ตด้วยเทคนิควิธีการที่เหมาะสม และสอดคล้องกันระหว่างผลงานกับแนวความคิด

วิธีการประเมินกระบวนการในด้านทักษะพิสัย

วิธีการในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาในด้านทักษะพิสัย มีวิธีการดังนี้

1. **การประเมินการนำเสนอผลงาน** ผู้ประเมินจะต้องให้นักศึกษาได้อธิบายเกี่ยวกับงานของตนเอง พร้อมกับพิจารณาผลงานที่ผ่านการนำเสนอผลงานของนักศึกษา มีความสอดคล้องกันหรือไม่ระหว่างแนวความคิดและทักษะ
2. **การประเมินกระบวนการทำงาน** ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาจากกระบวนการในการทำงานว่าตั้งแต่จุดเริ่มต้นก่อนที่จะเป็นชิ้นงาน จนกระทั่งชิ้นงานเสร็จสมบูรณ์เพื่อดูทักษะในการเชื่อมโยงความรู้ความเข้าใจมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
3. **การประเมินจากแฟ้มพัฒนางาน** การประเมินจะต้องดูพัฒนาการจากผลงานตั้งแต่ชิ้นแรกจนกระทั่งชิ้นสุดท้ายว่ามีการพัฒนาทางด้านทักษะมากน้อยเพียงไร
4. **การประเมินผลงาน** ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาถึงคุณภาพผลงาน ว่ามีความสมบูรณ์แบบมากน้อยเพียงใด
5. **การประเมินตนเอง** อาจารย์ผู้สอนจะต้องให้นักศึกษาได้มีโอกาสที่จะประเมินตนเองโดยการให้นักศึกษาได้เป็นผู้กำหนดโจทย์ขึ้นมาเอง แล้วให้นักศึกษาพิจารณาตนเองว่างานที่ตนเองสร้างขึ้นประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ตรงกับความต้องการของตนหรือไม่ สามารถชี้จุดเด่นจุดด้อยได้ และนำผลที่ได้จากการประเมินตนเองไปพัฒนาทักษะในการสร้างงานของตนให้มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น สำหรับวิธีการนี้อาจารย์จะต้องคอยชี้แนะคอยแนะนำ และกระตุ้นให้นักศึกษาสามารถที่จะประเมินตนเองได้
6. **การประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้น** อาจารย์ผู้สอนจะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษาสามารถวิจารณ์ผลงานซึ่งกันและกัน โดยต่างฝ่ายต่างแสดงความคิดเห็นกับงานของเพื่อน ผลที่ได้จากการประเมินโดยเพื่อน ผู้ที่ถูกวิจารณ์จะได้รู้ถึงข้อดีและข้อบกพร่องของตนเอง พร้อมทั้งสามารถนำคำวิจารณ์เหล่านี้ไปพัฒนาด้านทักษะของตนเองได้

โดยสรุปแล้วการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี จะต้องประเมินจากกระบวนการ และผลงาน ให้ครบตามพฤติกรรมกรเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ พุทธิพิสัย

จิตพิสัย และทักษะพิสัย โดยการประเมินด้านของผลงานนั้นจะประเมินด้านของทักษะพิสัย และ พุทธิพิสัย สำหรับในรายวิชาปฏิบัติแล้วการจะเกิดทักษะที่ดีได้นั้นจะต้องเกิดจากความรู้ที่ดีด้วย ดังนั้นในด้านพุทธิพิสัยจึงเป็นส่วนหนึ่งของทักษะพิสัยที่ส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกันโดยที่แยก จากกันไม่ได้ สำหรับด้านกระบวนการ การประเมินจะต้องประเมินให้ครอบคลุมทั้งทางด้านพุทธิ พิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย นอกจากนี้จากการสรุปแนวคิดที่ได้กล่าวไปนั้น แม้ว่าจะมีการ ประเมินทางด้านทักษะพิสัย ซึ่งเป็นด้านความรู้ความเข้าใจก็ตาม แต่การประเมินดังกล่าวมักไม่มื การประเมินโดยการทำข้อสอบแบบข้อเขียน ด้วยเหตุที่ว่าธรรมชาติของรายวิชาดังกล่าวเป็นวิชาที่ เน้นการปฏิบัติ ดังนั้นการประเมินจึงไม่จำเป็นจะต้องมีการสอบข้อเขียน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. กรุงเทพมหานคร:

โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2546.

กระทรวงศึกษาธิการ. แผนการพัฒนาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2551-

2554). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2551.

กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

กิลเบอร์ต, ริต้า และ แมคคาเตอร์, วิลเลียม. มนุษย์กับศิลปะ : ความซาบซึ้งในศิลปะ.

แปลและเรียบเรียงโดย สมเกียรติ ตั้งนโม. เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547.

กীরติ บุญเจือ. ปรัชญาศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2522.

เกษร ธิตะจारी. ศิลปะขั้นนำ Introduction to Art. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาศิลปศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.

เกษร ธิตะจारी. การสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาศิลปศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

กำจร สุนทรพงษ์ศรี. ศิลปะปริทัศน์. ใน อำนาจ เย็นสบาย บรรณาธิการ, สุนทรียภาพ,

หน้า 164-170. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2520.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. แนวทางการปฏิรูปการศึกษาระดับอุดมศึกษา

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. กรุงเทพมหานคร: วีซีซีคอม

มิวนิเคชั่น, 2544.

คณิศ ศิลลัตย์. ปัญหาการสร้างสรรคศิลปะของศิลปินไทยในปัจจุบัน. Art Thesis

Exhibition. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2550.

จรัส สุวรรณเวลา และคณะ. บนเส้นทางอุดมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

จักรพันธ์ วิลานีนกุล. พลังการวิจารณ์ : ทัศนศิลป์. กรุงเทพมหานคร: มิ่งมิตร, 2547.

เจตนา นาควัชร. ทางไปสู่วัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ผู้จัดการ,

2538.

- จำเนียร ศิลปวานิช. **หลักและวิธีสอน**. นนทบุรี: เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์, 2538.
- ฉัตรศิริ ปิยะพิมลลลิตี. **เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics)**. [ออนไลน์]. 2544. แหล่งที่มา:
<http://www.watpon.com/Elearning/mea5.htm> [25 กุมภาพันธ์ 2555]
- ชฎานุตม์ ศิลปศาสตร์. **สูจิบัตรนิทรรศการ มองผ่านสื่อ: ทางเลือกในศิลปะร่วมสมัย**
 (from message to media). หอศิลป์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2550.
- ชลูด นิมเสมอ. **องค์ประกอบศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2529.
- เชียรศรี วิวิธศิริ. **จิตวิทยาการเรียนรู้ของผู้ใหญ่**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2534.
- ถนอม ซากักดี. **วิธีวิทยาของทัศนศิลป์ปัญหาการวิจัยและการวิจารณ์**. ใน **พลวัตศิลปะหลังสมัยใหม่**, หน้า 90-105. กรุงเทพมหานคร: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2548.
- ทศนา แชมมณี. **ศาสตร์ : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ธีระพงษ์ พิศาลบุรณะ. **ศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิจารณ์ผลงานทัศนศิลป์ของอาจารย์และนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายในหลักสูตรศิลปะของสถาบันอุดมศึกษาของรัฐสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- บรรลือ ขอรวมเดช. **สภาพและปัญหาการสอนศิลปะภาคปฏิบัติ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- เบญจวรรณ จรุงกลิ่น. **การศึกษาค้นคว้าและการปฏิบัติจริงในการประเมินผลการเรียนศิลปศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัด กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- บำรุง กัดเจริญ และ ฉวีวรรณ กิณวงศ์. **วิธีสอนทั่วไป**. พิษณุโลก: โครงการตำรา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2527.
- ปรีชา เกาทอง. **การวัดและประเมินผลทางศิลปกรรม**. ใน **สรุปการอภิปรายจากการสัมมนาเรื่องบนเส้นทางพัฒนาการศึกษา**, หน้า 65. นนทบุรี: ศูนย์การพิมพ์วิทยาลัยครูเทพสตรี, 2530.

ปยุตนรัตน์ พิษณุไพบูลย์. การประเมินผลศิลปศึกษา เอกสารคำสอนรายวิชา 2736610.

กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

ผดุง พรหมมูล. นักศึกษาทัศนศิลป์. ใน การประชุมสัมมนาวิสัยทัศน์ทางทัศนศิลป์ ครั้งที่ 1, มหาวิทยาลัยบูรพา, 2530.

พร้อมพรรณ อุดมสิน. การประเมินผลการเรียนรู้คณิตศาสตร์ด้วยทางเลือกใหม่. ใน พร้อมพรรณ อุดมสิน และ อัมพร ม้าคะนอง บรรณาธิการ, **ประมวลบทความหลักการแนวทางการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์**, กรุงเทพมหานคร: บริษัทกรพิมพ์, 2547.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ เพียว ยินดีสุข. **ทักษะ 5C เพื่อการพัฒนาหน่วยการเรียนรู้และการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

พิษณุ สุภานิมิต. การวิจารณ์ทัศนศิลป์. ใน รายงานการสัมมนาการวิจารณ์ศิลปะ, มหาวิทยาลัยศิลปากร. กรุงเทพมหานคร: กรุงเทพมหานครกรพิมพ์, 2525.

ไพฑูริย์ สีนลารัตน์. **หลักและวิธีสอนระดับอุดมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2524.

ไพโรจน์ ชมณี. ศิลปะกับเทคโนโลยี. ใน สน สี่มาตรัง บรรณาธิการ, **คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร**, หน้า 59-73. กรุงเทพมหานคร: ศรีกรพิมพ์, 2527.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. **สุนทรียศาสตร์และศิลป์วิจารณ์ เอกสารคำสอนรายวิชา 2709609**. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. **การเรียนการสอนและประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพและศิลปะวิจารณ์**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. **ศิลปศึกษาแนวปฏิรูปฯ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

มาร์ติน, ซิลเวีย. **วิดีโออาร์ต**. แปลโดย สมพร วาร์นาโด. กรุงเทพมหานคร: เดอะเกทไฟน์อาร์ท, 2552.

- รัตนา รักสกุลพาณิชย์. **ความคิดเห็นของอาจารย์และนักศึกษาเกี่ยวกับการประเมินผลการเรียนแขนงวิชาทัศนศิลป์ หลักสูตรศิลปศึกษา ระดับปริญญาตรีในวิทยาลัยครู.** วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- ราชบัณฑิตสถาน. **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย.** กรุงเทพมหานคร: เพื่อนพิมพ์, 2530.
- ลักณา ศรีสวัสดิ์. **บทบาทของวิดิทัศน์สภาพปัจจุบันและแนวโน้ม ปี พ.ศ. 2530-2540.** วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2530.
- วอลเกอร์, จอห์น เอ. **ศิลปะในยุคสื่อสารมวลชน.** แปลโดย สมเกียรติ ตั้งนโม. เชียงใหม่: คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2542.
- วนิดา ขำเขียว. **สุนทรียศาสตร์.** กรุงเทพมหานคร: พรวนการพิมพ์, 2543.
- วิชญ มุกตามณี. **ดิจิตอลอาร์ต (I) : พัฒนาการของศิลปะร่วมสมัยในโลกดิจิตอล. Fine Art Magazine 76 (กุมภาพันธ์ 2554): 28-31.**
- วิชัย วงษ์ใหญ่. **กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ.** กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น, 2537.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. **แนวทางการวิจัยในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาการเรียนรู้: ผู้เรียนสำคัญที่สุด. บทบาทครูกับการวิจัยในชั้นเรียน.** กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544.
- วิชากร, กรม. **การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ, 2554.
- วิโชค มุกตามณี. **การแสดงผลงานจิตรกรรม โดย วิโชค มุกตามณี.** กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์พริ้นติ้ง, 2550.
- วิโชค มุกตามณี. **Technology - Art Video Art. Fine Art Magazine 74 (ธันวาคม 2553): 86-89.**
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ศิลปทรรศน์.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ต้นอ่อน, 2532.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ศิลปะและความงาม.** กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์, 2535.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ศิลปะหลังสมัยใหม่.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์, 2547.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ทัศนศิลปศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สันติศิริการพิมพ์, 2548.

ศิริรัช ลาภใหญ่. **การใช้สื่อสมัยใหม่ในงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย.**

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

ศิริชัย กาญจนวาสี. นโยบายการประเมินผลการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ.

ใน สุวิมล ว่องวานิช บรรณาธิการ, **การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่**, หน้า 3-24.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

ศิริชัย กาญจนวาสี. **คู่มือการเรียนการสอน.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, 2547.

ศิริเดช สุชีวะ. หลักการประเมินการเรียนรู้. ใน สุวิมล ว่องวานิช บรรณาธิการ, **การประเมินผล**

การเรียนรู้แนวใหม่, หน้า 52-64. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2546.

สกนธ์ ภู่งามดี. **ธุรกิจศิลปะ.** กรุงเทพมหานคร: เอเชีย แปซิฟิก ออฟเซ็ท จำกัด, 2547.

สงวน บุญรอด. **ศิลปะกับมนุษย์.** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2524.

สมเกียรติ ตั้งนโม. **มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา.** มหาสารคาม: สำนักพิมพ์

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.

สมพร รอดบุญ. สรุปการวัดและการประเมินผลการเรียนวิชาศิลปศึกษาที่เน้นในด้านการปฏิบัติ

(Studio) ใน **เอกสารพิเศษหมายเลข 1 การสัมมนาบนเส้นทางพัฒนา**
ศิลปศึกษา, หน้า 1-2. ลพบุรี: ศูนย์การพิมพ์วิทยาลัยครูเทพสตรี, 2530.

สมโภชน์ ทองแดง. **เรียนรู้ทัศนธาตุพื้นฐานการวิจารณ์ศิลปะ เอกสารคำสอนรายวิชา**

2709325 ศิลปวิจารณ์. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
2541.

สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. **วิธีวิทยาการประเมินทางการศึกษา.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

สันติ คุณประเสริฐ. ปฏิรูปการเรียนการสอนศิลปศึกษาของไทย: พัฒนาการหลักสูตร ศิลปศึกษา

ของสหรัฐอเมริกา. **วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 30 (พฤศจิกายน**
2544-กุมภาพันธ์ 2545): หน้า 78-87.

สุชาติ เถาทอง. **หลักการทัศนศิลป์.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อักษรกราฟฟิค, 2536.

สุชาติ เถาทอง. **ศิลปวิจารณ์.** กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2537.

- สุชาติ เกาทอง. **ทัศนศิลป์กับมนุษย์ การสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ**. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์, 2544.
- สุทนต์ ศรีไสย และ จิตต์นิภา ศรีไสย. **การติดตามบัณฑิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่สำเร็จการศึกษาเมื่อปีการศึกษา 2526**. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- สุมน อมรวิวัฒน์. **สมบัติพิพม์ของการศึกษาไทย**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- สุลักษณ์ ศรีบุรี. การประเมินผลศิลปศึกษา. ใน **สรุปการอภิปรายเรื่อง บนเส้นทางการพัฒนาศิลปศึกษา**. ลพบุรี: ศูนย์การพิมพ์วิทยาลัยครูเทพสตรี, 2530.
- สุลักษณ์ ศรีบุรี. **เอกสารประกอบการสอนวิชาการประเมินผลทางศิลปศึกษา**. ม.ป.พ. : 2534.
- สุวิมล ว่องวานิช. การประเมินการปฏิบัติงาน. ใน **สุวิมล ว่องวานิช บรรณาธิการ, การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่**, หน้า 215-240. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- โสมฉาย บุญญานันต์. **การประเมินผลศิลปศึกษา เอกสารคำสอนรายวิชา 2736610**. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- อวยพร เรืองตระกูล. **สถิติประยุกต์ทางพฤติกรรมศาสตร์ I**. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- อารี สุทธิพันธุ์. **ทัศนศิลป์และความงาม**. กรุงเทพมหานคร: แสงศิลป์การพิมพ์, 2532.
- อารี สุทธิพันธุ์. **ประสบการณ์สุนทรียะ**. กรุงเทพมหานคร: แสงศิลป์การพิมพ์, 2533.
- อารีญา คลังชำนาญ. **การนำเสนอรูปแบบการประเมินผลศิลปะนิพนธ์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ระดับปริญญาตรี**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. การเรียนการสอนจิตรกรรมขั้นพื้นฐานในระดับอุดมศึกษา. ใน **การประชุมทางวิชาการเรื่องการเรียนการสอนวิชาศิลปะขั้นพื้นฐาน ในระดับอุดมศึกษา**. หน้า 80-82. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2528.
- อุทุมพร จามรมาน. **การวัดและประเมินการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษา เล่มที่ 3**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ฟันนี้พับบลิตซิ่ง, 2530.

- อันธิมา แสงชัย. **การศึกษาความหมายของศิลปะและคุณค่าเชิงสุนทรียะในศิลปะสกุลหลังสมัยใหม่**. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาปรัชญา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2547.
- เอกสิทธิ์ บุญมาก. **การศึกษาปัจจัยคัดสรรสำหรับการเรียนการสอนวิชาศิลปะภาพถ่ายในระดับอุดมศึกษา**. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- เอมอร จังศิริพรภรณ์. การประเมินการเรียนรู้. ใน **การประเมินผลการเรียนรู้แนวใหม่**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

ภาษาอังกฤษ

- Armes, R. *On Video*. Great Britain: Routledge, 1989.
- Benjamin, W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. New York: Harcourt Brace, 1968.
- Bloom, B.S. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay, 1956.
- Broudy, H.S. *Enlightened Cherishing: An Essay on Aesthetics*. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1972.
- Clark, G., Day, M., and Greer, D. Disciplined-based art education: Becoming students of art. *The Journal of Aesthetic Education*. 21(1987) 129-193.
- Curtis L. Carter. Video Art and Television. *Leonardo* 12 (Autumn 1979): 289-293.
- Francesco, I. L. *Art Education: It's Means and End*. New York: Haper& Row Publisher, 1958.
- Eisner, E. W. *Education Artistic Vision*. New York: Macmillon Publishing, 1972.
- Electronic Arts Intermix. *I Do Not Know What It Is I Am Like*. [online] <http://www.eai.org/title.htm?id=2785> [2012, May 1]
- Feldman, E. B. *Varieties of Visual Ex-Perience*. New York: Harry N. Abrams, 1972.
- Furlong, L. Tracking Video Art: "Image Processing" as a Genre. *Art Journal* 45 Video: The Reflexive Medium (Autumn 1985): 233-237.

- Gilbert, R., and Carter, W. M. *Living with Art*. New York: Alfred A. Knopf, 1988.
- Hetland, L. , and others. *Studio Thinking: The Real Benefits of Visual Art Education*.
New York: Teachers College Press, 2007.
- Johansen, P.O. An Art Appreciation – oriented Teaching Model for visual aesthetic education. *Dissertation Abstracts International* 50 (1979): 5270A.
- Johansen, P.O. An Art Appreciation Teaching Model for Visual Aesthetic Education. *Studies in Art Education* 20 (1979): 4-14.
- John G. Hanhardt and Maria Christina Villasenor. Video/Media Culture of the Late Twentieth Century. *Art Journal* 54 Video Art (Winter 1995): 20-25.
- Katz, E., Blumler, J.G. and Gurevitch, M. *Utilization of mass communication by the individual*. In J.G. Blumler and E.Katz (Eds.), *The uses of mass communications*. Current perspectives on gratification research, Beverly Hills, CA: Sage, 1974.
- Kauppinen, H. A. *A Modal for Educational Evaluation: The Evaluation and Assessment of a Program of Basic Art Objective the Finish Comprehensive School System*. Ph.D, The Pennsylvania State University, 1980.
- Keith, C. Image after Image: The Video Art of Bill Viola. *A Journal of Performance and Art* 20 (May 1998): 1-16
- Koroscik, J.S., Osman, A.H., and Desouza, I. The Function of verbal mediation in comprehension work of art: A comparison of three cultures. *Studies in Art Education* 29(1988): 91-102.
- Lee, S. W. A metacritical analysis of contemporary art critics practices: Lawrence Alloway, Donald Kusit and Robert Princus-Witten for Developing A unit for teaching art criticism. *Dissertation Abstracts International* 50 (1989): 334A.
- Lovejoy, M. *Postmodern Currents : Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1992.
- Lovejoy, M. *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. 3rd edition. New York : Routledge, 2004.

- Michael, J. A. **Art and Adolescence: Teaching Art at the Secondary Level**.
New York: Teachers College Press, Columbia University, 1983.
- Mittler, G. A. **Art in Focus**. Ohio: Macmillan / McGraw-hill, 1994.
- Nadaner, Dan. Teaching Perception Through Video Art. **Art Education** 61
(January 2008): 19-24.
- Nitko, A.J. **Education Assessment of Students**. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall, Inc.,
1996.
- Paik, N. J. Teaching Video Art. **Performing Arts Journal** 17, The Art and
the University (May-September 1995): 42.
- Rochana, J. **The Application of Qualitative Evaluation Model to a Fine Art Studio
Program**. Ph.D, The University of Toledo, 1984
- Scuton, R. Photography and Representation. **Critical Inquiry** 7 (Spring 1981): 577-603.
- Sfmoma. **Room for St. John of the Cross**. [online]. 1999. Available from :
<http://www.sfmoma.org/media/features/viola/BV05.html> [2012, May 1]
- Spielmann, Y. Video: From Technology to Medium. **Art Journal** 65 (Fall 2006):
54-69.
- Spont, M. Analyzing Mass Media through Video Art Education : Popular
Pedagogy and Social Critique in the Work of Candice Breitz. **Studies in Art
Education** 51(Summer 2010): 295-314.
- Viola, B. Video as Art. **Journal of Film and Video** 36, Film and Video Aesthetics
(Winter 1984): 36-41.
- Walker, J. A. **Art in the Age of Mass Media**. London: Pluto Press, 2001.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
นियามศัพท์ของงานวิจัย

นิยามศัพท์ของงานวิจัย

1. **Technology Art** (เทคโนโลยีอาร์ต) หรือศิลปะเทคโนโลยี เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นโดยใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีใหม่ ได้แก่ ภาพถ่าย (Photography), วิดีโออาร์ต (Video Art), คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer Art) เป็นต้น
2. **Futurism** (ฟิวเจอริสซึม) เป็นขบวนการทางศิลปะกลุ่มหนึ่งของอิตาลี ที่มีความคิดเห็นขัดแย้งกับแนวทางศิลปะเชิงขนบนิยมในประเทศของตนอย่างรุนแรง อันเป็นผลมาจากความเชื่อทางศิลปะ (Art Belief) ของศิลปินและแนวทางการสร้างงานของพวกเขา ที่มุ่งแสดงความรู้สึกเคลื่อนไหว (Kinetic Sensation) จากบริบทของสังคมยุคเครื่องจักรกล ที่แผ่กระจายในยุโรป ศิลปินจึงต้องการแสดงออกถึงลักษณะการทางสังคมยุคใหม่ ตลอดจนความงามของเครื่องจักรกลที่มีความรวดเร็วและมีพลัง ซึ่งพวกเขาได้ประกาศว่าการสร้างสรรค์ของพวกเขา “มันคือศิลปะยุคใหม่ เป็นการสิ้นสุดของศิลปะในอดีต (Le Peseisme) และเป็นการเกิดใหม่ของศิลปะในอนาคต (Le Futurisme)”
3. **Dada** (ดาดา) เป็นขบวนการทางศิลปะที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1916 ที่นครซูริค ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ที่กลุ่มศิลปินมีความเห็นร่วมกันที่จะใช้ศิลปะเป็นสิ่งที่นำเสนอ ศิลธรรม วัฒนธรรม และคุณค่าทางสังคมเสื่อมโทรมจากสงครามเสียใหม่ โดยการสร้างผลงานที่เสนอความงามด้านลบแก่สาธารณชน ซึ่งคำว่า “Dada” ซึ่งเป็นศัพท์ภาษาฝรั่งเศส มีความหมายว่า เป็นคำแสลงที่บรรดาเด็กฝรั่งเศสใช้เรียกม้าโยกของตน ที่สอดคล้องกับหลักปรัชญาของพวกเขา ที่มีแนวคิดในการเหยียดหยันถากถางสังคมอย่างสนุกสนาน คล้ายกับความสนุกสนานของเด็กๆ ที่ชอบส่งเสียงตะโกน เป็นการสะท้อนให้เห็นหลักปรัชญาของพวกเขาที่ต้องการกลับคุณค่าของค่านิยมต่างๆ ซึ่งยึดถือกันอยู่ ศิลปะไม่ใช่ของสูงส่ง ไม่ได้มีจุดเป้าหมายอยู่เพียงแค่สร้างงานให้ดูงามเท่านั้น หากมันจะต้องสามารถสร้างความปั่นป่วนยุ่งเหยิงได้ด้วย

4. **Pop Art** (ป๊อปอาร์ต) เป็นขบวนการทางศิลปะที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษ ในปี ค.ศ. 1955 มีพลวัตทางศิลปะประมาณ 10 ปีเศษ บนฐานบริบทสังคมบริโภคนิยม ศิลปินกลุ่มนี้มีความเชื่อทางศิลปะว่า ศิลปะต้องสร้างความตื่นเต้นอย่างฉับพลันทันใดแก่ผู้พบเห็น ดังนั้น เนื้อหาศิลปะของป๊อปอาร์ต จึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนและสังคมในปัจจุบัน

5. **Conceptual Art** (คอนเซ็ปชวลอาร์ต) ศิลปะมโนทัศน์ หรือ มโนศิลป์ เป็นศิลปะที่เน้นการนำเสนอให้ผู้ชมศิลปะเกิด มโนทัศน์ หรือ Concept ร่วมกับศิลปิน ที่อยู่ภายใต้ความเชื่อศิลปะว่า “Art as Thinking” หรือ “ศิลปะความคิด” สำหรับรูปแบบและกลวิธีของศิลปะคอนเซ็ปชวลอาร์ต มีความหลากหลายมากจนไม่อาจจะกำหนดลงไปได้อย่างแน่นอนชัดเจน ซึ่งศิลปินเชื่อว่าทุกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของเขา สามารถรองรับและตอบสนองความคิดรวบยอดทางศิลปะของตนได้

6. **Photomontage** (โฟโต้มอนตาจ) เทคนิคทางภาพถ่ายที่นำชิ้นส่วนของภาพหลายๆภาพมาปะติด ประกอบกันขึ้นมาเป็นภาพใหม่

7. **Film Art** (ฟิล์มอาร์ต) ศิลปะภาพยนตร์ การนำกระบวนการทางภาพยนตร์ การถ่ายทำโดยใช้ฟิล์ม (Film) มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ

8. **Video Art** (วิดีโออาร์ต) ศิลปะวิดีโอ วิดีโอศิลป์ หรือศิลปะวิดีโอทัศน์ หมายถึงงานศิลปะที่ถูกบันทึกด้วยกล้องวิดีโอ ซึ่งมีความเคลื่อนไหว แสง สี เสียง และอาศัยเวลา เพื่อนำเสนอเรื่องราวและความคิดของศิลปิน งานวิดีโออาร์ตในยุคแรกมักเป็นการบันทึกการแสดงสด (Performance Art) ของศิลปิน ต่อมามีความหลากหลายในวิธีการและการนำเสนอมากขึ้น

9. **Portapak** (พอร์ทพาแพค) หรือ Sony Portapak กล้องถ่ายวิดีโอชนิดพกพา รุ่นแรกของบริษัทโซนี่ ซึ่งได้วางจำหน่ายในปี ค.ศ. 1965 ที่ศิลปินวิดีโออาร์ตได้นำมาใช้ในการบันทึกภาพ

10. **New Media Art** (นิวมีเดียอาร์ต) ศิลปะสื่อใหม่ หรือสื่อสมัยใหม่ คือศิลปะที่นำเอาสื่อชนิดใหม่มาใช้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อาทิเช่น Video Art, Computer Art, Sound Art, Net.Art เป็นต้น
11. **Pointillism** (พอยท์ทิลลิสม์) เทคนิคการแต้มสีเป็นจุดเล็กๆ โดยใช้สีแท้ ที่ Georges Seurat เป็นผู้พัฒนาขึ้นในปี ค.ศ. 1886 ซึ่งอยู่ในช่วงของศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) เพื่อให้เกิดแสงเงา ผสมสีผ่านทางสายตา ซึ่งเป็นการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้
12. **Analog** (อนาล็อก) รูปแบบการบันทึกข้อมูลสัญญาณภาพและเสียง ที่มีการลำดับข้อมูลตั้งแต่ 1 2 3 ... ไปเรื่อยๆ มีรูปแบบ และขนาดเพิ่มขึ้นตามปริมาณของเนื้อหา ซึ่งเป็นสัญญาณไฟฟ้าที่มีลักษณะต่อเนื่องกันตลอด (linear) ซึ่งสัญญาณในลักษณะอนาล็อกนี้ หากมีเสียงรบกวน (Noise) ติดมาด้วยในขณะที่บันทึกภาพและเสียง ซึ่งจะทำให้ภาพและเสียงไม่คมชัดและมีสัญญาณรบกวน ซึ่งมีข้อจำกัดในด้านคุณภาพ และเวลา สำหรับการทำซ้ำในรูปแบบของอนาล็อกนี้เมื่อทำการก๊อปปี้ซ้ำบ่อยๆสามารถทำให้สูญเสียคุณภาพลงได้
13. **Digital** (ดิจิทัล) เป็นการบันทึกข้อมูลสัญญาณภาพและเสียงในรูปแบบของตัวเลขฐานสอง คือเลข 0 กับ 1 มีลักษณะการทำงานที่ไม่ต่อเนื่อง (Non-linear) ดังนั้นหากมีสัญญาณรบกวนก็จะสามารถแก้ไขหรือตัดออกไปได้ นอกจากนี้สัญญาณภาพและเสียงที่ถูกบันทึกในรูปแบบดิจิทัลมีความคมชัดมากกว่าแบบอนาล็อก
14. **Fluxus** (ฟลักซุส) คือขบวนการความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เริ่มต้นในช่วงปี ค.ศ. 1961 – 1962 โดยมีประเทศเยอรมันเป็นศูนย์กลาง เฟื่องฟูมากในทศวรรษที่ 1960s -1970s ซึ่งศิลปินกลุ่มนี้เน้นแนวคิดทัศนคติมากกว่ารูปแบบทางศิลปะ โดยที่มุ่งประเด็นไปที่สังคมมากกว่าสุนทรียภาพ โดยต้องการที่จะเล่นกับความคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน และศิลปะของผู้คนโดยทั่วไป และมุ่งค้นหาวัฒนธรรมใหม่ ต่อต้านลัทธิบริโภคนิยม ดังนั้นศิลปินกลุ่มนี้มักหลีกเลี่ยงและปฏิเสธข้อจำกัดทางความคิดทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์และศิลปะ กิจกรรมและความเคลื่อนไหวของกลุ่มนี้ไม่ใช่มีแต่เพียงแค่ศิลปะเพียงอย่างเดียว ยังปรากฏในรูปแบบของดนตรี และการแสดง ซึ่งในส่วนของศิลปะศิลปินได้ค้นหาวิธีการใช้สื่อใหม่ๆที่หลากหลาย เช่น วิดีโอ (Video) การแสดงสด (Performance) เป็นต้น

15. Happenings (แฮพเพนนิ่ง) กลุ่มของศิลปินที่ทำงาน Happening Art ซึ่งเป็นงานศิลปะที่เกิดขึ้นมาอย่างฉับพลันทันทีทันใด เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ดู
16. Performance art (เพอร์ฟอมานซ์อาร์ต) ศิลปะการแสดงสด ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงปีค.ศ. 1960 เป็นการแสดงศิลปะโดยศิลปิน ที่นำเสนอต่อหน้าผู้ชม โดยมีการผสมผสานระหว่างดนตรี นาฏศิลป์ ดนตรี ละคร และวิดีโอ เข้ามาอยู่ในการแสดงด้วย ซึ่งศิลปินต้องการสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง แทนการนำเสนอผ่านสื่ออื่นๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น
17. Slow motion (สโลว์โมชัน) เทคนิคชนิดหนึ่งทางด้านภาพยนตร์หรือวิดีโอ ที่ทำให้ภาพเคลื่อนไหวนั้นๆ ช้าลงกว่าปกติ
18. Panorama (พาโนรามา) เทคนิคการถ่ายภาพมุมกว้าง โดยการสร้างขึ้นจากการนำภาพหลายๆ ภาพมาต่อกันเป็นภาพใหญ่ภาพเดียว ซึ่งไม่สามารถถ่ายภาพได้ในช็อตเดียว (Single Shot) ให้มาอยู่ในเฟรมเดียวกันได้
19. Footage (ฟุตเทจ) การถ่ายภาพวิดีโอต้นฉบับเพื่อที่จะบันทึกสิ่งต่างๆ ตามความต้องการของผู้ถ่าย โดยที่ต้องเลือกมุมมอง องค์ประกอบของภาพ ซึ่งยังไม่ได้มีการตัดต่อ หรือแก้ไขโดยอย่างไร
20. Stop motion (สตอปโมชัน) การถ่ายนิ่งที่มีความต่อเนื่องกันหลายๆ เฟรม และประกอบเข้าด้วยกันเป็นภาพเคลื่อนไหว ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกที่ไม่เหมือนการถ่ายวิดีโอ ภาพที่ได้นั้นจะให้ความรู้สึกลงในการเคลื่อนไหวที่กระตุกๆ แตกต่างกับการถ่ายวิดีโอซึ่งภาพที่ได้จะเคลื่อนไหวได้อย่างลื่นไหลกว่า

ภาคผนวก ข
รูปภาพประกอบ



ภาพที่ 1 Andy Warhol. "Coca-Cola Bottles" (1962)



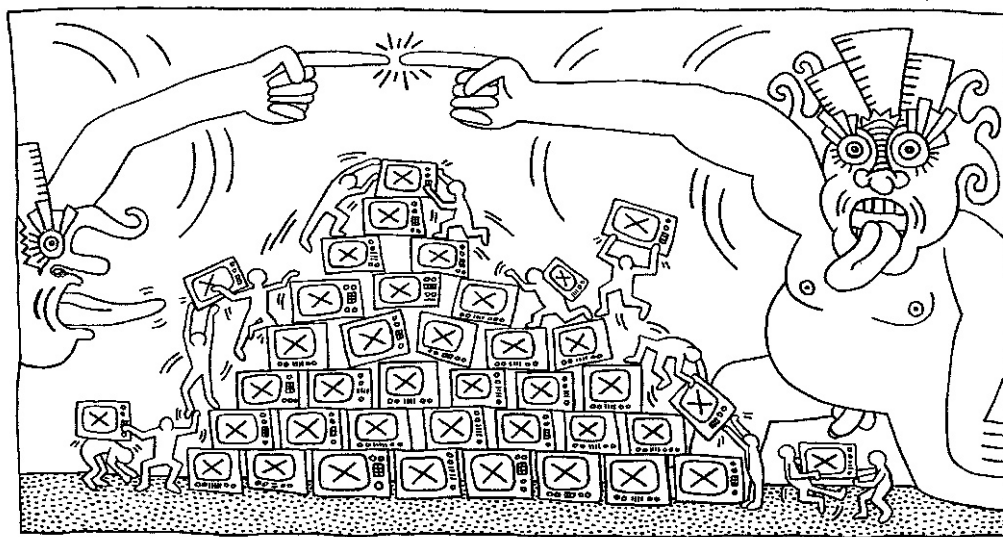
ภาพที่ 2 Eduardo Paolozzi. "Artificial Sun" (1964)



ภาพที่ 3 Roy Lichtenstein. "Hopeless" (1963)



ภาพที่ 4 Robert Longo. "Now Everybody" (1982-1983)



ภาพที่ 5 Keith Haring. "Untitled" (1984)



ภาพที่ 6 กล้องถ่ายวิดีโอแบบพกพารุ่นแรก Sony Portapak ,1965



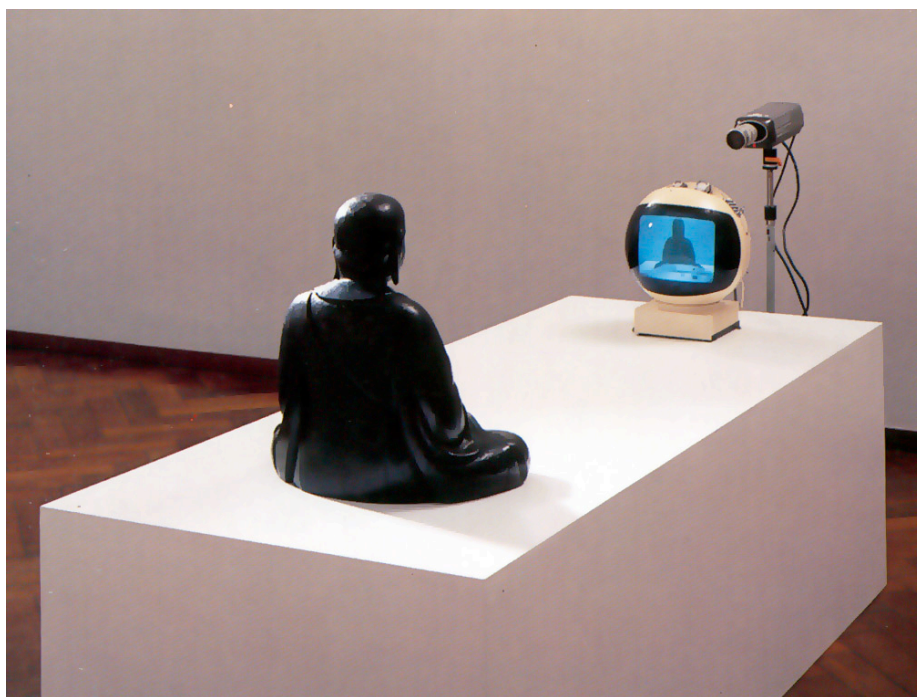
ภาพที่ 7 Nam June Paik. "TV Bra" (1965)



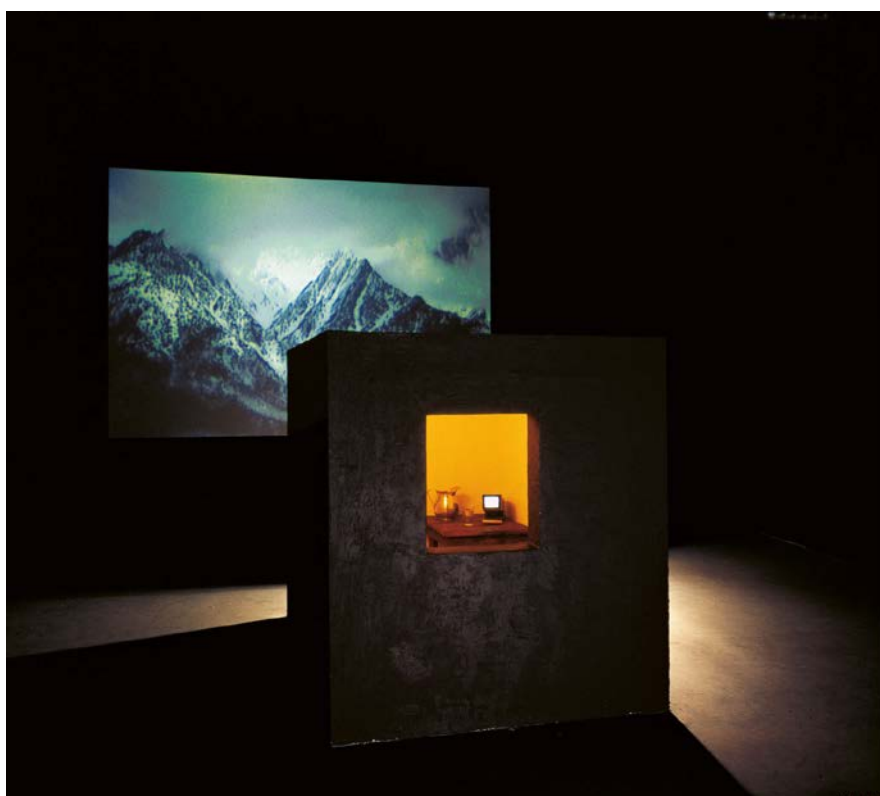
ภาพที่ 8 Nam June Paik. "TV Bed" (1972)



ภาพที่ 9 Nam June Paik. "TV Cello" (1971)



ภาพที่ 10 Nam June Paik. "TV Buddha" (1974)



ภาพที่ 11 Bill Viola. "Room for Saint John of the Cross" (1983)

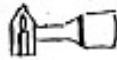
SOMETHING SMALL -
OBJECTS WHICH TALK, MOVE, SPEAK, GROW
AND HAVE POWER.

Video TV Altar - Electronic Death.



SPACE NUMBER WITH TINY ROW SCALARS
MINIATURE VIEWING ROOM

Build a Magic Lantern
or Camera Obscura



in studio room....

LONG BEACH - 1981/82

REASONS FOR WORKING AT AN EMPTY HOUSE - installation

ZB's - PROJECT - SOUND, VIDEO

Planning: Shooting Schedule

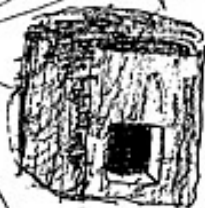
Computer / Video Disc project

EDIT SYSTEM CONSTRUCT, WORK ROOM INSTALL

INSIDE ST. JOHN'S ROOM

WOOD TRAIL
CANDLE
5" TV w/ AT-RANGER (OUT) on in real time
Audio is
not outside
room

ROOM for St. John of the Cross



Inside - a
whispering voice
reads his poems
(in Spanish ??)

outside - high color film projections of
flying around mountains in silhouette

The black
room
of the
cell

The Flying Room -

built a small isolation
chamber the size of St. John's
solitary cell moved cell

It is black, rough
and thick walled

Inside a small soft candle beams
of a low wood table

high color film projections of
flying around mountains in silhouette

Viewing Stone -

A rock which
I have stood "through"

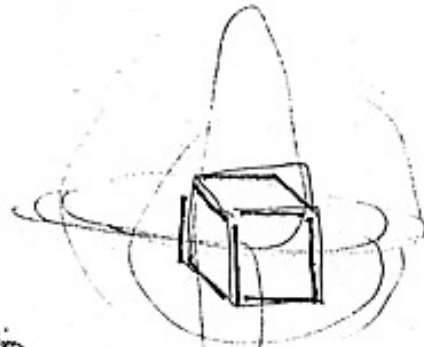


image
circumambulation
Kaaba

ภาพที่ 12 Bill Viola. First notes for Room for St. John of the Cross, May 6, 1982

Room for ST. JOHN of the CROSS -

A room within a room - Inside, calm, serene, still
outside, chaotic, turbulent,

The cubicle represents the self. The piece represents the state of self-knowledge. The center is calm and strong, a solid retreat from the turbulence of the outside, where all is loud and jumbled. The self is realized through solitude, which becomes a solid defense to the outside disorder. The inside mountain is still and fixed - the outside one is turbulent and continually in motion. Calm & stability at the center of the storm.

The cubicle is a prison. Outside represents the imagination inside the reality. Outside world is more interesting than the inside, but the inside is ^{what} is accepted (the restrictions). One is held prisoner, but the mind is free to wander. Solitary confinement / spiritual freedom.



-
- The seated figure
 - The fish
 - Water

Further develop my own personal symbolism - making art should be like writing poetry. It is important, beyond technique, for an artist to give new symbols, new metaphors to the world.

BILL VIOLA

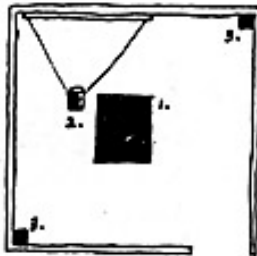
ROOM for ST. JOHN of the CROSS
Video/Sound Installation



EMPTY BLACK CUBICLE
(ROOM OF THE SELF)
IN A DARK SPACE.
INSIDE, A CAVE AND
A STILL MOUNTAIN.
OUTSIDE, A MOVING
MOUNTAIN AND THE
SOUND OF THE WIND.

1. 4x5x6 FT. THICK-WALLED CUBICLE (BLACK)
2. VIDEO PROJECTOR (BLACK & WHITE)
3. 3 1/4" VTR PLAYBACK (2)
4. " TABLE TOP TV (SONY TRINITRON) SONY KV-4000
5. PROPS - SMALL WOOD NIBBLE TABLE, ~~CHAIRS~~
6. STEREO SOUND SYSTEM (2)
 1. 60 WATTS/CH. (AMP)
 2. 30 WATTS/CH. (CUBICLE)
7. Metal water pitcher, glass with water
8. Peat moss floor

TOP VIEW

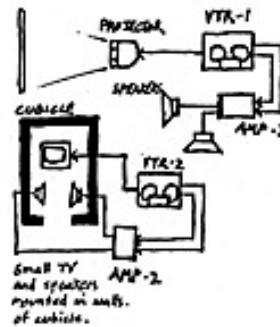


- ROOM - APPROX. 20 x 30 FT.
DARK, NO WINDOWS

1. CUBICLE
2. VIDEO PROJECTOR (PYRAMID MOUNT)
3. EXITS/DOORS

LOCATION OF EXITS MARKED
BUT KNOWS SQUARE APPROX
THE PLACE FROM THE REAR OF
THE ROOM.

FLOW CHART



BILL VIOLA

ROOM FOR ST. JOHN OF THE CROSS (Working Title)

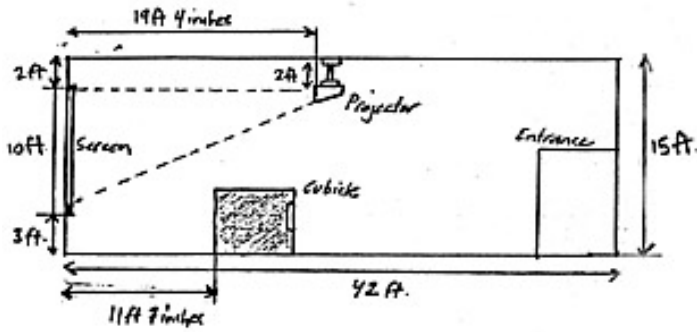
DESCRIPTION/NOTES

A ROOM WITHIN A ROOM.

A SMALL THICK-WALLED CUBICLE STANDS IN THE CENTER OF A LARGE ROOM. THE CUBICLE IS BLACK, THE ROOM IS DARK. A SQUARE ENTRANCE WAY IS CUT INTO ONE SIDE OF THE CUBICLE, WHERE A SOFT WARM LIGHT IS EMERGING. INSIDE, A CANDLE IS BURNING ON A SMALL WOOD TABLE. A TINY TV SET IS ON THE TABLE, ON IT THE IMAGE OF A SNOW COVERED MOUNTAIN IS SEEN. CLOSER EXAMINATION REVEALS THAT THE IMAGE IS NOT A STILL FRAME, BUT A VIDEOTAPE OF THE MOUNTAIN AS IT EXISTS AND SUBTLY CHANGES IN NORMAL TIME. FROM 2 CONCEALED SPEAKERS MOUNTED IN THE WALLS OF THE CUBICLE, A LOW WHISPERING VOICE IS HEARD CHANTING IN SPANISH AND IN ENGLISH. THE POEMS OF ST. JOHN OF THE CROSS ARE BEING RECITED. OUTSIDE, A LARGE IMAGE OF A MOUNTAIN-RANGE IS BEING PROJECTED ON THE WALL. THE IMAGE IS UNSTABLE AND JERKY - SHOTS OF THE MOUNTAINS TAKEN HAND-HELD FROM A MOVING CAR. SOMETIMES THEY JITTER WILDLY. TWO SPEAKERS IN THE ROOM AMPLIFY THE LOUD RUMBLING OF WIND AND STEPS RECORDED IN THE MOUNTAINS.

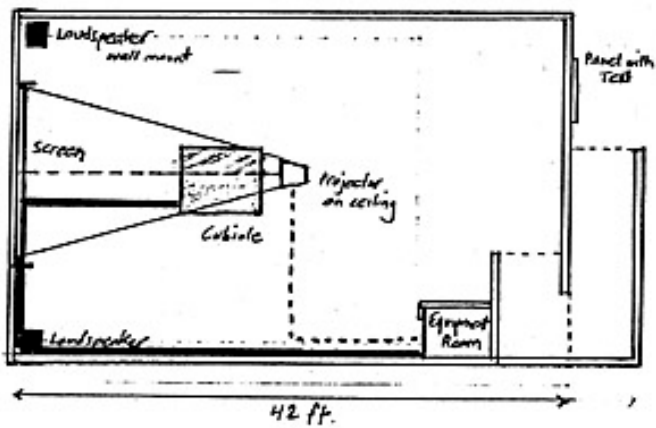
THE DIMENSIONS OF THE CUBICLE ARE APPROXIMATELY THOSE OF A CELL IN WHICH THE SPANISH MYSTIC ST. JOHN OF THE CROSS (1542-91) WAS KEPT PRISONER FOR NINE MONTHS IN 1577. HIS CELL HAD NO WINDOWS AND HE WAS UNABLE TO STAND UPRIGHT. HE WAS FREQUENTLY TORTURED. DURING THIS PERIOD, ST. JOHN WROTE MOST OF THE POEMS FOR WHICH HE IS KNOWN. HIS POEMS OFTEN SPEAK OF LOVE, ECSTASY, PASSAGE THROUGH THE DARK NIGHT, AND FLYING OVER CITY WALLS AND MOUNTAINS.

Bill Viola - Room for St. John of the Cross



SCALE: 1 foot = 1 unit
(3 ft = $\frac{1}{16}$ inch)

ROOM SIZE CAN VARY,
BUT CUBICLE AND PROJECTOR
TO SCREEN AND IMAGE SIZE
CANNOT.
FOR THE FIRST INSTALLATION
OF THE PIECE (CANTATE 1983)
THE ROOM DIMENSIONS WERE
22 x 30 FT.



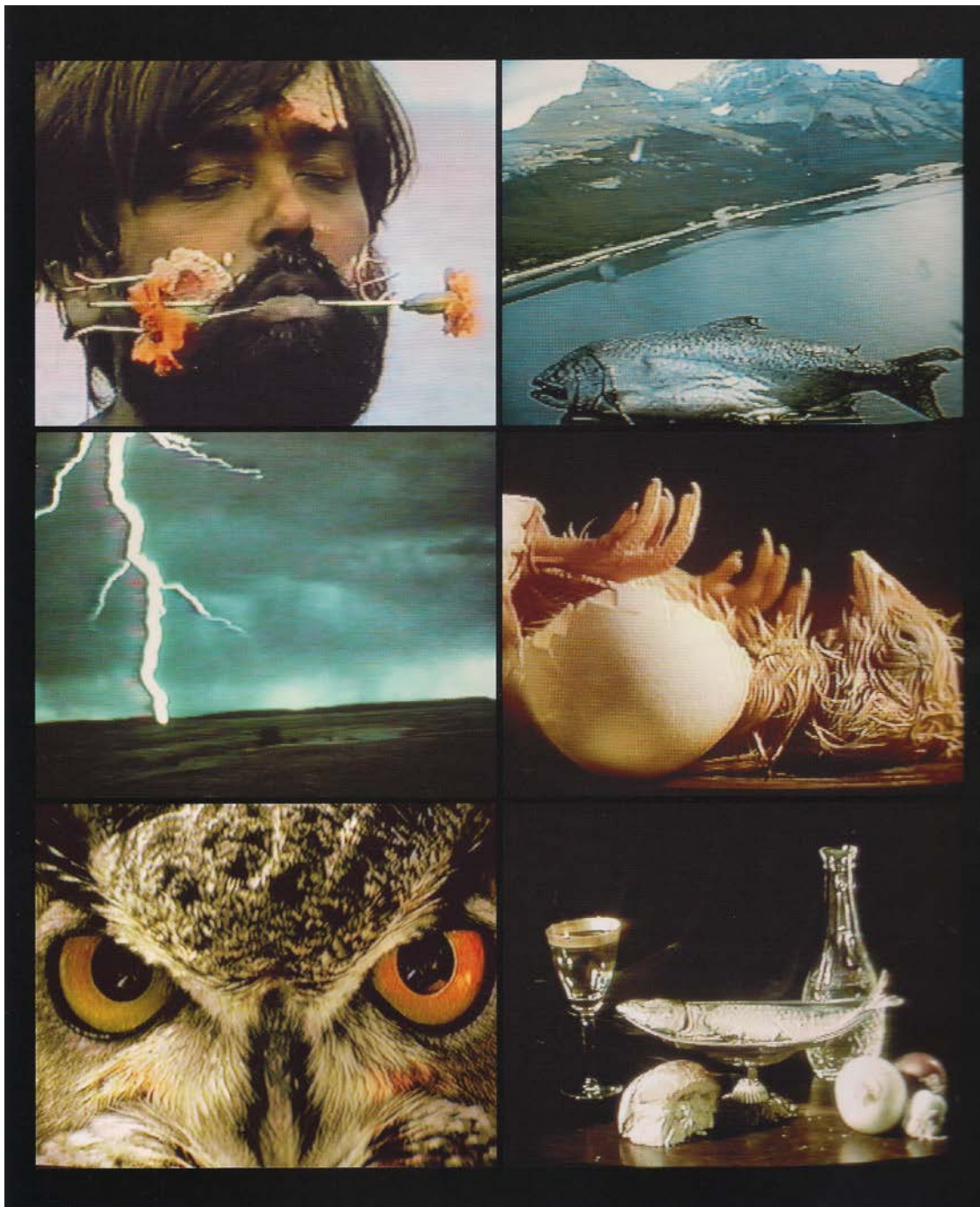
INTERIOR WALLS -
FLAT BLACK

Exit position can vary...
but people should enter
the piece at angle from
a corner of the space.
Baffles are constructed
to block outside light
and contain sound.

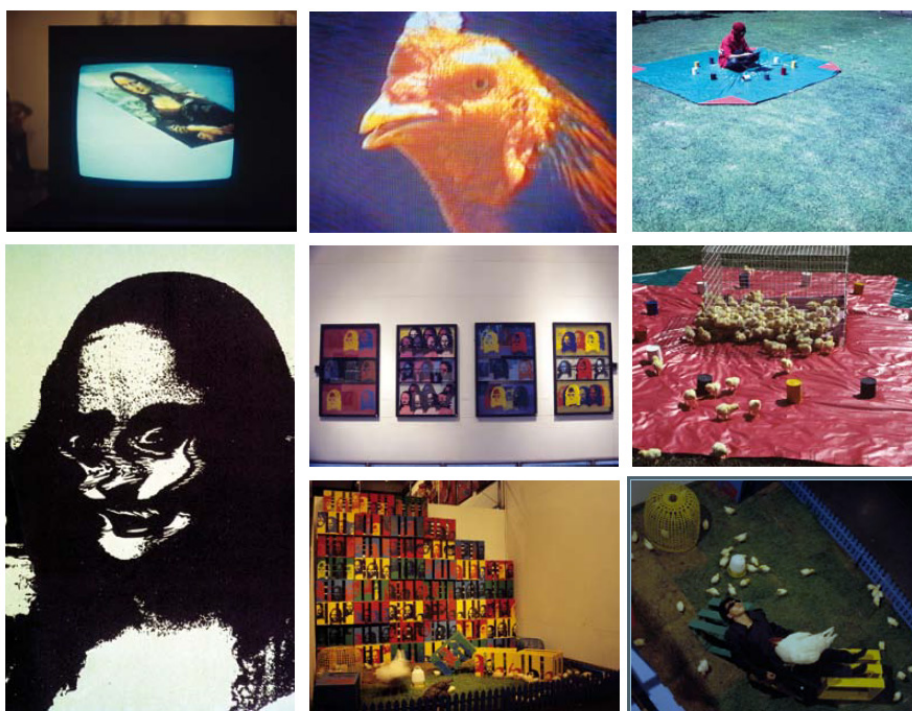
Screen Size - 10 ft x 19 ft (approx)
Image Size - 8'9" x 13 ft

- Cables: 1. Video Cable ■ Equipment Room to Projector (across ceiling)
2. Video ■
Audio ■ Cable ■ Equipment Room to Cubicle (along walls
to screen and into back of cubicle)
Electrical ■ Audio cable (to room speakers across ceiling)

ภาพที่ 16 Bill Viola. Early elevation and plan (side and top views) for Room for St. John of the Cross, ca. 1984



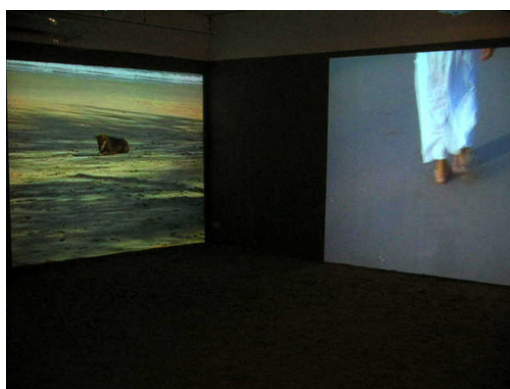
ภาพที่ 17 Bill Viola. "I Do Not Know What It Is I Am Like" (1986)



ภาพที่ 18 อภินันท์ โปษยานนท์. “สอนศิลป์ให้ไก่กรุง (How to Explain Art to a Bangkok Cock)” (2528)



ภาพที่ 19 กมล เผ่าสวัสดิ์. "Mode of Moral Being" (1996)



ภาพที่ 20 อ๋ามฤทธิ ชูสุวรรณ. “เป็นทราย หรือ Being Sand” (2007)

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาตรี

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

(ศิลปินและผู้ที่มีประสบการณ์ในการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต)

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับ “แนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี” เพื่อใช้ในการวิจัย จึงมิได้มีเจตนาที่จะประเมินบุคคลหรือสถาบันใดๆทั้งสิ้น ซึ่งข้อมูลที่ได้มีค่าสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทางด้านศิลปศึกษา

แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ
(ศิลปินและผู้ที่มีประสบการณ์ในการประเมินศิลปะวิดีโออาร์ต)

+++++

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง และโปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่อง ที่ท่านคิดว่าเป็นจริงหรือสอดคล้องกับความคิดของท่าน

ชื่อ.....นามสกุล.....

อาชีพ/ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงานของท่าน.....

ประสบการณ์ในการทำงาน(ปี).....

1. เพศ ชาย หญิง

2. อายุปี

3. ระดับการศึกษาขั้นสูงสุดของท่าน

ระดับชั้นปริญญาเอก สาขาวิชา.....

ระดับชั้นปริญญาโท สาขาวิชา.....

ระดับชั้นปริญญาตรี สาขาวิชา.....

ประกาศนียบัตร/อบรมพิเศษ หรืออื่นๆ โปรดระบุ.....

ศึกษาศิลปะด้วยตนเอง

4. จบการศึกษาระดับสูงสุดจากสถาบันการศึกษา

สถาบันการศึกษาในประเทศ

โปรดระบุ (ชื่อสถาบัน).....

สถาบันการศึกษาต่างประเทศ

โปรดระบุ(ชื่อสถาบันและประเทศ).....

5. ท่านมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือทำงานทางด้านใดบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
- สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม
- สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์
- สร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย
- สร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีอื่นๆ (นอกเหนือจากที่ได้กล่าวข้างต้น เช่น สื่อผสม, วิดีโอ เป็นต้น)
- เขียนบทความวิจารณ์ศิลปะ
- เป็นผู้คัดเลือกผลงานเพื่อจัดแสดง หรือภัณฑารักษ์ (Curator)
- เป็นผู้ตัดสินผลงานการประกวดแข่งขันทางศิลปกรรม
- อื่นๆโปรดระบุ.....

6. ท่านมีประสบการณ์เกี่ยวกับศิลปะวิดีโออาร์ต ใดๆบ้าง และทำงานที่เกี่ยวข้องกับศิลปะวิดีโออาร์ตมาแล้วกี่ปี

.....

.....

.....

7. ท่านเคยจัดแสดงผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตหรือไม่ หากท่านเคยงานของท่านมีลักษณะใด เพราะเหตุใดจึงเลือกใช้เทคนิควิดีโออาร์ต

- เคย ไม่เคย

.....

.....

8. ท่านเคยตัดสินหรือประเมินผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตหรือไม่ (เช่น ประเมินผลงานศิลปะของนักศึกษาในวิชาเรียน, การสนทนาทางศิลปะ, การเขียนบทวิจารณ์, การประเมินงานศิลปะนิพนธ์ของนักศึกษาที่เลือกใช้วีดิโออาร์ต หรือการตัดสินผลงานประกวดทางศิลปกรรมที่เลือกใช้วีดิโออาร์ตในการสร้างสรรค์ เป็นต้น) ถ้าเคยท่านมีวิธีการอย่างไรบ้าง

เคย

ไม่เคย

.....
.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาปริญญาตรี

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง และโปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่องหมายเลขให้ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุดเพียงช่องเดียวต่อหนึ่งคำถามเท่านั้น

ระดับความคิดเห็นมีความหมายดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วย เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านเป็นส่วนใหญ่
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านบางส่วนและไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านบางส่วน
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย เพราะข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเป็นส่วนใหญ่
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพราะข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเลย

ตัวอย่าง

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
๐.การประเมินผลงานศิลปะร่วมสมัยจะต้องประเมินจากกระบวนการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน	\surd
หมายความว่า ท่าน <u>เห็นด้วย</u> กับ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องประเมินจากกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<p>เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต</p> <p>1. พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมินคุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน</p> <p>2. เนื่องจากวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้นผลงานที่ใช้สื่อวิดีโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความเป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์</p> <p>3. วิดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ</p> <p>4. ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิดของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย</p> <p>5. เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย</p> <p>6. คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล่องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน</p>

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
7. ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง
8. การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ
9. เนื่องจากสื่อวิดีโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ
10. ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย
11. นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต
12. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
13. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการติดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวีดิโอ มีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโออาร์ต
14. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ
15. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวีดิโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน
16. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควีดิโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น
ด้านการประเมินคุณค่าในตัวผลงาน					
17. เนื่องจากวีดิโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียงในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
18. เนื่องจากศิลปะวิจิตรศิลป์เป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย
19. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์
20. การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิจิตรศิลป์ ต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้น กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์
21. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า
22. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า
23. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
24. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณี ของท้องถิ่นนั้นๆ
<u>ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา</u>					
25. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน
26. ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียนตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย
27. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร
28. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวัสดุเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ
29. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
30. การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม หลีกเลียงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง
31. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเอาใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ
32. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์
33. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม
34. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล
35. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
36. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน
37. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
38. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้
39. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน
40. การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษา

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
41. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ตของ นักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย
42. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ต ผู้ประเมิน จะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมาโดยแบ่งตาม พฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็น มาตรฐานการวัดที่ชัดเจน
43. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ต ผู้ประเมิน จะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ
44. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ต ผู้ประเมิน จะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือ กระบวนการการสร้างสรรค์ แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วน มารวมกัน
45. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิถีโออาร์ต ผู้ประเมิน จะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยตั้ง เฉพาะคุณลักษณะเด่นๆ ของผู้เรียนมาพิจารณา

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

****ขอขอบพระคุณที่กรุณาใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามค่ะ****

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
(ศิลปินและผู้ที่มีประสบการณ์ในการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต)

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาตรี

A STUDY OF GUIDELINES TO EVALUATE VIDEO ART CREATION OF
UNDERGRADUATE STUDENTS

แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ
นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ระดับชั้นปริญญาตรี

+++++

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....

อาชีพ/ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงานของท่าน.....

โทร.....E-mail:.....

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เวลา.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ

นักศึกษาปริญญาตรี

เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

1. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความแตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ อย่างไรบ้าง

.....
.....

2. เมื่อเทียบกับศิลปะประเภทอื่นๆ แล้วท่านคิดว่าอะไรคือจุดเด่น และจุดด้อยของวิดีโออาร์ต

.....
.....

3. ท่านคิดว่าการใช้สื่อร่วมสมัย เช่น วิดีโอ ในการสร้างสรรค์จะทำให้ผลงานมีความเป็นศิลปะร่วมสมัยมากกว่าการใช้สื่อชนิดอื่นหรือไม่อย่างไร

.....
.....

4. ท่านคิดว่าความเข้าใจในศิลปะร่วมสมัยนั้นจะส่งผลต่อความเข้าใจและการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต หรือไม่อย่างไร

.....
.....

5. ท่านคิดว่าวิดีโอเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ หรือไม่อย่างไร

.....

6. ท่านคิดว่าการที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตนั้นจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะประเภทอื่นๆก่อนหรือไม่ อย่างไร และควรมีทักษะพื้นฐานอะไรบ้าง

.....

7. ท่านคิดว่าความเข้าใจในหลักการทางจิตกรรมมีผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....

8. ท่านคิดว่าความเข้าใจในหลักการทางภาพถ่ายมีผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....

9. ท่านคิดว่าอะไรคือความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ต แล้วภาพยนตร์ส่งผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....

10. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันอย่างไรบ้าง

.....

11. ท่านคิดว่าอะไรเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม

.....

12. ท่านคิดว่าแนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ตจะเป็นเช่นใด (กระบวนกรในการทำงาน และลักษณะของผลงาน)

.....

13. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบันอย่างไร

.....

14. ท่านคิดว่าผู้ที่สอนวิดิโออาร์ตควรมีความรู้ด้านใดบ้าง

15. ท่านคิดว่าเหตุใดจึงต้องมีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะวิดิโออาร์ตขึ้นในหลักสูตรศิลปกรรมสาขาวิชาทัศนศิลป์

การประเมินผลงานศิลปะวิดิโออาร์ต

16. ท่านคิดว่าอะไรคือคุณค่าของศิลปะวิดิโออาร์ต

17. ท่านคิดว่าการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตควรจะแตกต่างกับศิลปะชนิดอื่นๆหรือไม่อย่างไร

18. ท่านคิดว่าระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตควรให้ความสำคัญกับสิ่งใดมากกว่า เพราะเหตุใด

19. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตท่านคิดว่าสุนทรียะในงานศิลปะวิดิโออาร์ตควรเป็นแบบใด เพราะเหตุใด

20. ท่านคิดว่าการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตควรใช้เกณฑ์ และวิธีการอย่างไร ท่านได้ใช้หลักสุนทรียศาสตร์ และกระบวนการทางศิลปวิจารณ์หรือไม่อย่างไร

21. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน กับผลงานนิสิตนักศึกษา มีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร

การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

22. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ควรจะต้องให้ความสำคัญสิ่งใดมากกว่ากัน ระหว่างกระบวนการการสร้างสรรค์ (Process) กับผลงาน (Product)

.....

.....

23. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตหากพิจารณาที่ทักษะฝีมือในการใช้เครื่องมือ กับการแสดงออกทางแนวความคิด ท่านคิดว่าควรมีวิธีการประเมินทักษะ และแนวความคิดอย่างไร

.....

.....

24. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ในหนึ่งภาคการศึกษาควรมีชิ้นงานของนิสิตนักศึกษาที่ขึ้นถึงจะสามารถประเมินพัฒนาการของนิสิตนักศึกษาได้ เพราะอะไร

.....

.....

25. ในแง่ของทักษะ การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ในแต่ละชั้นปีควรมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ควรมีวิธีการ หลักเกณฑ์ หรือข้อควรพิจารณาอย่างไรบ้างในแต่ละชั้นปี

.....

.....

26. ในแง่ของความคิด การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ในแต่ละชั้นปีควรมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ควรมีวิธีการ หลักเกณฑ์ หรือข้อควรพิจารณาอย่างไรบ้างในแต่ละชั้นปี

.....

.....

27. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดีโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่มีลักษณะงานวิดีโออาร์ตที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น ท่านคิดควรมีวิธีการประเมินที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

.....

.....

28. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ในรายวิชาศิลปนิพนธ์ ท่านคิดว่าควรมีการประเมินที่แตกต่างกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ในรายวิชาอื่นๆหรือไม่ อย่างไร

.....
.....

29. การประเมินผลงานศิลปะทัศนศิลป์ในรายวิชาศิลปนิพนธ์ของนิสิตนักศึกษาสามารถใช้ระดับการประเมินเทียบเท่าการประเมินผลงานศิลปนิพนธ์ได้หรือไม่ อย่างไร

.....
.....

30. ท่านคิดว่าอะไรเป็นอุปสรรคต่อการประเมินผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนิสิตนักศึกษา

.....
.....

31. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....
.....

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์
สำหรับอาจารย์

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาตรี

สำหรับอาจารย์ผู้สอน

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับ “แนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี” เพื่อใช้ในการวิจัย จึงมิได้มีเจตนาที่จะประเมินบุคคลหรือสถาบันใดๆทั้งสิ้น ซึ่งข้อมูลที่ได้มีนัยสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทางด้านศิลปศึกษา

แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

แบบสอบถามสำหรับอาจารย์ผู้สอน
(รายวิชาศิลปะวิดิโออาร์ต หรือรายวิชาที่เกี่ยวข้อง)

+++++

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง และโปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่อง ที่ท่านคิดว่าเป็นจริงหรือสอดคล้องกับความคิดของท่าน

ชื่อ.....นามสกุล.....

อาชีพ/ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงานของท่าน.....

ประสบการณ์ในการทำงาน(ปี).....

1. เพศ ชาย หญิง

2. อายุปี

3. ระดับการศึกษาขั้นสูงสุดของท่าน

ระดับชั้นปริญญาเอก สาขาวิชา.....

ระดับชั้นปริญญาโท สาขาวิชา.....

ระดับชั้นปริญญาตรี สาขาวิชา.....

ประกาศนียบัตร/อบรมพิเศษ หรืออื่นๆ โปรดระบุ.....

4. จบการศึกษาขั้นสูงสุดจากสถาบันการศึกษา

สถาบันการศึกษาในประเทศ

โปรดระบุ (ชื่อสถาบัน).....

สถาบันการศึกษาต่างประเทศ

โปรดระบุ(ชื่อสถาบันและประเทศ).....

5. ปัจจุบันท่านสอนวิชาใดบ้าง (เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> จิตรกรรม | <input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก |
| <input type="checkbox"/> ประติมากรรม | <input type="checkbox"/> ศิลปะสมัยใหม่/ศิลปะร่วมสมัย |
| <input type="checkbox"/> ภาพพิมพ์ | <input type="checkbox"/> ศิลปวิจารณ์ |
| <input type="checkbox"/> ภาพถ่าย | <input type="checkbox"/> สุนทรียศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์ศิลปะไทย | <input type="checkbox"/> ศิลปนิยม |
| <input type="checkbox"/> ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก | <input type="checkbox"/> ศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) |
| <input type="checkbox"/> ศิลปะวีดิทัศน์ (Video Art) | <input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ |

6. ท่านมีประสบการณ์การสอนศิลปะวีดิโออาร์ตหรือวิชาที่เกี่ยวข้อง.....ปี

7. ท่านเคยจัดแสดงผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตหรือไม่ เพราะเหตุใดจึงเลือกใช้เทคนิควีดิโออาร์ต

- เคย ไม่เคย

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง และโปรดทำเครื่องหมาย \checkmark ลงในช่องหมายเลขให้ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุดเพียงช่องเดียวต่อหนึ่งคำถามเท่านั้น

ระดับความคิดเห็นมีความหมายดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วย เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านเป็นส่วนใหญ่
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านบางส่วนและไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านบางส่วน
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย เพราะข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเป็นส่วนใหญ่
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพราะข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเลย

ตัวอย่าง

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
0.การประเมินผลงานศิลปะร่วมสมัยจะต้องประเมินจากกระบวนการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน	\checkmark
หมายความว่า ท่าน <u>เห็นด้วย</u> กับ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องประเมินจากกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<p>เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต</p> <p>1. พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมินคุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน</p> <p>2. เนื่องจากวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้นผลงานที่ใช้สื่อวิดีโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความเป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์</p> <p>3. วิดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ</p> <p>4. ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิดของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย</p> <p>5. เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย</p> <p>6. คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ไม่ว่าจะเป็นกล้องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน</p>

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
7. ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง
8. การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ
9. เนื่องจากสื่อวิดีโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ
10. ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย
11. นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต
12. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
13. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการติดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวีดิโอ มีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโออาร์ต
14. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ
15. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวีดิโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน
16. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควีดิโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น
ด้านการประเมินคุณค่าในตัวผลงาน					
17. เนื่องจากวีดิโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียงในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
18. เนื่องจากศิลปะดิจิทัลเป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะดิจิทัลต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย
19. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะดิจิทัล จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์
20. การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัล ต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้น กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์
21. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะดิจิทัล จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า
22. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะดิจิทัล จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า
23. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะดิจิทัล จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
24. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณี ของท้องถิ่นนั้นๆ
<u>ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา</u>					
25. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน
26. ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียน ตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย
27. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร
28. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวัสดุเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ
29. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
30. การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม หลีกเลียงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง
31. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเอาใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ
32. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์
33. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม
34. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล
35. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
36. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียน เพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน
37. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียน โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
38. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้
39. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน
40. การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษา

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
41. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย
42. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมาโดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานการวัดที่ชัดเจน
43. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ
44. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือกระบวนการการสร้างสรรค์ แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน
45. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยตั้งเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆ ของผู้เรียนมาพิจารณา

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

****ขอขอบพระคุณที่กรุณาใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามค่ะ****

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย
สำหรับอาจารย์ผู้สอน

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาตรี

A STUDY OF GUIDELINES TO EVALUATE VIDEO ART CREATION OF
UNDERGRADUATE STUDENTS

แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ
นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์สำหรับอาจารย์ผู้สอน

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ระดับชั้นปริญญาตรี

+++++

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....

อาชีพ/ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง.....

สถานที่ทำงานของท่าน.....

โทร.....E-mail:.....

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เวลา.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ

นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต

1. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความแตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ อย่างไรบ้าง

.....
.....

2. เมื่อเทียบกับศิลปะประเภทอื่นๆ แล้วท่านคิดว่าอะไรคือจุดเด่น และจุดด้อยของวิดีโออาร์ต

.....
.....

3. ท่านคิดว่าการใช้สื่อร่วมสมัย เช่น วิดีโอ ในการสร้างสรรค์จะทำให้ผลงานมีความเป็นศิลปะร่วมสมัยมากกว่าการใช้สื่อชนิดอื่นหรือไม่อย่างไร

.....
.....

4. ท่านคิดว่าวิดีโอเป็นสื่อที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญเทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ หรือไม่อย่างไร

.....
.....

5. ท่านคิดว่าการที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตนั้นจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานทางศิลปะประเภทอื่น ๆ ก่อนหรือไม่ อย่างไร และควรมีทักษะพื้นฐานอะไรบ้าง

.....

.....

6. ท่านคิดว่าความเข้าใจในหลักการทางจิตกรรมมีผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....

.....

7. ท่านคิดว่าความเข้าใจในหลักการทางภาพถ่ายมีผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....

.....

8. ท่านคิดว่าอะไรคือความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ต แล้วภาพยนตร์ส่งผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....

.....

9. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันอย่างไรบ้าง

.....

.....

10. ท่านคิดว่าอะไรเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม

.....

.....

11. ท่านคิดว่าแนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ตจะเป็นเช่นใด (กระบวนการในการทำงานและลักษณะของผลงาน)

.....

.....

12. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบันอย่างไร

.....

.....

13. ท่านคิดว่าผู้ที่สอนวิดีโออาร์ตควรมีความรู้ด้านใดบ้าง

.....

.....

14. ท่านคิดว่าเหตุใดจึงต้องมีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะประดิษฐ์ในหลักสูตรศิลปกรรมสาขาวิชาทัศนศิลป์

.....

.....

การประเมินผลงานศิลปะประดิษฐ์

15. ท่านคิดว่าอะไรคือคุณค่าของศิลปะประดิษฐ์

.....

.....

16. ท่านคิดว่าการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ควรจะแตกต่างกับศิลปะชนิดอื่นๆหรือไม่อย่างไร

.....

.....

17. ท่านคิดว่าระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ควรให้ความสำคัญกับสิ่งใดมากกว่า เพราะเหตุใด

.....

.....

18. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ท่านคิดว่าสุนทรียะในงานศิลปะประดิษฐ์ควรเป็นแบบใด เพราะเหตุใด

.....

.....

19. ท่านคิดว่าการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ควรใช้เกณฑ์ และวิธีการอย่างไร ท่านได้ใช้หลักสุนทรียศาสตร์ และกระบวนการทางศิลปวิจารณ์หรือไม่อย่างไร

.....

.....

20. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน กับผลงานนิสิตนักศึกษา มีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

ลักษณะการจัดการเรียนการสอน

21. ท่านสอนรายวิชาอะไรบ้างที่ให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ทัศนศิลป์ เป็นวิชา
ทัศนศิลป์โดยตรง หรือวิชาที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น

.....
.....

22. รายวิชาทัศนศิลป์ที่ท่านสอนมีการเรียนการสอนกี่ชั่วโมงต่อสัปดาห์

- รายวิชาทัศนศิลป์โดยตรง

.....
.....

- รายวิชาที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น เฉพาะการสอนเนื้อหาเกี่ยวกับทัศนศิลป์กี่ชั่วโมง

.....
.....

23. ท่านคิดว่าการเรียนการสอนศิลปะทัศนศิลป์ในรายวิชาที่ท่านรับผิดชอบเพียงพอหรือไม่ โปรด
ระบุเวลาที่เหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

.....
.....

24. ท่านคิดว่าอะไรเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการเรียนการสอนรายวิชาทัศนศิลป์ที่ท่านกำลังสอน
อยู่ และมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

.....
.....

25. ท่านมีความคาดหวังต่อผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษาในชั้นเรียนอย่างไร

.....
.....

26. ท่านกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม สื่อการสอน และวิธีการประเมิน สำหรับการเรียน
การสอนอย่างไรบ้าง

.....
.....

การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

27. ในการเรียนการสอนของท่านได้อธิบายเกี่ยวกับรายวิชาของท่านหรือไม่ว่ามีเนื้อหาอะไรบ้าง มีวิธีการอย่างไร เกณฑ์การประเมินผลกับนิสิตนักศึกษาหรือไม่อย่างไร มีการประเมินก่อนการเรียนการสอนหรือไม่

.....

.....

28. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ของผู้เรียน ควรจะต้องให้ความสำคัญกับสิ่งใดมากกว่ากัน ระหว่างกระบวนการ (Process) กับผลงาน (Product)

.....

.....

29. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทัศนศิลป์ ในหนึ่งภาคการศึกษาควรมีชิ้นงานของนิสิตนักศึกษาที่ชิ้นถึงจะสามารถประเมินพัฒนาการของนิสิตนักศึกษาได้ เพราะอะไร

.....

.....

30. วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะทัศนศิลป์ของนักศึกษาควรมีวิธีการอย่างไรบ้าง

- ประเมินด้านพุทธิพิสัย (ความรู้)

.....

.....

- ประเมินด้านจิตพิสัย (ความรับผิดชอบ)

.....

.....

- ประเมินด้านทักษะพิสัย (ทักษะฝีมือ)

.....

.....

31. วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะทัศนศิลป์ท่านมีเครื่องมือ และวิธีการที่ใช้ในการประเมินอย่างไร (การสังเกตพฤติกรรม การสอบถาม การมอบหมายงาน ฯลฯ)

.....

.....

32. การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะทัศนศิลป์ ในแต่ละชั้นปีมีวิธีการที่เหมือนและแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

33. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดีโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่เป็นรายวิชาที่แฝงอยู่ในรายวิชา ท่านคิดว่ามีวิธีการประเมินแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

.....

34. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตในรายวิชาศิลปะป็นพนธ์ ซึ่งถือว่าเป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวตัดสินการสำเร็จการศึกษา ท่านคิดว่ามีการประเมินที่แตกต่างกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตในรายวิชาอื่นๆหรือไม่อย่างไร

.....

35. ท่านคิดว่าอะไรเป็นอุปสรรคต่อการประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนิสิตนักศึกษา

.....

36. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ภาคผนวก จ
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์
สำหรับนิสิตนักศึกษา

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาตรี

สำหรับนิสิตนักศึกษา

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับ “แนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี” เพื่อใช้ในการวิจัย จึงมิได้มีเจตนาที่จะประเมินบุคคลหรือสถาบันใดๆทั้งสิ้น โดยข้อมูลส่วนตัวของท่านทั้งหมดจะถูกเก็บเป็นความลับ และไม่มีผลต่อการศึกษาของท่าน ซึ่งข้อมูลที่ได้มีนัยสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทางด้านศิลปศึกษาอีกต่อไป

แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

แบบสอบถามสำหรับนิสิตนักศึกษา

เรื่อง การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาบัณฑิต

+++++

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง และโปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่อง ที่ท่านคิดว่า
เป็นจริงหรือสอดคล้องกับความคิดของท่าน

ชื่อ.....นามสกุล.....

คณะ.....ภาควิชา/สาขาวิชา.....

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ.....ปี

3. ปัจจุบันท่านศึกษาอยู่ชั้นปีที่

ปีที่ 1

ปีที่ 2

ปีที่ 3

ปีที่ 4

ปีที่ 5

4. สถานภาพของการเรียนการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

กำลังศึกษาอยู่ในรายวิชา.....

ผ่านการศึกษามาแล้วในรายวิชา.....

5. เพราะเหตุใด จึงเลือกเรียนหรือเลือกสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวิดีโออาร์ต

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นในแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต

คำชี้แจง : โปรดกรอกข้อมูลลงในช่องว่าง และโปรดทำเครื่องหมาย \checkmark ลงในช่องหมายเลขให้ตรงกับความคิดของท่านมากที่สุดเพียงช่องเดียวต่อหนึ่งคำถามเท่านั้น

ระดับความคิดเห็นมีความหมายดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วย เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านเป็นส่วนใหญ่
- 3 หมายถึง ไม่แน่ใจ เพราะข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านบางส่วนและไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านบางส่วน
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย เพราะข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเป็นส่วนใหญ่
- 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง เพราะข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเลย

ตัวอย่าง

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
0.การประเมินผลงานศิลปะร่วมสมัยจะต้องประเมินจากกระบวนการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน	\checkmark
หมายความว่า ท่าน <u>เห็นด้วย</u> กับ การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษาจะต้องประเมินจากกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา					

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<p>เนื้อหาและบริบทของวิดีโออาร์ต</p> <p>1. พัฒนาการทางด้านศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับเทคโนโลยี ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีเปลี่ยนไป แนวคิดในการสร้างผลงาน และเกณฑ์ประเมินคุณค่าศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน</p> <p>2. เนื่องจากวิดีโอเป็นเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังนั้นผลงานที่ใช้สื่อวิดีโอในการสร้างสรรค์ จึงมีความเป็นร่วมสมัยกว่าศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์</p> <p>3. วิดีโอเป็นสื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีคุณค่า และสำคัญ เทียบเท่ากับสื่อชนิดอื่นๆ</p> <p>4. ศิลปะร่วมสมัยมักให้ความสำคัญของแนวความคิดของผู้สร้างมากกว่าเทคนิควิธีการ และให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลาย</p> <p>5. เนื่องจากศิลปะร่วมสมัยมีการนำภาพเคลื่อนไหวของวิดีโอเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นวิธีการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย</p> <p>6. คุณค่าของศิลปะวิดีโออาร์ตไม่ได้ขึ้นอยู่กับประเภทของอุปกรณ์ ไม่ว่าจะเป็นกล่องวิดีโอชนิดไหน ก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตให้มีคุณค่าได้เช่นเดียวกัน</p>

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
7. ความสามารถในการผลิตซ้ำ ปรับแต่ง และแก้ไขได้ของวิดีโออาร์ต ทำให้คุณค่าของความเป็นศิลปะลดลง
8. การที่วิดีโออาร์ตมีคุณลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ทำให้สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดที่ซับซ้อนภายในผลงานได้ดีกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ
9. เนื่องจากสื่อวิดีโอ มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว และมีเสียง ประกอบ วิดีโอจึงเป็นสื่อที่สามารถบรรยายเรื่องราวได้มากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ ซึ่งทำให้ศิลปะวิดีโออาร์ตมีอรรถรสในการรับชมมากกว่าศิลปะประเภทอื่นๆ
10. ศิลปะวิดีโออาร์ตเป็นศิลปะที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการบันทึกภาพในรูปแบบวิดีโอเพียงอย่างเดียว ผู้แสดงหรือเหตุการณ์ที่ถูกบันทึกก็มีความสำคัญด้วย
11. นอกจากตัวผลงานที่ฉายขึ้นบนจอภาพแล้ว สถานที่ในการจัดแสดงและบรรยากาศโดยรอบ ยังมีผลต่อคุณค่าผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต
12. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ความเข้าใจและทักษะทางภาพถ่ายมีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
13. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ศิลปินต้องมีความสามารถในการติดต่อ และทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะโปรแกรมตัดต่อวีดิโอ มีความจำเป็นต่อการสร้างสรรค์ศิลปะวีดิโออาร์ต
14. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต การมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดศิลปะร่วมสมัยทำให้สามารถถ่ายทอดแนวความคิด และนำเสนอผลงานศิลปะวีดิโออาร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ
15. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต ผู้สร้างสรรค์ควรได้ทดลองเทคนิคต่างๆของการถ่ายทำวีดิโอ เพื่อหาความเป็นไปได้ในผลงาน และเทคนิคที่สอดคล้องกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน
16. ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวีดิโอ ผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิควีดิโอเพียงอย่างเดียว แต่สามารถที่จะผสมผสานให้เข้ากับสื่อชนิดอื่นๆ ได้อีกด้วย เช่น Installation Art เป็นต้น
ด้านการประเมินคุณค่าในตัวผลงาน					
17. เนื่องจากวีดิโออาร์ตมีลักษณะที่เป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียงในการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวีดิโออาร์ต จึงมีความแตกต่างกับการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประเภทอื่นๆ

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
18. เนื่องจากศิลปะวิจิตรศิลป์เป็นศิลปะที่เกิดจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ต้องอาศัยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย
19. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องคำนึงถึงภูมิหลัง แรงบันดาลใจ ของผู้สร้างสรรค์
20. การประเมินคุณค่าผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะวิจิตรศิลป์ ต้องให้ความสำคัญเรื่องความสอดคล้องในรูปแบบ, เทคนิค และกลวิธีการแสดงออกที่สร้างสรรค์ขึ้น กับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์
21. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “อัตนัยนิยม” (Subjective) คือ ไม่มีเกณฑ์ร่วมที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับแต่ละคนเป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า
22. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดของแบบ “ปรนัยนิยม” (Objective) คือ มีเกณฑ์ที่แน่นอน เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า
23. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะวิจิตรศิลป์ จะต้องอาศัยแนวความคิดแบบ “สัมพัทธนิยม” (Relativism) คือ สามารถแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัย สภาพแวดล้อม รวมไปถึงวัฒนธรรมของแต่ละที่ เป็นหลักเกณฑ์ในการตัดสินคุณค่า

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
24. การประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ขึ้นอยู่กับพื้นเพ ทางวัฒนธรรม ประเพณี ของท้องถิ่นนั้นๆ
<u>ด้านการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ของนักศึกษา</u>					
25. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาผู้สอนจะต้องแจ้งเกณฑ์ และเงื่อนไขการประเมินให้ผู้เรียนได้ทราบในชั่วโมงแรกของการเรียน
26. ในการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องดูที่กระบวนการทำงานและพัฒนาการของผู้เรียนตั้งแต่งานชิ้นแรกจนถึงชิ้นสุดท้าย
27. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้นักศึกษาอธิบายแนวความคิดในผลงานของตนเอง โดยที่ผู้ประเมินจะต้องประเมินที่กระบวนการทางความคิดของนักศึกษา ว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร
28. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญที่ทักษะความชำนาญในการใช้สื่อวัสดุเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะ
29. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับแนวความคิดของผู้สร้างสรรค์

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
30. การประเมินผลงานศิลปะวิดีโออาร์ต ผู้ประเมินต้องมีทฤษฎีหลักการที่ใช้ในการประเมินผลงานศิลปะ วิดีโออาร์ตที่หลากหลาย โดยผู้ประเมินจะต้องประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมหลีกเลี่ยงการยึดติดกับทฤษฎีหรือหลักการใดหลักการหนึ่ง
31. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องประเมินทางด้าน ความรู้ในเนื้อหา ความเอาใจใส่ และ ทักษะความชำนาญ
32. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงเกณฑ์
33. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงกลุ่ม
34. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียนจะต้องประเมินแบบอิงตน โดยดูความก้าวหน้าเฉพาะบุคคล
35. การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
36. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความรู้ ทักษะ และพัฒนาการของผู้เรียน
37. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับการประเมินผลหลังการเรียนรู้ โดยวัดที่ผลงานชิ้นสุดท้าย เพื่อตัดสินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน
38. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ผู้ประเมินจะต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ และผลผลิตที่ได้จากการเรียนรู้
39. การประเมินกระบวนการการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน จะต้องเปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการสร้างเกณฑ์ประเมิน
40. การประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีสัมภาษณ์โดยการสอบถามนักศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษา

ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
41. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ของนักศึกษา ผู้ประเมินจะต้องใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ตั้งแต่คาบเรียนแรกจนถึงคาบเรียนสุดท้าย
42. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องกำหนดเกณฑ์ในการประเมินต่างๆขึ้นมาโดยแบ่งตามพฤติกรรมของผู้เรียน และองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงาน เป็นมาตรฐานการวัดที่ชัดเจน
43. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องประเมินภาพรวมของผลงานหรือกระบวนการนั้นๆ โดยที่ไม่ได้มีการแยกองค์ประกอบ
44. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาองค์ประกอบในแต่ละส่วนของงานหรือกระบวนการการสร้างสรรค์ แล้วนำผลการประเมินของแต่ละส่วนมารวมกัน
45. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประดิษฐ์ ผู้ประเมินจะต้องพิจารณาโดยภาพรวมก่อนแล้วจึงประเมินแยกส่วนโดยดึงเฉพาะคุณลักษณะเด่นๆ ของผู้เรียนมาพิจารณา

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

****ขอขอบพระคุณที่กรุณาใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามค่ะ****

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัย
สำหรับนิสิตนักศึกษา

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของนักศึกษา
ระดับชั้นปริญญาตรี

A STUDY OF GUIDELINES TO EVALUATE VIDEO ART CREATION OF
UNDERGRADUATE STUDENTS

แบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของ
นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์สำหรับนิสิตนักศึกษา

เรื่อง

การศึกษาแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของนักศึกษา ระดับชั้นปริญญาตรี

+++++

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....

กำลังศึกษาระดับชั้น.....

สถาบันที่กำลังศึกษาอยู่.....

รายวิชาที่ศึกษา.....

โทร.....E-mail:.....

สัมภาษณ์เมื่อวันที่.....เวลา.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อแนวทางการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดิโออาร์ตของ

นักศึกษาระดับชั้นปริญญาตรี

เนื้อหาและบริบทของวิดิโออาร์ต

1. ท่านคิดว่าวิดิโออาร์ตมีความแตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ อย่างไรบ้าง

.....
.....

2. ท่านคิดว่าอะไรคือจุดเด่น และจุดด้อยของวิดิโออาร์ต

.....
.....

3. ท่านคิดว่าการใช้สื่อร่วมสมัย เช่น วิดีโอ ในการสร้างสรรค์จะทำให้ผลงานมีความเป็นศิลปะร่วมสมัยมากกว่าการใช้สื่อชนิดอื่นหรือไม่อย่างไร

.....
.....

4. ท่านคิดว่าการที่จะเข้าใจและสร้างสรรค์ศิลปะวิดิโออาร์ตนั้นจำเป็นต้องมีทักษะพื้นฐานศิลปะประเภทอื่นๆ ก่อนหรือไม่ อย่างไร และควรมีทักษะพื้นฐานอะไรบ้าง

.....
.....

5. ท่านคิดว่าความเข้าใจในหลักการทางจิตกรรมมีผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตหรือไม่
อย่างไร

.....
.....

6. ท่านคิดว่าความเข้าใจในหลักการทางภาพถ่ายมีผลต่อความเข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตหรือไม่
อย่างไร

.....
.....

7. ท่านคิดว่าภาพยนตร์กับวิดีโออาร์ตมีความแตกต่างกันอย่างไร แล้วภาพยนตร์ส่งผลต่อความ
เข้าใจในศิลปะวิดีโออาร์ตอย่างไร

.....
.....

8. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันอย่างไรบ้าง

.....
.....

9. ท่านคิดว่าอะไรเป็นอุปสรรคต่อความเข้าใจศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้ชม

.....
.....

10. ท่านคิดว่าแนวโน้มในอนาคตของศิลปะวิดีโออาร์ตจะเป็นเช่นใด (กระบวนการในการทำงาน
และลักษณะของผลงาน)

.....
.....

11. ท่านคิดว่าวิดีโออาร์ตมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนศิลปะในปัจจุบันอย่างไร

.....
.....

12. ท่านคิดว่าผู้ที่สอนวิดีโออาร์ตควรมีความรู้ด้านใดบ้าง

.....
.....

13. ท่านคิดว่าเหตุใดจึงต้องมีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะประดิษฐ์ในหลักสูตรศิลปกรรมสาขาวิชาทัศนศิลป์

.....

.....

การประเมินผลงานศิลปะประดิษฐ์

14. ท่านคิดว่าเหตุใดการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ควรจะแตกต่างกับศิลปะชนิดอื่นๆหรือไม่อย่างไร

.....

.....

15. ท่านคิดว่าการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ควรให้ความสำคัญกับสิ่งใดมากกว่าระหว่างแนวความคิดกับทักษะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน เพราะเหตุใด

.....

.....

16. สุนทรียะในศิลปะประดิษฐ์ควรเป็นแบบใด

.....

.....

17. ท่านคิดว่าการประเมินคุณค่าผลงานศิลปะประดิษฐ์ควรมีวิธีการอย่างไร

.....

.....

18. การประเมินการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน กับนิสิตนักศึกษา มีความเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

ลักษณะการจัดการเรียนการสอน

19. เพราะเหตุใดจึงเลือกเรียนวิชาศิลปะประวัติไออาร์ต หรือวิชาที่รายวิชาที่มีการสร้างสรรค์ศิลปะ
 วิชาไออาร์ต ท่านคาดหวังอะไรกับการเรียนวิชานี้

.....

20. รายวิชาที่ท่านเรียนอาจารย์ผู้สอนมีวิธีการสอนอย่างไรบ้าง (สอนด้วยวิธีการบรรยาย สอนด้วย
 วิธีการสาธิตตัวอย่าง และสอนด้วยวิธีการการสืบค้นด้วยตนเอง)

.....

21. ในการเรียนวิชาดังกล่าวท่านได้รับคำอธิบายเกี่ยวกับรายวิชาของท่านหรือไม่ว่ามีเนื้อหา
 อะไรบ้าง และมีวิธีประเมินอย่างไร (ได้รับการจากอธิบายของผู้สอน หรือได้รับการแจกใบ
 ประมวลรายวิชา)

.....

22. รายวิชาที่ท่านเรียนอยู่ มีการเรียนการสอนกี่ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (ในกรณีที่วิชาไออาร์ตเป็น
 ส่วนประกอบอยู่ในวิชาอื่นให้บอกจำนวนเวลาที่มีการเรียนการสอนเฉพาะวิชาไออาร์ต) ท่านคิดว่า
 เวลาที่ใช้ในการเรียนวิชาดังกล่าวของท่านเหมาะสมหรือไม่อย่างไร

.....

23. ในการเรียนแต่ละครั้งผู้สอนได้ให้โจทย์อะไรบ้าง

.....

การประเมินการสร้างสรรค์ของนักศึกษา

24. ในการเรียนของท่าน ผู้สอนได้อธิบายเกี่ยวกับรายวิชา และการประเมินผลในรายวิชาที่ท่าน
 เรียนให้ท่านทราบในชั่วโมงแรกของการเรียนหรือไม่ อย่างไรบ้าง

.....

25. ในแง่ของการประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตของผู้เรียน ท่านคิดว่าผู้สอนควรจะต้องให้ความสำคัญสิ่งใดมากกว่ากัน ระหว่างกระบวนการ (Process) กับผลงาน (Product)

.....

.....

26. ในการมอบหมายงาน ผู้สอนได้มอบหมายงานหลายชิ้นต่อเทอม หรือเป็นงานชิ้นใหญ่เพียงชิ้นเดียว และทั้งสองวิธีนี้มีวิธีการประเมินแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

.....

.....

27. วิธีการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตผู้สอนมีขั้นตอนและวิธีการประเมินอย่างไร

.....

.....

28. การนำเสนอผลงานของนิสิตนักศึกษา มีขั้นตอนและวิธีการอย่างไรบ้าง

.....

.....

29. การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ต ท่านคิดว่าในแต่ละชั้นปีควรมีวิธีการที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

.....

.....

30. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะวิดีโออาร์ตที่อยู่ในรายวิชาวิดีโออาร์ตโดยตรงกับรายวิชาที่เป็นรายวิชาที่เป็นส่วนประกอบในรายวิชาอื่น ท่านคิดว่าควรมีวิธีการประเมินแตกต่างกันหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

31. ตามความเห็นของท่านวิธีการประเมินผลการสร้างสรรค์ศิลปะวิดีโออาร์ตผู้ประเมินควรมีวิธีการประเมินอย่างไร

.....

.....

32. ท่านคิดว่าอะไรเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการประเมินในวิชาวิดิโออาร์ตหรือวิชาที่มีวิดิโออาร์ตเป็นส่วนประกอบ

.....
.....

33. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการประเมินของอาจารย์ที่ท่านได้เรียนด้วย

.....
.....

34. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....
.....

ภาคผนวก จ
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบเครื่องมือ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ สมโภชน์ ทองแดง
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชัย เอกพลากร
อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์นิพนธ์ ไอ่พารนิเวศน์
หัวหน้าภาควิชาทัศนศิลป์ และอาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
4. อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ช
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และอาจารย์ที่ให้สัมภาษณ์

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ให้สัมภาษณ์

กลุ่มศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะวิดีโออาร์ต

ซึ่งมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 11 คน

1. อาจารย์อำมฤทธิ ชูสุวรรณ

ผู้อำนวยการหอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ประจำภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม
ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และศิลปิน

2. รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์

หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์ และอาจารย์ประจำภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม
ประติมากรรมและภาพพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. อาจารย์ศาครินทร์ เครืออ่อน

รองผู้อำนวยการหอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะไทย
คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และศิลปิน

4. อาจารย์วิชญ มุกตามณี

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตรกรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร และศิลปิน

5. อาจารย์สีบแสง แสงวชิระภิบาล

ผู้จัดการหอศิลป์วิทยนิทรรศน์ และอาจารย์พิเศษสาขาวิชาศิลปศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6. อาจารย์นิธิพัฒน์ หอยสังข์ทอง

อาจารย์ประจำภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง และศิลปิน

7. อาจารย์ณัฐณรดี บัวลอย

อาจารย์พิเศษภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง และศิลปิน

8. อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวศยกุล

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร และศิลปิน

9. คุณสุพมิตรา วรพงศ์พิเชษฐ์

ศิลปินอิสระ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการตัดต่อวิดีโอ และนิสิตปริญญาโทสาขาวิชาภาพยนตร์
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

10. คุณชัยวัช เวียนสันเทียะ

ศิลปินอิสระ และนักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม
และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

11. คุณนรรัตน์ เรียนวัฒนา

ศิลปินอิสระ และนักศึกษาปริญญาโทสาขาวิชาภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ภัณฑารักษ์ (Curator) และนักวิจารณ์ศิลปะ

ผู้มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 4 คน

12. อาจารย์ถนอม ชากักดี

อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
นักวิจารณ์ศิลป์

13. คุณชล เจนประภาพันท์

นักคอลัมน์นิสต์ และภัณฑารักษ์ นำทองแกลเลอรี

14. คุณฉัตรติยา นิตยผลประเสริฐ

ภัณฑารักษ์อิสระ (Independent)

15. คุณสมนวรรณ เมืองแก้ว

ภัณฑารักษ์ประจำหอศิลป์ BKK ARTHOUSE

รายนามอาจารย์ที่ให้สัมภาษณ์

1. รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์

อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. อาจารย์ ดร. ประพล คำจิม

อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และหัวหน้าหอศิลป์วิทย์นิทรรศน์

3. อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร

อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

4. อาจารย์วันทนี ศิริพัฒนานันทกุล

อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร และอาจารย์พิเศษภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

5. อาจารย์สีบสกุล ศรีณพฤติ

อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

6. อาจารย์คงศักดิ์ กุลกลางดอน

อาจารย์ประจำภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา และผู้อำนวยการหอศิลป์คณะ
จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

7. อาจารย์เจนไวย์ ทองตีนอก

อาจารย์พิเศษภาควิชาสื่อผสม คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

8. อาจารย์คมสัน หนูเขียว

อาจารย์ประจำภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธเนศ อ่าวสินธุ์ศิริ

อาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

10. อาจารย์นิพนธ์ ไอพารนิเวศน์

หัวหน้าภาควิชาทัศนศิลป์ และอาจารย์ประจำภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวอรุณโรจน์ เกียรติจินดารัตน์ เกิดเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ. 2529 ที่จังหวัด กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนกวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ จากโรงเรียนพระแม่มารีย์สาทร ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาทัศนศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2551 และเข้าศึกษาต่อหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2552