

วัฒนธรรมยุคอินเทอร์เน็ต (E-Culture)

สปีง ดิเรกคุณากร

มหาวิทยาลัยศรีปทุม (วิทยาเขตบางเขน)

ยุคปัจจุบัน ทุกคนยอมรับ เทคโนโลยีสารสนเทศ และอินเทอร์เน็ต เพิ่มมากขึ้นทุกวัน ทั้งการใช้งานในชีวิตประจำวัน ตลอดจนถึงการนำไปใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพให้กับองค์กร ทั้งองค์กรขนาดใหญ่และองค์กรขนาดย่อม องค์กรที่มีเทคโนโลยีสารสนเทศ และอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว ต่างก็ต้องการที่จะพัฒนาให้มีประสิทธิภาพและนำมาใช้งานให้หลากหลาย ทั้งทางด้านการบริหาร จัดการ ตลอดจนถึงการอำนวยความสะดวก รวดเร็ว กับผู้ที่มาติดต่อ ทั้งที่เป็นลูกค้า หรือกลุ่มพันธมิตรทางการค้า วัตถุประสงค์หลักอย่างเดียว ที่ทุกองค์กรต่างก็ขอมุมทางงบประมาณมหาศาลทางด้าน เทคโนโลยี ก็เพื่อเพิ่มผลกำไรที่แอบแฝงมากับเทคโนโลยีนั้นๆ ส่วนองค์กรขนาดย่อมเองต่างก็ปรับกลยุทธ์การบริหาร เพื่อนำองค์กรให้ก้าวทันเทคโนโลยีที่เดินนำหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง ดังนั้นการเตรียมความพร้อมในการปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมองค์กรต้องปรับกระบวนการดำเนินงานภายใน และวัฒนธรรมภายในองค์กรด้วยจึงจะเกิดประโยชน์ และได้ประสิทธิภาพอย่างแท้จริง

การวางรากฐานการใช้อินเทอร์เน็ตภายในองค์กรในอดีต กลายเป็นวัฒนธรรมภายในองค์กร ในปัจจุบัน กลจักรภายในองค์กรต่างทำงานภายใต้อินเทอร์เน็ต เพื่อการสื่อสารทั้งภายในและภายนอก ทั้งหมดตั้งอยู่บนรากฐานของเครือข่ายด้านเทคโนโลยีทั้งสิ้น และนับวันยิ่ง ยิ่งใหญ่ สามารถ กว้างขวาง แพร่หลาย ราคาแพง และ สลับซับซ้อน ยากแก่การควบคุมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสมดุล อีกทั้งเกิดการซ้ำซ้อนกับงานในด้านอื่น ดังนั้นจึงมีการจัดระบบการดำเนินงาน เพื่อเป็นแนวทางในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด จึงก่อให้เกิดการเรียนรู้ วัฒนธรรมยุคอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า E-Culture เพื่อประโยชน์ต่อผู้บริหารองค์กร โดย ผู้ใช้งานจะสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคุ้มค่า อีกทั้งประโยชน์จาก ผู้ทำวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีจะได้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมต่อไป

การพัฒนาไปสู่ E-Culture สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทั้งงานทางด้านธุรกิจ หรือการนำไปผสมผสานให้เข้าเข้ากับ ศิลปะ และวัฒนธรรม ทั้งนี้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมในยุคสารสนเทศ (Digital Culture Heritage Content) โดยถ่ายทอด และนำเสนอสิ่งเหล่านี้โดยผ่านรูปแบบดิจิทัล (Digital) เพื่อให้ศิลปะ และวัฒนธรรม เหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งในการเติบโตตามเทคโนโลยี ตลอดจนถึงการเป็นส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ การเผยแพร่ศิลปะ และวัฒนธรรม ในรูปแบบดิจิทัล สามารถทำได้ หลายวิธี แต่จากสรุปผลงานวิจัยด้านวัฒนธรรมและเทคโนโลยีจากหลายๆ ที่ ได้สรุปตรงกันว่า การเผยแพร่วัฒนธรรมผ่านสื่อสารสนเทศนั้น จำแนกได้ 4 ประเภท ได้แก่

ประเภทที่ 1 ด้านจินตนาการ (Imagination)

ประเภทที่ 2 การสร้างความประทับใจ (Impression)

ประเภทที่ 3 การใช้ศิลปะการต่อสู้ (Energy)

ประเภทที่ 4 การถ่ายทอดวิทยาการความรู้ (Wisdom)



1. ด้านจินตนาการ (Imagination) เป็นการผสมผสานวัฒนธรรม ไว้ในนิทาน นิทานพื้นบ้าน ตำนาน



ประวัติบุคคล ประวัติศาสตร์ บทประพันธ์ วรรณคดี ที่มีตัวละครเอกเป็นผู้เก่งกล้าสามารถ มีคุณธรรมสูงส่ง หรือเป็นผู้วิเศษ มีอภินิหาร หรือ ขนบธรรมเนียม ความเชื่อตามท้องถิ่นโดยผ่านตัวละคร บทละคร ภาพยนตร์การ์ตูน หรือ เกม ในแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ผ่านสื่อนำเสนอ ได้แก่ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ โฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ เว็บไซต์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) หรือโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้ยังรวมถึงการใช้วิชาการด้านอักษรศาสตร์ นำเสนอรูปแบบตัวอักษร โดยการดัดแปลงตามวัฒนธรรมของชนชาติ (Modern Desktop Text) นั้นๆ ได้อีกด้วย

2. การสร้างความประทับใจ (Impression) โดยการผสมผสานลวดลาย ศิลปะ จิตรกรรม งาน



ศิลป์ ภาพเขียน ภาพลายเส้น ตัวอักษร คนตรี ทำเดิน และเสื้อผ้า แฟชั่น เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับโดยการดัดเส้นที่ และลวดลายวัฒนธรรมของสิ่งเหล่านี้ มาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ



ตกแต่งออกมาสู่สายตาของผู้พบเห็น เช่น สร้างเป็นภาพบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือในรูปแบบ ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง สื่อมัลติมีเดีย ตลอดจนถึงการนำไปเป็นองค์ประกอบของตัวละคร การ์ตูน ฉากในบทละคร เกม สื่อโฆษณา เพื่อสร้างเป็นเอกลักษณ์ที่ต้องการสื่อวัฒนธรรม

3. การใช้ศิลปะการต่อสู้ หรือการเล่น (Energy) เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านศิลปะการต่อสู้หรือการเล่น การใช้อาวุธ หรือสรรพวุธในสมัยอดีต ประจำชาติ การนำเสนอเรื่องราวการต่อสู้ของวีรชนคนในประวัติศาสตร์ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจำลอง



สถานการณ์การต่อสู้ การเผยแพร่ศิลปะการต่อสู้ ในรูปแบบเกม ภาพนิ่ง การเคลื่อนไหว การตัดสินใจเพื่อป้องกันตัว



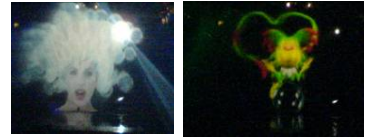
ของตัวละคร การ์ตูน ที่แสดงออกถึงการมีทักษะและความชำนาญ อีกทั้งเพื่อเป็นตัวแทนการเผยแพร่ศิลปะการต่อสู้ การเล่น ของวัฒนธรรมนั้นๆ หรือเป็นการฝึกทักษะการต่อสู้โดยผ่านโปรแกรมจำลองสถานการณ์เพื่อการศึกษาเรียนรู้ศิลปะการต่อสู้ และการเล่น ประจำชาติของเยาวชนรุ่นดิจิทัล (Digital)

4. การถ่ายทอดวิทยาการความรู้ (Wisdom) การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านผลงานสถาปัตยกรรม การเกษตร การเลี้ยงสัตว์ การอาหาร การแพทย์ ดาราศาสตร์ ได้แก่ การจำลองหมุดดาวบนท้องฟ้า หรือปรากฏการณ์บนท้องฟ้า การจำลองท้องฟ้าเสมือนจริง เพื่อบอกเล่าเรื่องราวโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่นการประยุกต์กับความใช้ในงานแต่ละด้าน ดังนี้

การเผยแพร่ความรู้ทางด้านการเกษตร ผู้เกษตรกรท้องถิ่น เพื่อการเรียนรู้ ได้สะดวก รวดเร็ว โดยนำเทคโนโลยีที่มีอยู่มาพัฒนาให้เกิดประโยชน์ เพื่อเพิ่มผลผลิต ได้แก่ การนำเสนอความรู้เรื่องการเพาะเลี้ยงสัตว์ ความรู้เรื่องการเพาะปลูกต่างๆ ตลอดจนจนถึงการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เชี่ยวชาญกับเกษตรกร ผ่านสื่อสารสนเทศเพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง หรือ

การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านอาหาร ได้แก่ วิธีการประกอบอาหาร การเลือกใช้วัตถุดิบ การคัดเลือกวัตถุดิบเพื่อนำมาประกอบอาหาร รวมไปถึงประวัติของอาหาร ทั้งนี้เพื่อบอกกล่าววัฒนธรรม การกิน รสชาติ เสน่ห์ของอาหาร ซึ่งมีเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่น จนกลายเป็นธุรกิจอาหารที่กระจายไปทั่วโลก (Food Business)

ซึ่งการถ่ายทอดวัฒนธรรมด้วยวิธีที่จำแนกไว้ดังกล่าวข้างต้น สามารถนำมาผสมผสานผ่านบทละคร นวนิยาย บทประพันธ์ การ์ตูน เกม หรือ สารคดี เพื่อสอดแทรกวัฒนธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งในความก้าวหน้าของเทคโนโลยี



การเตรียมความพร้อมสำหรับการถ่ายทอดวัฒนธรรม

การได้รับข้อมูลทางวัฒนธรรมเพื่อพัฒนา และ สร้างสื่อนำเสนอที่มีคุณภาพ ต้องคำนึงหลักปฏิบัติ 4 ข้อ ดังนี้

1. การเลือกประเภท โดยเลือกประเภทใดประเภทหนึ่ง หรือผสมกันทั้ง 4 ประเภท เพื่อจะได้เตรียมเนื้อหาให้สอดคล้องได้อย่างถูกต้อง (Content Management Development)
2. การเตรียมเทคโนโลยี เพื่อใช้สำหรับการพัฒนาผลงาน ได้แก่ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ ชุดคำสั่งหรือซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต อี-บุค โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต้องใช้เพื่อพัฒนาผลงาน และเพื่อทดสอบผลงานที่พัฒนาขึ้น ก่อนจะนำไปเผยแพร่ต่อไป
3. ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน ซึ่งอาจจะเป็นการได้รับการสนับสนุนค่าใช้จ่ายต่างๆ ในการวิจัย การพัฒนาผลงานเพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรม จากหน่วยงานเอกชน หรือรัฐบาล
4. ความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมของท้องถิ่นอย่างถ่องแท้ ลึกซึ้งถูกต้อง เหมาะสม โดยการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมนั้น การศึกษาจากประวัติศาสตร์ และการดำเนินชีวิตของชุมชนในท้องถิ่น เพื่อให้ได้ผลงานที่ทรงคุณค่า ตลอดจนจนถึงการศึกษา อบรมฝึกฝนการใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสัมฤทธิ์ผล ทรงคุณค่า และงดงามตามสมัย

วัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นของชาติ ซึ่งสามารถปลูกฝังได้ และสามารถสร้างขึ้นใหม่ได้เช่นกันเพื่อดำรงไว้ บอกเล่าวิถีการดำเนินชีวิต และระลึกถึงประวัติศาสตร์ ซึ่งต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอให้เหมาะกับยุคสมัย โดยต้องอาศัยคนในท้องถิ่น คนในชาติ ต้องร่วมกันอนุรักษ์ รักษาไว้ เพื่อคงความเป็นท้องถิ่น ของชาติ นั้น