

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่ององค์ประกอบที่ส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ตในประเทศไทย ในช่วงคริสต์ศักราช 1985-2005 (พ.ศ. 2528-2548) ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเพื่อตอบวัตถุประสงค์ในสองหัวข้อใหญ่ด้วยกันคือ

1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบหรือปัจจัยที่มีผลกระทบต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ตในประเทศไทยอันประกอบไปด้วยสามส่วนใหญ่ ๆด้วยกัน คือ 1. อัตลักษณ์ของศิลปินไทยหรือปัจเจกของศิลปิน 2. การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมจากกระบวนการที่นำไปสู่โลกาภิวัตน์ในโลกร่วมสมัย และ 3. พัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เอื้ออำนวยต่อการเลือกใช้สื่อของศิลปินอันส่งผลต่อแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ต (Media Art) ในประเทศไทยในช่วงปีค.ศ.1985-2005 (พ.ศ. 2528-2548)

2 เพื่อทำการสำรวจและศึกษามีเดียอาร์ต (ในกรอบของทัศนศิลป์) ของศิลปินไทย โดยยกเป็นกรณีตัวอย่างจากผลงานของศิลปิน 10 คนในช่วงปีค.ศ.1985-2005

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 จากการศึกษารอบทั้งสามผู้วิจัยได้ข้อสรุปดังนี้

องค์ประกอบทั้งสามอันได้แก่อัตลักษณ์ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมภายใต้บริบทของโลกาภิวัตน์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลกระทบต่อการสร้างสรรคงานศิลปะ โดยมีอัตลักษณ์เป็นกรอบกำหนด เนื่องจากศิลปินมักเริ่มต้นทำงานโดยการตั้งคำถามกับตัวเอง และพยายามค้นหาคำตอบผ่านกระบวนการต่าง ๆอันสัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรมและเทคโนโลยีที่มารองรับ

ปัจจุบันคำว่า มีเดียอาร์ต (media art) เป็นคำที่เราคุ้นเคยในฐานะของงานศิลปะประเภทหนึ่งในศิลปะร่วมสมัย (contemporary art) และการนิยามถึงอะไรบางอย่างคือการพยายามค้นหาและจำกัดพื้นที่หรือให้ที่อยู่แก่สิ่ง ๆหนึ่งเพื่อสร้างความชัดเจนให้เกิดขึ้น คำนี้จึงถูกสร้างขึ้นโดยวางกรอบอยู่บนสื่อปฏิบัติที่มีรากฐานอยู่บนเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันโดยเฉพาะในฝั่งตะวันตก มีเดียอาร์ตถูกวางบนรากฐานของการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีด้วยองค์ความรู้อันหลากหลายที่เชื่อมโยงกันเป็นพลวัตร ทั้งวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ นิเทศศาสตร์ ประวัติศาสตร์

สังคมวิทยา และศิลปะ ดังนั้นสิ่งที่เกิดขึ้นหรือลักษณะเฉพาะอย่างหนึ่งของมีเดียอาร์ตคือ ปฏิสัมพันธ์ของผู้คนที่มีต่อสังคม วัฒนธรรม และความรู้ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีใหม่ๆที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล

ในนัยยะหนึ่งการเกิดขึ้นของมีเดียอาร์ตจึงเกิดจากการคิดค้นประดิษฐ์เครื่องมือหรือสื่อ (media) ที่เชื่อมโยงสอดคล้องกับเทคโนโลยีอันสัมพันธ์กับวิถีชีวิต จุดเริ่มต้นของสื่อใหม่ (new media) จึงเกิดจากการที่มีคนคิดนอกกรอบ และพยายามหาวิถีในการสร้างงานศิลปะที่ต่างออกไป ซึ่งเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นต่าง ๆ ในโลกร่วมสมัยได้ก่อให้เกิดความน่าตื่นตาตื่นใจจนมีศิลปินจำนวนหนึ่งเข้าไปค้นหาศักยภาพและนำมาประยุกต์ใช้ในงานศิลปะ ดังนั้นการให้นิยามและขอบเขตของคำว่า มีเดียอาร์ตจึงเชื่อมโยงอยู่ในหลายบริบทซึ่งผันแปรไปตามพื้นฐานของความรู้ การรับรู้และความเข้าใจ รวมถึงสังคมวัฒนธรรมของศิลปินคนนั้นๆ

ดังนั้นองค์ประกอบทั้งสามอันได้แก่ อดตา วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ล้วนแล้วแต่เชื่อมสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง ไม่สามารถแยกขาดจากกันได้อย่างเป็นเอกเทศ จากความเป็นปัจเจกที่ถูกขัดเกลาและหลอมรวมภายใต้วัฒนธรรมยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งมาพร้อมกับการสื่อสารที่รวดเร็วไม่จำกัดขอบเขตและเวลาที่สามารถติดต่อถึงกันได้ทั่วโลก อันถูกพัฒนาขึ้นจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ กล่าวได้ว่าการสื่อสารได้เป็นปัจจัยสำคัญเริ่มแรกที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต ความคิด กรอบประเพณีปฏิบัติต่างๆ รวมถึงการสร้างสรรคทางศิลปะ

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสามองค์ประกอบคือ อดตา วัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เราอาจพอสรุปแนวคิดและรูปแบบของมีเดียอาร์ตในประเทศไทยได้ดังนี้

(1) ผลงานสื่อใหม่ที่ศิลปินไทยนำเสนอ มักเน้นแสดงออกถึงภาวะอารมณ์ การสื่อความหมาย และกระบวนการที่ประกอบสร้างจากวัฒนธรรม และประสบการณ์ของตน อันแสดงถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีการผสมผสานกับวัฒนธรรมโลกในสังคมร่วมสมัย อันเป็นอัตลักษณ์ของสังคมไทย มากกว่าจะเน้นในเรื่องของรูปแบบและพัฒนาการของสื่อใหม่เอง จึงทำให้งานของศิลปินไทยมีลักษณะที่แตกต่างจากตะวันตกที่สร้างอยู่บนรากฐานของเทคโนโลยีเป็นสำคัญ

(2) จากภาพรวมของสังคมไทยในปัจจุบันสื่อใหม่ (new media) และเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างกว้างขวางจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เห็นได้ว่าผลงานที่ผลิตด้วยสื่อใหม่ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในงานศิลปะเชิงพาณิชย์ เป็นอุตสาหกรรมบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ โฆษณา สื่อสิ่งพิมพ์ มิวสิควิดีโอ เกม ฯลฯ สิ่งต่างๆเหล่านี้ได้แทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture)

ขณะเดียวกันสื่อใหม่เป็นสื่อที่อิงอยู่กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่พัฒนาเร็วและไปเร็ว อุปกรณ์ ซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับการสร้างสรรค์งานมีเดียอาร์ตจึงมีการปรับปรุงพัฒนาตลอดเวลา โปรแกรมเดียวกันถูกพัฒนาขึ้นเป็นเวอร์ชันใหม่ ๆ ที่มีเครื่องมือเสริมเพิ่มขึ้นแทบทุกปี จนบางครั้งก็ทำให้ศิลปินยุคใหม่รู้สึกเหนื่อยกับการที่ต้องตามเทคโนโลยีให้ทัน จึงทำให้บางคนที่เหนื่อยล้าและไม่ได้มีจริตต่อการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ที่ซับซ้อนหรือเพียงแค่ทำตามกระแสก็หันกลับไปใช้กรรมวิธีหรือสื่อแบบดั้งเดิม ขณะที่บางคนนิยมชมชอบต่อความสนุกของเทคโนโลยีก็พยายามตามความเปลี่ยนแปลงและกระแสให้ทัน จนเกิดระบบที่เรียกว่า "การทำงานร่วมกัน" ขึ้นมา (collaboration)

เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่เกิดดับอย่างรวดเร็ว การทำงานคนเดียวแม้จะทำได้ในงานมีเดียอาร์ตบางประเภท แต่ก็อาจจะช้าและไม่ทันการต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นหรืออาจอยู่ในรูปแบบของการใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมสำเร็จรูปแบบง่าย ๆ ที่ไม่ต้องใช้เวลาในศึกษาเรียนรู้มากนัก และเนื่องจากเทคโนโลยีก็มีหลายระดับของความซับซ้อน ความยากง่าย แตกต่างกันไป ไม่ต่างกับการวาดเขียนด้วยมือที่แสดงให้เห็นถึงทักษะฝีมือจากการฝึกฝน ถ้าศิลปินคนใดต้องการผลิตผลงานมีเดียอาร์ตอย่างลงลึกถึงแก่น ต้องใช้เทคโนโลยีที่ซับซ้อนมากขึ้นเกินกว่าระดับความรู้เบื้องต้นจะเอื้ออำนวยจนไม่สามารถทำด้วยตนเองได้ การทำงานร่วมกันกับช่างเทคนิค สายวิศวกรรมบ้าง หรือสายวิทยาศาสตร์บ้าง จึงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ การทำงานเป็นทีม (teamwork) จึงกลายเป็นสิ่งสำคัญ โปรแกรมเมอร์เป็นที่ต้องการของศิลปิน นั่นคือศิลปินเป็นผู้ควบคุม คอยกำกับดูแล สร้างตัวผลงานและกำหนดรูปแบบการนำเสนอ โดยมีโปรแกรมเมอร์เป็นผู้ช่วยผลิตผลงานออกมา

(3) เนื่องจากมีเดียอาร์ตเป็นสิ่งที่เกิดจากการตอบรับวัฒนธรรมในโลกยุคดิจิทัล โลกแห่งเทคโนโลยี ดังนั้นในระดับหนึ่งแล้วความคิด ปรัชญา รูปแบบและเทคโนโลยีของโลกตะวันตกจึงมีบทบาทอย่างมากต่อการสร้างสรรค์งานมีเดียอาร์ตในประเทศไทย แต่ขณะเดียวกันสิ่งที่ศิลปินไทยรับเข้ามาก็เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่มาพร้อม ๆ กับสื่อสารสนเทศที่นำไปสู่ความเป็นโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการผลิตงานศิลปะของศิลปินไทย

ในแง่หนึ่งสื่อใหม่จึงเป็นทางเลือกอีกสายหนึ่งให้กับศิลปินไทยในการเลือกใช้เพื่อแสดงออกถึงอัตตาแห่งตนซึ่งสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของยุคสมัยซึ่งไม่มีวันหยุดนิ่ง สื่อใหม่ได้พัฒนาตัวเองและมีบทบาทสัมพันธ์กับบริบทอื่น ๆ เช่น ลักษณะของการฉายบนจอภาพ (screen based) ที่อยู่บนกรอบสี่เหลี่ยมขณะกำลังเริ่มหมดสมัย ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ศิลปินไทยบางกลุ่มได้เริ่มทดลองและมอง

หาช่องทางอื่นๆ โดยเฉพาะการปฏิสัมพันธ์และความเคลื่อนไหวที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยม นั่นคือ ศิลปะกำลังขยายขอบเขตของตนออกไปเรื่อยๆ ในอนาคตภายหน้าศิลปะอาจพัฒนาไปสู่ความเป็นไปได้อื่นๆ อีก ซึ่งย่อมเป็นไปตามการสนับสนุนและเอื้ออำนวยของเทคโนโลยี ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าเมื่อศิลปะถูกสร้างด้วยน้ำมือมนุษย์ ตัวตนของมนุษย์ย่อมสัมพันธ์กับวิถีชีวิตสังคมวัฒนธรรมที่หล่อหลอมอดีตอันขึ้นมา ในขณะที่เดียวกันเครื่องมือในการถ่ายทอดหรือเทคโนโลยีย่อมมีบทบาทในการส่งเสริมและเปลี่ยนแปลงรูปแบบผลงานทางศิลปะต่างๆ ตั้งแต่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ จนถึงคำว่ามีเดียอาร์ตที่เกิดขึ้นมาในยุคปัจจุบัน

6.1.2 จากการสำรวจและศึกษามีเดียอาร์ต (ในกรอบของทัศนศิลป์) ของศิลปินไทย โดยยกเป็นกรณีตัวอย่างจากผลงานของศิลปิน 10 คนในช่วงปีค.ศ.1985-2005 ได้แก่ ศ.ดร.อภิรักษ์ โปษยานนท์ รศ.กมล เผ่าสวัสดิ์ อำนวยทิพย์ ชูสุวรรณ รศ.อารยา ราษฎร์จำเริญสุข วสันต์ สิทธิเขตต์ มานิต ศรีวานิชภูมิ ไมเคิล เซาวนาชัย แดนสรวง สัจจเวชภักดิ์ วิชญ์ พิมภาญจนพงศ์ และปรัชญา พินทอง พอได้ข้อสรุปดังนี้

(1) จากการที่ถูกรื้อด้วยความน่าตื่นเต้นและความสะดวกของเทคโนโลยีที่สามารถถ่ายทอดความคิดด้วยภาษาท่าทีที่ต่างไปจากสื่อดั้งเดิม อิทธิพลจากกระแสศิลปะโลก ประกอบกับยุคสมัยที่เต็มไปด้วยสื่อใหม่อันดาษดื่นในชีวิตประจำวัน จะเห็นได้ว่าวงการศิลปะในระยะ 20 ปีที่ผ่านมา (ค.ศ. 1985-2005) ศิลปินไทยจำนวนหนึ่งได้หันมาใช้สื่อใหม่นำเสนอผลงานมากขึ้น และจากกรณีศึกษาของศิลปินสิบท่าน ศิลปินทั้งรุ่นเก่ารุ่นใหม่หลายต่อหลายคนต่างทดลองสร้างงานมีเดียอาร์ต โดยสามารถจำแนกออกได้เป็นสามรูปแบบใหญ่ๆ คือ วิดีโออาร์ต (Video Art) วิดีโอจัดวาง (Video Installation) และภาพถ่ายตัดแต่ง/ดิจิทัลอาร์ต (Digitally Altered Photography / Digital Art) และอาจกล่าวได้ว่ามีเดียอาร์ตในประเทศไทย ถูกนำเสนอออกสู่สาธารณะครั้งแรกในปี ค.ศ. 1985 ด้วยผลงานวิดีโอจัดวาง ในนิทรรศการศิลปะแสดงเดี่ยวของ อภิรักษ์ โปษยานนท์ ในผลงานที่ชื่อว่า "สอนศิลป์ให้ไก่กรุง" เนื่องด้วยว่าในขณะนั้นไม่มีศิลปินไทยนำวิดีโอมาใช้ในงานศิลปะ และอภิรักษ์เป็นคนชอบทดลองและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ จึงได้นำสื่อที่ไม่มีใครมองว่าเป็นศิลปะเข้ามาใช้อันเป็นจุดเริ่มต้นของมีเดียอาร์ตในวงการทัศนศิลป์

(2) ศิลปินไทยมักใช้สื่อใหม่ของในฐานะผู้บริโภค สื่อใหม่ถือเป็นภาพตัวแทนวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ สังคมไทยไม่ใช่สังคมที่มีรากฐานอยู่บนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สิ่งที่เรารับรู้และเรียนรู้เกี่ยวกับสื่อใหม่ ล้วนมาจากยุคสมัย และการสื่อสารอย่างทั่วถึงกันในสังคมโลกาภิวัตน์ ทำให้คนไทย

เป็นแค่ผู้ใช้ (user) เทคโนโลยีสำเร็จรูปที่ถูกผลิตขึ้นมาแล้ว ไม่ใช่ผู้สร้าง เราเรียนลัดแต่ไม่ลึกซึ่งในกระบวนการผลิต เรารู้จักใช้โปรแกรมสำเร็จรูป แต่ไม่สนใจรากฐานที่มาที่ไปของมัน จึงทำให้ศิลปินไทยมีขอบเขตจำกัดในการสร้าง เราอาจต้องการแค่ความสะดวกแพร่หลายในฐานะของผู้บริโภค เรากำลังเล่นตามบทบาทของระบบทุนนิยม เมื่อมีเครื่องมือ อุปกรณ์รุ่นใหม่ออกมา เราก็จับจ่ายใช้สอยเปลี่ยนรุ่นใหม่ไปเรื่อยๆ ไม่ต่างจากการบริโภคสินค้า

สื่อใหม่จึงมักถูกนำมาใช้อย่างเลื่อนลอย ตามกระแส สร้างความแปลกใหม่แบบชั่วคราวช่วยยามไม่จีรัง ตามทิศทางของศิลปะร่วมสมัยที่ต้องการความตระการตามากกว่าความประณีตบรรจง ศิลปินบางคนที่ต้องการสร้างอะไรใหม่ๆ ก็หันมาหาเทคโนโลยีใหม่ๆ ใช้อุปกรณ์ แสดงออก นำเสนอ โดยใช้สื่อใหม่ โดยไม่ได้เป็นคนนิยมในสื่อใหม่อย่างจริงจังหรือทำการฝึกฝนเทคนิค วิธีการ ในรูปแบบเฉพาะของสื่อใหม่อย่างเป็นระบบและเป็นขั้นตอน เหมือนการฝึกฝนงานจิตรกรรมหรือประติมากรรม จึงทำให้ลักษณะการใช้สื่อใหม่ของไทยปรากฏอยู่เพียงปรากฏการณ์ของการใช้มากกว่าการศึกษาเรียนรู้ที่จะพัฒนาสื่อใหม่ในกระบวนการผลิตอย่างต่อเนื่องและจริงจัง ผลงานที่ผลิตออกมาจึงมักมีแค่วิดีโออาร์ต วิดีโอจัดวาง และภาพถ่ายตัดต่อเท่านั้น เพราะเป็นประเภทที่ยอมรับได้ในวงการทัศนศิลป์ ศิลปินไทยโดยมากยังไม่เข้าไปถึงการใช้สื่อใหม่ในบริบทของการสื่อสารอย่างเมลล์อาร์ตหรืออินเทอร์เน็ตอาร์ต อาจมีปรัชญา พิณทองที่เคยใช้สื่อใหม่ในบริบทของการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้ดูผ่านการล็อกอิน (log in) เข้าระบบด้วยคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่การพัฒนาใช้ระบบเซนเซอร์กับงานศิลปะจัดวาง (interactive) ที่กำลังเป็นที่นิยมมากขึ้นในโลกตะวันตก ก็มีอยู่เพียงสองสามรายเท่านั้น เช่น วิชญ์ พิมภาณุจนพงศ์ และแดนสรวง สัจจวเรชภัณฑ์ เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบกับโลกตะวันตก กล่าวได้ว่าปัจจุบันสื่อใหม่กำลังพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลา โดยการขยายอาณาเขตเข้าไปสัมพันธ์กับผู้ชมมากขึ้น โดยเฉพาะพัฒนาในระบบฟิสิกเกิล คอมพิวเตอร์ (physical computing) และ เซนเซอร์ชิป (sensorship) ที่เอื้อต่อการสร้างงานประเภทอินเทอร์เน็ต แอคทีฟ (interactive) หรือการพยายามนำพาตัวเองออกจากการฉายบนจอรับภาพไปสู่ความเคลื่อนไหวที่เรียกว่าที่ใช้การควบคุมด้วยคอมพิวเตอร์ (computer control) มีการเคลื่อนไหวนอกจอใกล้เคียงกับหุ่นยนต์ที่เคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งรูปแบบการติดตั้งใกล้เคียงกับอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ อินสตอลเลชัน (interactive installation) และคิดว่าเทคนิคนี้จะเชื่อมต่อไปยังอนาคตอีกด้วย

6.2 ข้อกังขาที่เกิดขึ้นต่องานมีเดียอาร์ต และข้อเสนอแนะ

เนื่องจากทัศนคติของคนไทยทั่วไปมองว่าสื่อใหม่ไม่ใช่งานศิลปะ นิยามของคำว่าศิลปะสำหรับคนไทยมักถูกพิจารณาในบริบทของวิจิตรศิลป์ อันหมายถึงงานที่ประดิษฐ์สร้างสรรค์ขึ้นด้วยความวิจิตรบรรจง เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับความงาม และเป็นงานที่มีคุณค่าทางจิตใจ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2547: 31) และผลงานศิลปะที่เป็นที่นิยมในสังคมไทยมักเป็นผลงานจิตรกรรมที่ดูสวยงาม วิจิตรบรรจง หรือเป็นผลงานที่เน้นทักษะฝีมือของผู้วาด ดังนั้นสื่อใหม่ที่ไม่ได้อ้างอิงใด ๆ กับการวาดหรือผลิตด้วยมือ จึงมักถูกมองว่าไม่ใช่ศิลปะในบริบทของวิจิตรศิลป์ อีกทั้งสื่อใหม่ถือเป็นสิ่งที่ยังใหม่อยู่มากสำหรับศิลปินไทยหลาย ๆ คนที่ไม่มีความคุ้นเคยต่อการเข้าถึงเทคโนโลยี และสื่อใหม่เองมักถูกนำไปใช้กับงานพาณิชย์ศิลป์ อุตสาหกรรมบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ ทำให้มีเดียอาร์ตอาจเป็นที่ต่อต้านสำหรับศิลปินบางกลุ่มที่อนุรักษ์นิยมและให้ความสำคัญกับทักษะฝีมือ และบอกว่าสื่อใหม่เป็นสื่อที่ใช้ง่าย สร้างได้ง่ายเพียงแค่มีกล้องวิดีโอหรือคอมพิวเตอร์ ต่างจากจิตรกร หรือประติมากรที่ต้องฝึกฝนอยู่นานปี จนกว่าจะมีทักษะชำนาญ แต่สำหรับศิลปินที่ทำมีเดียอาร์ตอย่างจริงจังนั้นกลับกล่าวว่าการใช้สื่อใหม่ในการสร้างงานศิลปะไม่ใช่เรื่องง่ายและต้องได้รับการฝึกฝน ถ้าศิลปินต้องการทำให้สิ่งนั้นแสดงออกถึงความรู้สึก ความพิเศษ ความประทับใจ ศิลปินต้องทุ่มเทใจและกายไม่ต่างจากการใช้สื่อแบบแผนดั้งเดิม (traditional media) เพราะคุณค่าของงานศิลปะคือความพิเศษ ณ บริบทตอนนั้นเวลานั้น ประกอบกับงานมีเดียอาร์ตไม่มีตลาดรองรับในเมืองไทย ไม่เหมือนต่างประเทศ เพราะคนไทยมีการรับรู้งานทัศนศิลป์ในรูปแบบหนึ่ง เช่นงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพถ่าย งานมีเดียอาร์ตที่ใหม่มาก ๆ จึงเข้าไม่ถึงการรับรู้และเข้าใจของคนไทยส่วนใหญ่ ดังนั้นศิลปินไทยที่ทำงานสื่อใหม่จึงมักไปเติบโตในต่างประเทศเสียมาก

ประกอบทั้งปรากฏการณ์ในระดับวัฒนธรรมโลกในยุคโลกาภิวัตน์ สังคมไซเบอร์ที่เกิดขึ้นลักษณะหนึ่งคือการส่งวิดีโอคลิปเป็นล้านเรื่องบนเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยเฉพาะการเผยแพร่ในยูทูป (youtube) ทั้งที่มีคุณภาพและไม่มีคุณภาพ จึงเกิดข้อกังขาว่า “วิดีโอคลิป” เหล่านั้นถือเป็นศิลปะได้ไหมถ้าสิ่งนั้นถูกสร้างขึ้นด้วยคนทั่วไปที่ไม่ได้เรียกตัวเองว่าศิลปิน แม้ว่าสิ่งนั้นจะมีความรู้สึกหรือความพิเศษเกิดขึ้น แล้วขอบเขตของศิลปะอยู่ที่ไหนสำหรับงานประเภทมีเดียอาร์ต ซึ่งวิชัย พิมพ์กาญจนพงศ์ได้กล่าวสรุปสั้น ๆ ว่า พาณิชยศิลป์และทัศนศิลป์ต่างกันเพียงแค่ว่าค่าคงวุดหรือ “เงินตรา” ที่เข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าโลกศิลปะในปัจจุบันมีตลาดศิลปะเป็นกลไกรองรับอยู่่างงานแบบนี้ขายได้หรือขายไม่ได้จึงได้เกิดคำว่ากระแสขึ้นมา ปัจจัยทางการเงินก็อาจใช้ไม่ได้ที่จะกล่าวอ้างว่าศิลปะไม่ได้ทำเพื่อเงิน ดังนั้นขอบเขตกว้าง ๆ ของศิลปะจึงอยู่ที่เจตนา

และความทุ่มเทของผู้สร้าง ศิลปะจึงเป็นผลิตผลของสังคมวัฒนธรรมที่อาจเจือปนด้วย สุนทรียรส บางอย่าง

แม้ทิศทางของมีเดียอาร์ตจะเพิ่งเริ่มก้าวเดินในวงการศิลปะไทย แต่ด้วยกระแสของศิลปะนานาชาติแล้ว สามารถกล่าวได้ว่าสื่อใหม่เป็นทางเลือกใหม่ของการสร้างพื้นที่ในทางศิลปะร่วมสมัย สื่อใหม่ได้สร้างพื้นที่และเสรีภาพในการสื่อสารด้วยมุมมองทัศนคติ และการรับรู้ที่แตกต่างออกไปอันสอดคล้องไปตามยุคสมัย เช่นการผลิตภาพเคลื่อนไหว การสร้างเทคนิคพิเศษ (special effect) ในภาพให้ดูน่าตื่นตาตื่นใจ ประกอบกับการใช้เสียง สัมผัส หรือกลิ่นต่างๆ หรือการสร้างภาพเคลื่อนไหวต่อผู้ชมตามแต่ที่เทคโนโลยีจะอำนวย ความแปลกใหม่ที่เกิดขึ้นย่อมสร้างความตื่นเต้นเร้าใจให้กับศิลปินที่ต้องการคิดหาอะไรนอกกรอบ ประกอบกับเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าได้สร้างความสะดวกและความง่ายให้กับศิลปิน ทั้งอุปกรณ์กล้องวิดีโอ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้ศิลปินสามารถใช้อุปกรณ์เหล่านั้นได้ด้วยตัวเอง ในกรณีที่ไม่ต้องการเทคนิคที่ซับซ้อน ดังนั้นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการสร้างงานศิลปะคือเจตนา ที่จะทำให้จำแนกได้ระหว่างความเป็นศิลปะกับงานเชิงพาณิชย์ ดังนั้นแนวคิดจะต้องตรงประเด็นที่สุด แหลคมคมที่สุด นอกจากนี้ด้วยระบบข้อมูลดิจิทัลทำให้งานมีเดียอาร์ตมีความสะดวกรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาในการขนส่งคือเพียงแค่อีวีดี (DVD) หนึ่งแผ่นเท่านั้น

ข้อเสนอแนะต่อปัญหาที่เกิดขึ้น จึงควรเริ่มจากการสร้างนิยามที่ชัดเจนต่อมีเดียอาร์ตในขอบเขตของทัศนศิลป์ในบริบทของสังคมไทย ซึ่งแน่นอนว่าย่อมอาศัยเวลาและบทบาทของศิลปิน และนักวิชาการมาร่วมด้วยช่วยกัน รวมถึงการส่งเสริมผลิตตำราหรือจัดนิทรรศการ เพื่อเผยแพร่ให้ความรู้และปรับแก้ทัศนคติของคนทั่วไปที่มีต่อศิลปะประเภทมีเดียอาร์ต ซึ่งอาจเริ่มจากระดับอุดมศึกษาเบื้องต้นที่คณาจารย์ยอมเปิดกว้างต่องานศิลปะรูปแบบใหม่ๆ และไม่จำกัดความคิดของนักศึกษาในการสร้างสรรค์งาน รวมถึงการสร้างพื้นที่รองรับงานประเภทมีเดียอาร์ตหรือแม้แต่ งานศิลปะร่วมสมัยให้มากขึ้น อันได้แก่แกลเลอรีและหอศิลป์ทั้งของภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งในแง่หนึ่งย่อมสอดคล้องกับระบบการศึกษา และวิสัยทัศน์ของรัฐบาลในระดับประเทศถึงจะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงได้อย่างจริงจัง