

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ระหว่าง นักศึกษาในวิทยาลัยครูโปรแกรมวิชาศิลปศึกษา ที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้ศึกษากันเห็นว่าจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่าง ๆ แล้วนำมาเรียบเรียงเพื่อนำเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. ความคิดสร้างสรรค์
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์

การรับรู้ทางสายตา

การรับรู้ คือ การสัมผัสที่มีความหมายเป็นการแปลหรือตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับออกเป็นสิ่งใด ๆ ที่มีความหมายที่รู้จักเข้าใจได้ (Feldman, 1990) ในแง่ของพฤติกรรม การรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (ประสาร กิจย์ธำรา, 2521) ในบรรดาการรับรู้จากสัมผัสต่าง ๆ การรับรู้ทางสายตาเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ เพราะมนุษย์ทุกคนจะเรียนรู้รูปธรรมทางวิหุสัมผัสถึงร้อยละ 90 (Gregory, 1966 quoted in Ruch, 1984)

ตาเป็นอวัยวะสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้ในเรื่องแสงและภาพ การที่มนุษย์มองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้ก็เนื่องมาจากแสงมากระทบวัตถุหรือภาพนั้น ๆ แล้วสะท้อนเข้าสู่เน็ตา เมื่อนัยน์ตาจับภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เห็นแล้วก็จะรายงานไปยังสมองเพื่อให้แปลความหมายออกมา ถ้าภาพหรือสัญลักษณ์เหล่านั้นสื่อความหมายไม่ดีพอ หรือตาของผู้มองผิดปกติก็จะมีผลทำให้สมองแปลความหมายจากภาพหรือสัญลักษณ์ผิดไปจากจุดมุ่งหมายได้ (Gregory, 1973) และในการรับรู้ทางสายตาหรือในด้านการเห็นนั้น สิ่งเร้า

ที่ทำให้เกิดการเห็นคือแสง ระบบของร่างกายที่ทำหน้าที่ตอบสนองการสัมผัส คือ ตา ส่วนสำคัญที่สุดของตาในการตอบสนองสิ่งเร้าคือ รีเซปเตอร์ (Receptor) ที่อยู่ในลากลรับภาพ (Retina) ซึ่งมี 2 ชนิดคือ ร็อด (Rod) และโคน (Cone) บริเวณลากลรับภาพมีร็อดและโคนมากที่สุด ถัดจากลากลรับภาพก็จะมีเซลล์ไบโพลาร์ (Bipolar Cells) ทำหน้าที่ส่งข่าวสารไปยังเซลล์แกงเกลียน (Ganglion Cells) ซึ่งประกอบด้วย แอกซอน (Axon) ที่ยาวมาก และจะไปรวมกันที่จุด ๆ หนึ่งที่ประสาทตา (Optic nerve) (Graham, 1965) ในการส่งข่าวสารจากตาไปสู่สมองเส้นประสาทตาทั้งสองข้างจะทอดเป็นทางยาวไปสู่สมองทั้งสองข้าง จุดแรกของสมองที่เส้นประสาทตาทอดไปถึงคือ ทาลามัส (Thalamus) ต่อจากทาลามัสมีทางประสาททอดต่อไปยังสมอง ส่วนที่ทำหน้าที่การเห็นที่เรียกว่าบริเวณทัศนภาพ (Visual Cortex) ที่อยู่ด้านหลังของสมอง การเห็นไม่ได้เกิดขึ้นทันทีที่ที่ตาที่สิ่งเร้าปรากฏหากต้องใช้เวลาในการให้รีเซปเตอร์ตอบสนอง และส่งข่าวสารในรูปของกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อให้เกิดเป็นการรู้สึกเห็น และเมื่อสิ่งเร้าหายไป ภาพที่เห็นก็ไม่ได้หายไปทันทีพร้อมกับสิ่งเร้าแต่ยังคงอยู่เสี้ยวเวลาหนึ่ง (ชัยพร วิชชาวุธ, 2524)

จำเนียร ช่วงโชติ (2519) ได้อธิบายว่า กระบวนการของการรับรู้ของบุคคลนั้นเกิดขึ้นได้เมื่อมีองค์ประกอบ 3 ประการ ดังนี้

1. อาการสัมผัส หรือความรู้สึกสัมผัส
2. การแปลความหมายให้เกิดการเข้าใจ
3. การใช้ความรู้เดิม หรือประสบการณ์เพื่อช่วยในการแปลความหมาย

การรับรู้ทางศิลปะ

พีระพงษ์ กุลพิศาล (2533) ให้คำนิยามของคำว่า การรับรู้ทางศิลปะโดยเฉพาะทางทัศนศิลป์ว่าหมายถึง การมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะ และพยายามทำความเข้าใจกับรูปทรงที่มองเห็นนั้น ๆ เป็นอาการที่ลึกซึ้งกว่ากระบวนการใช้สายตามปกติธรรมดา การรับรู้ต่าง ๆ จะรวมตัวกันเป็นการรับรู้สะสม และจะกลายเป็นประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพก็ต่อเมื่อมีการรวมคุณค่าของรูปทรงที่มองเห็นให้เป็นเอกภาพเดียวกัน ซึ่งมะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2530) อธิบายว่า ประสบการณ์ทางสุนทรีย์เป็นการผสมผสานระหว่างประสบการณ์ของการรับรู้ และการทำงานศิลปะ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้นี้ ส่วนศรี ศรีแพงพงษ์ (2534) ให้ความเห็นว่า เป็นการแปลความหมายและความชื่นชมยินดีในความงาม ความรู้สึกที่เกิดจากการกระตุ้นเร้าโดยความงาม ประสบการณ์ทางสุนทรีย์จะเกิดจากความศรัทธาต่องานศิลปะ อาศัยความ

ความรู้ ความเข้าใจเพื่อสร้างความประทับใจแล้วเก็บสะสมไว้เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ

ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะจากแนวคิดของนักวิชาการกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งพอจะรวบรวมและสรุปจากแนวคิดหลักของแต่ละทฤษฎีโดยแบ่งไว้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะตามหลักการสื่อสารความหมาย

Shannon and Weaver (1949 quoted in Kreitler and Kreitler, 1972) ได้เสนอทฤษฎีสารสนเทศ (Information Theory) ได้อธิบายถึง 2 สภาวะ คือ สภาวะของข่าวสารทั่ว ๆ ไป ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทำให้มีความคลุมเครือ ยากที่จะทำให้ผู้รับสารเกิดความเชื่อมั่นได้ และสภาวะของสารสนเทศ ได้แก่ ข้อมูลที่ได้แยกแยะมาจากความจริงของข่าวสารทั่ว ๆ ไป ที่มีอยู่นั้น ซึ่งเป็นการลดความไม่แน่นอนลง ตามแนวทฤษฎีในงานศิลปะจึงเป็นเสมือนเครื่องมือของการสื่อสารความหมายที่มีความแน่นอนมากขึ้น เพราะศิลปินได้เลือกจากทางเลือกทั่ว ๆ ไปมาทำให้เกิดความชัดเจนขึ้นในงานศิลปะ เพื่อสื่อให้ผู้ดูได้เข้าใจร่วมกัน และทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อมั่นในข้อมูลของสารที่ปรากฏในงานศิลปะ

ความเข้าใจร่วมกันนี้ อธิบายได้ด้วยทฤษฎีแทรกความรู้สึก (The Theory of Empathy) ของ Theodor Lipps และ Vernon Lee (1851, 1941 quoted in Kreitler and Kreitler, 1972) มีคำอธิบายว่า การที่ผู้ดูหรือผู้ชมจะเข้าใจงานศิลปะร่วมกับศิลปินได้นั้น ผู้ชมต้องเลียนแบบความรู้สึกที่ปรากฏในผลงาน พร้อมกับเอาอรรถาของตนเองเข้าไปร่วม โดยขณะที่อรรถาเข้าไปร่วมอยู่นั้น ก็จะจับเอาความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในรูปทรงของผลงานเข้ามาไว้เป็นความรู้สึกนึกคิดของตนเองและทฤษฎีนี้เป็นต้นกำเนิดของทฤษฎีจิตลุ่มลึก (The Theory of Psychic Distance) ของ Advard Bullo (quoted in Kreitler and Kreitler, 1972) ซึ่งได้อธิบายถึง ระดับของความสัมพันธ์ของผู้รับรู้ที่มีต่อผลงานศิลปะกรรมในระดับลึก ซึ่งจะเกิดขึ้นในขณะที่ผู้ชมกำลังดื่มด่ำอยู่กับงานศิลปะที่กำลังเกิดขึ้นรอบข้าง และผู้ชมจะสูญเสียความรู้สึกนี้ ก็ต่อเมื่อรู้สึกว่างงานขึ้นนั้น ๆ ไม่ตรงกับชีวิตจริงหรือไม่ได้เป็นตัวแทนสิ่งที่ผู้ชมต้องการ เช่นเดียวกับแนวคิดการรับรู้แบบสัมผัส (Haptic Type) ของ Lowenfeld (1957) ที่อธิบายว่าการรับรู้แบบสัมผัสเป็นการมองด้วยประสบการณ์ รวมเอาความรู้สึกที่มีต่อสิ่งเหล่านั้นมาถ่ายทอดเป็นภาพที่ต้องการ

2. กลุ่มทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะตามหลักการของภาพรวม

ทฤษฎีเกสตัลท์ (The Theory of Gestalt) ได้รับการพัฒนาขึ้นโดย Kohler, Koffka และ Wertheimer (quoted in Kreitler and Kreitler, 1972) ทฤษฎีนี้ใช้อธิบายการรับรู้ของมนุษย์ซึ่งมีแนวโน้มที่จะค้นหาความหมาย ความสมบูรณ์ และโครงสร้างรวม ๆ ของสิ่งที่ตนเองรับรู้ ถ้ามนุษย์ปฏิเสธการรับรู้ภาพรวมเมื่อไร ก็จะเกิดความเครียดความไม่สบายใจ และความรู้สึกล่องลอยเคลือบคลุม ดังนั้น การรับรู้ภาพรวมจึงเป็นวิธีการเดียวที่จะทำให้ความเครียดหมดไป การรับรู้ภาพรวมเกิดขึ้นจากกฎ 4 ประการคือ (Fernald and Fernald, 1978)

กฎความเหมือน (Similarity) เป็นการจัดสิ่งที่มีลักษณะเหมือนกันไว้ด้วยกันโดยอาศัยการจำแนกรูปร่าง ขนาด สี เป็นกลุ่มประเภทเดียวกัน

กฎความใกล้เคียง (Nearness or Proximity) เป็นการรับรู้สิ่งที่ใกล้กันให้เป็นภาพเดียวกันหรือเป็นหมวดหมู่เดียวกัน

กฎความสมบูรณ์ (Closure) เป็นการจัดภาพที่มีส่วนหนึ่งส่วนใดขาดหายไปแต่เรามีแนวโน้มที่จะต่อเติมส่วนที่ขาดหายไปของภาพให้เกิดเป็นภาพที่สมบูรณ์ได้

กฎความต่อเนื่อง (Continuity) เป็นการรวมกลุ่มที่เกิดจากสิ่งเร้าที่มีทิศทางไปในแนวเดียวกัน

ทฤษฎีนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ John Dewey ผู้เสนอทฤษฎีการหลอม-รวม (The Theory of Fusion and Funding) เป็นคนแรก และหลังจากนั้น Stefano Pepper ก็ได้นำมาขัดเกลาแล้วพัฒนาขึ้นมาใช้ใหม่ ทฤษฎีนี้มีหลักการว่า คนเรามีแนวโน้มที่จะรับรู้ภาพรวมก่อนส่วนย่อย นอกจากนั้น การที่แต่ละคนรับรู้ผลงานศิลปะชิ้นเดียวกันแต่เข้าใจต่างกัน อาจจะเป็นเพราะไม่ได้คำนึงถึงเอกภาพทางเทคนิควิธีการและเอกภาพทางการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีอยู่ในงานศิลปะนั้น ๆ ก็ได้ แต่การมีความรู้สึก ความเข้าใจไม่ตรงกันในการตีความงานชิ้นเดียวกันก็ไม่ใช่ว่าสิ่งผิด (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2533)

นอกจากนั้น ยังมีแนวทฤษฎีการรับรู้แบบทัศนระ (Visual Type) ของ Lowenfeld (1957) ซึ่งอธิบายทฤษฎีไว้ว่า การรับรู้แบบทัศนระเป็นการรับรู้เป็นภาพรวมก่อนจากนั้นก็มองแยกแยะรายละเอียดใช้สายตามองเพื่อนำไปสู่ความทรงจำ มองแบบสังเกต (Observe) รับรู้มาอย่างไรก็ถ่ายทอดออกมาอย่างที่เห็นนั้นต่อไปอย่างนั้น McFee (1961) ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า ทฤษฎีการมองแบบภาพรวมนี้จะนำมาใช้อธิบายหรือพิจารณาทำความเข้าใจงานศิลปะที่ไม่มีความซับซ้อนมากนักเท่านั้น

3. กลุ่มทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะตามหลักการความเข้าใจในแบบอย่าง (Style) งานศิลปะ Valentine (1962 quoted in Kreitler and Kreitler, 1972) เป็นผู้ริเริ่มทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism Theory) เพื่อศึกษาพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ศิลปินได้แสดงออกมาในงานศิลปะ โดยเริ่มต้นจากการสืบหาสิ่งที่แน่นอนที่เป็นแรงจูงใจให้ศิลปินแสดงพฤติกรรมนั้นออกมาในงานศิลปะของเขา ตามหลักการของทฤษฎีนี้เชื่อว่าบุคคลแต่ละคนมีความสนใจ มีพื้นฐานของประสบการณ์ที่แตกต่างกัน สิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดเป็นงานศิลปะเป็นสิ่งที่บุคคลมีความสนใจหรือประทับใจเป็นพิเศษ เช่น ศิลปินกำลังสนใจศึกษาวิธีการถ่ายทอดด้วยเทคนิคการจัดภาพแบบใดแบบหนึ่งอยู่ ศิลปินก็จะนำความรู้ที่ได้นั้นมาถ่ายทอดลงไปในงานศิลปะด้วย

พีระพงษ์ กุณิศาล (2533 อ้างจาก Wolffin) ได้อธิบาย ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะของ Wolffin (The Theory of Aesthetic Perception of Wolffin) ซึ่งมีหลักการของทฤษฎีที่สอดคล้องกับทฤษฎีข้างต้น โดยอธิบายว่า สื่อและเนื้อหาของศิลปะคือสิ่งที่คอยปกปิดความสำคัญทางแบบอย่าง (Style) ซึ่งผลงานศิลปะทุกชิ้นมีอยู่แล้วตามปกติ แบบอย่างเป็นตัวบ่งชี้ถึงลักษณะของคนและเชื้อชาติเข้าพันธ์ในระดับใดระดับหนึ่งอีกด้วย Wolffin เชื่อในเรื่องจิตวิทยาการมอง (Psychology of Vision) และได้แบ่งลักษณะของวิธีการรับรู้โดยอาศัยหลักการมองเป็น 5 กลุ่มย่อยหรือ 5 แนวคิด โดยแต่ละกลุ่มจะมี 2 ชั้น มีพัฒนาการเริ่มจากชั้นแรกไปยังชั้นที่สอง พัฒนาการทางการรับรู้ทั้ง 5 กลุ่ม ได้แก่ การรับรู้จากเส้นรอบนอกสู่พื้นภาพ การรับรู้จากระนาบสู่ความตื้นลึก การรับรู้จากรูปทรงปิดสู่รูปทรงเปิด การรับรู้ทฤษฎีสู่เอกภาพ และการรับรู้จากความชัดเจนถึงภาพสู่ความชัดเจนสัมพันธ์ การรับรู้ทั้ง 5 นี้ สามารถนำมาพิจารณาแบบอย่างของงานศิลปะใด ๆ ก็ได้ โดยไม่มีเงื่อนไขของเวลาหรือยุคสมัยเข้ามาเกี่ยวข้อง

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์

วิทย์ เกียงบุรณธรรม (2530) ให้คำนิยาม ความไวในการรับรู้ (Sensitivity) ว่า หมายถึง ความรู้สึกไว ความไวต่อสิ่งกระตุ้น ประสาทไว ระดับของความไวต่อสิ่งกระตุ้น ความเฉียบแหลมไหวพริบ อารมณ์ ความสามารถรับการกระตุ้นจากภายนอก

Allee (1970) ให้คำนิยาม ความไวในการรับรู้ (Sensitivity) ว่า หมายถึง ความรู้สึกไว ความแหลมแหลม ความสามารถที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าภายนอก

Child (1964) อธิบายว่า ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย (Aesthetic Sensitivity) หมายถึง ความไวต่อสิ่งกระตุ้นหรือต่อการรับรู้ทางความงามภายใต้การตัดสินใจและวินิจฉัยด้วยตนเอง

Eysenck (1972) กล่าวว่า ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย (Aesthetic Sensitivity) หมายถึง ความไวของประสาทในการรับรู้สิ่งเร้า (ความงาม) ที่มากกระทบ และบุคคลสามารถตัดสินใจเลือกสรรภาพที่ตนเองพึงพอใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่มาจากการประเมินเกี่ยวกับเนื้อหาเรื่องราวของความงามทางศิลปะ

สุนทรียะและทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

สุนทรียะ (ความงาม)

ศิลป์ พีระศรี (2515) กล่าวว่า สุนทรียะ (Aesthetic) หมายถึง ความรู้สึกโดยธรรมชาติของเราทุกคนซึ่งรู้จักค่าของวัตถุที่งาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเสียงและถ้อยคำที่ไพเราะ ความรู้สึกเช่นนี้เป็นไปตามอุปนิสัย การอบรม และการศึกษา เมื่อความรู้สึกเจริญในเรื่องรู้รู้ค่าของศิลปะก็สามารถจะเข้าใจได้อย่างซาบซึ้งถึงความรู้สึกสะเทือนใจสุนทรียภาพ (Aesthetic Emotion)

ชุลด์ นิมเสมอ (2531) กล่าวว่า สุนทรียะ (Aesthetic) โดยทั่วไปมีขอบเขตกว้างกว่าศิลปะเพราะเรารู้สึกในความงามได้จากรูปทรงของธรรมชาติด้วย ความงามของศิลปะ (ทางฝ่ายของมนุษย์) คือความรู้สึกหรืออารมณ์ที่ปลุกความพอใจระดับลึกที่อยู่ภายในตัวบุคคล ความงามของศิลปะ (ทางฝ่ายศิลปะ) คือลักษณะส่วนตัวของศิลปิน เป็นอารมณ์สะเทือนใจของศิลปินที่แสดงออกในงานศิลปะ โดยอาจเป็นไปเพื่ออารมณ์ของความงามเอง หรือเป็นสื่อไปสู่อารมณ์สะเทือนใจในรูปแบบอื่น ๆ

ราชบัณฑิตยสถาน (2530) ให้คำนิยามคำว่า สุนทรียะ (Aesthetic) ว่า สุนทรียะเป็นสิ่งที่เกี่ยวกับความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งงดงามไพเราะหรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นที่ของธรรมชาติหรืองานศิลปะ ความรู้สึกนี้เจริญได้ด้วยประสบการณ์ หรือการศึกษาอบรม ผักผ่อน จนเป็นอุปนิสัยเกิดเป็นรสนิยม (Taste) ซึ่งย่อมจะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล

วิรัตน์ พิษณุไพบูลย์ (2529) กล่าวถึงความหมายของความงามไว้ 2 ประการ คือ ประการแรกความงามเป็นการแสดงการตอบโต้ลักษณะอัตนัยของบุคคลที่ได้รับการกระตุ้นจากสิ่งภายนอก ความรู้สึกเกี่ยวกับความงามและคุณค่าอยู่ที่ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุหรืองานศิลปะนั้นกับผู้ชม ประการที่สองเป็นความงามในเนื้อหาของวัตถุนั้น ๆ ที่มีการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ทางด้านศิลปะให้หน้าดู

ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์

การรับรู้ความงามแล้วสะสมไว้เป็นประสบการณ์ทางสุนทรียะนั้น นับว่าเป็นประสบการณ์พิเศษของบุคคล ในการเข้าถึงสุนทรียะวัตถุด้วยทัศนะทางสุนทรียศาสตร์ของตน ซึ่งการเข้าถึงมากน้อยก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์สุนทรียะในแต่ละคน และนักสุนทรียศาสตร์ก็ยังหาข้อยุติเกี่ยวกับประสบการณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ไม่ได้ แต่ก็ยังคงมีการพัฒนาแนวคิดต่อไปเรื่อย ๆ ปรากฏที่มนุษย์ยังรับรู้และเรียนรู้ได้ (พีระพงษ์กุลพิศาล, 2530)

นักสุนทรียศาสตร์ได้ตั้งทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ เพื่ออธิบายแนวคิดในการมองความงามไว้ 2 หลักที่สำคัญ คือ (กีรติ บุญเจือ, 2522)

1. หลักอัตถินิยม (Subjectivism) มีความเห็นว่าความงามไม่ได้มีอยู่จริง แต่มนุษย์เรากำหนดขึ้นมาเอง มาตรการตัดสินความงามจึงไม่ตายตัว แล้วแต่ว่าคนใดจะมีรสนิยมอย่างไรที่กำหนดเอาอย่างนั้น ผู้ที่มีแนวคิดเช่นนี้ได้แก่ พวกโซซิซิสต์ในสมัยกรีกโบราณ, George Santayana, Jose Ortega เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับนักปรัชญากลุ่มหนึ่งคือ Theodore Lipps และ Vernon Lee ที่เสนอทฤษฎีแทรกความรู้สึก
2. หลักปรนัยนิยม (Objectivism) ถือว่าความงามมีอยู่จริงโดยไมขึ้นอยู่กับความคิดของมนุษย์ ความงามมีมาตรการตัดสินที่ตายตัว การที่มนุษย์เรตัดสินไม่เหมือนกัน หมายความว่า ต้องมีฝ่ายตัดสินผิดพลาด มาตรการที่แท้จริงจะต้องมีมาตรการเดียว ผู้ที่มีแนวคิดนี้ ได้แก่ Plato, Aristotle, Hegel เป็นต้น
3. หลักสัมพัทธ์นิยม (Relationalism) หลักนี้ถือว่าความงามอยู่ที่ความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับผู้ประเมินคุณค่า ความสัมพันธ์ทำให้เกิดความสนใจ ผู้ประเมินค่าจะประเมินค่าวัตถุใดก็เพราะวัตถุนั้นมีแง่ที่น่าสนใจ และตนเองมีความสนใจในแง่ นั้น กล่าวคือ ทั้งวัตถุและผู้ประเมินจะต้องมีความสัมพันธ์กันเป็นพื้นฐาน

องค์ประกอบของศิลปะ

กีรติ บุญเจือ (2522) อธิบายว่า องค์ประกอบของศิลปะมี 4 อย่างคือ

1. สื่อ (Media) ได้แก่ สิ่งที่ศิลปินนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดการสร้างสรรค์ของตนให้ประจักษ์แก่ผู้อื่น เช่น ฟ้าใบและสีสำหรับจิตรกรรม หินอ่อนสำหรับประติมากรรม คำพูดสำหรับกวีนิพนธ์



2. เนื้อหา (Content) ได้แก่ เรื่องราวที่ศิลปินแสดงออกมาโดยใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น เรื่องพระอภัยมณีในกวีนิพนธ์ของสุนทรภู่ ตัวกษัตริย์ในภาพเขียน พระพุทธรูปในประติมากรรม เป็นต้น

3. สุนทรียธาตุ (Aesthetic Elements) มีได้ 3 อย่าง คือ ความงาม (Beauty) ความแปลกหูแปลกตา (Picturesqueness) และความน่านิ่ง (Sublimity) การที่คนคนหนึ่งมีสุนทรียธาตุในความสำเร็จ เราเรียกว่ามีประสบการณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และศิลปกรรมชิ้นหนึ่ง ๆ อาจจะมีสุนทรียธาตุเพียงอย่างเดียวหรือหลายอย่างผสมกันก็ได้

โกสุ่ม สายใจ (2525) ให้ความเห็นว่า ความงาม เป็นสิ่งที่รับรู้ได้เฉพาะในสิ่งต่าง ๆ มีความงามหรือเรารับรู้ความงามได้ด้วยวิธีการที่เราสัมผัสไปเอง ส่วนความแปลกตา น่าทึ่งนั้น เป็นลักษณะอีกอย่างหนึ่งที่เรารู้สึกประทับใจของมนุษย์เป็นอย่างมาก เช่น ความแปลกตาน่าทึ่งของศิลปะการแกะสลักงาช้างของจีน เป็นต้น

4. ธาตุศิลป์ (Artistic Elements) ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิดและชีวิตจิตใจรวมทั้งความหลังและความใฝ่ฝันของศิลปินที่แฝงอยู่ในศิลปกรรมที่เขาสร้างสรรค์ขึ้นมา

แนวคิดการตีความงานศิลปะ

องค์ประกอบของศิลปะทั้ง 4 ดังกล่าวประกอบกันปรากฏเป็นงานศิลปกรรมชิ้นหนึ่ง ๆ ที่เราสามารถตีความให้เข้าใจได้ ม.ล.นิพาดา เทวกุล (2534) ได้อธิบาย หลักการตีความงานศิลปะไว้ 2 แนวลัทธิ ดังนี้

1. ลัทธิความโดดเดี่ยว (Isolationism) เป็นทฤษฎีที่ตีความศิลปะ โดยเน้นที่อารมณ์ความรู้สึกของผู้ดูเพียงประการเดียว ถ้าเราดูงานศิลปะชิ้นหนึ่งแล้วไม่เข้าใจก็ให้ใช้เวลาอยู่กับงานนั้นให้นานขึ้น เพื่อปรับอารมณ์ของเราให้เข้ากับอารมณ์ของงานนั้น ทฤษฎีนี้เห็นว่า งานที่สร้างแล้วเป็นของสาธารณชน ศิลปินไม่ต่างไปจากคนคนหนึ่ง

2. ลัทธิองค์ประกอบร่วม (Contextualism) การตีความงานศิลปะต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่าง เพื่อตีความให้เข้าใจ เช่น อาศัยการดูงานศิลปะชิ้นอื่น ๆ ของศิลปินด้วยเพื่อจะได้เข้าใจงานชิ้นนั้น ๆ ของศิลปิน, ดูแบบอย่างงานของศิลปินในยุคเดียวกันเพื่อให้มีความคิดกว้างขวาง ดูสื่อว่าในสมัยนั้นใช้สื่ออย่างไรในการแสดงออก, ศึกษาความคิดร่วมสมัย เพราะเป็นอิทธิพลในการสร้างงานของศิลปิน, ศึกษาชีวิตของศิลปินเพื่อให้เข้าใจงานได้ลึกซึ้ง และศึกษาความคิดความตั้งใจของศิลปินว่างานศิลปะชิ้นนี้เขาต้องการจะแสดงอะไรให้เราดูบ้าง

แนวคิดในการปลูกฝังสุนทรียะ

พจนาน จันทรสันติ (2525) อธิบายว่า เต่า เป็นแรงบันดาลใจของศิลปินที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะออกมาได้อย่างงดงาม และนอกจากเต่าจะมีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมทางวัตถุแล้ว เค้ายังได้ช่วยสร้างสรรค์วัฒนธรรมทางจิตวิญญาณ ซึ่งสะท้อนออกมาในรูปแบบของวิถีชีวิตของผู้คนอีกด้วย แนวคิดในการปลูกฝังสุนทรียะของเต่า พอจะสรุปได้เป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สร้างสรรค์ได้รับการกระตุ้นเร้าให้เกิดความสนใจต่อธรรมชาติที่แวดล้อมเป็นพิเศษ
2. เมื่อจิตใจของผู้สร้างสรรค์ละเอียดอ่อนลึกซึ้งพอที่จะรับรู้ถึงความไม่โปร่งสรรพสิ่ง เขาย่อมมีความสามารถรวมตัวเองเข้าเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติตรงหน้า
3. การเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ จะเกิดสมาธิอย่างสมบูรณ์ ทำให้ไม่มีผู้สร้างสรรค์และไม่มีสิ่งที่จะสร้างสรรค์ นั่นหมายถึง การไม่มีตัวตนของผู้สร้างสรรค์ และไม่มีสรรพสิ่งที่เป็นตัวตน มีเพียงวิญญาณของสรรพสิ่งที่กำลังจะถ่ายทอดออกมาเท่านั้น เป็นธรรมชาติเองที่ได้สร้างสรรค์งานขึ้น
4. ผลงานศิลปะกรรมเกิดขึ้นจากจิตที่อิสระของผู้สร้างสรรค์อย่างแท้จริง ผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ยึดติดอยู่กับประสบการณ์เดิม ความชำนาญที่มี หรือแม้วิธีการ

สุนทรียะแบบเต่าเน้นปราศจากขอบเขตจำกัด ปราศจากรูปทรง ปราศจากข้อกำหนดของกาลเวลาและสถานที่ ปราศจากการแบ่งแยก และปราศจากสัญลักษณ์ ศิลปินต้องปลดปล่อยตนเองออกจากขอบเขตอันจำกัดตายตัว อาศัยหลักการแห่งความง่าย และสาระของความงามกำเนิดมาจากความว่าง ซึ่งสอดคล้องกับทัศนะของกฤษณมูรติ (2529) ที่กล่าวว่า เมื่อเราทราบดีว่าความคิดมีขอบเขตจำกัด แม้เราจะผลักดันให้มันคิดต่อไป มันก็ถึงความจำกัดอยู่เหมือนเดิม แต่ในขณะที่เรามองดูงานศิลปะกรรม โดยไม่คิดว่าสิ่งที่เห็นเป็นอะไรตามประสบการณ์ที่เราเคยเห็นหรือไม่ การดูนั้นก็ทำให้เกิดสภาวะที่รับรู้ได้ไวเป็นอย่างยิ่ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หลักสูตรสุนทรียศึกษาตามแนวคิดของ Madeja และ Onuska (1977) เขาได้วางแผนหลักสูตรทางสุนทรียไว้ 6 ระดับ เพื่อเป็นลำดับขั้นในการปลูกฝังสุนทรียศาสตร์ต่อมนุษย์ ดังนี้ คือ

- ระดับที่ 1 สุนทรียศาสตร์กับโลกทางกายภาพ (Aesthetics and the Physical) เป็นการปลูกฝังขั้นพื้นฐานให้เกิดความสนใจสภาพแวดล้อม
- ระดับที่ 2 สุนทรียศาสตร์กับองค์ประกอบศิลป์ (Aesthetics and Arts Elements) เป็นการช่วยให้เข้าใจถึงส่วนประกอบทางศิลปะ และเข้าถึงผลงานด้วยการสังเกต และประเมินค่า

ระดับที่ 3 สุนทรียศาสตร์กับกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Aesthetics and the Creative Process) เป็นการเริ่มต้นหลังจากเข้าใจถึงส่วนประกอบทางศิลปะไปสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาในการออกแบบ ทำให้เกิดทักษะต่อการตัดสินใจทางโครงสร้างเชิงสุนทรีย และเข้าใจถึงความนึกคิดของศิลปินที่มีต่อผลงานศิลปะ

ระดับที่ 4 สุนทรียศาสตร์กับศิลปิน (Aesthetics and the Artist) เป็นการสร้างความเข้าใจถึงลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน กระบวนการที่ศิลปินใช้สร้างสรรค์ศิลปะ และสามารถวิพากษ์วิจารณ์ ตลอดจนสามารถตอบสนองต่อศิลปะได้

ระดับที่ 5 สุนทรียศาสตร์กับวัฒนธรรม (Aesthetics and Culture) เป็นการสร้างความเข้าใจต่อสิ่งที่เหมาะสมกันและแตกต่างกันของการแสดงออกทางสุนทรียข้ามวัฒนธรรม

ระดับที่ 6 สุนทรียศาสตร์กับสิ่งแวดล้อม (Aesthetics and the Environment) เป็นการสร้างความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวมนุษย์และเข้าใจถึงคุณค่าเชิงสุนทรียที่มีอยู่ในธรรมชาติ

แบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย ของ Child (1964) Child เป็นศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาแห่งมหาวิทยาลัย Yale รัฐแมตซาชูเซต สหรัฐอเมริกา Child มีจุดประสงค์ในการสร้างแบบทดสอบนี้ขึ้นมา เพื่อวัดการวินิจฉัยและตัดสินใจต่อการรับรู้เชิงสุนทรีย ซึ่งผู้ถูกทดสอบจะต้องอาศัยการรับรู้ทางสายตา และการพัฒนาความคิดเชิงสุนทรียประกอบการพิจารณาเลือกภาพที่มีความงามมากที่สุด

Child ได้สร้างแบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียด้วยการนำภาพนิ่ง (Slides) จำนวน 1,100 คู่ ไปทดสอบกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะชาวฟิลิปปินส์จำนวนกว่า 300 คน โดยหาผลสรุปว่าภาพใดในแต่ละคู่มีความงามเชิงสุนทรียมากที่สุด ผลของการทดสอบได้ภาพคำตอบที่เป็น เอกฉันท์จำนวนทั้งสิ้น 91 คู่ ซึ่งใช้เป็นแบบทดสอบในการวิจัยครั้งนี้

ลักษณะของแบบทดสอบเป็นภาพนิ่ง (Slides) เกี่ยวกับผลงานศิลปะหลายประเภท เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ออกแบบ ถักทอ เครื่องปั้นดินเผา ฯลฯ ซึ่งมีทั้งลักษณะแบบเหมือนจริง และนามธรรม จำนวน 91 คู่ ผู้ถูกทดสอบจะต้องอาศัยความไวในการรับรู้ตัดสินใจเลือกภาพที่ตนเองเห็นว่ามีค่าความงามทางสุนทรียมากที่สุดเพียงภาพเดียวในแต่ละคู่ คือภาพ A หรือภาพ B รวมจำนวนทั้งสิ้น 91 ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อละ 30 วินาที ซึ่งเป็นเวลามาตรฐานของความไวใน

การรับรู้เชิงสุนทรียที่ Child ทดสอบไว้ รวมเวลาในการทดสอบทั้งหมด 45 นาที และหากผู้ได้รับการทดสอบสามารถทำได้ตั้งแต่ 60 ข้อขึ้นไป ย่อมแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มของการพัฒนาความคิดเชิงสุนทรียสูงมากในบุคคลนั้น ซึ่งลักษณะแนวโน้มเช่นนี้ถือเป็นลักษณะของพฤติกรรมที่ไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย

การตรวจให้คะแนนความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย ใช้ค่าเฉลี่ยตามคู่มือของ Child โดยข้อถูกได้ 1 คะแนน ข้อผิดได้ 0 คะแนน

แบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียชุดนี้ มีแนวคิดสอดคล้องกับทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ลัทธิสัมพันธนิยม ที่อธิบายว่า คุณค่าทุกคุณค่าจะต้องมีสองด้าน ด้านหนึ่งคือ ตัวผู้ประเมินค่า และอีกด้านหนึ่งคือ วัตถุที่ถูกประเมินค่า ส่วนคุณค่าความงามนั้นอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างสองด้านนี้ โดยถือว่าทั้ง 2 ฝ่ายนั้นต่างก็มีคุณค่า กล่าวคือ วัตถุที่มีคุณค่าทางความงามอยู่ในตัวเอง และผู้ประเมินค่าก็เป็นคนที่รู้จักคุณค่าของสุนทรียภาพ (Alexander, 1920 อ้างถึงในกัรติ บุญเจือ, 2522)

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมาย

ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของนักวิชาการซึ่งได้ให้คำนิยามไว้อย่างกว้างขวาง ซึ่งพอสรุปได้ใน 4 แนวความหมาย ดังนี้

1. ความหมายในความสามารถที่จะนำมาซึ่งผลผลิตใหม่

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ เกิดผลผลิตใหม่ทางเทคโนโลยี รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ เป็นอำนาจจินตนาการของมนุษย์ที่สามารถสร้างผลิตผลใหม่ ๆ (Mearns, 1941) เป็นความสามารถในการทำงานด้วยความรู้ความคิดและจินตนาการเฉพาะตน ได้ผลงานที่แปลกไม่ซ้ำแบบเดิมหรือซ้ำแบบใคร (เชิระพงษ์ กุลพิศาล, 2531) หรือเป็นความคิดเกี่ยวกับสิ่งใหม่ ๆ ที่ตรงข้ามกับความคิดแบบเดิม หรือเป็นปฏิบัติการตอบสนองต่อความคิดของบุคคลอื่น (Anderson, 1970) โดยมีบุคคลอื่นเป็นผู้ที่ค่าผลผลิตใหม่ที่เกิดขึ้นนั้น (Mayseky, 1975)

2. ความหมายในเชิงความสามารถในการเชื่อมโยง

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถที่จะรวบรวมสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันเข้าเป็นสิ่งใหม่ รูปแบบใหม่ และอาจนำไปใช้ในแง่หนึ่งได้ ความสามารถอันนี้แสดงออกโดยการตอบสนองต่อสิ่งเข้า โดยสิ่งเข้านั้นจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดต่อเพื่อสัมพันธ์กันไปจนสิ้นสุดกระบวนการ (อารี สุทธิพันธ์, 2519) ความหมายดังกล่าวเป็นความสามารถของบุคคลที่จะคิดแบบเชื่อมโยงสัมพันธ์

กล่าวคือ เมื่อระลอกถึงสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็แนวทางช่วยให้ระลอกสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันต่อไป (Wallach and Kogan, 1965) ผลสัมฤทธิ์ที่จะเกิดขึ้นใหม่นี้อาจจะใช้ระยะเวลาติดอันรวดเร็วหรือยาวนาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของปัญหาใน ๆ (Hutchinson, 1949) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่แล้วตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไปให้สัมพันธ์กันโดยที่ความสัมพันธ์เช่นนั้นไม่เคยมีมาก่อน ในขณะที่คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมองข้ามไป (Westcott, 1964)

3. ความหมายในเชิงความสามารถทางสมอง และการใช้ประสบการณ์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะเอกลักษณ์อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดตัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ โดสอาศัยเหตุผลและความคิดจินตนาการเชิงประยุกต์ (อาวี รังสีรัตน์, 2532) ลักษณะของความคิดเอกลักษณ์เป็นความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม ซึ่งเป็นสมรรถภาพทางสมองที่จะนำไปสู่การคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จ (Guilford, 1967) และเป็นความสามารถของบุคคลที่จะรวบรวมความรู้จากประสบการณ์เก่ามาใช้สร้างผลผลิตใหม่ (ปทุมรัตน์ พิษณุไพบูลย์, 2533) การสร้างสรรค์จะเป็นการกระทำที่เลือกมาจากประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบและแนวคิดใหม่ (Anderson, 1970) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความรู้สึกไวต่อปัญหา มองเห็นการณ์ไกล (Anastasi, 1958) สามารถคิดอย่างลึกซึ้งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติ (Torrance, 1963) เป็นลักษณะความคิดที่ต้องการหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนองจึงจะสามารถตอบได้มาก (Getzels and Jackson, 1961)

4. ความหมายในเชิงจิตวิทยา

Anderson (1964) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในเชิงจิตวิทยา ซึ่งกล่าวโดยสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ การแสดงออกของจิตไร้สำนึก ความคิดสร้างสรรค์จากจิตไร้สำนึกเป็นไปอย่างฉับพลัน ความคิดนี้เกิดขึ้นโดยที่เราไม่ต้องใช้ความพยายามมากมายนัก จะเกิดขึ้นได้ด้วยแรงบันดาลใจเพียงชั่วขณะของความคิด ขณะที่บุคคลสามารถปฏิเสธทุกสิ่งทุกอย่างที่ไม่มีความหมายสำหรับตัวเอง กฎเกณฑ์ที่บีบคั้นจากสังคม ความตึงเครียดทางวัฒนธรรม ฯลฯ ความคิดสร้างสรรค์จากจิตไร้สำนึกจะมีเอกภาพความกลมกลืน มีความเป็นต้นแบบ เรียกรากเกิดความคิดนี้ว่า การหยั่งรู้ (Intuition) ความหมายนี้ใกล้เคียงกับแนวคิดของ Freud (1938) ที่อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นจากความขัดแย้ง ซึ่งถูกขับดันออกมาโดยพลังจิตไร้สำนึก ขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นนั้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระเกิดขึ้นมากมาย แต่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่มีสิ่งนี้

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

Torrance (1965) ได้อธิบายว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น เมื่อรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ และทดสอบสมมติฐานแล้ว จึงรายงานผลการทดสอบเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไป Torrance เรียกกระบวนการในลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) อารี รังสินธ์ (2532) กล่าวเพิ่มเติมว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการคิด หรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอนหรือเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง

นักวิชาการอีกจำนวนหนึ่ง มีแนวคิดในแง่จิตวิเคราะห์ ซึ่งพิจารณาการเกิดความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่อยู่ในจิตใต้สำนึก ดังเช่น Wallas (1982) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์มักจะปรากฏออกมาในขณะที่เราไม่ได้ตั้งใจขบคิดปัญหาอย่างจริงจัง ซึ่งเขาเรียกช่วงนี้ว่า ระยะฟักตัว (Incubation) หรือ Jung (1963 quoted in Mackinnon, 1982) ได้อธิบายขั้นตอนการขบคิดปัญหาว่า เมื่อรวบรวมข้อมูลทบทวนและวิเคราะห์แล้ว ความคิดสร้างสรรค์อาจยังไม่เกิด จึงหยุดคิดชั่วคราว เมื่อเราปล่อยใจให้ว่างแต่จิตใต้สำนึกยังทำงานอยู่ตลอดเวลาโดยเราไม่รู้ตัวเมื่อมีจังหวะเหมาะ จิตใต้สำนึกนั้นอาจช่วยให้ได้ค้นพบคำตอบ หรือเกิดความคิดใหม่ขึ้นได้ Freud (1938) และ Anderson (1964) ก็มีทัศนะเช่นเดียวกัน

Krech, Crutchfield และ Norman (1969) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลำดับขั้นของการคิด 4 ขั้นคือ

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) หมายถึง ระยะเวลาของการทำความเข้าใจกับลักษณะสำคัญของปัญหาและเริ่มแนวความคิด แบบของสิ่งเร้าจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่เป็นการสุ่ม หรือคิดอย่างอิสระตามแนวของปัญหานั้น
2. ขั้นก่อนความคิด (Incubation) หมายถึง ระยะเวลาที่ปัญหาถูกวางไว้ มีการตั้งสมมติฐานว่าควรจะเป็นอย่างนั้นอย่างนี้ ในระยะนี้อาจใช้เวลาเพียงสองสามนาที หรือเป็นวัน สัปดาห์ เดือน หรือปี
3. ขั้นเกิดความคิด (Illumination) หมายถึง ระยะเวลาที่บุคคลเกิดความคิดกระจ่าง (Insight) เป็นขั้นที่พบคำตอบแล้ว ปัญหาถูกแก้แล้ว
4. ขั้นพิสูจน์ (Verification) หมายถึง ขั้นการนำคำตอบที่ได้ขึ้นไปปฏิบัติในรายละเอียด

เฉพาะอย่าง และอาจนำไปประยุกต์และทดสอบสมมติฐานได้ ถ้าหากการคิดนั้นเป็นไปตามการทดสอบ แล้วก็หมายความว่าปัญหานั้นถูกแก้แล้ว

Guildford (1967) กล่าวว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์มีลำดับขั้นดังนี้

1. การรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ (Memory) คือ ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ
3. การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้
4. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินใจ ข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

วิธีการคิดแบบเอกนัยนี้ Guildford (1967) จัดว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

1. ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด
2. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างหลากหลาย ดัดแปลงสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้ แบ่งเป็นความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที และความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ และเป็นลักษณะความคิดที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิดของผู้อื่นอย่างง่ายดายนั่นเองแล้ว ยังขยายความคิดผู้อื่นให้เด่นชัดและมีน้ำหนักขึ้นอีก
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

ความคิดสร้างสรรค์กับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ชูลูด นิ่มเสมอ (2534) อธิบายว่า กระบวนการของการสร้างสรรค์ศิลปะมีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ซึ่งอาจกล่าวโดยสรุปได้ดังนี้

1. เกิดรูปความคิดจากการรับสัมผัสสิ่งเร้าภายนอกหรือภายใน
2. เกิดแนวความคิดจากการรวมตัวของรูปความคิดหลาย ๆ ด้านของสิ่งนั้น จนเป็นจุดหมาย

ของการแสดงออก

3. รูปทรงหรือสัญลักษณ์เบื้องต้นจะปรากฏร่าง ๆ ในความคิด
4. การเห็นแจ้งผสมกับสัญลักษณ์ทำให้เกิดจินตนาการขึ้น
5. ทิวทัศน์และวิธีการเพื่อเป็นสื่อแสดงจินตภาพและคลี่คลายจินตภาพนั้นจนสมบูรณ์

กระบวนการทั้ง 5 ข้อนี้ จะดำเนินสอดคล้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่มีการแยกจากกัน และอาจเริ่มต้นที่ข้อใดก่อนก็ได้ อาจเริ่มจากแนวความคิด สัญลักษณ์ วัสดุ หรือวิธีการ แล้วจึงคลี่คลายต่อไปตามกระบวนการ จากกระบวนการดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ส่วนประกอบหรือที่มาของความคิดสร้างสรรค์มี 3 ประการดังที่อาร์ สุกฤษิพันธ์ (2519) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) เป็นส่วนประกอบประการแรกของมนุษย์จะพบว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ได้ มักจะเป็นผู้พบมากเห็นมาก รับรู้มาก และพยายามสังเกตจากการรับรู้ขึ้น
2. จินตนาการ (Imagination) เป็นผลมาจากการรับรู้ตามประสาทสัมผัสต่าง ๆ เก็บสิ่งสมไว้ จินตนาการเกิดได้สองทางคือ เกิดจากการรับรู้จากวัตถุจริง ๆ และเกิดจากความคิดทางใจ เมื่อมนุษย์สร้างรูปตามความคิดเขาก็มักจะทำให้แตกต่างไปจากที่ตนเคยเห็น
3. ประสบการณ์ (Experience) เป็นผลจากการปะทะของตัวเรากับสิ่งแวดล้อมและเป็นแหล่งสำคัญที่ผลักดันให้สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะชิ้นใหม่ และการสร้างให้เกิดเป็นสิ่งใหม่นี้ มีกระบวนการในการสร้างสรรค์ 3 ประการคือ การสลับให้ต่างไปจากที่เคยเห็น การสร้างความคิดให้สับสนและการปรุงแต่งตัดแปลงใหม่

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาทางด้านศิลปะ ถือว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญยิ่งที่จะต้องส่งเสริมให้เจริญงอกงาม จากการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการส่งเสริมเพื่อการเรียนการสอนศิลปะอยู่ 8 ประการ คือ (Lowenfeld and Brittain, 1975)

1. ส่งเสริมให้สนใจปัญหา
2. ส่งเสริมให้มีความคล่องตัว
3. ส่งเสริมให้รู้จักผ่อนสั้นผ่อนยาว
4. ส่งเสริมให้เป็นตัวของตัวเอง
5. ส่งเสริมให้รู้จักปรับและปรุงแต่งขึ้นใหม่
6. ส่งเสริมให้สามารถเลือกทอนลักษณะเด่น ๆ สำคัญ ๆ ได้
7. ส่งเสริมให้สามารถคิดหลายด้าน
8. ส่งเสริมให้เป็นผู้ที่มีใจกว้าง

Torrance (1979 อ้างถึงใน อารี รังสิมันท์, 2532) ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ดังนี้

1. ส่งเสริมให้นักเรียนถามและให้ความสนใจต่อคำถามและไม่มุ่งเพียงคำตอบคำตอบเดียว
2. ตั้งใจฟังเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของนักเรียน
3. กระตุ้นหรือรับต่อคำถามแปลก ๆ และตอบคำถามของเด็กอย่างมีชีวิตชีวา
4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของนักเรียนนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้
5. กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ต้องใช้วิธีผู้ด้วยคะแนน
7. พิจารณาเห็นว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องใช้เวลาอย่างค่อยเป็นค่อยไป
8. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมี

จินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

การ์ดเนอร์ (2533) กล่าวถึงการสอนความคิดสร้างสรรค์แบบจีนโดยเปรียบเทียบกับ การสอนความคิดสร้างสรรค์ของอเมริกัน สรุปได้ว่า การสอนพิเศษของนิทายเซ็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ อาจเปรียบได้ว่าทางตะวันตกเป็นแบบปฏิบัติ แบบจีนเป็นแบบวิวัฒนาการ กล่าวคือ เด็กชาวตะวันตก แยกตัวออกมาจากวิถีที่เคยกระทำกันมาแล้วค้นหาแนวทางที่ปฏิบัติกัน ส่วนเด็กชาวตะวันอกเกือบไม่ออกจากธรรมเนียมเดิมและค่อย ๆ วิวัฒนาการไปที่จุดแตกต่าง ความคิดสร้างสรรค์ในทัศนะของจีน คือ ทุกเรื่องจะมีวิธีการถูกกำหนดไว้และยอมรับว่าดีที่สุด ดังนั้น การสอนแบบชาวจีนจึงสอนให้เด็กมีความรู้ และเกิดความชำนาญก่อน ความคิดสร้างสรรค์ปลุกฝังขึ้นในภายหลัง ส่วนชาวตะวันตกเกรงว่าความคิดสร้างสรรค์จะไม่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นอาจไม่เกิดขึ้นมาอีกเลย ความรู้ความชำนาญนั้น เรียนทีหลังได้

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ ดร. E. Paul Torrance แห่ง University of Georgia สหรัฐอเมริกา ผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ขึ้นมาโดยนำแบบทดสอบนี้ไปทดสอบกับนักเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา แบบทดสอบนี้ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา ซึ่งเป็นโครงการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียนที่จะสนับสนุนและกระตุ้นเร้าให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ ชุด A ลักษณะของแบบทดสอบประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 ชุด ซึ่ง Torrance เรียกแบบทดสอบย่อยว่ากิจกรรม มี 3 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมมีคะแนนเต็ม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 ด้านความคิดริเริ่ม 8 คะแนน

กิจกรรมชุดที่ 2 ด้านความคิดริเริ่ม 5 คะแนน ด้านความคิดคล่อง 10 คะแนน ด้านความคิดยืดหยุ่น 10 คะแนน

กิจกรรมชุดที่ 3 ด้านความคิดริเริ่มมีคะแนนเต็ม 23 คะแนน ด้านความคิดคล่อง 30 คะแนน ด้านความคิดยืดหยุ่น 30 คะแนน

(ด้านความคิดละเอียดลออ ของทั้ง 3 กิจกรรมมีคะแนนไม่จำกัด (ไม่มีคะแนนเต็ม))

กิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรม ใช้เวลาทำกิจกรรมละ 10 นาที รวมใช้เวลาในการทำแบบทดสอบทั้งสิ้น 30 นาที

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียและด้านความคิดสร้างสรรค์ แล้วนำเสนองานวิจัยแต่ละเรื่องก่อนหลังตามลำดับของเนื้อหาของงานวิจัยเรื่องนี้ ๆ

งานวิจัยด้านความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย

งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวกับการทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียนี้ยังไม่มีปรากฏ

แต่งานวิจัยในด้านสุนทรียศาสตร์ได้มีผู้ศึกษาวิจัยไว้บ้าง ดังนี้



วิรุฬ ตั้งเจริญ (2527) ได้ทำการวิจัยเรื่อง วิวัฒนาการศิลปศึกษาและสุนทรียภาพของเด็กไทยในปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ ค้นหาประวัติความเป็นมาทางการศึกษาและแผนการศึกษาของชาติ, ความเป็นมาของหลักสูตรศิลปศึกษา, วิวัฒนาการของแนวคิดทางด้านการเรียนการสอนศิลปศึกษา และเพื่อรวบรวมความคิด วิถีทาง และรูปแบบศิลปศึกษาในปัจจุบัน คำเนิการวิจัยในเชิงประวัติศาสตร์ ผลการวิจัย พบว่า วิวัฒนาการทางศิลปศึกษาเกี่ยวข้องกับระบบการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย วิวัฒนาการของระบบการศึกษาไทยเกี่ยวข้องกับ การยอมรับอิทธิพลจากต่างประเทศในแต่ละสมัย หลักสูตรศิลปศึกษาจากอดีตถึงปัจจุบันมีแนวโน้มมาจากวิชาวิสามัญมาสู่วิชาสามัญ แบบเรียนศิลปศึกษาจากอดีตถึงปัจจุบันมุ่งเน้นการลอกเลียนแบบมาสู่แบบเรียนที่เปิดกว้างทางทักษะ แนวคิดทางศิลปศึกษาจากอดีตถึงปัจจุบันมีแนวโน้มจากแนวคิดในเชิงช่างมาสู่งานศิลปะ แผนการศึกษาชาติ หลักสูตรการศึกษา และหลักสูตรศิลปศึกษาในปัจจุบันเป็นผลกระทบมาจากการเปลี่ยนแปลงสังคมหลัง 14 ตุลาคม 2516 ในตอนท้ายของงานวิจัยได้สรุปอุดมการณ์และกระบวนการศิลปศึกษาในปัจจุบันที่นักศิลปศึกษาลือปฏิบัติกันอยู่ว่าได้ส่งผลไปยังเด็กและการแสดงออกทางสุนทรียภาพของเด็กไทยอย่างไร ผลการวิจัยส่วนของสุนทรียภาพนี้ พบว่า สุนทรียภาพของเด็กไทยในปัจจุบันมีความสัมพันธ์กับศิลปะร่วมสมัยและวัฒนธรรมในชุมชนปัจจุบัน

บุญส่ง ชัยสิงห์ทานานนท์ (2532) ได้ทำการวิจัยเรื่องลักษณะของงานศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปรัชญาศิลปะจากทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของ Collingwood คำเนิการวิจัยโดยการวิเคราะห์ทฤษฎี ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ศิลปินมีความสำคัญมากกว่าช่างฝีมือ คือ ความสามารถในการรับรู้ความงาม และการถ่ายทอดเป็นงานศิลปะจากความซาบซึ้งต่อความงามนั้น ทักษะและความรู้มักใช้ในงานช่าง แต่ยังไม่เพียงพอสำหรับการใช้จัดแต่งงานศิลปะ ศิลปินต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการด้วย คุณค่าของสุนทรียศาสตร์ที่มีผลต่อการรับรู้ ก็คือ การส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ซึ่งทั้ง 2 สิ่งนี้ถือว่ามีความสำคัญทั้งทางศาสตร์และศิลป์

วิสา อัสเวตน์ (2532) ได้ศึกษาวิจัยสภาพการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์ วิชาเอกศิลปศึกษาในวิทยาลัยครู มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์ วิชาเอกศิลปศึกษาในวิทยาลัยครู ประชากร คือ ผู้สอนวิชาสุนทรียศาสตร์ วิชาเอกศิลปศึกษาในวิทยาลัยครูทั้ง 36 แห่ง รวม 36 คน คำเนิการวิจัย โดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ผลการศึกษพบว่า ผู้สอนวิชาสุนทรียศาสตร์

ให้ความเห็นในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านหลักสูตรผู้สอนส่วนใหญ่เห็นว่าควรบรรจุวิชาในหลักสูตรศิลปศึกษา เนื้อหาวิชาสุนทรียศาสตร์สอดคล้องกับหลักสูตร และเป็นประโยชน์ต่อการเป็นครูสอนศิลปะ แนวปฏิบัติ ด้านการเรียงการสอนนั้นผู้สอนส่วนใหญ่เห็นว่า การสอนควรสร้างบรรยากาศที่ดีควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น ถัดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

งานวิจัยในประเทศด้านความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะ ดังกล่าวพอจะสรุปได้ว่า วิวัฒนาการของศิลปศึกษาจากอดีตถึงปัจจุบันได้ส่งผลให้สุนทรียภาพของเด็กไทยมีความสัมพันธ์กับศิลปะร่วมสมัยและวัฒนธรรมในชุมชนปัจจุบัน ส่วนวิชาสุนทรียศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษา ในวิทยาลัยครูนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการเป็นครูสอนศิลปะต่อไปในอนาคต และคุณค่าของสุนทรียศาสตร์รับรู้มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยด้านความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะในต่างประเทศ กล่าวถึง การทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะของประชากรกลุ่มต่าง ๆ และประโยชน์ของการเรียนสุนทรียศาสตร์ และศิลปะที่มีผลต่อความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะ ดังนี้

Cole (1985) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลกระทบของหลักสูตรสุนทรียะที่เน้นพุทธิพิสัยและการตอบสนองของเด็กอายุ 4, 6 และ 8 ขวบ มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อตรวจสอบพัฒนาการด้านการตัดสินใจทางสุนทรียะ และการตอบสนองของเด็กอายุ 4, 6 และ 8 ขวบ ที่ลงทะเบียนเรียนในโปรแกรมพิพิธภัณฑศิลป์ จำนวนทั้งหมด 70 คน ดำเนินการวิจัยโดยให้เด็กเข้าชมพิพิธภัณฑ Tolado เพื่อสนับสนุนพัฒนาการด้านสุนทรียะอันเป็นพื้นฐานส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และความสามารถด้านศิลปะในระดับของการตอบสนอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบวัดการตัดสินใจทางสุนทรียะของ Taylor-Helmstandter (Taylor-Helmstandter Pair Comparison Scale of Aesthetic Judgment) ผลการศึกษา สนับสนุนการประเมินค่า ซึ่งมีอิทธิพลต่อทางเลือกสร้างบรรยากาศการเรียนเช่นเดียวกับกฎเกณฑ์การวัดอื่น ๆ และชี้ให้เห็นว่าเด็กสามารถรับรู้สุนทรียะได้ดี

Harris, Lissovoy และ Enami (1975) ทำวิจัยข้ามวัฒนธรรมเรื่องความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียของเด็กชาวญี่ปุ่นและเด็กชาวอเมริกันมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย มีกลุ่มประชากรเป็นเด็กชาวญี่ปุ่นเพศชาย 162 คน เพศหญิง 175 คน และเด็กชาวอเมริกันเพศชาย 117 คน เพศหญิง 132 คน ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนในระดับชั้นเกรด 1, 4, 7 และ 10 ตามลำดับ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียของ Child (CTAS) ผลการวิจัยปรากฏว่า ค่าร้อยละเฉลี่ยของความสอดคล้องกับการตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญมีระดับสูงที่สุดในชั้นเกรด 1 แล้วลดลงไปในชั้นเกรด 7 นักเรียนอเมริกันแสดงถึงค่าร้อยละของคะแนนที่สอดคล้องกันเพิ่มขึ้นที่ระดับ 10 แต่เด็กชายชาวญี่ปุ่นจะลดลง อย่างไรก็ตามเด็กนักเรียนญี่ปุ่นแสดงความสอดคล้องเพิ่มขึ้นตามอายุในการตัดสินใจงานศิลปะญี่ปุ่น

Haggerson (1979) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง สุนทรียศาสตร์เป็นวิชาพื้นฐาน ผลการศึกษา รายงานว่า งานที่สำคัญของการพัฒนาความรู้สึกของนักเรียนอาจจะกระทำได้โดยการวางหลักสูตร โครงการจัดการเรียนการสอน และบุคลากรของโรงเรียน สุนทรียศึกษาเป็นวิชาพื้นฐาน เนื่องด้วยเป็นการวางรากฐานบนการบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ของประสาทสัมผัส ความรู้สึก สัญชาตญาณ และความคิด หลักสูตรศิลปะอาจใช้ส่งเสริมความตระหนักต่อสุนทรียเพิ่มขึ้น และความเข้าใจโดยการให้แบบจำลองในการวิจารณ์และการวิพากษ์ ครู และผู้บริหารอาจจะประยุกต์ใช้โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้เกิดการสำรวจความซาบซึ้งในสุนทรียภาพ ส่งเสริมการศึกษาด้านปรัชญาและสุนทรียภาพในหลักสูตร การฝึกหัดครู ให้การศึกษาแก่นักศึกษาศิลปศึกษาในการมองสุนทรียศาสตร์ให้กว้างขวางออกไปจากด้านงานวิชาของตนเอง ให้ระบบสุนทรียศาสตร์ของวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และเปิดโอกาสให้เด็กได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางด้านสุนทรียภาพแก่กันและกัน สุนทรียศึกษาเป็นวิชาพื้นฐานที่จะช่วยให้ความคิดผสมรวมเข้ากับความรู้สึกได้ หลักสูตรศิลปศาสตร์ช่วยในการขัดเกลาการรับรู้และความรู้สึกของผู้เรียน และสนับสนุนให้เกิดการรับรู้ทางสุนทรียะและความเข้าใจรูปแบบต่าง ๆ ในการวิจารณ์ด้วยสุนทรียศึกษาร่วมสมัยในหลักสูตรครุศาสตร์สามารถทำให้ผู้เรียนรู้จักแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางสุนทรียะกันได้

Kamounah (1982) ได้ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างการมองภาพ 2 รูปแบบ การตัดสินใจเชิงสุนทรีย กระบวนการของการคิด และความชอบมองในสิ่งที่ซับซ้อน กลุ่มประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาโท และระดับปริญญาตรีซึ่งอาสาสมัครเข้ารับการทดสอบ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม

ภาพถ่าย 30 คน และกลุ่มภาพถ่ายเส้น 31 คน ผลการวิจัยพบว่า การใช้ภาพถ่ายเส้นมีประสิทธิภาพมากกว่าการมองภาพถ่ายสำหรับผู้ที่ได้คะแนนต่ำ ในการทดสอบการตัดสินใจเชิงสุนทรีย์ การคิด และการมองสิ่งที่ซับซ้อน เพราะภาพถ่ายเส้นชัดเจนกว่าความบกพร่องของผู้ที่ได้คะแนนต่ำในการมองเห็น การจดจำและการประเมิน โดยการทำให้ภาพนั้นง่ายขึ้น ส่วนผู้ที่ได้คะแนนจากแบบทดสอบทั้งสามสูง พบว่า การใช้ภาพถ่ายจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการมองภาพถ่ายเส้น เพราะช่วยให้มองเห็นการเปรียบเทียบได้ง่ายขึ้น

Holland (1972) ได้ทำการวิจัย เรื่องความแตกต่างของความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ด้วยการสอนการเลือกองค์ประกอบการออกแบบทางจิตรกรรมในกลุ่มของนักเรียนระดับเกรด 5 มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างการนำการสอนหลักการออกแบบพื้นฐานในงานจิตรกรรมกับการสอนตามหลักสูตรศิลปศึกษาแบบเดิม ในกลุ่มนักเรียนระดับเกรด 5 โรงเรียน Moorhead รัฐ Minnesota สหรัฐอเมริกา ดำเนินการวิจัย โดยแบ่งประชากรเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มควบคุมสอนตามหลักสูตรศิลปศึกษาแบบเดิม กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มทดลอง เครื่องมือในการทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของ Child (The Child Test of Aesthetic Sensitivity) และแบบทดสอบการตัดสินใจด้านการออกแบบของ Graves (The Graves Design Judgment Test) ผลการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนในกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ แต่ไม่พบความแตกต่างของความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ระหว่างเพศ

Hooten (1985) ได้ทำวิจัยเรื่อง การตัดสินใจเชิงสุนทรีย์ของครูประถมศึกษาคุณภาพของงานศิลปะของนักเรียน คุณลักษณะคัตสรรของครู โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการตัดสินใจเชิงสุนทรีย์ของครูประถมศึกษาในระบบโรงเรียนคัตสรร และคุณภาพของผลงานศิลปะโดยนักเรียนในชั้นที่ครูสอน และความสัมพันธ์ระหว่างการตัดสินใจเชิงสุนทรีย์ของครูประถมศึกษากับคุณลักษณะอื่น ๆ ของครู เช่น การศึกษา และการรับรู้ประสบการณ์ศิลปะในชั้นเรียนของตน กลุ่มประชากร คือ ครูจำนวน 50 คน และผลงานศิลปะของนักเรียนจำนวน 1,865 ชิ้น ซึ่งได้รับการคัดเลือกมาจากโรงเรียนประถมศึกษาในจอร์เจียภาคใต้ อายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างอยู่ระหว่าง 20-50 ปี และมีประสบการณ์การสอนเป็นเวลา 1 ถึง 15 ปีขึ้นไป เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) การตัดสินใจเชิงศิลปะของ Meier (The Meier Art Test: 1 Art Judgment) (2) เอกสารข้อมูล (Information

Sheet) และ (3) การตัดสินผลงานศิลปะของนักเรียน (Student Art Product Judgment) ผลงานศิลปะของนักเรียนได้รับการให้คะแนนโดยกรรมการตัดสิน 3 คนซึ่งผ่านการฝึกมาแล้ว มีอัตราส่วนของกรรมการตั้งแต่ 0-5 คน ผลการวิจัยพบว่า (1) ผู้ตัดสินผลงานศิลปะมีความคงที่ในการตัดสินอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่พบว่ามีความสัมพันธ์กับการตัดสินเชิงสุนทรีย์ของครูประถม (2) คุณลักษณะคัดสรรของครูไม่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินเชิงสุนทรีย์ของครูประถม ยกเว้นตัวแปรในด้านการรับรู้ของครูเกี่ยวกับความสามารถทางศิลปะของตนเอง

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ข้างต้น สรุปได้ว่า เด็กสามารถรับรู้สุนทรีย์ได้ดี การสอนที่เน้นให้เรียนรู้ศิลปะแบบบิดแบบหนึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ต่อศิลปะแบบนั้นได้สูงกว่าศิลปะแบบอื่น ๆ และสุนทรีย์ศึกษานับได้ว่าเป็นวิชาพื้นฐานที่ช่วยให้ความคิดผสมรวมเข้ากับความรู้สึกได้ และขัดเกลาการรับรู้และขัดเกลาความรู้สึกทางความงามของผู้เรียนได้ด้วย ผู้ที่มีความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์สูงจะมีการมองที่ซับซ้อน และหากได้รับการสอนที่ส่งเสริมการตัดสินในกิจกรรมหลักทางศิลปะก็จะทำให้มีความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ได้สูงขึ้น สำหรับครูประถม ตัวแปรที่มีผลกระทบต่อความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ คือ การรับรู้ของครูเกี่ยวกับประสบการณ์และความสามารถทางศิลปะของตนเอง

งานวิจัยด้านความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยในประเทศ

การวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในประเทศ ผู้วิจัยขอเสนองานวิจัยที่มีประชากรในระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะผู้ที่เรียนในสายวิชาชีพครูหรือศิลปะ และงานวิจัยที่แบ่งกลุ่มประชากรที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่างกัน ทั้งในเชิงการเปรียบเทียบและการหาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับตัวแปรอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

กรมการฝึกหัดครู (2523) ได้ทำวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิทยาลัยครู ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อหาค่าปกติ (norm) และเปรียบเทียบพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ โดยการเน้นความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของนักศึกษาวิทยาลัยครู กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาวิทยาลัยครู นักศึกษาชั้นมัธยมศึกษา และนักศึกษามหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร มีจำนวนทั้งสิ้น

2,484 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (ดัดแปลง) ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนักศึกษาวิทยาลัยครู สรุปได้ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่มของนักศึกษาสังกัดวิทยาลัยครู คือ 24.47 ร้อยละ 7.39 ซึ่งต่ำกว่านักศึกษาที่ไม่ได้สังกัดวิทยาลัยครู คือ 25.29 และ 9.05 ส่วนนักศึกษาวิทยาลัยครูที่ความคิดละเอียดลออ 8.48 ซึ่งสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้สังกัดวิทยาลัยครู

2. นักศึกษาจากกลุ่มวิทยาลัยครูภาคใต้ มีค่าเฉลี่ยความคิดคล่องตัวสูงสุด คือ 27.23 และนักศึกษาจากกลุ่มวิทยาลัยครูภาคใต้ที่มีความคิดคล่องตัวน้อยที่สุด คือ 17.42

3. นักศึกษาจากกลุ่มวิทยาลัยครูภาคตะวันออกเฉียงเหนือได้ค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออสูงสุด คือ 8.29 และ 8.76 และนักศึกษาจากกลุ่มวิทยาลัยครูนครหลวงได้ค่าเฉลี่ยความคิดริเริ่ม และค่าเฉลี่ยความคิดละเอียดลออต่ำสุด คือ 5.46 และ 7.37

โชติ เพชรสั้น (2514) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มนักเรียนที่เรียนวิชาชีพต่างกัน มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่เรียนวิชาชีพต่างกันได้คือ วิชาครู, วิชาศิลปะ, และวิชาช่าง และเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับแบบการคิด และความวิตกกังวล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้น ม.ศ.6 จากโรงเรียนเพาะช่าง โรงเรียนช่างกลธนทบุรี และนิสิตปีที่ 1 วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร รวม 300 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบของ Wallach และ Kogan, แบบทดสอบวัดความคิดของจอร์จ โนงมาก และคณะ, และแบบทดสอบวัดความวิตกกังวลของธงชัย ชิวปรีชา ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนที่เรียนวิชาชีพต่างกันทั้งชายและหญิงมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างวิชาชีพพบว่า กลุ่มที่เรียนวิชาชีพครูมีความคิดสร้างสรรค์ทั้งในด้านรูปภาพและด้านภาษาสูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะและช่าง แต่กลุ่มศิลปะและช่างมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน กลุ่มที่มีการคิดแบบโยงความสัมพันธ์มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่มีการคิดแบบวิเคราะห์ และกลุ่มที่มีความคิดแบบวิเคราะห์มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่ากลุ่มที่มีความคิดแบบอื่น ๆ

พรณี เดชกำแหง (2515) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความวิตกกังวล และพฤติกรรมในด้านความเป็นผู้นำของนักเรียนฝึกหัดครูระดับ

ป.ศ. ชั้นปีที่ 1 และ 2 จำนวน 238 คน ผลการวิจัยสรุปว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความวิตกกังวลมีความสัมพันธ์กับความคล่องในการคิดและความยืดหยุ่นในการคิด ส่วนพฤติกรรมด้านความเป็นผู้นำ การทำตามผู้อื่น และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพความเป็นจริง ไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ และกลุ่มที่มีความวิตกกังวลสูงมีความคล่องในการคิดสูงกว่ากลุ่มที่มีความวิตกกังวลต่ำ แต่กลุ่มที่มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพความเป็นจริงต่ำมีความคล่องในการคิดสูงกว่ากลุ่มที่มีความสามารถมากกว่า สำหรับพฤติกรรมด้านความเป็นผู้นำและการทำตามผู้อื่น ปรากฏว่ากลุ่มสูงและกลุ่มต่ำมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

นางนุช วรธนวาทะ (2514) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีวัตถุประสงค์ เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีกลุ่มประชากรเป็นเด็กเรียนฝึกหัดครูระดับป.ศ. ชั้นสูง ปีที่ 2 จำนวน 169 คน วิธีการดำเนินการวิจัย ใช้แบบทดสอบวิธีการแก้ปัญหาที่ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบของ Cross และ Gaier และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Wallach และ Kogan ไปทดสอบกับกลุ่มประชากร แล้วแบ่งเป็นกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงกับต่ำ ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาโดยไม่ว่าหนึ่งถึงวิธีการ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ความสามารถในการแก้ปัญหาโดยอาศัยหลักการ และโดยอาศัยข้อเท็จจริง ไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ และผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์กับต่ำมีความสามารถในการแก้ปัญหาและการเลือกใช้วิธีการแก้ปัญหา (ทั้งสองวิธี) ไม่แตกต่างกัน

สมรศรี พัทธกษทอง (2531) ได้ทำการวิจัย เรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเสนอภาพกราฟิกประกอบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับความคิดสร้างสรรค์ ที่มีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเสนอภาพกราฟิกประกอบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ซึ่งเป็นแบบที่ละภาพตามลำดับและแบบหลายภาพพร้อมกัน กับความคิดสร้างสรรค์ระดับสูงและระดับต่ำที่มีต่อความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กลุ่มประชากรจำนวน 78 คน ที่ได้จากการทดสอบด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance การวัดความคงทนในการจำจะวัดหลังจากการเรียนแล้ว

7 วัน ผลการวิจัยสรุปว่า นักเรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่างกัน มีความดกหนในการจำไม่แตกต่างกัน ทั้งไม่มีผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับความคิดสร้างสรรค์กับรูปแบบการเสนอภาพ

ธนินทร์ สุคนธนิกร (2534) ได้ทำการวิจัยเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ และรูปแบบการนำเสนอภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกทรงเรขาคณิต ที่มีผลต่อความเข้าใจในการมองภาพของนิสิตชั้นปีที่ 2 คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 90 คน โดยแบ่งประชากรเป็นกลุ่มละ 30 คน 3 กลุ่ม เครื่องมือที่ใช้แบ่งระดับความคิดสร้างสรรค์เป็น สูง กลาง ต่ำ คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบภาพวาดของ Jellen and Urban (TCT-DP) ดำเนินการวิจัย โดยทำการวัดความเข้าใจในการมองภาพทันทีหลังการนำเสนอภาพรูปทรงแต่ละชุดภาพจบลง ผลการวิจัย ไม่พบปฏิสัมพันธ์และไม่พบผลกระทบโดยตรงด้านความแตกต่างของความเข้าใจในการมองภาพระหว่างตัวแปรระดับความคิดสร้างสรรค์กับรูปแบบการนำเสนอภาพ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ในประเทศ สรุปได้ว่า นักศึกษาวิทยาลัยครูมีความคิดละเอียดลออสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้สังกัดวิทยาลัยครู แต่กลับมีความคิดริเริ่มต่ากว่านักศึกษาที่ไม่ได้สังกัดวิทยาลัยครู ส่วนกลุ่มที่เรียนวิชาชีพครูจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนวิชาศิลปะและช่าง ผลการวิจัยที่หาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับตัวแปรอื่น ๆ พบว่า กลุ่มที่มีความคิดแบบโง่ความสัมพันธ์มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่มีความคิดแบบวิเคราะห์ ผู้ที่มีความคิดวิตกกังวลสูงมีความคิดคล่องตัวสูง ในการใช้วิธีการแก้ปัญหาโดยอาศัยข้อเท็จจริงและโดยอาศัยหลักการ พบว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงกับต่อมีความสามารถในการแก้ปัญหาและการเลือกวิธีการแก้ปัญหาไม่แตกต่างกัน และวิธีการแก้ปัญหาไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ในเรื่องของการมอง พบว่า ระดับความคิดสร้างสรรค์ไม่มีผลกระทบต่อความเข้าใจในการมองภาพ

งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ของต่างประเทศจะกล่าวถึง การวิจัยข้ามวัฒนธรรม การรับรู้ทางการมอง การเปรียบเทียบ การหาความสัมพันธ์ บุคลิกภาพ และความเกี่ยวข้องระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ดังนี้

Keasorn Thitacharee (1989) ได้ทำการค้นคว้าวิจัยข้ามวัฒนธรรม เรื่องการเปรียบเทียบการคิดสร้างสรรค์กับรูปแบบของการรับรู้ทางการมองเห็นระหว่างนักศึกษาชาวไทยกับสหรัฐอเมริกา มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการคิดสร้างสรรค์กับรูปแบบของการรับรู้ทางการมองเห็นระหว่างนักศึกษาชาวไทยกับสหรัฐอเมริกา กลุ่มประชากรทั้งหมด 214 คน จากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบการรับรู้ทางการมองเห็น (Embedded Figures Test) และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (Torrance Test Creative Thinking Figural Form B) ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ทางการมองเห็นกับความคิดสร้างสรรค์ไม่มีความสัมพันธ์กันและความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาชาวไทยกับอเมริกาก็ไม่มีความแตกต่างกันทางสถิติ

Rustom (1987) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนวิชาจิตกรรมกับนักศึกษาที่เรียนวิชาออกแบบกราฟิก ระหว่างกลุ่มที่เริ่มต้นเรียน (ปี 1) กับกลุ่มที่เรียนในชั้นสูง (ปี 4) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนวิชาจิตกรรมกับนักศึกษาที่เรียนวิชาออกแบบกราฟิก จำนวนประชากรทั้งหมด 160 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (TTCT) ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาที่เรียนในชั้นสูงของทั้งสองสาขาวิชา มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษากลุ่มที่เริ่มต้นเรียนทั้งสองสาขาวิชา และนักศึกษาที่เรียนวิชาออกแบบกราฟิกทั้งที่เริ่มต้นเรียน และที่เรียนในชั้นสูงมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษากลุ่มที่เรียนวิชาจิตกรรมทั้งสองกลุ่ม

Duffy (1978) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ความคิดสร้างสรรค์ศักยภาพทางศิลปะ ความถนัดเชิงวิจล-สัมผัส แบบการคิด บุคลิกภาพ และตัวแปรเชิงประชากรศาสตร์ ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้น 4, 6, 8, และ 10 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าตัวแปรใดเป็นตัวแปรที่สำคัญในการพยากรณ์ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ และปัจจัยที่มีส่วนช่วยพัฒนาความถนัดทางศิลปะและการเรียนทางศิลปะศึกษา เครื่องมือที่ใช้มี (1) แบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของ Child (CTES) (2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (TTCT) (3) มาตรฐานวัดเชิงศิลปะของ Barron และ Welsh (B-WAS) (4) แบบทดสอบ Visual-Haptic Tests ของ Lowenfeld (5) แบบทดสอบความจำกลุ่มภาพ (GET) และ (6) แบบสำรวจเชิงบุคลิกภาพของ Eysenck (The Junior Eysenck Personality Inventory) กลุ่มตัวอย่างเป็น

นักเรียนชั้นเกรด 4, 6, 8, และ 10 จำนวน 300 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลซึ่งถึงการพัฒนาความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ คือ ความสัมพันธ์ของศักยภาพทางศิลปะ . แบบการรับรู้และบุคลิกภาพที่มีต่อความสนใจทางศิลปะ ส่วนความถนัดด้านวิหวล-สัมผัส (Visual Type-Haptic Type) มีผลซึ่งถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูง ความถนัดและความสามารถพิเศษทางศิลปะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์และความคิดสร้างสรรค์

Burgart (1964) ศึกษาศิลปะในระดับอุดมศึกษา เรื่องความสัมพันธ์ของประสบการณ์ทางศิลปะกับบุคลิกภาพ ความคิดสร้างสรรค์ทั่วไป และการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับประสบการณ์ทางศิลปะ และแง่มุมเฉพาะของบุคลิกภาพ ความคิดสร้างสรรค์ทั่วไป และการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพ เพื่อสนับสนุนทฤษฎีเกี่ยวกับคุณค่าของประสบการณ์ทางศิลปะในระดับอุดมศึกษา โดยหลักฐานเชิงประจักษ์ ประชากรที่ศึกษา คือ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยทางใต้แห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา โดยแบ่งนักศึกษาเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มศิลปะ 25 คน กลุ่มสถาปัตยกรรม 15 คน กลุ่มจิตวิทยา 10 คน และกลุ่มที่ไม่ใช่ศิลปะ 50 คน เครื่องมือที่ใช้ทดสอบ คือ (1) แบบทดสอบประสบการณ์เดิมทางศิลปะ (2) แบบวัดบุคลิกภาพ (3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (4) แบบทดสอบการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพ ตัดสินตามเกณฑ์ คือ ด้านองค์ประกอบสุนทรีย์ภาพ คุณภาพการรับรู้ผลงาน และการมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผลการศึกษาพบว่า ด้านประสบการณ์ทางศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ทั่วไปมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรับประสบการณ์ทางศิลปะ สำหรับนักศึกษาศิลปะมีการตอบสนองเชิงสร้างสรรค์ทางภาพสูงกว่าทางภาษา และพบว่า บุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์ และการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพมีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสบการณ์ทางศิลปะ

Todd (1980) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบวิชาเอกศิลปศึกษากับวิชาเอกดนตรีศึกษา ของ Texas Tech University มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบบุคลิกภาพ ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ และความเป็นคนใจกว้างใจแคบ ระหว่างนักศึกษาวีชาเอกศิลปศึกษาและวิชาเอกดนตรี ตัวอย่างประชากรเป็นนักศึกษาวีชาเอกศิลปศึกษาและวิชาเอกดนตรี อย่างละ 60 คน รวมทั้งหมด 120 คน ของ Texas Tech University เครื่องมือที่ใช้ทดสอบมี 4 อย่างคือ the Myess-Briggs Type Indication, the Divergent Attitudes test, the Child test of Esthetic Sensitivity และแบบสอบถามสถานภาพทั่วไปของนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษา

วิชาเอกศิลปศึกษากับนักศึกษาวิชาเอกดนตรีมีบุคลิกภาพไม่แตกต่างกันในด้านการเป็นคนเปิดเผย เป็นคนชอบใช้อารมณ์ และมีความสามารถในการเรียนรู้ แต่จะมีความแตกต่างกันบางอย่าง คือ นักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษาส่วนใหญ่อาศัยความเข้าใจมากกว่าการคาดเดาอย่างนักศึกษาวิชาเอกดนตรี ซึ่งลักษณะของนักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษาดังกล่าวจะมีแนวโน้มของการเป็นบุคคลที่ชอบสิ่งที่ซับซ้อน มีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการ มีการเรียนรู้ ในขณะที่ลักษณะของนักศึกษาวิชาเอกดนตรีดังกล่าวจะมีแนวโน้มของการเป็นบุคคลที่ต้องการการมีระบบในชีวิตมากกว่า อีกทั้ง มีความอดทนต่อสิ่งที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่เคยทำความเข้าใจมาก่อนได้ดีกว่า ในด้านความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์นั้น พบว่า นักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษามีความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์สูงกว่านักศึกษาวิชาเอกดนตรี ส่วนความใจแคบใจกว้าง พบว่า ทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกัน

งานวิจัยด้านความคิดสร้างสรรค์ของต่างประเทศ มีข้อค้นพบว่า โดยสรุปว่า การรับรู้ทางการมองไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ ความแตกต่างทางวัฒนธรรมไม่ได้ทำให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ความถนัดและความสามารถพิเศษทางศิลปะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์และความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ และพบว่าประสบการณ์ทางศิลปะในระดับอุดมศึกษามีคุณค่ายิ่ง และมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพด้วย บุคลิกภาพของนักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษา เป็นคนที่ชอบสิ่งที่ซับซ้อน มีความคิดริเริ่ม มีจินตนาการดี

จากการศึกษารวบรวมเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่า ความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์และความคิดสร้างสรรค์นั้น แต่ละกลุ่มบุคคลก็จะมีความสามารถไม่เท่าเทียมกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการเรียนการสอน สภาพสังคมและวัฒนธรรม บุคลิกภาพส่วนบุคคล และตัวแปรอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลทำให้ความสามารถทั้งสองด้านของนักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษามีมากน้อยแตกต่างกัน และความสามารถทั้งสองด้านนี้เกิดจากการเรียนรู้ การสั่งสมประสบการณ์ทางศิลปะ และจากผลการวิจัยมักพบว่า ประสบการณ์ทางศิลปะ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์และความไวในการรับรู้ทางศิลปะ และความสามารถทั้งสองด้านนี้ผลกระทบต่อการเป็นครูศิลปะ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาผู้เรียนศิลปศึกษาให้มีความสามารถนี้มากขึ้น เพื่อจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนศิลปศึกษาในระดับต่าง ๆ ที่ตนมีหน้าที่รับผิดชอบต่อไป