

ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษา  
ศิลปะ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตวิทยา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

RELATIONSHIPS AMONG ARTISTIC CREATIVITY, MEANING IN LIFE, AND DEPRESSION OF  
ART UNDERGRADUATES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts in Psychology  
Common Course  
Faculty of Psychology  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2018  
Copyright of Chulalongkorn University



วิภาวี วรอุฒวิทย์วิทยารักษ์ : ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ. ( RELATIONSHIPS AMONG ARTISTIC CREATIVITY, MEANING IN LIFE, AND DEPRESSION OF ART UNDERGRADUATES) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.อรัญญา ต้อยคำภีร์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตนักศึกษาศิลปะ จำนวน 311 คน อายุเฉลี่ย  $20.53 \pm 1.43$  ปี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป (2) มาตรวัดสมรรถนะการสร้างสรรค์ของเอปส์ไตน์ (3) มาตรวัดความหมายในชีวิต และ (4) มาตรวัดด้านย่อยภาวะซึมเศร้าของมาตรวัดความเครียด ความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้าฉบับ 42 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าสถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สันและการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.24, p < .01$ ) เช่นเดียวกับความหมายในชีวิต มีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.70, p < .01$ ) โดยที่การสร้างสรรค์เชิงศิลปะและความหมายในชีวิตสามารถร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของภาวะซึมเศร้าร้อยละ 50 ( $R^2 = .50, p < .01$ ) เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐานของแต่ละตัวแปรทำนายพบว่าความหมายในชีวิตมีน้ำหนักค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐานสูงที่สุด ( $\beta = -.74, p < .01$ ) ส่วนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ไม่สามารถทำนายภาวะซึมเศร้าได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $\beta = .09, ns$ )

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา จิตวิทยา  
ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5977628138 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORD: ARTISTIC CREATIVITY, MEANING IN LIFE, DEPRESSION,  
UNDERGRADUATES

Vipavee Vorawutvitayarak : RELATIONSHIPS AMONG ARTISTIC CREATIVITY,  
MEANING IN LIFE, AND DEPRESSION OF ART UNDERGRADUATES. Advisor:  
Assoc. Prof. ARUNYA TUICOMEPEE, Ph.D.

This study aimed to examine the relationships among artistic creativity, meaning in life, and depression of art undergraduates. Participants were 311 art undergraduates in Thailand with the mean age of 20.53+1.43 years old. Instruments were the *Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals, Purpose in life test*, and *Depression Scale in Depression Anxiety Stress Scale*. Pearson's product moment correlation and multiple regression analyses were used to analyse the data. Finding revealed that meaning in life were significantly and negatively correlated with depression ( $r = -.70, p < .01$ ). Also artistic creativity were significantly and negatively correlated with depression ( $r = -.24, p < .01$ ). Artistic creativity and meaning in life significantly predicted depression and accounted for 50 percent of the total variance ( $R^2 = .50, p < .01$ ). Meaning in life significantly predicted of depression ( $\beta = -.74, p < .01$ ) in art undergraduates. While artistic creativity was not significant predictor of depression ( $\beta = .09, ns$ ).

Field of Study: Psychology

Student's Signature .....

Academic Year: 2018

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดีด้วยความเมตตาอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. อรรถญา ต้อยคำภีร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำ คำปรึกษา ใส่ใจ ดูแล ผู้วิจัยตลอดช่วงระยะเวลาแห่ง การเรียนรู้และพัฒนาตนเองนี้เป็นอย่างดี ซึ่งข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณอาจารย์มา ณ ที่นี้

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ และคณาจารย์คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่านที่คอยเมตตาให้กำลังใจ และเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต้พันธ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็น ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยา พิสิทธิ์สังขการ รองศาสตราจารย์ ดร.นิรนาท แสนสา และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะในการสอบเพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาจิตวิทยาการศึกษา คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ให้ความรู้ ความห่วงใย และความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้าเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณ รศ.ปิยะแสง จันทร์วงศ์ไพศาล ที่ให้ความอนุเคราะห์ติดต่อประสานงานในการเก็บ ข้อมูลด้วยความเมตตา และขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์จรรณี เนตรบุตร อาจารย์ ดร.สุตารัตน์ เทพพิมล รองศาสตร อาจารย์ ดร.เสาวนิตย์ กาญจนรัตน์ อาจารย์พชรเมธ เกิดสุวรรณ อาจารย์วิกรม เหล่าวิสุทธิชัยที่ให้การสนับสนุนและ ประสานงานในการเก็บข้อมูล และขอขอบคุณผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าในการตอบแบบสอบถามเป็น อย่างดี

บนเส้นทางแห่งการเรียนรู้ด้านจิตวิทยาการศึกษา ข้าพเจ้าขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นและรุ่นพี่จิตวิทยาการ ปรึกษา รวมถึงผู้ที่มีส่วนร่วมในการวิจัยทุกท่านที่ได้เอ่ยนาม ผู้คอยให้กำลังใจ ให้คำแนะนำ ถามไถ่ด้วยความห่วงใย และความอบอุ่นเสมอมา

ข้าพเจ้าขอขอบคุณโครงการทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ให้ทุนสนับสนุนการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

สุดท้าย ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ คุณบุญชัยและคุณเสรีรัตน์ วรุฒิวิทยารักษ์ และพี่สาวทั้งสอง ผู้ เชื่อมั่นในศักยภาพของข้าพเจ้า โดยให้การสนับสนุนไม่ว่าจะเป็นด้านโอกาสและทุนทรัพย์ในการเรียนรู้ในสิ่งที่ข้าพเจ้า อยากรู้ และขอขอบพระคุณยิ่งกับกำลังใจและการสนับสนุนที่นับจำนวนครั้งมิได้ ด้วยดีเสมอมา

วิภาวี วรุฒิวิทยารักษ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฌ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	4
สมมติฐานงานวิจัย .....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย .....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ.....	8
2. ความหมายในชีวิต (Meaning in life).....	32
3. ภาวะซึมเศร้า .....	38
4. นิสิตนักศึกษาศิลปะ (Art undergraduates).....	44
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	55

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	55
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	56
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง.....	61
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง.....	62
ส่วนที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานทางสถิติของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	65
ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย.....	65
ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม.....	68
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	75
สรุปผลการวิจัย.....	75
การอภิปรายผล.....	75
ข้อจำกัดของการศึกษาวิจัย.....	79
ข้อเสนอแนะ.....	80
บรรณานุกรม.....	82
ภาคผนวก.....	93
ภาคผนวก ก.....	94
ภาคผนวก ข.....	100
ภาคผนวก ค.....	111
ประวัติผู้เขียน.....	118



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 เมทริกซ์ความสัมพันธ์ สำหรับตัวแปรที่อยู่ใน Path Analysis (Verhaeghen et al., 2014, p. 215).....	51
ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างความสร้างสรรค์ในการรับรู้ความสามารถของตนและอารมณ์ (เข้า-ก่อน, ขวา-หลัง การเรียนการสอนร่วมกับ การบริการสังคม).....	53
ตารางที่ 3 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง .....	63
ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด-สูงสุด และค่าคะแนนที่เป็นไปได้ของตัวแปรในการวิจัย.....	65
ตารางที่ 5 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปรต่าง ๆ .....	66
ตารางที่ 6 ค่าภาวะร่วมเส้นตรงในการทำนายภาวะซึมเศร้า .....	67
ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของตัวแปรที่ทำนายภาวะซึมเศร้า .....	67
ตารางที่ 8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในการทำนายภาวะซึมเศร้าของนิสิตนักศึกษาศิลปะ ด้วยวิธีใส่ตัวแปรอิสระเข้าสู่สมการทุกตัวพร้อมกัน (N = 311) .....	71
ตารางที่ 9 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษานำร่อง .....	113
ตารางที่ 10 ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 1 ของมาตรวัดการสร้างสรรค์ศิลปะ ในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ .....	114
ตารางที่ 11 ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 2 ของมาตรวัดการสร้างสรรค์ศิลปะ ในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ .....	115
ตารางที่ 12 ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 3 ของมาตรวัดการสร้างสรรค์ศิลปะ ในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ .....	116
ตารางที่ 13 ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 4 ของมาตรวัดการสร้างสรรค์ศิลปะ ในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ .....	117

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	4
ภาพที่ 2 แบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา (The Structure of Intellect Model) (Guilford, 1988, p. 3) .....	15
ภาพที่ 3 การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะกับภาวะซึมเศร้า .....	69
ภาพที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะกับ ความหมายในชีวิต .....	70
ภาพที่ 5 การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายระหว่างความหมายในชีวิตกับภาวะซึมเศร้า .....	70
ภาพที่ 6 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยและค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานตามแนวทางของ Sobel (1982) .....	72
ภาพที่ 7 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานของอิทธิพลทางตรงระหว่าง การสร้างสรรค์ เชิงศิลปะ (ตัวแปรต้น) กับภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม) และอิทธิพลทางอ้อมรวม ที่มีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่าน .....	73

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันโลกมีการวิวัฒนาการและการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างรวดเร็ว อาจกล่าวได้ว่ากลุ่มผู้ที่มีส่วนในการสร้างความก้าวหน้าและการเติบโตทั้งทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมนั้น คือกลุ่มผู้ที่มีการสร้างสรรค์ในระดับสูงนั่นเอง ในยุคแรกของการศึกษาการสร้างสรรค์ นักจิตวิทยา เช่น Guilford (1967) และ Torrance (1988) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ว่าเป็น ความสามารถ ของสมองที่คิดสร้างสรรค์ โดย Guilford (1967) ให้ความสำคัญกับการคิดแบบหลากหลายทิศทาง (Divergent thinking) เช่น ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น การริเริ่มและละเอียดลออ ส่วน Torrance (1988) ให้ความสนใจการสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาและการสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการดำรงชีวิตขั้นพื้นฐานเพื่อการอยู่รอด นักจิตวิทยาทั้งสองได้มุ่งความสนใจไปที่ปัจจัยสำคัญต่อการสร้างสรรค์ที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) (Sternberg, 2006) ปัจจุบันนักจิตวิทยา นักวิชาการ และนักวิจัย ได้มีมุมมองต่อการสร้างสรรค์ (Creativity) ที่หลากหลายมากกว่าคำว่า การคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ การสร้างสรรค์ ถือเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและต้องสะท้อนถึงผลผลิตที่แปลกใหม่ น่าประหลาดใจ สามารถเข้าใจได้ มีเหตุผล มีคุณค่า มีประโยชน์ สง่างาม (Kersting, 2003)

ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา แบ่งการสร้างสรรค์ออกเป็น 2 แบบ ได้แก่ การสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific creativity) และ การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (Artistic creativity) โดยการสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ เป็นการสร้างสรรค์ที่เน้นถึงการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในกระบวนการผลิตผลงานแต่ละชิ้น นักสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ มักจะใช้กระบวนการสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองความต้องการและเป้าหมายที่กำหนดจากภายนอก ส่วนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้น มีกระบวนการ โครงสร้าง และแบบแผนที่น้อยกว่า ซึ่งนักสร้างสรรค์เชิงศิลปะมักมุ่งปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างจากตนเองสู่พื้นที่สาธารณะ (MacKinnon, 1962) การศึกษาวิจัยเชิงประจักษ์ด้านจิตวิทยาในเรื่องการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ที่ผ่านมานี้ พบว่ากลุ่มศิลปินที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ นั้นมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกับกลุ่มบุคคลทั่วไป ดังเช่น พวกเขาชอบความโดดเด่น ชอบผจญภัย

มีความอ่อนไหวทางอารมณ์ ไม่ถือชนบธรรมเนียม หัวรุนแรง พึ่งพาตนเอง รักอิสระ และถูกกระตุ้น โดยความเครียดได้ง่าย (Drevdahl & Cattell, 1958) เช่นเดียวกับกับบุคลิกภาพของนักเรียนศิลปะ คือ มีความไวต่อความรู้สึก พึ่งพาตนเอง รักอิสระ ชอบใช้จินตนาการ ใจกว้าง และตรงไปตรงมา สูงกว่า เมื่อเทียบกับบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้เรียนทางด้านศิลปะ (Shelton & Harris, 1979) ดังที่ Scheier (1965) ได้ระบุถึงบุคลิกภาพศิลปินที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ว่ามีลักษณะของ ความชาญฉลาด การพึ่งพาตนเองและการเป็นอิสระภายในตน การจินตนาการอย่างอ่อนไหว ความกล้าหาญอย่างแน่วแน่ ซึ่งศิลปินผู้มีบุคลิกภาพแบบการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มักเป็นผู้ที่มีความคิดที่ยืดหยุ่น และเปิดกว้างต่อประสบการณ์ใหม่ ตามงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกภาพและการคิดสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นว่าผู้มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะสูง เช่น นักเขียน จิตรกร นักดนตรี นักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ จะมีบุคลิกภาพที่แสดงถึงความยืดหยุ่นทางความคิด (Barron & Harrington, 1981)

เช่นเดียวกับเหรียญที่มีสองด้าน การสร้างสรรค์เชิงศิลปะไม่ได้แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ด้านบวก เช่น การมีความคิดที่ยืดหยุ่น และเปิดกว้างต่อประสบการณ์ใหม่ ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นเพียงด้านเดียว การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มีด้านที่เชื่อมโยงกับผลลัพธ์ด้านลบเช่นเดียวกัน ดังที่นักจิตวิทยาและนักวิชาการตั้งแต่อดีตมีความสงสัยถึงความเชื่อมโยงกันระหว่างการคิดสร้างสรรค์และปัญหาทางจิตใจ หรือความเจ็บป่วยทางจิต ตัวอย่างดังที่พบในงานของ Freud (1910) ที่ได้เขียนเรียงความถึง Leonardo da Vinci และเห็นว่าความเจ็บป่วยทางจิตนั้นปรากฏให้เห็นว่ามีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาถึงปัญหาด้านจิตใจหรือความเจ็บป่วยทางจิตของศิลปินนั้น พบว่าสภาพแวดล้อม เช่นการเลี้ยงดูของครอบครัว และการอบรมเพาะบ่มการศึกษา เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญ ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาด้านจิตใจหรือความเจ็บป่วยทางจิต (Herbert, 1959) โดยเฉพาะสิ่งแวดล้อมในการเรียนและการเพาะบ่มการศึกษาของนักศึกษาด้านศิลปะ ซึ่งวัยเรียนนับเป็นช่วงเวลาที่พวกเขาต้องใช้ความพยายามอย่างยิ่งยวด ในการสั่งสมประสบการณ์ พัฒนาและอุทิศตัวตนในการทำงานด้านศิลปะ จะเห็นได้ว่าช่วงชีวิตในการเป็นนักเรียนศิลปะเป็นช่วงเวลาที่ยากลำบาก เพราะนักเรียนศิลปะต้องประสบกับอุปสรรคมากมายเพื่อเติบโตและพัฒนาศักยภาพของตนเอง เช่น การรับกับคำวิจารณ์ ผลงาน การทำงานหนักอย่างต่อเนื่อง ค่าใช้จ่ายในการเรียน ความรู้สึกโดดเดี่ยว ความคาดหวังจากสังคม ซึ่งจากบุคลิกภาพที่กล่าวไปข้างต้นและความเชื่อมโยงของงานวิจัย นักเรียนศิลปะจึงอาจเป็น

กลุ่มที่มีความน่าเป็นห่วงในการดูแลเรื่องความเจ็บป่วยทางจิตใจ (Barrett, 2000; Ludwig, 1995; White, 2016)

นอกจากนี้ งานของ Waddell (1998) ได้ศึกษาและรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและปัญหาทางจิตใจหรือความเจ็บป่วยทางจิต จำนวน 29 ชิ้น พบว่ามีงานวิจัยจำนวน 9 เรื่อง ที่รายงานถึงความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างการสร้างสรรค์ และปัญหาทางจิตใจหรือความเจ็บป่วยทางจิตใจ เช่น ความผิดปกติทางอารมณ์ หรือโรคอารมณ์แปรปรวน (Mood disorder) ซึ่งรวมไปถึง โรคซึมเศร้า (Depression disorder) โรคอารมณ์สองขั้ว (Bipolar disorder) โรคพิษสุรา (Alcoholism) เช่นเดียวกันกับ Jamison (1989) พบความผิดปกติทางอารมณ์ในศิลปินและนักเขียนมากกว่าในประชากรปกติ 8 ถึง 10 เท่า โดยเฉพาะภาวะซึมเศร้า (Depression) ที่มีงานวิจัยมากมายได้กล่าวถึงความเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ เช่น การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การคิดสร้างสรรค์ และ ภาวะซึมเศร้า (DeMoss, Milich, & DeMers, 1993; Silvia & Kimbrel, 2010) ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ปัญหาด้านจิตใจ โดยเฉพาะปัญหาทางอารมณ์ เช่น ภาวะซึมเศร้าของคนทำงานด้านศิลปะ หรือนักศึกษาศิลปะ เป็นประเด็นที่สำคัญและควรได้รับความสนใจจากผู้ที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากปัญหาด้านอารมณ์ เช่น ภาวะซึมเศร้า เป็นตัวการสำคัญที่มีผลต่อศักยภาพในการทำงาน คุณภาพชีวิตและคุณภาพการทำงาน อาจส่งผลก่อให้เกิดโรคทางจิตเวชได้

การศึกษาที่ผ่านมาระบุว่า ปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยเยียวยาและเป็นภูมิคุ้มกันปัญหาทางจิตใจ คือ การรับรู้ความหมายในชีวิต (Meaning in life) (Kang et al., 2009) ดังที่ Frankl (1969, อ้างถึงใน อรรถกฤษณ์, 2554) จิตแพทย์ผู้พัฒนาจิตบำบัดแนวความหมายในชีวิต กล่าวว่า การหาความหมายและเป้าหมายให้แก่ชีวิตของตนเป็นความต้องการเบื้องต้นของชีวิตมนุษย์อีกทั้งยังเป็นแรงขับเคลื่อนของชีวิตที่อาจปลดปล่อยพวกเขาจากความทรมานและมุ่งไปสู่การมีสุขภาวะที่ดี หากมนุษย์สูญเสียเป้าหมายและความหมายในชีวิต พวกเขาจะประสบกับภาวะไร้ตัวตน เป็นสภาวะที่บุคคลไร้ซึ่งความหมายในชีวิตอย่างสิ้นเชิง ซึ่งผสมผสานไปด้วยความรู้สึกว่างเปล่า ความรู้สึกถูกทอดทิ้ง ความรู้สึกสิ้นหวัง และความรู้สึกไร้ค่า การศึกษาวิจัยเชิงประจักษ์ที่ผ่านมาได้ระบุว่า ความหมายในชีวิตและภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กันทางลบ (Phillips, 1980) และความหมายในชีวิตมีความสัมพันธ์ทางบวกกับสุขภาวะทางจิตในช่วงอายุตั้งแต่วัยรุ่นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ (Zika & Chamberlain, 1992)

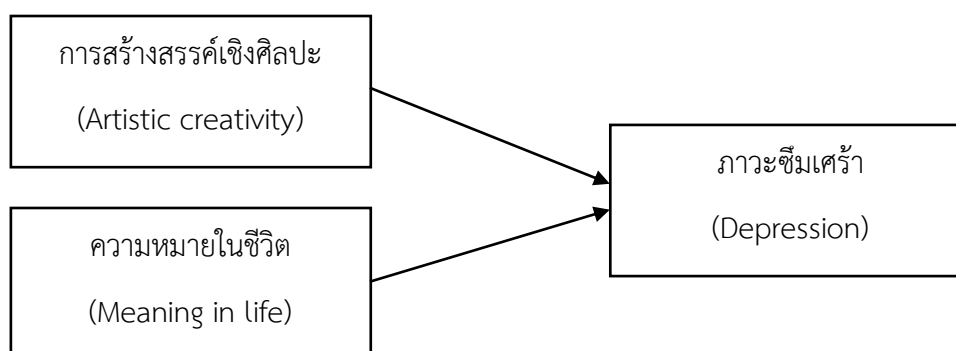
รวมถึงสัมพันธ์กับการมีอารมณ์ด้านบวกอีกด้วย (King, Hicks, Krull, & Del Gaiso, 2006; Yalom, 1980)

ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะในกลุ่มศิลปิน มีความสัมพันธ์กับปัญหาทางจิตใจ เช่น ภาวะซึมเศร้า ประกอบกับประสบการณ์ด้านการศึกษาของผู้วิจัยในระดับปริญญาตรีด้านศิลปะ จึงมีโอกาสดำเนินการวิจัยกับกลุ่มนักเรียนศิลปะอย่างใกล้ชิด โดยเห็นถึงความเสี่ยงและแนวโน้มของปัญหาด้านอารมณ์ เช่น ภาวะซึมเศร้า ในกลุ่มประชากรเหล่านี้ นอกจากนี้ข้อมูลจากการพูดคุยและสังเกตจากกลุ่มประชากรเอง จากผู้อยู่ใกล้ชิด เช่น คณาจารย์หรือผู้ปกครอง ซึ่งส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเป็นไปในทิศทางเดียวกันว่านักศึกษาศิลปะ โดยเฉพาะในช่วงระยะเวลาแห่งการเพาะบ่มทักษะฝีมือการสร้างผลงาน ค้นหาตัวตนและค้นหาความหมายในชีวิตจะมีความกดดันสูงและเสี่ยงต่อการมีปัญหาด้านจิตใจ เช่น ภาวะซึมเศร้า ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาด้านศิลปะ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในความสัมพันธ์ดังกล่าว อันจะนำไปสู่การออกแบบแนวทางการปรึกษาด้านจิตวิทยาและวิธีการส่งเสริมสุขภาพจิตของกลุ่มประชากรเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาด้านศิลปะ

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## สมมติฐานงานวิจัย

ผลการทบทวนวรรณกรรมให้ภาพว่า ประเด็นการสร้างสรรคเชิงศิลปะเป็นประเด็นที่ยังมีการศึกษาไม่มากนัก ดังนั้นจึงตั้งสมมติฐานที่ไม่มีทิศทางเพื่อแสดงความเปิดกว้างต่อความเป็นไปได้ในทุกกรณีของผลการวิจัยนี้ ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า

สมมติฐานที่ 2 ความหมายในชีวิตมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า

สมมติฐานที่ 3 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะและความหมายในชีวิตร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าได้

## ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณแบบบรรยาย (Quantitative descriptive research) กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอุดมศึกษาปริญญาตรี จำนวน 311 คน ที่กำลังศึกษาตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 ปีถึงชั้นปีที่ 5 ในปีการศึกษา 2561 คณะหรือสาขาทางด้านศิลปะ (เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรม คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็นต้น) ของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ การคิดสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และความหมายในชีวิต ตัวแปรตาม 1 ตัว คือ ภาวะซึมเศร้า

## คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

**การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (Artistic creativity)** หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกที่สร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับ การผลิตผลงานทางศิลปะ การใช้เวลาในการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ การแสดงออกที่แปลกใหม่มีความสร้างสรรค์ โดยต้องเป็นผลงานที่ไม่ลอกเลียนแบบหรือเหมือนใครอีกทั้งต้องเป็นผลงานใช้ความรู้และประสบการณ์ด้านศิลปะ เช่น สี เส้น ดนตรี และการเต้นรำ เป็นต้น Epstein, Schmidt, และ Warfel (2008) ได้มีการนำเสนอสมรรถนะด้านการสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะหลัก ได้แก่ (1) การจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง เมื่อเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น พวกเขาจะสามารถเก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้เมื่อ

ต้องการได้ ใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ (2) การทำสิ่งท้าทาย (Challenging) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (3) การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มักแสวงหาการฝึกฝน ประสบการณ์และความรู้นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบัน (4) การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม (Surrounding) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มัก เปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้แปลและพัฒนามาตรวัด The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) พัฒนาโดย Epstein และคณะ (2008) เป็นเครื่องมือในการประเมินการสร้างสรรค์เชิงศิลปะของนิสิตนักศึกษาศิลปะ

**ความหมายในชีวิต (Meaning in life)** หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ถึงการดำรงและมีอยู่ของบางสิ่งบางอย่างที่ทำให้บุคคลนั้นมีกำลังใจและเป้าหมายในการใช้ชีวิต อย่างมุ่งมั่นและมั่นคง ทำให้บุคคลสามารถกระทำกิจกรรมหรือบางสิ่งอย่างมีความหมาย ซึ่งการกระทำเหล่านั้นยังเป็นสิ่งเชื่อมโยงให้บุคคลได้เกิดปฏิสัมพันธ์กับโลกและผู้คนรอบตัวในการวิจัยครั้งนี้ ความหมายในชีวิต หมายถึงค่าคะแนนที่วัดจากมาตรวัดความมุ่งหวังในชีวิต (Purpose in life : PIL) ที่พัฒนาโดย Crumbaugh และ Maholick (1964) แปลและเรียบเรียงโดย อรรถกฤษณ์ ตัญญา (2544)

**ภาวะซึมเศร้า (Depression)** หมายถึง ภาวะที่บุคคลมีความคิด ทักษะคิด การมองโลก ความรู้สึก และอารมณ์ต่อสิ่งรอบตัวและตนเองที่เบี่ยงเบนไปในทางลบ คือมีความคิดว่าตนเองไร้ค่า ไร้ศักยภาพ มักกล่าวโทษตนเองและรู้สึกผิดต่อสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างไม่สมเหตุสมผล เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ และทางพฤติกรรม ได้แก่ น้ำหนักลด นอนไม่หลับ ร่างกายอ่อนเพลีย รับประทานอาหารน้อยลง รู้สึกเศร้าโศก รู้สึกกระวนกระวาย หลีกหนีสังคม และมีความคิดอยากตาย ในการวิจัยนี้ ภาวะซึมเศร้า สามารถวัดได้จากมาตรวัดย่อยภาวะซึมเศร้า ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของมาตรวัด ความเครียด ความวิตกกังวลและ ภาวะซึมเศร้า ผู้วิจัยได้นำมาตรวัดย่อยภาวะซึมเศร้าในมาตรวัด DASS-42 (Depression Anxiety Stress Scale) ฉบับภาษาไทยที่ได้รับการเผยแพร่โดย School of Psychology UNSW Sydney (2008) โดยพัฒนาและแปลจาก มาตรวัด DASS-24 ของ Lovibond และ Lovibond (1995)



**นิสิตนักศึกษาศิลปะ (Art undergraduates)** หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา  
ปริญญาตรีในระหว่างชั้นปีที่ 1 ถึงชั้นปีที่ 5 และกำลังศึกษาในคณะหรือสาขาที่มีการเรียนการสอน  
วิชาศิลปะทั้งในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ในปีการศึกษา 2561

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบความสัมพันธ์ระหว่าง การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะ  
ซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาด้านศิลปะ
2. เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจและออกแบบการดูแลสภาพจิตใจของนิสิตนักศึกษาที่  
เรียนในสาขาวิชาด้านศิลปะ



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุมในหัวข้อต่าง ๆ เช่น การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต ภาวะซึมเศร้า นิสิตนักศึกษาศิลปะ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

#### 1. การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ

##### 1.1) ความหมายของการสร้างสรรค์

ตลอดระยะเวลาหลายทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งนักจิตวิทยาและนักวิชาการมากมายได้พยายามศึกษา ค้นคว้า ตั้งสมมติฐาน อธิบายและให้คำนิยามคำว่า การสร้างสรรค์ไว้มากมาย ซึ่งส่วนมากมีทัศนะที่ตรงกันคือ การสร้างสรรค์เป็นตัวแปรที่นิยามและวัดได้ยาก ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะไอเดีย การสร้างสรรค์มักจะเกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิด โดยที่ผู้สร้างสรรค์เองอาจตระหนักรู้เพียงน้อยนิดว่า ไอเดียขึ้น (Niu & Sternberg, 2001) แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นั้นสามารถมองได้อย่างหลากหลายแง่มุม ซึ่งสามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ คือ การสร้างสรรค์ทั่วไป (General creativity) การสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ (Scientific creativity) และการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (Artistic creativity) (Charyton & Snelbecker, 2007)

ตามที่ Simonton (อ้างถึงใน Kersting, 2003) ได้กล่าวไว้ว่าการสร้างสรรค์นั้นมีความแตกต่างกัน ในด้านการสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ถูกจำกัดกรอบการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละชิ้นด้วยการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ อีกทั้งยังใช้การแก้ปัญหาตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถตรวจสอบได้อย่างมีรูปแบบ เช่น การตั้งสมมติฐานและการตรวจสอบสมมติฐานนั้น ๆ โดยการทดลอง (Cawelti, Rappaport, & Wood, 1992) แต่ในการสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้น ศิลปินมีกระบวนการหรือลักษณะการสร้างสรรค์ที่วุ่นวายและไร้แบบแผนกว่ามาก จึงทำให้รูปแบบในการสร้างสรรค์มีโครงสร้างที่น้อยกว่า

การนิยามการสร้างสรรค์ในยุคแรก ๆ นั้นจะเป็นการมุ่งอธิบายถึงการสร้างสรรค์หรือการคิดสร้างสรรค์สิ่งที่แปลกใหม่ การมีมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย หรือการคิดแก้ปัญหาที่ยืดหยุ่น

ต่อมานักจิตวิทยาและนักวิจัยได้ให้ความสนใจต่อความหมายของคำว่าสร้างสรรค์ที่หลากหลายมากกว่าคำว่าความคิดอย่างหลากหลายทิศทาง พวกเขามองว่าการสร้างสรรค์ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนเกินกว่าข้อมูลที่มีโดยทั่วไป เช่น ผลผลิตที่ได้จากการสร้างสรรค์นั้นนอกจากจะต้องแปลกใหม่แล้วยังต้องได้รับการยอมรับจากคนหมู่มากด้วย (Niu & Sternberg, 2001)

นักสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์จะมีบทบาทเป็นสื่อกลางในการตอบสนองความต้องการและเป้าหมายจากภายนอก ในขณะที่นักสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้นจะมุ่งปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างจากตนเองสู่พื้นที่สาธารณะ (MacKinnon, 1962) จากการศึกษางานวิจัยของ Charyton และ Snelbecker (2007) ได้ทำการเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 3 กลุ่ม คือ ผู้ที่มีการสร้างสรรค์ทั่วไป ผู้ที่มีการสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์ ผู้ที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ โดยใช้แบบวัดการสร้างสรรค์สำหรับการสร้างสรรค์ 3 แบบ พวกเขาพบว่าทั้งสามกลุ่มมีระดับการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน

ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนั้นพบนิยามของการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันและคล้ายคลึงกัน ดังนี้

Guilford (1967) ได้ให้ความหมายว่า การคิดสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะความคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) คือสามารถคิดได้หลายทางคิดได้อย่างกว้างไกลและแปลกใหม่รวมทั้งการคิดเพื่อหาวิธีแก้ปัญหาให้สำเร็จลุล่วง มุ่งเน้นความสามารถในการผลิตความคิดทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งตรงข้ามกับความคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking)

Osborn (1963) ได้ให้ความหมายว่าการคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) หมายถึงจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อคลี่คลายปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบความสำเร็จในการจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของการคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่

Taylor (1964) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะคิดย้อนกลับโดยการนำเอาสิ่งของหรือความรู้ต่าง ๆ ซึ่งดูเหมือนไม่สัมพันธ์กันมารวมกันไว้ได้ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาในแนวทางใหม่ อีกทั้งได้เสนอว่าการคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยความคล่องแคล่วในการคิดทำให้เกิดข้อความคล่องตัวและมั่นใจมากขึ้น การคิดยืดหยุ่นทำให้มองได้หลายแง่และการคิดริเริ่มเป็นการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ในทางที่แปลกใหม่

Torrance (1962) ได้ให้ความหมายว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกที่ไว ต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้นจากนั้นทำการเก็บ รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น ซึ่งเป็นความคิดที่ลึกซึ้งนอกเหนือจากการคิดปกติ ธรรมดา

Anderson และคณะ (1970) ได้กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่ แสดงออกซึ่งความคิดแปลกใหม่ซึ่งเป็นการเลือกนำประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมา แล้วสร้างขึ้นเป็น รูปแบบใหม่ อีกทั้งยังกล่าวต่อไปว่ามนุษย์ทุกคนเกิดมาพร้อมศักยภาพทางการคิดสร้างสรรค์ซึ่งบุคคล สามารถพัฒนาศักยภาพนี้ได้ในทุกระดับอายุและสาขาอาชีพ

Wallach และ Kogan (1965) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งจะสามารถระลึกถึงสิ่งอื่น ๆ ต่อไปได้ สิ่งที่คุณคิด ระลึกได้คือสิ่งที่อยู่ในสมองส่วนความทรงจำของตมอยู่แล้วซึ่งสามารถถูกกระตุ้นให้นำออกมาใช้ได้

de Bono (1982) ได้เสนอว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบ ความคิดเดิมซึ่งปิดกั้นแนวคิดใหม่ ๆ ให้เกิดความคิดริเริ่มที่สามารถนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ ต้องการได้

Sternberg และ Lubart (1995) ได้ให้ความหมายของการคิดสร้างสรรค์ในแง่ของผลผลิตที่ สร้างสรรค์ซึ่งต้องเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากแนวโน้มปกติที่ผู้อื่นคิด เป็นสิ่งที่ริเริ่มขึ้นมาใหม่ ไม่อาจทำนายได้ และมีความเหมาะสมกับปัญหาที่ต้องแก้ไข

กล่าวได้ว่า การคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถในการคิดที่กว้างไกล หลากหลายแง่มุม และ เป็นกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ เพื่อริเริ่ม พัฒนา ประยุกต์และค้นพบทั้ง สิ่งประดิษฐ์และทฤษฎี เพื่อนำมาสู่การหาแนวทางแก้ไขปัญหามีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพและไม่ซ้ำ แนวทางเดิม อีกทั้งการคิดสร้างสรรค์ยังเป็นความคิดที่มีความยืดหยุ่น ความคล่องแคล่ว ความเป็นตัว ของตัวเอง ความละเอียดลออ สามารถเชื่อมโยงและหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

## 1.2) ความหมายของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ

การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (Artistic creativity) นั้นมีความเกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน หรือ ผู้ทำงานศิลปะ โดยเป็นการลงทุนลงแรงและใช้เวลาไปกับศิลปะ หรือผลงานทางศิลปะ ในสาขาต่าง ๆ อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการแข่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะอีกด้วย บุคคลที่มีการแสดงด้านการสร้างสรรค์เชิงศิลปะจะมีความเกี่ยวข้องกับ ทักษะศิลป์ วรรณกรรม ดนตรี การเต้นรำ ศิลปะการละคร และภาพยนตร์ (Ivcevic, 2007) นอกจากนี้โดยทั่วไปผู้ที่แสดงออกถึงด้านสร้างสรรค์ที่แตกต่างและแปลกมักถูกมองว่ามีความสร้างสรรค์เชิงศิลปะมากกว่า ผู้ที่แสดงออกถึงด้านที่สร้างสรรค์แบบทั่วไป (Katz & Thompson, 1993)

Barron (1972) กล่าวว่า ผู้ที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะจะมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเองในด้านศิลปะ เช่น การวาดเขียน ลงทุนลงแรงไปกับการพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะโดยการฝึกฝนทั้งตามแบบแผนและฝึกฝนด้วยตนเอง อีกทั้งยังชอบที่จะค้นหาผู้ที่มีความสนใจที่คล้ายคลึงกับตนเพื่อแบ่งปันและแสดงออกถึงความสนใจในสิ่งที่เหมือนกันและเข้ากันได้ (Barron, 1972)

ทวีเดช จีวบาง (2549) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์สร้างสรรค์เชิงศิลปะ คือการใช้กลวิธีทางศิลปะผลิตผลงานที่เป็นความคิดของตนโดยไม่ได้ลอกเลียนแบบใคร ซึ่งการแสดงออกทางการสร้างสรรค์นั้นคือการแสดงออกใดก็ตามที่เป็นไปอย่างเสรีโดยใช้สื่อกลาง เช่น ภาษา สี สิ่งของที่มีอยู่ในธรรมชาติ ดนตรีและอื่น ๆ อันจะเป็นเครื่องมือแสดงความรู้สึกระบายอารมณ์ความเข้าใจที่ชัดเจนและอารมณ์ที่ลึกซึ้ง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแสดงออกขึ้น

สุชาติ เกาทอง (2551) ได้กล่าวว่า การสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่สำคัญของมนุษย์ การคิดสร้างสรรค์นั้นไม่เหมือนกับการลอกเลียนแบบเพราะเป็นความต้องการที่จะสร้างสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เหมือนใคร ส่วนการลอกเลียนแบบนั้นจะเป็นไปตามสิ่งที่กำหนดให้ได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดโดยไม่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหามากนัก

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางศิลปะ การผลิตผลงานทางศิลปะ การใช้เวลาในการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ การแสดงออกที่แปลกใหม่มีความสร้างสรรค์ โดยต้องเป็นผลงานที่ไม่ลอกเลียนแบบหรือเหมือนใครอีกทั้งต้องเป็นผลงานใช้ความรู้และประสบการณ์ด้านศิลปะ เช่น สี เส้น ดนตรี และการเต้นรำ เป็นต้น

### 1.3) แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ผู้วิจัยนำเสนอแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ซึ่งได้แก่ ทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา พัฒนาโดย Guilford (1959) โดยทฤษฎีกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นกระบวนการทางปัญญา และ ทฤษฎี Generativity พัฒนาโดย Epstein (1993) โดยทฤษฎีนี้ใช้การศึกษาวิจัยเชิงประจักษ์และพิสูจน์โดยคอมพิวเตอร์อัลกอริทึมว่าสามารถทำนายพฤติกรรมสร้างสรรค์ของบุคคลได้ รายละเอียดของแต่ละทฤษฎีมีดังนี้

#### 1.3.1) ทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา (The Structure of Intellect Model)

ทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา พัฒนาขึ้นโดย Guilford (1959) ในกลุ่มทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา มองว่าการสร้างสรรค์ เป็นลักษณะความคิด เรียกว่า ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งกระบวนการทางปัญญา (cognition) นักจิตวิทยาและนักวิชาการที่กล่าวถึงการสร้างสรรค์ ในลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ มีหลายท่านดังนี้

##### 1.3.1.1) การสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Guilford (1959)

Guilford (1959) เป็นนักจิตวิทยาคนแรก ๆ ที่นำเสนอเสนอว่า การสร้างสรรค์ เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent thinking) หมายถึง ความสามารถที่จะคิดตอบสนองต่อสิ่งเราได้หลากหลายรูปแบบและได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบที่สำคัญของการคิดสร้างสรรค์ไว้สองอย่าง คือ (1) ความคล่องแคล่วของความคิด ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความพร้อมที่จะคิดค้นแนวทางใหม่ เพื่อให้ได้คำตอบที่ต้องการ (2) การคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่ยืดหยุ่น หมายถึง การมีความพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงทางของการรับรู้หรือการคิดได้เสมอ (Guilford, 1967)

ในปี ค.ศ. 1959 Guilford ได้เสนอทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา (The Structure of Intellect Model) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นกลุ่มหนึ่งในความสามารถทางสติปัญญา 3 มิติ (Guilford, 1959) ดังนี้

**มิติแรก ด้านวิธีการคิด (Operation)** คือ กิจกรรมทางสมองที่สำคัญ เป็น การรวบรวมข้อมูลข่าวสารที่ได้รับและพยายามเข้าใจความหมาย ประกอบด้วย

- 1) การรับรู้และเข้าใจ (Cognition) คือ การค้นพบ เข้าใจ และการสรุป ความจากสิ่งต่าง ๆ ของข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ
- 2) การจำ (Memory) ได้แก่ ความจำที่บันทึกไว้ (Recording) และความจำ ที่เก็บไว้ในระยะยาว (Retention) คือ ความสามารถในการเก็บข้อมูลใน ระยะสั้น ๆ และความสามารถในการจำข้อมูลและเรียกข้อมูลกลับมา ใช้ได้ตามลำดับ
- 3) การคิดอเนกนัย (Divergent thinking) คือ ความสามารถในการคิด แตกต่างหลากหลาย โดยเป็นข้อมูลที่ดึงได้จากหน่วยความจำ
- 4) การคิดเอกนัย (Convergent thinking) คือ ความสามารถในการหา คำตอบที่เฉพาะเจาะจงของการแก้ปัญหาเพียงคำตอบเดียว
- 5) การประเมินค่า (Evaluation) คือ ความสามารถในการตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดี หรือไม่ใช่อะไร ด้วยเหตุผลอะไร

**มิติที่สอง ด้านเนื้อหา (Content)** คือการจัดประเภทของข้อมูลข่าวสารที่ ได้รับ ประกอบด้วย

- 1) ภาพ (Visual) คือข้อมูลที่ปรากฏขึ้นโดยตรงจากการถูกเร้าทางเรตินาหรือ เกิดจากทางอ้อมซึ่งเป็นภาพที่เกิดขึ้นในใจ
- 2) เสียง (Auditory) คือข้อมูลที่ก่อกำเนิดขึ้นโดยตรงจากการรับรู้ในคอเคลียของ หูชั้นใน หรือทางอ้อมจากเสียงภายในใจ
- 3) สัญลักษณ์ (Symbolic) คือข้อมูลที่อยู่ในลักษณะของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น อักษร หรือตัวเลข และรวมไปถึงเครื่องหมายคณิตศาสตร์และ ทางภาษา

4) ภาษา (Semantic) คือ ข้อมูลที่มีความหมายในการสื่อสาร ซึ่งอาจไม่ได้ อยู่ในรูปของคำ หรือภาษาเขียน

5) พฤติกรรม (Behavioral) คือ ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกทางภาษากาย เป็นแสดงถึงสภาพทางอารมณ์

**มิติที่สาม ด้านผลของความคิด (Product)** คือผลของกระบวนการจัด  
กระทำความคิดกับข้อมูล ประกอบด้วย

1) แบบหน่วย (Unit) คือ สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างกันไป  
จากสิ่งอื่น

2) แบบกลุ่ม (Classes) คือ ประเภทหรือกลุ่มลักษณะร่วมกัน

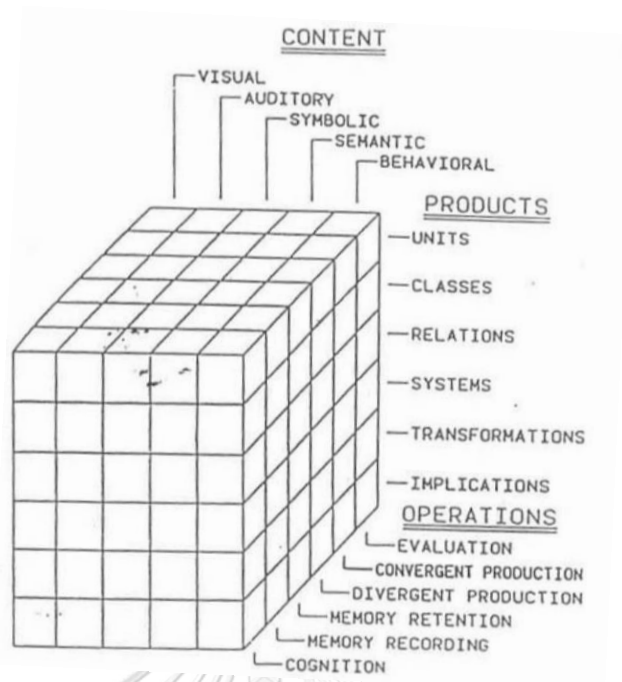
3) แบบความสัมพันธ์ (Relations) คือ ผลของการเชื่อมโยงของข้อมูล  
ประเภทเดียวกันหรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน

4) แบบระบบ (Systems) คือ การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้าโดยอาศัย  
กฎเกณฑ์ หรือระเบียบแบบแผน

5) แบบการแปลงรูป (Transformations) คือ การปรับปรุงดัดแปลง  
ตีความ ขยายความ

6) แบบการประยุกต์ (Implications) คือ การคาดคะเนหรือทำนายจาก  
ข้อมูล





ภาพที่ 2 แบบจำลองโครงสร้างทางปัญญา (The Structure of Intellect Model)

(Guilford, 1988, p. 3)

แบบจำลองโครงสร้างทางปัญญาสามารถนำมาอธิบายลักษณะของการคิดสร้างสรรค์โดย Guilford (1988) ได้เสนอว่าการคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเช่นเดียวกับการคิดแบบอเนกนัยและเมื่อนำมาสัมพันธ์กับมิติอื่นที่เหลื้ออันได้แก่ มิติด้านเนื้อหาที่มีองค์ประกอบย่อย 5 ด้าน ได้แก่ ภาพที่รับรู้ทางตา เสียงที่รับรู้ทางหู สัญลักษณ์ ความหมาย พฤติกรรม และความสัมพันธ์กับมิติด้านผลของการคิดอีก 6 ด้าน ได้แก่ หน่วย กลุ่ม ความสัมพันธ์ ระบบ การแปลงรูป และการประยุกต์ จะได้ลักษณะของความสามารถทั้งหมด 30 รูปแบบ

### 1.3.1.2) การสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Torrance

Torrance (1962) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันผู้ศึกษาค้นคว้าและสนใจเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งได้พัฒนาแนวคิดต่อจากทฤษฎีของ Guilford (1959) มาใช้ในการศึกษาวิจัย โดยให้คำนิยามของการคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึที่ไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป จากนั้นจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น แล้วรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น ๆ Torrance (1962) ได้จำแนกกระบวนการเกิดการคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact-Finding) เริ่มจากความรู้สึกกังวลใจมีความสับสนวุ่นวายแต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) เมื่อใช้ความคิดพิจารณาจนเกิดความเข้าใจและพบปัญหาที่เกิดขึ้นว่ามาจากสาเหตุใด

ขั้นที่ 3 การค้นพบแนวคิด (Idea-Finding) คิดและตั้งสมมติฐานตลอดจนเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทำการทดสอบความคิด

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) หลังจากทดสอบแนวคิดและสมมติฐานจนได้คำตอบแล้ว

ขั้นที่ 5 การยอมรับผลที่ได้ (Acceptance-Finding) ยอมรับข้อค้นพบที่เป็นคำตอบและพัฒนาแนวคิดต่อไปว่าสิ่งที่ค้นพบนั้นจะนำไปสู่การเกิดแนวคิดและการค้นพบใหม่ต่อไปที่เรียกว่า New Challenges

นิยามและแนวคิดต่อกระบวนการการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามแบบของ Torrance (1962) นั้นคล้ายกับการคิดแก้ปัญหา โดย Torrance (1966) ได้นำไปพัฒนามาตรวัดการคิดสร้างสรรค์ (The Torrance Test of Creativity : TTTC) ซึ่งได้รับความนิยมและใช้กันอย่างแพร่หลายเป็นอย่างมากในหมู่นักจิตวิทยาและนักวิชาการผู้สนใจเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา Guilford (1959) ซึ่งอธิบายความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่าเป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างขวาง หลากหลาย ทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดแบบอเนกนัย ซึ่ง Torrance (1962) ได้นำมาศึกษาและอธิบายไว้ ดังต่อไปนี้

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไปและไม่ซ้ำกับสิ่งที่มีอยู่เดิม มีลักษณะไม่ปกติ อีกทั้งเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก มีความแปลกแตกต่างจากความคิดเดิมและอาจไม่เคยมีใครนึกและคิดถึง

มาก่อน จึงต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิดกล้าลองเพื่อทดสอบความคิดเหล่านั้น บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มต้องอาศัยความคิดจากจินตนาการหรือเรียกว่า ความคิดจินตนาการประยุกต์ คือไม่ใช่การคิดเพียงอย่างเดียวแต่จำเป็นต้องศึกษาและหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย

2) ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบปริมาณมากในกรอบเวลาที่จำกัด เป็นความสามารถที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากและเร็วที่สุด ซึ่งนำไปสู่การคิดอย่างมีคุณภาพและการคิดเพื่อแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป ความคิดคล่องสามารถแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะที่ 1 ความคิดคล่องด้านการใช้ถ้อยคำ เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว ลักษณะที่ 2 ความคิดคล่องด้านการโยงความสัมพันธ์ เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่จำกัด ลักษณะที่ 3 ความคิดคล่องด้านการแสดงออก เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคกล่าวคือสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ ลักษณะที่ 4 ความคิดคล่องในการคิด เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของแก้วน้ำมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ความคิดคล่องในการคิดมีความสามารถต่อการแก้ปัญหาเพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธีและต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดสอบจนกว่าจะพบวิธีการที่ดีที่สุดตามที่ต้องการ

3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทางอย่างไม่ซ้ำแบบในสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ตกอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือความจำเจที่มีอยู่ ความคิดยืดหยุ่นเป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ฝึกเป็นการคิดหลากหลายแง่มุมและหลายหมวดหมู่ตลอดจนสามารถใช้เป็นทางเลือกได้หลายทาง ความยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริม คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ซึ่งจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องมีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อนหรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นโดยการจัดเป็นหมวดหมู่และหลักการยิ่งขึ้นคุณภาพ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะที่ 1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลากหลายรูปแบบอย่างเป็นอะไรอิสระ ลักษณะที่ 2 ความคิดยืดหยุ่น

ทางด้าน การดัดแปลง เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ที่มีอยู่ก่อน ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถที่จะให้ หรือมองเห็นรายละเอียดต่าง ๆ ที่คนอื่นมองไม่เห็นและตกแต่งเพื่อให้มีความสมบูรณ์สวยงาม หรือปรับปรุง พัฒนาสิ่งที่มีอยู่หรือความคิดหลักให้มีประสิทธิภาพและสมบูรณ์มากขึ้น ความละเอียดลออจะสัมพันธ์กับความสามารถในการใส่ใจในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อสร้าง ผลงานให้มีความแปลกใหม่ เป็นการนำเอาความคิดมารวมกันแล้วสังเคราะห์ขึ้นมาใหม่

### 1.3.1.3) การสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Osborn (1963)

Osborn (1963) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ ซึ่งเป็น จินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่ประสบอยู่

กระบวนการเกิดการคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของ Osborn (1963) แบ่งเป็น 7 ขั้น ดังนี้

- 1) การสามารถระบุประเด็นปัญหาที่ต้องการใช้การคิดสร้างสรรค์ในการ แก้ปัญหาได้
- 2) การเตรียมและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหา
- 3) การวิเคราะห์ข้อมูล คิดพิจารณาและแจกแจงข้อมูลนั้น ๆ
- 4) การใช้ความคิดหรือพิจารณาให้รอบคอบเพื่อคัดเลือกหาทางเลือกที่ เป็นไปได้ในหลากหลายทาง
- 5) การพักความคิดและการทำให้กระจำ เริ่มจากการพักความคิดและเกิด ความคิดบางอย่างขึ้น จากนั้นจึงทำให้เกิดความกระจำ
- 6) การสังเคราะห์หรือการบรรจุชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
- 7) การประเมินผลเป็นการคัดเลือกจากคำตอบที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

#### 1.3.1.4) การสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Wallach และ Kogan (1965)

Wallach และ Kogan (1965) อธิบายว่าการคิดสร้างสรรค์คือ ความสามารถ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งก็จะสามารถระลึกถึงอีกสิ่งหนึ่งได้อย่างต่อเนื่อง เหมือนดังสะพานของความทรงจำในสมอง กระบวนการเกิดการคิดสร้างสรรค์ของ Wallach และ Kogan (1965) นั้นเกิดจากการคิดค้นสิ่งใหม่โดยการลองผิดลองถูก แบ่งเป็น 4 ชั้น ดังนี้

ชั้นที่ 1 ชั้นเตรียม (Preparation) การเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา

ชั้นที่ 2 ชั้นฟักตัว (Incubation) เป็นชั้นที่ความคิดกำลังสับสนวุ่นวาย ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้ จึงเกิดการเกิดชั่วขณะ แต่ในความเป็นจริงแล้วความคิดนั้นยังอยู่ในจิตใต้สำนึก

ชั้นที่ 3 ชั้นความคิดกระจ่าง (Illumination) เป็นชั้นที่ความคิดสับสนได้ ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เกิดเป็นภาพพจน์ขึ้น

ชั้นที่ 4 ชั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นการ พิสูจน์สิ่งที่คิดได้เพื่อนำไปใช้ต่อไป

การศึกษาค้นคว้าของ Wallach และ Kogan (1965) ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง มาตรวัดและชุดการสอนเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับแนวคิดและ เทคนิคของ Torrance (1966) แต่ได้รับความนิยมในการนำไปใช้น้อยกว่าเพราะขาดความ ชัดเจนในกระบวนการวัด

#### 1.3.1.5) การสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ de Bono (1982)

de Bono (1982) ได้เสนอแนวคิดและเทคนิคเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ว่า การคิดเป็นเรื่องที่สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดกันได้โดยการฝึกและเสนอวิธีการวัดความคิดว่า จะต้องที่ผลผลิตของความคิดที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาที่เผชิญอยู่ได้ de Bono (1982) ได้ เสนอประเภทของการคิดไว้ 2 ประเภท คือ

- 1) การคิดในกรอบ (Vertical thinking) หมายถึง การคิดเชิงตรรกะ การคิด ด้วยวิจารณญาณ และการคิดตามครรลองของวิธีทางวิทยาศาสตร์

2) การคิดนอกกรอบ (Lateral thinking) เป็นการคิดแตกต่างออกไปจากกรอบความคิดเดิม ทำให้เกิดความคิดที่หลากหลาย ความคิดนี้กรอบทำให้มนุษย์สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาได้

การคิดนอกกรอบเป็นกระบวนการคิดที่เป็นกลาง de Bono (1982) ให้คำอธิบายว่าการคิดสร้างสรรค์เป็นคำที่ใช้ตัดสินคุณค่า เพราะหากความคิดนอกกรอบที่เกิดขึ้นนั้นไม่เป็นที่น่าพอใจหรือไม่ถูกใจ บุคคลก็จะตีความว่าความคิดนั้นไม่สร้างสรรค์

de Bono (1982) เสนอว่ากระบวนการคิดในสองลักษณะนี้ไม่ได้แยกกันอย่างอิสระ แต่การคิดทั้งสองลักษณะมีความสำคัญและสนับสนุนกันและกันในการนำความคิดไปสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ โดยเสนอกระบวนการคิดออกเป็นระยะต่าง ๆ 2 ระยะดังนี้

*การคิดระยะที่ 1 (First-stage thinking)* เป็นระยะของกระบวนการคิดนอกกรอบ เป็นการคิดให้เกิดแนวคิดในการพิจารณาปัญหาเพื่อจะได้กำหนดให้ชัดเจนว่าปัญหาที่แท้จริงคืออะไรและสามารถแสวงหาแนวคิดมาสร้างหรือก่อกำเนิดความคิดที่จะใช้แก้ปัญหา

*การคิดระยะที่ 2 (Second-stage thinking)* เป็นระยะของกระบวนการคิดในกรอบ หมายถึงเมื่อใช้กระบวนการคิดระยะที่ 1 แล้วจะทำให้เกิดการสร้างแนวคิดที่จะนำมาใช้แก้ปัญหา การคิดระยะนี้จะเป็นการทดสอบแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้จากการคิดระยะที่ 1 ว่าแนวคิดใดมีความเหมาะสมและสามารถนำมาพัฒนาใช้ในการแก้ปัญหาที่จำเป็นได้

การอธิบายการคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ตามแนวความคิดของ de Bono (1982) คือการใช้กระบวนการคิดระยะที่ 1 เพื่อให้เกิดแนวคิดแล้วใช้ระเบียบวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาทดสอบแนวคิดเหล่านั้นและพัฒนาแนวคิดให้สามารถสร้างผลผลิตที่ต้องการได้ แต่การที่คนส่วนใหญ่ไม่มีการคิดสร้างสรรค์และไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ในด้านต่าง ๆ ได้ เป็นเพราะไม่ได้ใช้การคิดระยะที่ 1 เพื่อสร้างแนวคิดแต่ใช้การคิดระยะที่ 2 แทน การพัฒนาแนวคิดจึงไม่มีการนำแนวคิดหลาย ๆ แนวคิดมาทดสอบจะจะนำแนวคิดครอบงำหรือแนวคิดที่เด่นที่มีอยู่มาใช้ทำให้ความคิดอยู่ในกรอบความคิดเดิม โอกาสที่จะมีการคิดสร้างสรรค์จึงเกิดได้ไม่มากนัก

กระบวนการคิดในลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นความคิดเพียงระยะใดระยะหนึ่ง โดยเฉพาะการคิดในระยะที่ 2 ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้ต้องใช้การคิดระยะที่ 1 สร้างแนวคิดขึ้นมาก่อนแล้วใช้การคิดระยะที่ 2 มาทดสอบและพัฒนาแนวคิด

### 1.3.2) ทฤษฎี Generativity โดย Robert Epstein

Epstein (1993) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้อธิบายถึงทฤษฎี Generativity ว่าเป็น ทฤษฎีที่มีการยืนยันโดยวิธีการทดลองทางวิทยาศาสตร์และพิสูจน์โดยคอมพิวเตอร์อัลกอริทึมว่า สามารถทำนายพฤติกรรมสร้างสรรค์ในรายบุคคลได้ โดยทฤษฎีนี้กล่าวถึงพฤติกรรมให้รูปแบบที่แตกต่างต่างจากทฤษฎีพฤติกรรมสร้างสรรค์แบบเดิมที่เชื่อว่าพฤติกรรมสร้างสรรค์เป็นแบบแผนและมีรูปแบบที่ตายตัว แต่กลับมองว่า พฤติกรรมสร้างสรรค์เป็นเหมือนของเหลวที่สามารถเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและเกิดขึ้นใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา และเป็นผลมาจากความเป็นไปได้จำนวนมหาศาลของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นก่อนหน้า กล่าวคือไอเดียใหม่นั้นเกิดขึ้นมาจากการเชื่อมต่อระหว่างกัน (Interconnection) ของไอเดียเดิมสืบทอดต่อกันมา

Epstein และคณะ (2008) อธิบายว่าการสร้างสรรค์ผ่านทฤษฎี Generativity ว่าเป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยกลยุทธ์ที่เรียกว่าสมรรถนะการสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่

1) ด้านการจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงเมื่อเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น พวกเขาจะสามารถเก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ ใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์

2) ด้านการทำสิ่งท้าทาย (Challenging) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มักแสวงหาการฝึกฝน ประสบการณ์และความรู้ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบัน

4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มัก เปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า

#### 1.4) กระบวนการสร้างสรรค์

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า มีทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ ดังนี้

Wallas (1926) ได้อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ไว้ในหนังสือ the art of thought ไว้ 4 ขั้นตอนดังนี้

- 1) ขั้นการเตรียมการคิด (Preparation) เป็นขั้นที่บุคคลทำงานทั้งแบบเป็นระบบและไม่เป็นระบบ ในการเตรียมการตัวเองเพื่อสร้างสรรค์โดยการศึกษา คิด ค้นหาคำตอบ สอบถามบุคคล
- 2) ขั้นบ่มเพาะทางความคิด (Incubation) เป็นกระบวนการที่บุคคลเพาะความคิด เป็นระยะที่บุคคลผู้สร้างสรรค์พักการทำงาน โดยใช้งานทำงานของจิตใต้สำนึก
- 3) ขั้นการเกิดความกระจ่าง (Illumination) เป็นระยะที่ผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจในปัญหา
- 4) ขั้นการพิสูจน์และแก้ไขผลการคิด (Verification) เป็นขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์พิสูจน์ทฤษฎีของตน

Kirschenbaum (1998) ได้ปรับขยายกระบวนการสร้างสรรค์จากทฤษฎี Wallas (1926) จาก 4 ขั้นตอน เป็น 9 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การเชื่อมต่อ (Contact) บุคคลผู้สร้างสรรค์มักจะเชื่อว่าการรับรู้ชีวิตเป็นหัวใจสำคัญของประสบการณ์และความรู้สึก ไม่ว่าจะการรับรู้จะถูกหรือผิดก็ตาม โดยเป็นขั้นที่บุคคลได้ติดต่อกับโลก โดยการสำรวจ อยากรู้อยากเห็น เปิดรับประสบการณ์ ทุกคนจะร่วมอยู่ในกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ มากกว่าที่จะหลีกเลี่ยงสถานการณ์เหล่านั้น ลองเสี่ยงที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ เผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกและข้อมูลใหม่ มีประสบการณ์และสืบค้นหารายละเอียดรูปแบบของสิ่งแวดล้อมเหล่านั้น กิจกรรมการเชื่อมต่อนี้เป็นพื้นฐานในทุก ๆ กิจกรรมในด้านต่อ ๆ มา



2) ความมีจิตสำนึก ตระหนัก และรู้ตัว (Consciousness) เป็นความสามารถในการมุ่งความสนใจไปที่ปัญหาหนึ่งของบุคคล ซึ่งบุคคลผู้สร้างสรรค์มักจะมีจิตสำนึกและตื่นตัวเสมอในการนำแนวคิดและองค์ประกอบที่มีอยู่เดิมและประสบการณ์ มาสู่รูปแบบการอธิบายอย่างมีความหมาย พวกเขาจะค้นคว้าหาความรู้และตั้งคำถามอย่างรวดเร็วต่อสภาพการที่เป็นปัญหา

3) ความสนใจ (Interest) บุคคลผู้สร้างสรรค์มักจะตื่นตัวที่จะรับรู้ในสิ่งที่พวกเขาสนใจ พวกเขา มักจะตั้งมาตรฐานที่สูงสำหรับตนเอง และไม่ย่อท้อต่อสิ่งที่เข้ามาขวางกั้น มีความสนใจในภาษาบาง ภาษาและมองหาความสำเร็จในการกระทำกิจกรรมนั้น ๆ

4) การเพ้อฝัน (Fantasy) บุคคลผู้สร้างสรรค์ให้คุณค่าต่อความเพ้อฝันเหมือนดังเป็นต้นตอของจินตนาการความฝันและความหวัง พวกเขามีแนวโน้มที่จะสร้างความคิดที่หลากหลายและแปรรูป สิ่งที่เคยคุ้นเคยไปสู่อารมณ์ที่แตกต่าง พวกเขามีความรู้สึกลึกซึ้งที่หลากหลายรวมอยู่ในแรงบันดาลใจนั้น บุคคลผู้สร้างสรรค์มักจะมีการเพ้อฝันมาก อีกทั้งยอมรับและยินดีที่จะแสดงออกซึ่งจินตนาการเหล่านั้น

5) การฟักความคิด (Incubation) หลังจากกระบวนการตระหนัก บุคคลผู้สร้างสรรค์จะไม่เกี่ยวข้องกับสภาพการที่เป็นปัญหานั้นและเข้าสู่ระยะพักตัว เป็นระยะที่ผ่อนคลายในขณะที่ยังคงรับความคิดภายในและข้อมูลจากภายนอกอยู่ที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหา บุคคลผู้สร้างสรรค์จะมีการควบคุมทางพระพุทธิปัญญา (Meta cognitive control) ในช่วงระยะพักตัว

6) การเชื่อมต่อที่สร้างสรรค์ (Creative contact) เป็นขั้นที่บุคคลเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ต่อปัญหา ขั้นนี้จะเกิดเมื่อการแปรสภาพของความตระหนักลงตัว มักจะเกิดเมื่อสิ่งเร้าทางความรู้สึกน้อยที่สุด ซึ่งอธิบายได้ในหลายหลายรูปแบบ เช่น การเกิดช่วงเวลา aha หรือ eureka เป็นต้น

7) แรงบันดาลใจ (Inspiration) จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลผู้สร้างสรรค์มีพลังที่จะเริ่มงานเพื่อแก้ปัญหา กิจกรรมดังกล่าวเริ่มด้วยกระบวนการสร้างความนึกคิดที่ตื่นตัว และบรรลุถึงเป้าหมายของการแก้ปัญหา เช่น การบันทึกการวาดภาพ การสร้างโมเดล ขั้นตอนดังกล่าวมักจะเกิดขึ้นจากการถูกกระตุ้นโดยแหล่งภายนอก เช่น ข้อเสนอแนะในการพูดหรือเขียนของบุคคลผู้สร้างสรรค์และผลผลิตของงานของเขา

8) การผลิตผลงาน (Production) เป็นขั้นตอนที่บุคคลนำแนวคิดสู่การปฏิบัติ รวบรวมวัตถุดิบ และร่วมมือกับบุคคลอื่นที่จำเป็นต่อการทำงานเพื่อแก้ปัญหา ในบางครั้งบุคคลอาจจะประสบปัญหาเกี่ยวกับเหตุผลทางการเงิน

9) การพิสูจน์การตรวจสอบ (Verification) เป็นขั้นที่บุคคลจะตรวจสอบผลงานที่สร้างสรรค์ของตนเอง โดยการประเมินผลการนำไปใช้ หรือเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐานระดับสูงที่สร้างขึ้น และเกณฑ์ส่วนบุคคลเพื่อความสำเร็จ กระบวนการดังกล่าวจะเกี่ยวข้องกับสภาพสังคมและชุมชน ขั้นตอนดังกล่าวเป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การประเมินและปรับผลงานให้เหมาะสม และการรับการสะท้อนกลับข้อคิดเห็นของผู้ร่วมงานในศาสตร์สาขาวิชาเดียวกันและเพื่อนจากผลการของขั้นตอนดังกล่าวบุคคลอาจตัดสินใจเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ซึ่งทำให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งผลงานต่อไป

จากแนวคิดของ Wallas (1926) และ Kirschenbaum (1998) จะเห็นได้ว่ากระบวนการสร้างสรรค์ของผู้ที่มีการคิดสร้างสรรค์ทั่วไปนั้นมีขั้นตอนชัดเจนและสามารถอธิบายได้ แต่ในกระบวนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้นแตกต่างออกไป มีการพยายามศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินดังงานวิจัยของ Cawelti และคณะ (1992) ที่ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินผู้สร้างสรรคงานศิลปะในสาขาต่าง ๆ (จิตรกร นักประพันธ์ ประติมากร นักเขียนนวนิยาย และช่างถ่ายภาพ) จำนวน 5 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างเลือกปัจจัยที่สำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะจากจำนวนปัจจัยที่ให้เลือกทั้งสิ้น 83 คำตอบ โดยมีปัจจัยที่ศิลปินเลือกมาทั้งสิ้น 43 ปัจจัย โดยเป็นทั้งปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมภายนอก ปัจจัยความรู้สึกและความคิดภายในตนเอง ยังรวมไปถึงปัจจัยที่นามธรรม เช่น การรู้สึกเป็นอิสระจากสิ่งรบกวน การค้นหาตัวตนที่มีพลังมากกว่า และไร้เพศ การรู้สึกได้รับพลังงานจากคำสัญญาของผู้ที่ไม่ได้เอ่ยนาม การพูดคุยกับตนเอง เพื่อบริหารและเก็บสะสมไอเดีย การเคลื่อนย้ายจากความเป็นจริงไปสู่จินตนาการ การละทิ้งงานของตัวเองในบางช่วงขณะเพื่อไปสำรวจงานของผู้อื่น การนำบางสิ่งจากงานในอดีตมาใส่ในงานปัจจุบัน การท่องเที่ยวเพื่อขยายประสบการณ์และความเข้าใจ การละทิ้งงานไปสักพักเพื่อเริ่มทำสิ่งอื่น การปล่อยให้งานเป็นตัวขับเคลื่อนชีวิตประจำวัน และการยอมรับข้อผิดพลาดแล้ววางแผนงานใหม่ เป็นต้น

โดยนักวิจัยได้นำปัจจัยเหล่านี้มาสร้างเป็นโมเดลในกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งสิ้น 3 โมเดล โดยแบ่งเป็น โมเดลที่ 1 มุมมองที่สำคัญในการสร้างสรรค์ (Model one-Important aspects of

creativity) โมเดลที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์และการทำงานนอกเวลา (Creative process and overtime) โมเดลที่ 3 มุมมองในมิติที่หลากหลายของกระบวนการสร้างสรรค์ : เวลา พื้นที่ การสังเกต และจิตใต้สำนึก (A multi-dimensional of creative process : time space observability and consciousness) อย่างไรก็ตาม Cawelti และคณะ (1992) ได้สรุปว่ากระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินนั้นมีรูปแบบที่ไม่ตายตัวเพราะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแต่ละครั้งศิลปินต้องใช้กิจกรรมที่ซับซ้อนทั้งจากภายในและภายนอก อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ต้องทำซ้ำหลายครั้ง

### 1.5) ลักษณะของบุคคลที่มีความสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักวิชาการมากมายที่ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของบุคคลที่มีความสร้างสรรค์ โดยมีตัวอย่างดังนี้

Anastasi (1958) กล่าวว่าผู้ที่มีความสร้างสรรค์จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้สึกไวต่อปัญหา มองการณ์ไกล มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความสามารถในการคิดหลายทิศทางและมีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงความคิดอย่างคล่องแคล่ว

Rogers (1959) ได้นิยามลักษณะของคนที่มีความสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

- 1) เผชิญประสบการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ถอยหนี หรือรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยไม่หลีกเลี่ยงหรือหลบหนี
- 2) ทำงานเพื่อความสุขของตนเอง มิใช่เพื่อหวังการประเมินผลหรือยกย่องจากผู้อื่น
- 3) มีความสามารถในการคิดและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ

Anderson และคณะ (1970) ได้กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

- 1) มีความพอใจและอุทิศเวลาในการทำงาน ชอบทำงานหลายชนิด
- 2) ชอบติดตามปัญหา
- 3) มีพลังงานจำนวนมากที่จะใช้เป็นประโยชน์อย่างมีหลักเกณฑ์
- 4) ชอบตั้งวัตถุประสงค์และคิด
- 5) ใช้เหตุผลที่ดีช่วยในการสนองความต้องการ

- 6) มีความเอาใจใส่
- 7) สนุกที่จะคิดและยอมรับในสิ่งที่ท้าทายความสามารถ
- 8) ชอบงานที่ใช้ฝีมือ
- 9) ชอบความเป็นอิสระ
- 10) กล้าเผชิญปัญหา
- 11) มีความสงสัยก่อนกำหนดปัญหา
- 12) ชอบแก้ปัญห
- 13) มีความไวต่อการเปลี่ยนแปลงและไม่พอใจในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง
- 14) ชอบแสดงความคิดเห็น
- 15) พิจารณาความคิดเห็นหลาย ๆ แนวก่อนแก้ปัญหา
- 16) ชอบตั้งคำถาม อย่งไร และทำไม
- 17) ชอบใช้ความคิดอย่างกว้างขวาง ไม่จำกัดขอบเขตของการคิด

Davis และ Rimm (1994) ได้สรุปลักษณะบุคลิกภาพของคนที่มีความสร้างสรรค์ในลักษณะสำคัญ ดังนี้

- 1) มีความตระหนักถึงการคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ หมายถึง มีความรู้สึกผูกพันและสนใจที่จะสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ จนเป็นนิสัย
- 2) มีความมั่นใจในการกล้าเสี่ยงของตัวเอง ซึ่งบุคคลที่มีความสร้างสรรค์จะมีความมั่นใจที่จะกล้าเสี่ยงทดลองทำสิ่งต่าง ๆ มีความเป็นอิสระและมีความปรารถนาที่จะสร้างสรรค์งานให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ
- 3) มีพลังงานสูงและชอบที่จะผจญภัย
- 4) มีความอยากรู้อยากเห็นสูง
- 5) มีอารมณ์ขันและขี้เล่น

- 6) มีอุดมคติและมีความคิดไตร่ตรองมาก บุคคลที่มีการคิดสร้างสรรค์จะมีไตร่ตรองถึงบทบาทและเป้าหมายในชีวิตมากกว่าบุคคลทั่วไป
- 7) ชอบความเป็นส่วนตัวเป็น บุคคลที่มีการคิดสร้างสรรค์คนที่โดยปกติมักต้องการเวลาที่เป็นส่วนตัวตามลำพัง ในการคิดหรือสร้างสรรค์หรือแก้ปัญหา
- 8) มีความสนใจในศิลปะและสุนทรีย์
- 9) มักถูกดึงดูดจากสิ่งแปลกใหม่ ชับซ้อน และลึกลับ
- 10) มีความทนได้ต่อสิ่งที่คุณเคลือบไม่ชัดเจน
- 11) ชอบใช้เวลาคิดไตร่ตรองโดยไม่หุนหันพลันแล่น
- 12) สามารถรับรู้ได้เร็วและมีญาณสังหรณ์

Starko (1995, อ้างถึงใน Meador, 1997) ได้เสนอบุคลิกลักษณะของผู้สร้างสรรค์ไว้ 9 ประการ ดังนี้

- 1) มีความเต็มใจที่จะเสี่ยง
- 2) มีอุตสาหกรรมมีแรงขับที่จะทำงาน
- 3) มีความอยากรู้อยากเห็นเสมอ
- 4) เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ เสมอ
- 5) มีความอดทนต่อความไม่ชัดเจน
- 6) ความสนใจที่กว้างขวาง
- 7) มีความอย่างรู้และมีอารมณ์ที่ลึกซึ้งต่อเรื่องต่าง ๆ
- 8) ให้คุณค่าต่อความริเริ่ม
- 9) เป็นผู้ที่ชอบเก็บตัว

บุคคลที่มีความสร้างสรรค์ทางศิลปะตามการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมพบว่า จะมีลักษณะที่เปิดรับกับประสบการณ์ จินตนาการ และสังคมที่ไม่เป็นทางการ อีกทั้งพวกเขายังมีแนวโน้ม

ที่จะมีอารมณ์ที่อ่อนไหว และมีแนวโน้มที่จะถูกวินิจฉัยเกี่ยวกับอาการทางจิตเภทมากกว่าบุคคลทั่วไป (Feist, 1998; Jamison, 1989) เช่น ในงานวิจัยของ Ludwig (1992) พบว่า ศิลปินนั้นมีเหตุการณ์ตลอดชีวิตที่แสดงถึงภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวลที่สูง และได้การบำบัดทางจิตวิทยาบ่อยกว่าผู้เชี่ยวชาญในสาขาอื่น (Ludwig, 1992)

### 1.6) การวัดและการประเมินการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ

โดยทั่วไปการประเมินการสร้างสรรค์ มุ่งวัดกระบวนการทางปัญญาเฉพาะด้าน เช่น การคิดหลากหลายทิศทาง (Divergent thinking) การสร้างสัมพันธ์เชื่อมโยง นอกจากนี้มาตรวัดการคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่วัดที่ความคิดแต่ยังวัดในส่วนอื่น ๆ เช่น แรงจูงใจ และวัดบุคลิกลักษณะ ด้านความยืดหยุ่น การอดทนเพื่อความอิสระ หรือการมีเจตคติทางบวกกับสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่าน เชื่อว่าการวัดด้านความสร้างสรรค์นั้นควรวัดที่ศักยภาพการสร้างสรรค์ (Creative potential) โดยการใช้มาตรวัดความสร้างสรรค์ที่หลากหลาย เนื่องจากความสำเร็จในการสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับหลากหลายองค์ประกอบ ซึ่งแบบทดสอบการสร้างสรรค์นั้นสามารถประเมิน การสร้างสรรค์เชิงศิลปะได้ 3 แบบ คือ แบบที่หนึ่ง ประเมินสมรรถนะของการสร้างสรรค์ (Creativity Competencies) หรือ ลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ (Creative person) แบบที่สอง ประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Processes) และแบบที่สาม ประเมินผลผลิตของการสร้างสรรค์ (Creative Product) (วีรพล แสงปัญญา, 2547) ดังนี้

#### 1.6.1) การประเมินการสร้างสรรค์ที่เป็นลักษณะประจำตัวของบุคคล เช่น สมรรถนะการสร้างสรรค์ หรือ ลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ ได้แก่

1) The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) พัฒนาโดย Epstein และคณะ (2008) เป็นมาตรวัดที่ใช้ประเมินสมรรถนะการสร้างสรรค์ตามแนว Generativity Theory ซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะหลัก ได้แก่ (1) ทักษะการจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) ในด้านนี้ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง จะมีทักษะในการจัดเก็บความคิดใหม่ ๆ กล่าวคือ เมื่อเกิดความคิดใหม่ ๆ บุคคลที่มีทักษะด้านนี้สูงจะสามารถเก็บสะสมความคิดนั้นและนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ นอกจากนี้บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูงมักใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ พวกเขาจะมีเครื่องมือที่สามารถจดบันทึกความคิดใหม่ ๆ ที่หลุด

ขึ้นมาในทุกที่ แม้กระทั่งในเวลาอน พวกเขาจะมีอุปกรณ์จัดบันทึกไว้ข้างตัวเสมอ (2) ทักษะการท้าทาย (Challenging) ในด้านนี้ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง มักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง จะมีทักษะการท้าทายทำสิ่งท้าทายโดยพวกเขา มักจะมองว่าเมื่อกำหนดเป้าหมายในการทำสิ่งต่าง ๆ แล้ว พวกเขายังคงเปิดรับโอกาสใหม่ ๆ และพร้อมปรับเปลี่ยนเป้าหมายเหล่านั้น (3) ทักษะการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูงมักมีทักษะการแสวงหาและฝึกฝนตนเองในด้านประสบการณ์และความรู้ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบัน บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง จะมีทักษะการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ ด้วยการอ่านหนังสือ การค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต การพูดคุยกับผู้รู้ แม้ในเรื่องที่ไม่ใช่ความเชี่ยวชาญของตนเอง (4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) ในด้านนี้ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูงมัก เปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูงมักจะเปลี่ยนสถานที่ทำงานหรือสิ่งแวดล้อมในการทำงานเสมอ ๆ

มาตรวัด The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals นี้ มีข้อคำถามจำนวนทั้งสิ้น 28 ข้อ โดยผู้ตอบตอบมาตรวัดนี้ด้วยตนเอง โดยประมาณค่าแบบ Likert scale เรียงลำดับจาก ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) ไม่เห็นด้วย (2) พอ ๆ กัน (3) เห็นด้วย (4) และ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5) Epstein และ Phan (2012) ศึกษามาตรนี้ ในกลุ่มตัวอย่าง 13,578 คน จาก 47 ประเทศ พบว่า มาตรวัด ECCE-i มีความตรง ความเชื่อมั่นของความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ (Internal-consistency reliability) อยู่ในระดับสูง และความตรงตามทำนาย (Predictive Validity) อยู่ในระดับดี (Epstein & Phan, 2012)

2) The Adjective Check List เป็นมาตรวัดย่อย ของมาตร Gough's Creative Personality Scale ที่ใช้ในการวัดลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ (Creative person) มาตรวัดนี้มีข้อคำถามทั้งสิ้น 30 ข้อ แบ่งเป็นคำคุณศัพท์ด้านบวก 18 ข้อ เช่น ความฉลาด ความมั่นใจ อารมณ์ขัน ความเป็นตัวของตัวเอง ความไม่เป็นทางการ การตระหนักรู้ในตัวเอง ความสนใจที่กว้างขวาง เป็นต้น และคำคุณศัพท์ด้านลบ 12 ข้อ เช่น การเป็นไปตามอิทธิพล การระมัดระวัง การเป็นปกติธรรมดา

ความจริงใจ ความซื่อสัตย์ เป็นต้น มาตรฐานนี้ถูกใช้อย่างแพร่หลายทั้งในกลุ่มคนทั่วไป นักศึกษาและ  
ผู้ใหญ่ (Gough, 1979; Park, 2013)

### 1.6.2) การประเมินกระบวนการสร้างสรรค์ ได้แก่

1) มาตรฐานการคิดสร้างสรรค์ของ Guilford มาตรฐานนี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎี  
โครงสร้างทางสติปัญญา เหมาะสำหรับใช้กับกลุ่มเด็กประถมศึกษา มาตรฐานนี้ ประกอบด้วย มาตรฐาน  
ย่อย 10 ฉบับ เริ่มจากด้านภาษาจนถึงรูปภาพตามเนื้อหาของทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา ด้านที่มุ่ง  
วัดผลผลิตความคิดแบบอนैनัยของหน่วย กลุ่ม ความสัมพันธ์ ระบบ การเปลี่ยนรูป และการ  
ประยุกต์ ตัวอย่างของมาตรฐาน เช่น การตั้งชื่อเรื่อง เป็นต้น การให้คะแนนจะให้คะแนนจำนวนของ  
การสร้างแนวคิดใหม่ มิใช่ความคิดริเริ่มหรือความมีประสิทธิภาพ มาตรฐานนี้มีค่าความเที่ยงตรงอยู่  
ระหว่าง .42-.97 และมีความสัมพันธ์กับการวัดโดยการประเมินของครู .70 และ .85 แต่มี  
ความสัมพันธ์กับมาตรฐานการคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (Torrance test of creativity : TTCT)  
ค่อนข้างต่ำเพียง .06 ถึง .35 เท่านั้น (วีรพล แสงปัญญา, 2547)

2) มาตรฐานการคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (Torrance test of creativity  
thinking : TTCT) มาตรฐานดังกล่าวได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1966 มาตรฐานประกอบด้วย  
ส่วนที่เป็นภาษา (Verbal section) และส่วนที่เป็นรูปภาพ (Nonverbal or figural section) ทั้งสอง  
ส่วนแบ่งออกเป็น 2 ฉบับ คือ ฉบับ A และฉบับ B ซึ่งหมายความว่ามาตรฐานนี้มีด้วยกัน 4 ชุด กิจกรรม  
ในแบบทดสอบมีกิจกรรมทางภาษา 6 กิจกรรม (การตั้งคำถาม การเดาสาเหตุ หารเหตุผล การเพิ่ม  
ผลผลิต การใช้ที่ไม่ธรรมดา คำถามไม่ธรรมดา และสมมติว่า) ส่วนกิจกรรมทางรูปภาพมี 3 กิจกรรม  
คือ การสร้างภาพ การต่อเติมภาพ และการต่อเติมเส้นและวงกลม กิจกรรมทางภาษาวัดใน  
องค์ประกอบการคิดสร้างสรรค์ 3 ด้านคือ ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด ความคิด  
ริเริ่ม ส่วนกิจกรรมที่ไม่ใช้ภาษา วัดในองค์ประกอบทางสมอง 5 ด้านคือ ความคล่องในการคิด  
ความคิดริเริ่ม ความละเอียดลออ ความเป็นนามธรรม และความคงทนต่อการคิด นอกจากนี้มาตรฐาน  
ที่เป็นรูปภาพสามารถให้คะแนนทิศทางการสร้างสรรค์อีก 13 ด้าน เช่น ความชัดเจนของการเล่าเรื่อง  
การสังเคราะห์ภาพที่ไม่สมบูรณ์ และการจินตนาการ เป็นต้น (Torrance, 1966)



3) The creative activities checklist พัฒนาโดย Runco (1987) โดยเป็นมาตรวัดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สร้างสรรค์และเหมาะสมในการใช้กับเด็กชั้นประถมศึกษา มาตรวัดมีข้อความคำถามที่เข้าใจง่ายเกี่ยวกับจำนวนในการมีส่วนร่วมในการกิจกรรมต่าง ๆ 6 ด้าน คือ ด้านวรรณกรรม ด้านดนตรี ด้านการละคร ด้านการฝีมือ ด้านวิทยาศาสตร์ และศิลปะการทำอาหาร ในปี ค.ศ. 1987 รายงานว่ามาตรวัดมีความเชื่อมั่นระหว่างผู้ตอบ (Inter-rater reliability) เท่ากับ .90 (Runco, 1987)

### 1.6.3) ประเมินผลลัพธ์ หรือ ผลผลิตของการสร้างสรรค์ (Creative Product) ได้แก่

1) The Creative achievement questionnaire (CAQ) (Carson, Peterson, & Higgins, 2005) เป็นมาตรวัดที่ใช้ประเมินผลลัพธ์ในการสร้างสรรค์ ใน 10 องค์ประกอบ ได้แก่ ทัศนศิลป์ ดนตรี การเต้นรำ การออกแบบสถาปัตยกรรม การเขียนเชิงสร้างสรรค์ อารมณ์ขัน การประดิษฐ์คิดค้น การค้นพบทางวิทยาศาสตร์ การละครและภาพยนตร์ไป ในแต่ละองค์ประกอบแบ่งเป็น 8 มาตรฐาน ระหว่าง 0-7 แต่มีความแตกต่างจากมาตรวัดแบบ Likert scale ซึ่งระดับตัวเลขที่มากขึ้นแสดงถึงผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์ที่มากขึ้น ตัวอย่างเช่น องค์ประกอบด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ มาตรฐานแรกคือ “ฉันไม่เคยได้ยินหรือฝึกความสามารถในสาขานี้” ถ้าผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบในมาตรนี้จะได้ 0 คะแนนไปผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์อย่างเห็นได้ชัดในอย่างน้อยองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเท่านั้นถึงจะได้ผลคะแนนสูงจาก มาตรวัด CAQ

2) The creative product sematic scale พัฒนาโดย Bessemer และ O'Quin (1987) มุ่งวัดใน 3 มิติคือ ความใหม่ (ผลผลิตนั้นมีคุณค่า มีเหตุผล มีประโยชน์ น่าประหลาดใจ และเพาะความคิด) การแก้ปัญหา (ผลผลิตนั้นมีคุณค่า มีเหตุผล มีประโยชน์ สามารถเข้าใจได้) ความละเอียดลออและสังเคราะห์ (ผลผลิตนั้น สง่างาม ชับช้อน ฝีมือดี) แบบทดสอบจะถูกประเมินโดยผู้ประเมินโดยการใช้มาตรประมาณค่าที่ใช้ภาษา เช่น น่าประหลาดใจไม่น่าประหลาดใจ มีเหตุผลไม่มีเหตุผล เป็นต้น พบว่ามาตรวัดมีความเที่ยงตรงทั้ง 3 มิติ อยู่ระหว่าง .69-.87 และทั้งฉบับอยู่ที่ .80

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้มาตรวัดการสร้างสรรค์ *The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCE-i)* ที่ประเมินสมรรถนะการสร้างสรรค์ตามแนวคิด *Generativity Theory* เพื่อเป็นเครื่องมือในการประเมินการสร้างสรรค์เชิงศิลปะของนิสิต

นักศึกษาศิลปะ เนื่องจากมาตรนี้เน้นประเมินสมรรถนะการสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย 4 ทักษะหลัก ซึ่งการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาระบุว่าเป็นตัวทำนายพฤติกรรมสร้างสรรค์และนวัตกรรมได้ดี

## 2. ความหมายในชีวิต (Meaning in life)

Frankl (1967) ได้กล่าวว่า ความหมายในชีวิตคือ การที่บุคคลรับรู้ว่ามีใครบางคนหรือบางสิ่งบางอย่างที่เขามีชีวิตอยู่เพื่อสิ่งนั้น เมื่อบุคคลรับรู้เช่นนั้นแล้วเขาจะสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณค่าและมุ่งมั่น แม้ต้องประสบกับชะตากรรมที่โหดร้ายในชีวิตบุคคลที่มีความหมายในชีวิตก็จะสามารถยึดหยัดด้วยทัศนคติต่อชีวิตที่มีพลัง โดยความหมายในชีวิตของแต่ละบุคคลนั้นมีลักษณะเฉพาะตัวไม่เหมือนกัน

Frankl (1967) ระบุว่า การมีชีวิตเป็นผลพลอยได้จากการที่บุคคลค้นพบและแสวงหาความหมายในชีวิตในแต่ละชั่วขณะ ดังที่กล่าวมาแล้วว่ามนุษย์อยู่เพื่อบางสิ่งบางอย่างและจำเป็นต้องแสวงหาความหมายของสิ่งเหล่านั้น ดังนั้นการแสวงหาความหมายในชีวิตจึงเป็นแรงจูงใจเบื้องต้นในการมีชีวิตอยู่

Crumbaugh และ Maholick (1964) กล่าวว่า ความหมายในชีวิตเป็นความสำคัญของการดำรงอยู่ของชีวิตจากมุมมองที่เป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล

Reker (1997) กล่าวว่า ความหมายในชีวิตคือ การรับรู้ถึงการมีชีวิตของบุคคลอย่างมีเป้าหมาย ตระหนักถึงทิศทางหรือแนวทางในการดำเนินชีวิต ตระหนักถึงเหตุผลของการดำรงอยู่ มีความชัดเจนในอัตลักษณ์แห่งตน และการมีจิตสำนึกเพื่อสังคม

Bering (2003) ได้ให้นิยามของความหมายในชีวิตคือ ความสามารถของทักษะทางความคิด เช่น การพยายามในกระทำต่าง ๆ เพื่อนำตนเองไปสู่เป้าหมาย และการมองหาความสนใจในชีวิต

อริยัญญา ตัญญาภิร (2554) ได้ประมวลความหมายและนิยามของความหมายในชีวิตไว้ว่า การรับรู้ของบุคคลถึงการดำรงอยู่ของบางสิ่งบางอย่างที่ทำให้เขามีกำลังใจที่จะดำรงชีวิตอยู่อย่างมีคุณค่าและมั่นคงเมื่อต้องเผชิญหน้ากับปัญหาหรือความทุกข์ในชีวิต ความหมายในชีวิตยังเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงบุคคลให้เขาได้มีปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบ ๆ ตัว โดยการกระทำกิจกรรมที่มีคุณค่าต่อทั้งตนเองและผู้นรอบตัว ผ่านมุมมองต่อชีวิตที่แข็งแกร่ง และใช้ชีวิตอย่างมีเป้าหมาย ซึ่งในทางตรงกันข้ามหากบุคคล

ขาดความหมายในชีวิตแล้วนั้น เขาจะไร้ทิศทางในการดำรงอยู่บนโลก ไร้เรี่ยวแรงในการมีชีวิต เกิดความวิตกกังวลและความอ่อนแอทางจิตใจ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความหมายในชีวิต คือ การที่บุคคลรับรู้ถึงการดำรงและมีอยู่ของบางสิ่ง บางอย่างที่ทำให้บุคคลนั้นมีกำลังใจและเป้าหมายในการใช้ชีวิต อย่างมุ่งมั่นและมั่นคง ทำให้บุคคลสามารถกระทำกิจกรรมหรือบางสิ่งอย่างมีความหมาย ซึ่งการกระทำเหล่านั้นยังเป็นสิ่งเชื่อมโยงให้บุคคลได้เกิดปฏิสัมพันธ์กับโลกและผู้คนรอบตัว

### 2.1) แนวคิดความหมายในชีวิต

Frankl จิตแพทย์ชาวเวียนนา ผู้พัฒนาจิตบำบัดแนวความหมายในชีวิต หรือ Logotherapy ซึ่งเป็นจิตบำบัดที่มองว่าการเยียวยาจิตใจนั้นคือการตระหนักว่าการมีชีวิตอยู่ไม่ใช่เพียงแต่การตอบสนองความต้องการพื้นฐานในการดำรงชีวิต หรือความความสุขและความพึงพอใจของตนเองเท่านั้น แต่เป็นการตระหนักถึงชีวิตในระดับจิตวิญญาณ คือการกระทำบางสิ่งบางอย่างที่มีความหมายแก่ชีวิต เช่นการเสียสละเพื่อคนที่รัก โดย Frankl ได้ยึดถือแนวคิดเชิงปรัชญาเป็นรากฐานที่สำคัญของจิตบำบัดแนวนี้ ซึ่งประกอบไปด้วยแนวคิดหลัก 3 ประการ (อรรถญา ตัญคำภีร์, 2554) ดังนี้

1) อิสระภาพของเจตนาธรรมณ์ (Freedom of will) หมายถึง อิสระภาพของมนุษย์ในการเลือกแนวทางของชีวิตตนเองได้ และกล้าที่จะเป็นยึดหยัดและรับผิดชอบต่อการกระทำในการเลือกทางเดินเหล่านั้นของตนเอง โดยตระหนักว่าเขาเป็นผู้ที่ตัดสินใจและกำหนดโชคชะตาอีกทั้งวิถีชีวิตของเขาเอง อิสระภาพนี้มิใช่การเปลี่ยนแปลงสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ หากแต่เป็นการเลือกทำที่หรือการมองโลกหรือความรู้สึกต่อเหตุการณ์นั้น ๆ บุคคลที่ตระหนักว่าตนมีอิสระภาพในการเลือกจะมีความเชื่อมั่นกับทางเลือกของตนเองไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ที่เลวร้ายหรือยากลำบาก อิสระภาพนี้เป็นอิสระภาพทางจิตวิญญาณ (Spirit) ที่ทำให้มนุษย์ใช้ชีวิตอย่างมั่นคงและมีความสุข ในทางตรงกันข้าม หากมนุษย์ถูกกำหนดในเลือกตามสิ่งแวดล้อมหรืออิทธิพลจากผู้อื่น บุคคลจะเกิดความกังวล ความกลัวและความรู้สึกผิดในการเลือกเหล่านั้น

2) เจตนาธรรมณ์สู่ความหมาย (Will to meaning) หมายถึง แรงจูงใจภายในที่เป็นตัวกำหนดในมนุษย์ตอบสนองสิ่งรอบ ๆ ตัว และเอื้อต่อการดำรงชีวิตของเขา โดยที่การมีชีวิตหมายถึงการมีความมุ่งมั่นที่จะก้าวสู่สิ่งที่เหนือกว่าการเป็นอยู่ของตัวเองในปัจจุบัน ซึ่งเจตนาธรรมณ์สู่ความหมาย เป็น

แรงบันดาลใจล้ำลึก (Deeply inspires) หรือความปรารถนาดั้งเดิม (Innate desire) ในการขับเคลื่อนในบุคคลบรรลุถึงความเป็นไปได้ต่าง ๆ ของคุณค่าที่เขามี อีกทั้งเจตนาธรรม์สู่ความหมายยังเป็นคุณสมบัติด้านจิตวิญญาณที่ทำให้มนุษย์มีอิสระจากการนึกถึงแต่ตนเอง (Self detachment) ทำให้บุคคลมีชีวิตอยู่เหนือตน (Self transcendence) อีกทั้งอยู่เหนือข้อจำกัดทางร่างกายและสภาพแวดล้อมภายนอก หากบุคคลละเลยหรือเก้บกดต่อเจตนาธรรม์สู่ความหมาย เขามีชีวิตอย่างคนหลงทาง รู้สึกแปลกแยกกับทั้งตนเองและโลกรอบตัว รู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยว และรู้สึกว่างเปล่า ตัวอย่างเป็นกฎการณ์ที่แสดงถึงเจตนาธรรม์สู่ความหมายได้แก่ ความรัก (Love) และ มโนธรรม (Conscience)

3) ความหมายในชีวิต (Meaning of will) กล่าวคือ การมีชีวิตอยู่นั้นเป็นปรากฏการณ์ที่มีทิศทางมุ่งสู่บางสิ่งที่ทำให้บุคคลมีคุณค่าและความหมายเสมอ ซึ่งอาจปรากฏในรูปของแรงขับเคลื่อนหรือสัญชาตญาณต่าง ๆ คนแต่ละคนมีลักษณะที่เฉพาะตนไม่สามารถแทนที่กันได้ (Uniqueness) การรับรู้ว่าการเกิดภาวะการมีอยู่ (Being) และการกฏอยู่ (Existence) ในแต่ละช่วงขณะนั้นจึงเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล และไม่สารถย้อนกลับไปได้ บุคคลต้องเชื่อว่าการมีอยู่และการปรากฏอยู่นั้นเป็นสิ่งที่มีความหมายในตัวมันเอง ความหมายในชีวิตจึงเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล ความหมายในชีวิตของแต่ละคนจึงไม่เหมือนกันและบุคคลภายนอกไม่สามารถที่จะชี้ว่าความหมายที่เขาเห็นและรับรู้ของตนเองนั้นเป็นความหมายของอีกคนได้

Frankl (อ้างถึงใน อรรถาธิบาย ดุ้ยคำภีร์, 2554) เชื่อว่าบุคคลเป็นเพียงผู้ค้นพบความหมายมิใช่ผู้สร้าง บุคคลจะค้นพบความหมายในชีวิตในประสบการณ์แต่ละขณะ ในคุณค่าต่าง ๆ 3 แนวทาง ได้แก่ แนวทางที่ 1 คุณค่าเชิงสร้างสรรค์ (Creative value) ถือได้ว่าเป็นความหมายที่บุคคลได้กระทำสิ่งต่าง ๆ ให้แก่ชีวิตตนอย่างเป็นรูปธรรมหรือเป็นผลงาน คือบุคคลได้พยายามทำกิจกรรมหรือสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้นกว่าเดิม หรือให้คุณค่าแก่สิ่งที่ทำอยู่อย่างทุ่มเทและกระตือรือร้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์สิ่งต่างหรืองานที่เขารัก คุณค่าเชิงสร้างสรรค์คือการทำงานที่รักอย่างเต็มศักยภาพให้มีผลงานออกมาอย่างเป็นรูปธรรม แนวทางที่สองคุณค่าเชิงประสบการณ์ (Experience value) ถือได้ว่าเป็นความหมายที่บุคคลได้รับจากการมีส่วนร่วมกับโลกรอบ ๆ ตัวของเขา เป็นการให้คุณค่าแก่การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและอยู่ร่วมกับเพื่อนมนุษย์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว เป็นคุณค่าที่บุคคลได้รับจากการมีประสบการณ์กับบางอย่างหรือบางคน ในด้านความรัก ความเสียสละ และความสัจธรรม และแนวทางที่สามคุณค่าเชิงทัศนคติ (Attitude value) เป็นคุณค่าที่บุคคลรับรู้ผ่านการยึดหยัดต่อ

โชคชะตาที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือหลีกเลี่ยงในการดำรงชีวิต เช่น ความตาย การจากลา และการเจ็บป่วย คุณค่าเชิงทัศนคติเป็นการเลือกท่าทีต่อสถานการณ์นั้นในรูปของการเสียสละ หรือการมีความหวัง โดยการไม่มองว่าตนเองเป็นผู้ถูกกระทำและมีทัศนคติที่เข้มแข็ง และมั่นคง ซึ่งจะช่วยให้เขาค้นพบความหมายบางอย่าง

## 2.2) ประเภทของความหมายในชีวิต

ความหมายในชีวิตสามารถเกิดขึ้นได้ทุกขณะและทุกสถานการณ์ของชีวิต โดยเฉพาะในช่วงยากลำบากและเมื่อความทุกข์มาเยือนในช่วงชีวิตนั้น ๆ ความหมายในชีวิตจึงมีรูปแบบที่แตกต่างไปตามแต่ละช่วงเวลาในชีวิตเดินทางมาประสบกับเหตุการณ์นั้น ๆ ซึ่งสามารถจัดความหมายในชีวิตได้เป็น 2 ประเภท (Frankl, 1967) ดังนี้

**2.2.1) ความหมายนิรันดร (Ultimate meaning)** หมายถึง การรับรู้ความหมายในชีวิตในฐานะเป็นกฎจักรวาล และความหมายของตนเองในฐานะการเป็นส่วนหนึ่งในกฎนี้ ความหมายนิรันดรเป็นความหมายที่อยู่เหนือความหมายของคนทั่วไป เป็นความหมายของผู้ที่ต้องการเข้าถึงความหมายที่ยิ่งใหญ่เหนือตน ซึ่งอาจเรียกกันในนามของ พระเจ้า ชีวิต ธรรมชาติ หรือความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตทั้งหลาย รวมไปถึงความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชีวิต ซึ่งเป็นไปตามแต่ละโลกทัศน์ของบุคคล อย่างไรก็ตามความหมายนิรันดรนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่สามารถเข้าถึงได้ทำได้เพียงการระลึกถึงการมีอยู่และแสวงหาต่อไป หากมนุษย์นั้นสามารถเข้าถึงความหมายนิรันดรได้นั้นย่อมหมายถึงการเดินทางไปถึงจุดสิ้นสุดไม่ต้องมุ่งหวังสิ่งใดอีกต่อไป

**2.2.2) ความหมายในแต่ละขณะ (Meaning of the moment)** หมายถึง ความหมายที่เกิดขึ้นได้ในทุกชั่วโมง นาที และวินาที เป็นเหตุการณ์และประสบการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มีลักษณะที่เฉพาะตัวไม่ซ้ำกันในแต่ละบุคคลสามารถผันแปรไปได้ตลอดเวลา ดังนั้นสิ่งสำคัญจึงอยู่ที่ความหมายในชีวิตจำเพาะของตนเองในแต่ละขณะ ไม่ใช่ความหมายในชีวิตสากล มนุษย์สามารถค้นพบและเข้าถึงได้ในทุกขณะ เพื่อนำตนเองไปสู่ชีวิตที่เต็มไปด้วยความหมาย (Meaningful life) ซึ่งแตกต่างจากความหมายนิรันดรที่ไม่สามารถไปถึงได้ (พรเทพ รุ่งคุณากร, 2542) ความหมายในแต่ละขณะเป็นสิ่งที่บุคคลต้องมุ่งมั่นกระทำบางสิ่งบางอย่างเพื่อไปถึงเป้าหมายคือความหมายในขณะนั้นด้วยความเชื่อมั่นในภาวะ “การมีอยู่” (Existence)

ของคนที่สามารถใช้ชีวิตสัมพันธ์กับโลกได้โดยคงความเป็นเอกลักษณ์ลักษณะของตนได้ ซึ่งไม่สามารถเข้าถึงได้โดยตรงผ่านกระบวนการอ้างเหตุผล ตรรกะวิธี หรือด้วยการคิดแบบใด ๆ

### 2.3) การวัดและประเมินความหมายในชีวิต

ตลอดกว่าทศวรรษที่ผ่านมาได้มีการพัฒนามาตรวัดความหมายในชีวิตขึ้นหลายมาตรวัด เพื่อใช้ทั้งในการวิจัยและการให้บริการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ตัวอย่างเช่น

1) **มาตรวัดความมุ่งหวังในชีวิต (Purpose in life : PIL )** พัฒนาโดย Crumbaugh และ Maholick (1964) แพลและเรียบเรียงโดย อรัญญา ต้อยคำภีร์ (2544) เพื่อใช้ประเมินการรับรู้เป้าหมายและความหมายในชีวิตตามทฤษฎีจิตบำบัดแนวความหมายในชีวิต หรือ Logotherapy เป็นมาตรวัดที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเอง ลักษณะมาตรวัดเป็นมาตรส่วนประมาณค่า (rating scale) 7 ระดับ โดยค่า 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยมากที่สุด ค่า 4 หมายถึง ไม่แน่ใจ และค่า 7 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด มีจำนวนข้อกระทงทั้งหมด 20 ข้อ คะแนนของมาตรวัดฉบับนี้จะอยู่ในช่วงคะแนนระหว่าง 20 คะแนน ถึง 140 คะแนน

Crumbaugh (1968) ได้นำมาตรวัด PIL ไปใช้ในกลุ่มคนปกติ 805 คนและกลุ่มคนไข้โรคจิตโรครประสาทไม่แยกวินิจฉัย 346 คนพบว่าการทดสอบค่าเฉลี่ยมาตรวัด PIL ในกลุ่มคนปกติกลุ่มคนไข้โรคทางจิตเวช พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ( $F = 2.2, p < .01$ ) แสดงให้เห็นว่ามาตรวัดนี้สามารถวัดกลุ่มคนไข้ทางจิตเวชได้คะแนนต่ำ ในขณะที่เดียวกันสามารถวัดกลุ่มคนปกติได้คะแนนที่สูงกว่าซึ่งสนับสนุนว่ามาตรวัด PIL มีความเที่ยงตรง อีกทั้ง Reker และ Cousins (1979) ได้นำมาตรวัด PIL นี้ไปทดสอบสอบซ้ำเป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันเท่ากับ .87 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามาตรวัด PIL มีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง

2) **มาตรวัดแรงจูงใจค้นหาความหมายในชีวิต (Seeking of noetic goal : SONG)** พัฒนาโดย Crumbaugh (1977) เพื่อใช้วัดแรงจูงใจในการแสวงหาเป้าหมายและความหมายในชีวิตตามแนวคิดทฤษฎีจิตบำบัดแนวความหมายในชีวิต หรือ Logotherapy เป็นมาตรวัดที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเอง ลักษณะมาตรวัดเป็นมาตรส่วนประมาณค่า (rating scale) 7 ระดับ โดย ค่า 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยมากที่สุด ค่า 4 หมายถึง ไม่แน่ใจ และค่า 7 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด มีจำนวน

ข้อกระทงทั้งหมด 20 ข้อ คะแนนของมาตรวัดฉบับนี้จะอยู่ในช่วงคะแนนระหว่าง 20 คะแนน ถึง 140 คะแนน เช่นเดียวกับมาตรวัด PIL

ถึงแม้ว่ามาตรวัด SONG จะมีความคล้ายคลึงกับมาตรวัด PIL ในแง่การตอบสนองต่อมาตรวัด อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาด้านปัจจัยในแต่ละมาตรวัด รวมถึงข้อกระทงที่ประกอบในแต่ละปัจจัย พบว่าแต่ละการศึกษารายงานไว้ต่างกัน อีกทั้งยังมีการยังมีการศึกษาค่าปกติวิสัยความมุ่งหวังในชีวิต ในชาวอเมริกัน ชาวสเปน ทั้งคนปกติ ที่เป็นนักเรียนมัธยมศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัย นักศึกษามหาวิทยาลัย นักวิชาชีพหรือนักธุรกิจที่ประสบความสำเร็จ คนทั่วไปในชุมชน และคนไข้โรคทางจิตเวช โดยคนปกติ ค่าเฉลี่ยคะแนนความมุ่งหวังในชีวิตตามมาตรวัด PIL เท่ากับ  $104.8 \pm 16.1$  ถึง  $112.4 \pm 14.1$  คนไข้โรคทางจิตเวชเท่ากับ  $92.6 \pm 21.4$  ค่าเฉลี่ยความมุ่งหวังในชีวิตตามมาตรวัด SONG คนปกติเท่ากับ  $72.7 \pm 13.9$  ถึง  $73.11 \pm 15.3$  คนไข้โรคทางจิตเวช เท่ากับ  $76.9 \pm 15.6$  (อรัญญา ต้อยคำภีร์, 2554)

### 3) มาตรวัดความหมายในชีวิต (The Meaning in Life Questionnaire : MLQ)

พัฒนาขึ้นโดย Steger, Frazier, Oishi, และ Kaler (2006) เพื่อใช้ประเมินความหมายในชีวิต ความรู้สึกลงตัว การใช้ชีวิตอย่างมีทิศทางและความมุ่งหวังในชีวิต มาตรวัดนี้ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 10 คำถาม โดยข้อคำถามครอบคลุม 2 องค์ประกอบคือ

องค์ประกอบที่ 1 คือ ความเข้าใจถึงความหมายในชีวิต (Meaning in Life Questionnaire Presence; MLQ-P) จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1 4 5 6 และ 9

องค์ประกอบที่ 2 คือ การค้นหาความหมายในชีวิต (Meaning in Life Questionnaire-Search; MLQ-S) จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2 3 7 8 และ 10

โดยมีข้อคำถามทางลบ 1 ข้อ คือ ข้อ 9 ลักษณะข้อคำถามของมาตรวัดเป็นมาตรประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ซึ่งมีข้อคำถามที่บ่งบอกลักษณะตรงกันข้าม โดยค่า 1 หมายถึง ไม่จริง ค่า 3 หมายถึง ความไม่แน่ใจของผู้ตอบ และค่า 5 หมายถึง จริง คะแนนรวมของมาตรวัดทั้งฉบับอยู่ระหว่าง 10 ถึง 50 คะแนน คะแนนที่ยิ่งมากหมายถึงบุคคลมีความหมายในชีวิตสูง มาตรวัดนี้มีค่าความเที่ยงในสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) ทั้งฉบับที่ .91

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้ มาตรวัดความมุ่งหวังในชีวิต (Purpose in life : PIL ) พัฒนาโดย Crumbaugh และ Maholick (1964) แปลและเรียบเรียงโดย อรัญญา ต้อยคำภีร์ (2544) เพื่อใช้ประเมินการ

รับรู้เป้าหมายและความหมายในชีวิต ของนิสิตนักศึกษาศิลปะ เนื่องจากเป็นมาตรวัดที่ประเมินความหมายในชีวิตตามแนว Frankl ที่ครอบคลุมการมีเป้าหมายในชีวิต และการรับรู้ความหมายในชีวิตไปพร้อม ๆ กัน

### 3. ภาวะซึมเศร้า

Beck (1967) ได้ให้ความหมายของภาวะซึมเศร้าว่า เป็นภาวะที่แสดงถึงความเป็ยงเบนและแปรปรวนของทั้งด้านอารมณ์ ด้านความคิด ด้านแรงจูงใจ ด้านร่างกายและด้านพฤติกรรม เนื่องจากบุคคลนั้นมีอัตมโนทัศน์หรือความคิดต่อตนเอง สิ่งแวดล้อมและอนาคตในทางลบ มักตำหนิและกล่าวโทษตนเอง มองตนเองว่าไร้ประสิทธิภาพ มีพฤติกรรมถดถอย มีความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงจากสังคม อยากหายตัวไปหรืออยากตาย มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย เช่น น้ำหนักลด นอนไม่หลับ ความต้องการทางเพศลดลง เป็นต้น

Grant, Mills, Mulhern, และ Short (2004) กล่าวว่า ภาวะซึมเศร้าเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ต้องเคยประสบมาก่อน ไม่ว่าจะเป็ยทางตรงหรือทางอ้อม แต่บุคคลมักหลีกเลี่ยงที่จะเผชิญหน้ากับภาวะนี้ ทำให้ภาวะซึมเศร้าเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่มองว่าเป็นสิ่งที่ไม่พึงปรารถนาและผิดปกติ

Beck (2005) ได้ให้ทัศนะต่อภาวะซึมเศร้า ว่าภาวะซึมเศร้าเป็นการตีความอย่างมีอคติต่อสิ่งต่าง ๆ โดยเกิดจากการมีรูปแบบความคิดในทางลบ กระตุ้นในเกิดจากมองโลก ตนเองและอนาคตในด้านที่บิดเบือน ซึ่งรูปแบบดังกล่าวทำให้บุคคลเสี่ยงที่จะมีภาวะซึมเศร้ามากยิ่งขึ้นและทำให้บุคคลมีความเปราะบางทางจิตใจต่อเหตุการณ์ที่เข้ามากระทบได้ง่าย

American Psychiatric Association (2013) ได้แสดงเกณฑ์การวินิจฉัยแยกโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน ฉบับที่ 5 (Diagnostic and statistical manual of mental disorder, fifth edition: DSM-V) ว่าผู้ที่เป็ยโรคซึมเศร้าต้องมีอาการอย่างน้อย 5 อาการขึ้นไปตามเกณฑ์ทั้งสิ้น 9 เกณฑ์ และมีอาการติดต่อกันอย่างน้อย 2 สัปดาห์ขึ้นไป โดยมีเกณฑ์ดังนี้

- 1) มีอารมณ์ซึมเศร้า
- 2) ความสนใจหรือความสุขในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ลดลงอย่างมาก
- 3) น้ำหนักลดลงหรือเพิ่มขึ้นโดยมิได้ตั้งใจอย่างมาก
- 4) นอนน้อยลงหรือมากขึ้นกว่าปกติมาก



- 5) มีอาการกระวนกระวายอยู่ไม่สุขหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ เชื่องช้าลงมาก
- 6) อ่อนเพลียหรือไร้เรี่ยวแรง
- 7) รู้สึกตนเองไร้ค่าหรือรู้สึกผิดต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างไม่เหมาะสม
- 8) ความสามารถในการใช้สมาธิ การตัดสินใจหรือการคิดอ่านลดลง
- 9) คิดเรื่องการตายบ่อยครั้งมากหรือคิดหรือตายตลอดเวลา

กล่าวโดยสรุป ภาวะซึมเศร้าเป็นภาวะที่บุคคลมีความคิด ทักษะคติ การมองโลก ความรู้สึก และอารมณ์ต่อสิ่งรอบตัวและตนเองที่เบี่ยงเบนไปในทางลบ คือมีความคิดว่าตนเองไร้ค่า ไร้ศักยภาพ มักกล่าวโทษตนเองและรู้สึกผิดต่อสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างไม่สมเหตุสมผล เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ และทางพฤติกรรม ได้แก่ น้ำหนักลด นอนไม่หลับ ร่างกายอ่อนเพลีย รับประทานอาหารน้อยลง รู้สึกเศร้าโศก รู้สึกกระวนกระวาย หลีกหนีสังคม และมีความคิดอยากตาย

### 3.1) ระดับของภาวะซึมเศร้า

สวนีย์ เกียวกิ่งแก้ว (2544) ได้แบ่งระดับของภาวะซึมเศร้าออกเป็น 3 ระดับดังนี้

- 1) ภาวะซึมเศร้าระดับเล็กน้อย (Mild depression) เป็นระดับภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นได้กับทุกคนเพราะมนุษย์ทุกคนนั้นต้องเคยเผชิญกับอารมณ์เศร้า อาจมีสาเหตุที่เพียงพอหรือไม่มีสาเหตุก็เป็นได้ บุคคลนั้นจะรู้สึกอารมณ์ไม่สดชื่น แจ่มใส มีความรู้สึกเศร้า
- 2) ภาวะซึมเศร้าระดับปานกลาง (Moderate depression) ภาวะซึมเศร้าในระดับนี้มีการแสดงออกอย่างหลากหลาย เช่นเดียวกับภาวะซึมเศร้าระดับเล็กน้อย แต่จะมีอาการที่ความรุนแรงมากกว่า โดยอาจกระทบกระเทือนต่อชีวิตการทำงาน ชีวิตส่วนตัวและชีวิตครอบครัว แต่อย่างไรก็ตามผู้ที่อยู่ในภาวะซึมเศร้าระดับนี้ยังสามารถที่ดำเนินชีวิตประจำวันได้ถึงแม้จะไม่สมบูรณ์นัก ซึ่งภาวะซึมเศร้าระดับนี้เกิดการจากต้องเผชิญกับการสูญเสียและเหตุการณ์คับขัน ผู้ที่อยู่ในภาวะเศร้าและซึมเศร้าระดับนี้จะรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจเป็นเวลานาน มีความรู้สึกเจ็บปวดในจิตใจ การสื่อสารเป็นไปอย่างยากลำบาก ความคิดเชิงซ้ำซึ่งอาจเกิดภาวะวิตกกังวลและการคิดวนเวียน โดยแสดงออกด้วยการย้ำคิดย้ำทำ

3) ภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรง (Severe depression) เมื่อภาวะซึมเศร้าอาการที่มากขึ้น ลึกลง และอยู่เป็นเวลานาน จะจัดอยู่ในภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรง ซึ่งจะมีอาการและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด บุคคลที่อยู่ในภาวะซึมเศร้าระดับนี้จะให้ความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมน้อยลง มีภาวะความวิตกกังวลสูง นอนไม่หลับ โดยสาเหตุของความเศร้านั้นมักมาจากภายในตัวของบุคคลเอง บุคคลจะไม่สามารถใช้ชีวิตประจำวันหรือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มักถอนตัวออกจากโลกแห่งความเป็นจริง อาจมีอาการหลงผิดและอาการประสาทหลอน อาจมีความคิดหรือพยายามฆ่าตัวตายหรือทำร้ายตัวเอง

### 3.2) ลักษณะของภาวะซึมเศร้า

ดวงใจ กษานติกุล (2542) กล่าวว่า บุคคลที่มีภาวะซึมเศร้าจะมีอาการและอารมณ์ เบื่อหน่าย หดหู่ ไร้อารมณ์สนุกเพลิดเพลินหรือหมดอะไรตายอยาก ตั้งแต่ 2 สัปดาห์ขึ้นไปและจะส่งผลกระทบต่อชีวิตการทำงาน การเรียนหรือชีวิตส่วนตัว โดยมีอาการร่วมในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1) อาการทางกาย (Vegetative) เช่น การรับประทานอาหารผิดปกติคือรับประทานอาหารมากหรือน้อยกว่าปกติ การนอนผิดปกติคือนอนมากหรือน้อยกว่าปกติ น้ำหนักเพิ่มหรือลงมากกว่าปกติ รู้สึกอ่อนเพลียไม่มีแรง การขับถ่ายผิดปกติ ไม่มีความต้องการทางเพศ ปวดศีรษะ ปวดตามร่างกาย เป็นต้น ซึ่งอาการเหล่านี้ไม่มีรูปแบบที่ตายตัว

2) พฤติกรรมคำพูด (Psychomotor) ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าที่อายุน้อยมักมีอาการเซื่องซึม เซื่องช้า เหม่อลอย คิดช้า พูดช้า เคลื่อนไหวช้า พูดเสียงเบาและแยกตัวไม่ยากพบหน้าหรือพูดคุยกับใคร ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าที่สูงอายุมักมีอาการหลงลืมง่ายหรือซึมเศร้าแบบกระวนกระวาย กระสับกระส่าย มีอาการนั่งไม่ติดต้องเดินไปเดินมา รู้สึกทรมานใจอย่างมาก

3) ความคิดกังวล (Cognitive) โดยจะมีความคิดในแง่ร้ายเสมอ มองโลกและสถานการณ์ต่าง ๆ ในทางลบ ขาดสมาธิและขาดความมั่นใจในการตัดสินใจในแม้ในเรื่องเล็กน้อย เกิดความวิตกกังวล ในบางคนมีอาการตกใจง่าย ใจสั่น แน่นหน้าอกหรือย่ำคิดย่ำทำ ในรายที่เป็นมีอาการรุนแรงจะมีความคิดโทษหรือดูถูกตนเองว่าเราเลวหรือโง่ตลอดเวลาในทุก ๆ เรื่อง ทำให้รู้สึกท้อแท้ ท้อถอยรู้สึกตนเองไร้ค่า หมดหวัง และไร้ทางออก

### 3.3) การเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากภาวะซึมเศร้า

ภาวะซึมเศร้าทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ต่อบุคคลที่มีภาวะนี้ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์และด้านสังคม (สวณีย์ เกียวกิ่งแก้ว, 2544) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย (Physical Change) มีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

1.1) มีอาการเหนื่อยง่าย อ่อนเพลียโดยไม่มีสาเหตุ จึงทำให้ออนมากกว่าปกติแต่ถึงแม้จะนอนได้มากกว่าปกติก็จะยังรู้สึกนอนไม่เต็มอิ่มตื่น หรือมีการนอนที่ผิดปกติไปคือนอนหลับไม่สนิท

1.2) มีการเปลี่ยนแปลงทางระบบขับถ่ายผู้ที่อยู่ในภาวะซึมเศร้าจะมีอาการท้องผูก ทั้งนี้อาจจะเนื่องจากการรับประทานอาหารได้น้อยและมีการเคลื่อนไหวร่างกายน้อยกว่าปกติ

1.3) มีอาการเบื่ออาหารไม่มีความอยากแม้ว่าจะเป็นอาหารที่ชอบ โดยมีผลตามมาคือน้ำหนักลดลง

1.4) มีการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับระบบฮอร์โมน เช่น ประจำเดือนมาไม่ปกติหรือประจำเดือนขาด

1.5) มีอาการกล้ามเนื้ออ่อนแรงทำให้บุคคลเคลื่อนไหวร่างกายน้อยลงและเซื่องช้า

1.6) ความต้องการทางเพศลดลง

2) การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจ (Psychological Change) ผู้ที่อยู่ในภาวะซึมเศร้าส่วนใหญ่จะไม่มีสมาธิ มีการรับรู้ที่ช้า สนใจสิ่งแวดล้อมน้อยลง ไม่สามารถที่จะสนใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้นาน ถูกรบกวนด้วยความคิดและคิดรอบข้างได้ง่าย ประสิทธิภาพในการจำและการตัดสินใจลดลง มีความลึกลับสูง คิดซ้ำซากและวนเวียนอยู่กับเรื่องเดิม ผู้ที่มีภาวะซึมเศร้ามักกล่าวว่าตัวเองนั้นมีจิตใจที่เศร้าสร้อย ไม่สดชื่น พวกเขาจะรู้สึกเบื่อหน่ายกับกิจวัตรประจำวันและการทำงานหรือแม้แต่กิจกรรมที่เคยชื่นชอบ มีมุมมองต่อทุกสิ่งทุกอย่างในด้านลบ และยากที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จ

3) การเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์ (Emotional Change) ผู้ที่อยู่ในภavnนั้นจะมีอารมณ์หม่นหมองไม่สดชื่น รู้สึกหมดอะไรตายอยาก รู้สึกหมดหวัง บุคคลจะตกอยู่ในอารมณ์หดหู่ ซึ่งระดับอารมณ์ ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน

4) การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม (Social Change) ผู้ที่อยู่ในภาวะซึมเศร้าจะมีความสนใจในสิ่งแวดล้อมรอบตัวน้อยลงจึงชอบที่จะอยู่คนเดียว หลีกเลี้ยงการเข้าสังคม ผู้ที่เคยชื่นชอบการสังสรรค์หรือการเข้าสังคมก็จะเข้าสังคมลดลงและหนีห่างจากการพบเจอผู้คน

### 3.4) การวัดและประเมินภาวะซึมเศร้า

1) แบบประเมินภาวะซึมเศร้า ซึ่งเป็นมาตรวัดย่อยใน แบบประเมินความซึมเศร้า ความวิตกกังวล และ ความเครียด (Depression Anxiety Stress Scale: DASS-42) พัฒนาโดย Lovibond และ Lovibond (1995) เป็นแบบสอบถามเพื่อให้ผู้ตอบประเมินตนเอง มีจำนวน 42 ข้อคำถาม เพื่อวัดความรุนแรงของภาวะอารมณ์ทางลบใน 3 กลุ่มอารมณ์ ได้แก่ ซึมเศร้า วิตกกังวล และเครียด โดยแต่ละกลุ่มอารมณ์มีข้อคำถาม 14 ข้อ ในแต่ละข้อคำถามจะประเมินความรุนแรงและความถี่ในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมาใน 4 ระดับ คือ ไม่เกิดขึ้นเลย เกิดขึ้นบางครั้ง เกิดขึ้นบ่อย เกิดขึ้นบ่อยที่สุด แบบประเมินนี้ได้รับการเผยแพร่และแปลในหลายภาษา และได้รับการพัฒนาในหลากหลายรูปแบบ

ค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน DASS-42 อยู่ในระดับที่เหมาะสม มีความสอดคล้องภายใน (Internal consistency) อยู่ในระดับสูงและเมื่อนำไปวัดซ้ำ (test-retest reliability) พบว่า ความเชื่อมั่นอยู่ในระดับเหมาะสม ด้านวิตกกังวล .79 ด้านซึมเศร้า .71 และด้านความเครียด .81 (Brown, Chorpita, Korotitsch, & Barlow, 1997) ค่าความเที่ยงของมาตรวัดอยู่ที่ .91 .84 และ .90 ด้านซึมเศร้า ด้านวิตกกังวล และด้านความเครียดตามลำดับ โดยมาตรวัดย่อยภาวะซึมเศร้าความสัมพันธ์อยู่ในระดับ .74 กับมาตรวัด the Beck Depression Scale (BDI) (Lovibond & Lovibond, 1995)

2) แบบประเมินปัญหาสุขภาพ (Health – related Self – report : HRSR) โดย ดวงใจ กษานติกุล และคณะ (2540) ใช้เวลา 2 ปีในการพัฒนา ตั้งชื่อแบบสอบถามโดยไม่เรียกว่ามาตรวัดโรคซึมเศร้าเพื่อหลีกเลี่ยงการชักนำหรือปิดบังอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นจริงของผู้ตอบ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามตอบด้วยตนเอง เป็นมาตรประเมินแบบเรียงลำดับ (Ordinary rating scale) เพื่อให้

ตรวจวัดหาความเครียดหรือโรคซึมเศร้าได้อย่างเหมาะสม ใช้สะดวกและแปรผลง่ายกับประชากรไทย เพื่อเลือกสรรอาการสำคัญที่พบบ่อยในคนไทยและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีข้อกระทงทั้งสิ้น 20 ข้อแยกเป็นอาการทางกาย ความกระตือรือร้น อาการทางความคิด และทางอารมณ์ โดยมีอารมณ์ด้านบวก 3 ข้อ (รู้สึกสบายใจ ชีวิตอนาคตยังน่าอยู่มีความหมาย และรู้สึกตัวเองมีคุณค่า) คิดคะแนนตามความถี่จาก ไม่เลย (0) และบ่อย ๆ (3) ข้อความด้านบวกจะคิดคะแนนกลับกัน เปรียบเทียบระหว่างกลุ่มคนปกติ ในชุมชน 890 รายและผู้ป่วย 405 ราย ทั้งสองกลุ่มมีอายุระหว่าง 15 ถึง 60 ปี (อายุเฉลี่ย 34 ปี เท่ากัน) และมีสถานภาพด้านอื่น ๆ ใกล้เคียงกัน ผู้ป่วยถูกแบ่งเป็น 4 กลุ่มเพื่อดูความแตกต่างจาก คะแนนคือ กลุ่มวิตกกังวล กลุ่มโรคประสาทซึมเศร้า กลุ่มโรคซึมเศร้ารุนแรง และกลุ่มโรคจิตเภท ตามเกณฑ์ของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน (American Psychiatric Association)

3) **มาตรวัดระดับภาวะซึมเศร้า (The center for epidemiologic studies-depression scale : CES-D)** พัฒนาโดย Radloff (1977) เป็นมาตรวัดที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเอง ใช้ในการวัดความถี่ของภาวะซึมเศร้าโดยจะเน้นที่ความรู้สึกและอารมณ์ซึมเศร้า เป็นมาตรวัดเพื่อใช้ในการคัดกรองไม่ได้เพื่อการวินิจฉัย มาตรวัด CES-D เป็นมาตรวัดประเมินค่าแบบ Likert scale 4 ระดับโดยให้ตอบ ประเมินว่าตนเองประสบกับอาการต่าง ๆ บ่อยมากแค่ไหน ภายในสัปดาห์ที่ผ่านมา ตัวอย่างเช่น “ฉันรู้สึกเหงา” โดยตอบได้ตั้งแต่ (0) คือ ไม่เลยหรือน้อยกว่า 1 วัน (1) นาน ๆ ครั้ง หรือเกิดขึ้น 1-2 วัน (2) ค่อนข้างบ่อยหรือเกิดขึ้น 3-4 วัน (4) บ่อยครั้งหรือเกิดขึ้น 5-7 วัน มาตรวัด CES-D ฉบับ 10 ข้อมี ข้อคำถามจำนวน 2 ข้อที่เป็นข้อคำถามทางลบ จึงต้องกลับคะแนน สำหรับคะแนนรวมคือ 0 - 30 คะแนน โดยคะแนนที่สูงขึ้นนั้นแสดงถึงการมีอาการซึมเศร้าที่มากขึ้น และยังพิจารณาคะแนนเป็นรายข้อที่แสดงให้เห็นถึงผลกระทบรุนแรงของภาวะซึมเศร้า

4) **แบบประเมินภาวะซึมเศร้าของ Beck (Beck depression inventory : BDI-IA)** สร้างขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1961 โดย Beck, Ward, Mendelson, Mock, และ Erbaugh (1961) เพื่อวัดอาการแสดงออกในพฤติกรรมต่าง ๆ ของภาวะซึมเศร้าในวัยรุ่นและผู้ใหญ่ ได้ออกแบบเพื่อเป็นมาตรฐานในการประเมินความรุนแรงของภาวะซึมเศร้า เพื่อที่จะติดตามการเปลี่ยนแปลงของความรุนแรงและของภาวะซึมเศร้าตลอดเวลา หรือเพื่ออธิบายถึงลักษณะอาการเจ็บป่วยในภาวะซึมเศร้า และได้พัฒนามาจนเป็น BDI-II ในปัจจุบัน

มาตรวัด BDI-IA มีผู้แปลเป็นฉบับภาษาไทยโดย มุกดา ศรียงค์ (2522) ประกอบด้วยข้อ  
 กระทง 21 ข้อ เป็นข้อความที่เกี่ยวข้องกับอาการที่แสดงออกและความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งข้อ  
 คำถามเหล่านี้มีเนื้อหาครอบคลุมนิยามภาวะซึมเศร้าของ Beck ทางด้านภาวะอารมณ์ เนื้อหา  
 ความคิด พฤติกรรม ระบบการทำงานของร่างกาย และการทำกิจกรรม การให้คะแนนของคำตอบใน  
 แต่ละข้อเป็นการให้คะแนน 0,1,2, และ 3 คะแนนตามลำดับความรุนแรงของภาวะซึมเศร้า แล้วนับ  
 คะแนนในทุกข้อคำถามทั้ง 21 ข้อรวมกัน ซึ่งค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 0 - 63 คะแนน หลังจากนั้นได้มีการ  
 การแบ่งระดับความซึมเศร้าออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

คะแนน 0 – 9 หมายถึง มีภาวะอารมณ์ปกติ (Normal range)

คะแนน 10 - 19 หมายถึง มีภาวะอารมณ์ซึมเศร้าระดับเล็กน้อย (Mild depression)

คะแนน 20 - 29 หมายถึง มีภาวะซึมเศร้าระดับปานกลาง (Moderate depression)

คะแนน 30 - 63 หมายถึง มีภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรง (Severe depression)

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้มาตรวัดย่อยภาวะซึมเศร้า ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของมาตรวัด ความเครียด  
 ความวิตกกังวลและ ภาวะซึมเศร้า ที่ผู้วิจัยพัฒนามาจากมาตรวัด (Depression Anxiety Stress Scale)  
 ที่พัฒนาโดย Lovibond และ Lovibond (1995) ในการประเมินภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ

#### 4. นิสิตนักศึกษาศิลปะ (Art undergraduates)

ศิลปะนั้นเป็นศาสตร์ที่เป็นควรค่าแก่การศึกษา เพราะการศึกษาด้านศิลปะจะเป็นการปลูกฝัง  
 ให้คนในสังคมนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน สามารถซาบซึ้งถึงคุณค่าของ  
 ความผูกพันระหว่างชีวิตกับศิลปะ มีรับรู้และเข้าถึงสุนทรียภาพและเกิดค่านิยมอันดีต่อ  
 ศิลปะวัฒนธรรมของชาติ รู้จักดูแล รักษาเพื่อให้คงไว้เป็นมรดกแก่ลูกหลาน ได้สืบสานเจตนารมณ์  
 ต่อไป (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2538)

วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2520) กล่าวว่า การเรียนรู้ทางศิลปะเป็นการเสริมสร้างลักษณะนิสัยให้  
 ผู้เรียนมีพฤติกรรมอันดีงาม ส่งเสริมให้เกิดพัฒนาการในด้านต่าง ๆ สามารถแก้ปัญหาและได้สัมผัสกับ  
 สภาพการทำงานจริง สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา จาก  
 การที่ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมและมีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2537) กล่าวว่า การศึกษาทางด้านศิลปะเป็นการเสริมสร้างศิลปะนิสัยให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ทางด้านศิลปะติดตัว สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในการดำรงชีวิต นอกจากนี้ศิลปะยังเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการค้นพบศักยภาพของตนเอง เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้อย่างเสรีทั้งทางด้านความรู้สึก ความคิด และจินตนาการ แสวงหาความชำนาญในสิ่งที่ตนสนใจอย่างกว้างขวาง

การเรียนการสอนด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษาถือได้ว่าเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะการศึกษาด้านศิลปะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนมีทักษะในเชิงช่างเพื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยการศึกษาด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษาเจริญก้าวหน้าอย่างมาก สถาบันการศึกษาหลายแห่งในปัจจุบันกำลังก้าวขึ้นมามีบทบาท ในการส่งเสริมและพัฒนาวิชาการรวมทั้งการเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ตลอดจนหาแนวทางพัฒนาความคิด จิตใจของมนุษย์ ในด้านสุนทรียศาสตร์และวัฒนธรรมของประเทศไทย อีกทั้งการศึกษาด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษายังเป็นช่วยพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และสุนทรียภาพของมนุษย์อีกด้วย (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2528)

ชลุด นิมเสมอ (2529) กล่าวว่า การศึกษาศิลปะในระดับอุดมศึกษาเป็นการศึกษาที่เน้นการฝึกทักษะให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปฏิบัติงานได้จริง เป็นการฝึกประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้ถึงแก่นแท้ของความรู้นั้นด้วยการปฏิบัติด้วยตนเอง

ศิลปะทุกแขนงต่างมีหลักการและกระบวนการสร้างสรรค์งานที่มีลักษณะคล้ายกัน กระบวนการทำงานศิลปะจึงเป็นกระบวนการเริ่มต้นที่เกิดจากความต้องการในการทำงานศิลปะและถ่ายทอดผ่านกระบวนการศิลปะจนกระทั่งออกมาเป็นผลงานศิลปะในที่สุด (Michael, 1983) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ คือกิจกรรมที่อยู่ระหว่างตัวกระตุ้นไปจนกระทั่งทำงานสำเร็จ โดยมีสมองกับร่างกายเป็นผู้กระทำในกระบวนการทำงานศิลปะผู้เรียนจะมีหน้าที่ ดังนี้ (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2531)

- 1) การถ่ายโอนการรับรู้ประสาทสัมผัสไปเป็นความรู้สึก
- 2) การรับแรงบันดาลใจที่ซ่อนเร้นอยู่
- 3) การนำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาสร้างเป็นสิ่งใหม่

4) การสร้างแนวคิดที่เป็นรูปทรงที่สัมผัสได้

5) การเอาความรู้สึกด้านการสร้างเป็นเป็นผลงานออกมา

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเรียนการสอนศิลปะนั้นเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อทั้งผู้เรียนและสังคม เมื่อกล่าวถึงกระบวนการทำงานศิลปะนั้นจะเกิดเป็นงานศิลปะขึ้นมาได้นั้นผู้เรียนจะต้องถูกดำเนินการในกระบวนการทำงานศิลปะโดยได้รับสิ่งเร้าหรือแรงจูงใจที่มากพอที่จะทำให้สร้างผลงานศิลปะจนสำเร็จได้ และมีการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการเรียนรู้ทฤษฎี

#### 4.1) การเรียนการสอนศิลปะในระดับอุดมศึกษา

ศิลปะแต่เดิม หมายถึง งานช่างฝีมือที่มนุษย์ใช้สติปัญญาสร้างสรรค์ขึ้นด้วยความประณีต วิจิตรบรรจง ต่อมาเมื่อเทคโนโลยีและวิทยาการเจริญก้าวหน้าขึ้น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงมีการวิวัฒนาการและแนวโน้มในการใช้สื่อและเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้ศิลปะเป็นสาขาวิชาที่มีขอบเขตกว้างขวางขึ้น ซึ่งขอบเขตของศิลปะสามารถแบ่งตามหลักสากลได้ 2 ประเภท (เกษร ธิตะจारी, 2530; วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูรย์, 2524) ได้ดังนี้

ประเภทแรก ด้านวิจิตรศิลป์ (Fine arts) เป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพและความงาม เพื่อผลทางด้านจิตใจ ศิลปะแขนงนี้สามารถแบ่งย่อยได้ตามลักษณะที่สำคัญได้ต่อไปอีก 3 ประเภท ดังนี้

- 1) ทัศนศิลป์ (Visual arts) เป็นวิจิตรศิลป์ที่สามารถมองเห็นความงามจากรูปลักษณะได้ ซึ่งได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และภาพพิมพ์
- 2) โสตศิลป์ (Audio arts) เป็นวิจิตรศิลป์ที่สามารถรับรู้ความงามหรือสุนทรียภาพได้จากการฟังหรือได้ยิน หรือจากการอ่านจากตัวอักษร ซึ่งได้แก่ ดนตรี และวรรณคดี
- 3) โสตทัศนศิลป์ (Audio-visual arts) หรือศิลปะการแสดง (Performance arts) เป็นวิจิตรศิลป์ที่สามารถแลเห็นรูปลักษณะการเคลื่อนไหว พร้อมกับการได้ยินจังหวะทำนอง เช่น การละคร การเต้นรำสมัยใหม่ และภาพยนตร์ เป็นต้น



ประเภทที่สอง ด้านประยุกต์ศิลป์ (Applied arts) เป็นศิลปะที่สนองความต้องการในด้านประโยชน์การใช้สอยเป็นหลักควบคู่ไปกับความสวยงามเป็นส่วนประกอบ ศิลปะแขนงนี้สามารถแบ่งแยกย่อยได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่

- 1) หัตถศิลป์ (Handicrafts) เป็นงานที่สร้างขึ้นด้วยการใช้ความชำนาญของมือ ผลงานที่ออกมาแต่ละชิ้นจะมีลักษณะที่คล้ายกันแต่ไม่เหมือนกัน เช่น การเย็บปักถักร้อย การประดิษฐ์ดอกไม้สด งานจักสาน เป็นต้น
- 2) อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial arts) เป็นงานที่สร้างขึ้นโดยอาศัยเครื่องจักรกลในการผลิต การทำงานจะมีการออกแบบไว้ล่วงหน้าและมีระบบการทำงานเป็นขั้นตอน สามารถผลิตผลงานได้ครั้งละจำนวนมาก ซึ่งจะมีลักษณะเหมือนกัน เช่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ในครัวเรือน เป็นต้น
- 3) ประณีตศิลป์ (High arts) เป็นงานฝีมือซึ่งต้องอาศัยความชำนาญมากกว่างานหัตถศิลป์ มีกระบวนการผลิตหลายขั้นตอนและใช้เวลาในการสร้างงานนาน ได้แก่ การทำหัวโขน งานประดับมุก เป็นต้น
- 4) มัณฑนศิลป์ (Decorative arts) เป็นงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอาคารสถานที่ทั้งภายในและภายนอก เช่น การตกแต่ง โรงแรม สวนสาธารณะ โรงภาพยนตร์ เป็นต้น
- 5) พาณิชยศิลป์ (Commercial arts) เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยมุ่งในเรื่องการค้าและการส่งเสริมการตลาด เช่น การโฆษณา การออกแบบปกแผ่นเสียง เป็นต้น

นอกจากนี้ หอสมุดรัฐสภาอเมริกา ได้จำแนกเนื้อหาทางด้านศิลปะไว้ในหมวด N (Fine arts) และหมวดย่อย TT (Handicrafts, Arts and crafts) โดยแบ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องไว้ 10 หมวดดังนี้

- 1) ทักษะศิลป์ทั่วไป (Visual arts general) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับ พิพิธภัณฑน์ หอศิลป์ การแสดงนิทรรศการ ประวัติศาสตร์ศิลปะ การวิจารณ์ผลงานศิลปะ ศิลปะเกี่ยวกับศาสนา การชูดัชนีและอนุรักษ์ผลงานศิลปะ และเศรษฐศาสตร์ศิลปะ

- 2) สถาปัตยกรรม (Architecture) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม การออกแบบและการเขียนแบบสถาปัตยกรรม โครงสร้างและรายละเอียดทางด้านสถาปัตยกรรม ประเภทของอาคารสุนทรียศาสตร์เกี่ยวกับเมืองและการวางผังเมือง
- 3) การวาดเส้น การออกแบบ การเขียนภาพประกอบ (Drawing, Design, Illustration) ประกอบด้วยเรื่องเกี่ยวกับพาณิชศิลป์และนิเทศศิลป์
- 4) ประติมากรรม (Sculpture) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในการปั้น และงานปั้น รูปทรงต่าง ๆ ได้แก่ การแกะสลัก การหล่อ การปั้น เป็นต้น
- 5) จิตรกรรม (Painting) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับการใช้สีเขียนภาพต่าง ๆ เช่น การระบายสีน้ำ สีน้ำมัน และจิตรกรรมฝาผนัง เป็นต้น
- 6) ภาพพิมพ์ (Graphic arts) ประกอบด้วยเรื่องเกี่ยวกับการพิมพ์ด้วย แม่พิมพ์ไม้ แม่พิมพ์โลหะ แม่พิมพ์ไหม และแม่พิมพ์หิน
- 7) ประยุกต์ศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบตกแต่ง และการออกแบบเครื่องประดับ (Art applied to industry, Decoration and Ornament) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับการตกแต่งภายใน เครื่องเคลือบดินเผา เครื่องประดับ เครื่องแก้วสิ่งทอ และงานไม้
- 8) ศิลปะสื่อผสม (Combination of arts) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับงานศิลปะที่สร้างสรรค์ โดยการใช้สื่อหลายอย่างประกอบกัน เช่น ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์โทรทัศน์ เป็นต้น
- 9) การถ่ายภาพ (Photography) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับประเภทของกล้อง วิธีการถ่ายภาพ การล้างฟิล์ม การถ่ายภาพสี การปฏิบัติงานในห้องมืด การถ่ายภาพแบบประยุกต์ และการถ่ายทำภาพยนตร์
- 10) ศิลปหัตถกรรม (Handicrafts, Arts and crafts) ประกอบด้วย เรื่องเกี่ยวกับศิลปะที่ทำด้วยมือ เช่น งานไม้ การทำเครื่องเรือนเครื่องครัว และศิลปะพื้นบ้าน

## 4.2) พฤติกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปะ

Lansing (1976) ได้จำแนกพฤติกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะไว้ ดังนี้

### 1) พุทธิพิสัย (Cognitive domain) มี 4 ด้าน คือ

1.1) ความรู้ทฤษฎีทางศิลปะ โดยเฉพาะความรู้และประสบการณ์ ด้านสุนทรียภาพ ซึ่งหากผู้เรียนขาดความรู้และจินตนาการในด้านนี้แล้วนั้น จะไม่สามารถพูด ทำ และพิจารณาเลือกสรรเกี่ยวกับศิลปะได้ดีพอ ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบศิลปะนับว่าเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ซึ่งว่าด้วยเรื่องของการจัดและการประกอบของทัศนธาตุ เพื่อให้ได้องค์ประกอบที่เหมาะสมนอกจากนี้ ยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับงานของเขาหรืองานของผู้อื่นได้อย่างมีระบบ

1.2) ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงาน เป็นสิ่งสำคัญสำหรับศิลปินหรือผู้เชี่ยวชาญที่จะต้องรู้ว่าจะงานศิลปะที่เขาทำนั้นทำอย่างไร ความรู้ด้านนี้จะทำให้เขาพิจารณาตัดสินใจเกี่ยวกับศิลปะได้อย่างเหมาะสม

1.3) ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ เป็นความรู้เกี่ยวกับการทำงานศิลปะและเข้าถึงงานศิลปะ เป็นความรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดและช่วยให้เขาทำงานศิลปะและพิจารณาตัดสินใจงานศิลปะได้อย่างชำนาญ

1.4) ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของศิลปะ คุณค่าของศิลปะและธรรมชาติของประสบการณ์สุนทรียเป็นความรู้ความเข้าใจที่จะนำไปสู่การพิจารณาตัดสินใจ สัญลักษณ์ทางการเห็นที่มีอยู่ในงานศิลปะ ความรู้ต่าง ๆ เหล่านี้จะไม่แสดงเป็นคำพูดแต่จะถูกถ่ายโอนในลักษณะของรสนิยม

2) จิตพิสัย (Affective domain) เป็นทัศนคติที่นำไปสู่การสร้างงานศิลปะและเข้าถึงงานศิลปะ ประกอบด้วย 4 ด้านดังนี้

2.1) ความสนใจในประสบการณ์สุนทรีย เป็นความสนใจหรือความโน้มเอียงอันเป็นความปรารถนาส่วนตัว เมื่อถูกชี้แนะให้รับรู้เกี่ยวกับลักษณะ ความหมาย และความสำคัญของประสบการณ์ ถ้าหากไม่สามารถรับรู้อะไรเหล่านี้เขาก็จะไม่สามารถที่จะเข้าใจสัญลักษณ์ทางการเห็นและไม่สามารถที่จะเข้าถึงงานศิลปะได้

2.2) ความมั่นใจในการทำงานศิลปะและประเมินผลงานศิลปะ หากผู้เรียนปราศจากความมั่นใจในเนื้อหาที่เรียนแล้วเขาก็ไม่สามารถที่จะร่วมกิจกรรมนั้น ๆ ได้

2.3) ความเป็นผู้มีใจกว้างยอมรับความแตกต่างของรูปทรง หรือลักษณะบางอย่างในศิลปะ หากมีใจคับแคบที่จะรับรู้เกี่ยวกับรูปทรงลักษณะ รูปร่าง หรือเทคนิคที่ประกอบอยู่เป็นพิเศษในงานศิลปะ ก็จะไม่สามารถเข้าถึงสุนทรียภาพในงานชิ้นนั้นได้

2.4) ความขยันเอาใจใส่และความตั้งใจ จนกระทั่งงานที่ทำหรือได้รับมอบหมายสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ความขยันเอาใจใส่มีความสำคัญ โดยเฉพาะต่อการพัฒนาของทักษะในด้านการจัดวัสดุศิลปะ ซึ่งเป็นผลให้การเสนอความหมายของประสบการณ์สุนทรียมีความเหมาะสม

**3) ทักษะพิสัย (Psychomotor domain)** เป็นทักษะในงานศิลปะ ในการประสานกันของมือกับตาในการใช้เครื่องมือและวัสดุได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ว่าจะยังไม่เป็นที่ยุติว่าความสามารถในการใช้เครื่องมือและวัสดุจะเกี่ยวเนื่องกับศิลปะ แต่การมีความสามารถหลายหลายด้านเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างโอกาสสำหรับการแสดงออก

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต ภาวะซึมเศร้า และนิสิตนักศึกษาศิลปะ ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องดังนี้

**ประเด็นแรก** คือ ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะซึมเศร้า งานวิจัยแรกคืองานวิจัยของ Verhaeghen, Joormann, และ Aikman (2014) พวกเขาศึกษาว่า การใคร่ครวญจดจ่ออยู่กับตนเอง (Self-focused Rumination) การครุ่นคิดอย่างวิตก (Brooding) และการขบคิดสะท้อนตนเอง (Self reflection pondering) ใน 2 ลักษณะนั้นจะเกี่ยวข้องอย่างไรต่อการสร้างสรรค์ และความกังวลใจ (Dysphoria) หรือภาวะซึมเศร้า (Depression) โดยการใช้การวิเคราะห์เส้นทาง (Path analysis) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักศึกษาปริญญาตรี จำนวน 244 คน ใน 3 มหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ โดยทั้ง 244 คนเรียนในวิชาจิตวิทยาชั้นนำ และเรียนอยู่ในสาขา วิชาจิตรศิลป์ นักเขียนและนักดนตรีในมหาวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ เก็บข้อมูลโดยใช้มาตรวัดดังนี้ (1) The CES-D เพื่อเก็บข้อมูลด้านภาวะซึมเศร้า (2) The creative interest questionnaire เพื่อวัดความสนใจในกิจกรรมทางการสร้างสรรค์ทั้งทางศิลปะและทั่วไป (3) The abbreviated Torrance test for

adults (ATTA) เพื่อวัดพฤติกรรมด้านการสร้างสรรค์ และเพิ่มข้อคำถามอีก 3 ข้อจาก Purdue Creativity test (PCT) เพื่อให้ได้มาซึ่งมุมมองอีกด้านของพฤติกรรมทางการสร้างสรรค์จากผู้ร่วมวิจัย (4) Rumination responsiveness scale (RRS) เพื่อเก็บข้อมูลด้านการสะท้อนตนเอง (Self-Reflection) (5) BIS/BAS scale เพื่อวัดพฤติกรรมการยับยั้งและการหักห้าม (Behavioral inhibition and behavioral approach) ผลการวิจัยในส่วนของสร้างสรรค์พบว่า การคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า อย่างไรก็ตาม ความคิดริเริ่มมีความสัมพันธ์ทางบวกกับ การใคร่ครวญจดจ่ออยู่กับตนเอง (Self-focused Rumination) การครุ่นคิดอย่างวิตก (Brooding)

#### ตารางที่ 1

เมทริกซ์ความสัมพันธ์ สำหรับตัวแปรที่อยู่ใน Path Analysis (Verhaeghen et al., 2014, p. 215)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Ruminative Reflectiveness	-								
2. Ruminative Brooding	.38**	-							
3. Dysphoria (CES-D)	.16*	.40**	-						
4. Fluency	.08	.07	.02	-					
5. Originality	.16*	.18*	.06	.38**	-				
6. Elaboration	.04	-.06	-.06	.35**	.02	-			
7. Seriousness	.28**	.14*	.13*	.16*	.19**	.01	-		
8. Time	.15*	.15*	.11	.17*	.06	.05	.48**	-	
9. BIS Total	.16*	.34**	.12	.11	.16*	.04	-.10	-.07	-

\* $p < .05$ . \*\* $p < .01$ .

ต่อมา เป็นงานของ Tan, Ho, Ho, และ Ow (2008) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ในการรับรู้ความสามารถของตนด้านการสร้างสรรค์ (Creativity self-efficacy) และความรู้สึก (Emotions) ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในรูปแบบการเรียนการสอนร่วมกับการบริการสังคม (Service learning) โดยกลุ่มตัวเองเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 389 คน เป็นเพศชาย 223 คน เพศหญิง 165 คน และ ไม่ระบุเพศ 1 คน อายุระหว่าง 14 ถึง 18 ปี กลุ่ม

ตัวอย่างทุกคนได้เข้าร่วมโปรแกรมการเรียนการสอนร่วมกับการบริการสังคมในต่างประเทศเป็นเวลา 2 เดือน โดยรูปแบบการเรียนการสอนนี้จะเน้นเรื่องการแก้ไขปัญหา (Problem-solving) ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยก่อนหน้าจะได้ลงมือทำงานจริง นักเรียนจะต้องเรียนรู้ที่จะผลิตและแก้ไขปัญหาหรือคำถามที่มีความหมายอย่างสร้างสรรค์ จากนั้นนักเรียนจะได้ร่วมกันวิเคราะห์นโยบายและความต้องการของชุมชน วิจัยและเก็บข้อมูล แก้ไขปัญหา ลงมือปฏิบัติจริง ประเมินและสะท้อนผลงาน มีปัจจัยสำคัญของโปรแกรมคือการแทรกแซงทางบวก (Positive intervention) ให้มีความสำคัญกับการรอกงามและสุขภาพทางจิตที่ดี โดยกระบวนการ (Facilitator) จะจัดให้มีการพูดคุยถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และจดบันทึกความรู้สึกทุกวัน มีการเก็บข้อมูลด้วยแบบวัดทั้งก่อนหน้าที่จะได้เข้าร่วมการเรียนการสอนเป็นเวลา 2 เดือน ก่อนหน้าที่จะได้ลงมือกิจกรรมครั้งแรก หลังทำกิจกรรมให้ทุก ๆ วันตอนเย็น และหลังจากที่จบการเรียนการสอนแล้ว โดยเก็บข้อมูลด้วยแบบวัด Creativity-relevant efficacy scale เพื่อวัดความการรับรู้ความสามารถของตนด้านการสร้างสรรค์ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ วิธีการคิด และวิธีการทำงาน มาตรวัดอารมณ์ทางบวกและทางลบ (Positive affect and negative affect schedule: PANAS) เพื่อวัดอารมณ์ด้านบวกและด้านลบ มาตรวัดความพึงพอใจในชีวิต (Satisfaction with life scale : SWLS) เพื่อวัดความพึงพอใจในชีวิต และมาตรวัดความสุขเชิงอัตวิสัย (Subjective happiness scale :SHS) เพื่อวัดความสุขเชิงอัตวิสัยของบุคคล ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีอารมณ์ด้านบวกระดับปานกลางในช่วงก่อนและระหว่างการเรียนการสอน โดยอารมณ์ด้านบวกคือความพึงพอใจในชีวิต และความสุขเชิงอัตวิสัย มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับ การรับรู้ความสามารถของตนด้านการสร้างสรรค์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์ทางลบกับอารมณ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## ตารางที่ 2

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างความสามารถในการรับรู้ความสามารถของตนและ  
อารมณ์ (ซ้าย-ก่อน, ขวา-หลัง การเรียนการสอนร่วมกับการบริการสังคม)

	CSE_CS	CSE_WS	PA	NA	PANA_bal	SWLS	SHS
การรับรู้ความสามารถของตนด้านการ สร้างสรรค์-วิธีการคิด (CSE_CS)		.37**	.25**	.10**	.08	.21**	.29**
การรับรู้ความสามารถของตนด้านการ สร้างสรรค์-วิธีการทำงาน (CSE_WS)	.35**		.44**	-.07	.34**	.30	.32
อารมณ์ด้านบวก (PA)	.38**	.45**		.28*	.67**	.14*	.30**
อารมณ์ด้านลบ (NA)	-.12**	-.18**	-.03			-.03	.03
อารมณ์ด้านบวก – อารมณ์ด้านลบ (PANA_bal)	.34**	.43**	.68**	-.74**			.17**
ความพึงพอใจในชีวิต (SWLS)	.13**	.28**	.23**	-.15**	.26**		.52**
ความสุขเชิงอัตวิสัย (SHS)	.24**	.26**	.27**	-.22**	.34**	.48**	

\*\* $p < .01$ .

จะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ในการศึกษาวิจัยของ Verhaeghen และคณะ (2014) เน้นการ  
ประเมินการสร้างสรรค์ด้วยองค์ประกอบย่อยของการคิดสร้างสรรค์ คือความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง  
ความคิดละเอียดลออ ซึ่งไม่พบความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า ในขณะที่องค์ประกอบการคิด  
สร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการใคร่ครวญจดจ่ออยู่กับตนเอง การครุ่นคิด  
อย่างวิตกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการศึกษาวิจัยของ Tan และคณะ (2008) มุ่งวัดการ  
สร้างสรรค์ในมุมมองด้านบวกคือการรับรู้ความสามารถของตนด้านการสร้างสรรค์ ซึ่งเมื่อบุคคลรับรู้  
ตนเองมีความเก่งหรือมีสมรรถนะในการคิดหรือการทำงานอย่างสร้างสรรค์เขาก็จะมีทัศนคติต่อตนเอง  
ในทางบวกหรือมีสุขภาพจิตที่ดี และมีความพึงพอใจในชีวิต

**งานสุดท้าย** เป็นการศึกษา การพัฒนาตัวตนทางดนตรีและความหมายในชีวิตของนักดนตรี  
มืออาชีพ โดย ปณิชา พรประสิทธิ์ (2558) เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพแบบปรากฏการณ์วิทยา โดยมี  
วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสบการณ์ด้านจิตใจในการพัฒนาตัวตนทางดนตรีและความหมายในชีวิต  
ของนักดนตรีมืออาชีพ เก็บข้อมูลจากนักดนตรีมืออาชีพ จำนวน 8 คน ที่ผ่านการคัดเลือกแบบเจาะจง  
ตามเกณฑ์ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการวิจัยพบว่าประสบการณ์ด้านจิตใจของนักดนตรี  
มืออาชีพ 4 ประเด็นหลัก ดังนี้

1) การรับรู้ต้นทุนทางดนตรี ได้แก่ สิ่งสนับสนุนและศักยภาพที่เกิดขึ้นภายในตนเอง การสนับสนุนของครอบครัว และการเห็นคุณค่าของดนตรีจากคนรอบข้าง

2) ความชัดเจนในตัวตนทางดนตรี ได้แก่ การรับรู้พรสวรรค์ทางดนตรี ผ่านการสอบ การแข่งขัน การเปรียบเทียบที่ทำให้รับรู้พรสวรรค์ของตนเอง และการเรียนรู้ด้วยตนเองที่ทำให้รับรู้ถึงทักษะทางดนตรี การรับรู้ความถนัดทางดนตรี การรับรู้ความมุ่งมั่นในการเล่นดนตรีระยะยาวผ่านการเรียนอย่างต่อเนื่อง และเพื่อการประกอบอาชีพทางดนตรี

3) การเติบโตของตัวตนทางดนตรี ได้แก่ การฝึกฝนฝีมืออย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ความสนใจในการเล่นดนตรีที่หลากหลาย การเข้าร่วมประกวด แข่งขัน การมีต้นแบบและแหล่งที่เอื้ออำนวย รวมไปถึงการพบจุดเปลี่ยนในเส้นทางดนตรี

4) การรับรู้คุณค่าและความหมายในการเป็นนักดนตรี ได้แก่ การหลอมรวมดนตรีกับตัวตน การเกิดประสบการณ์เป็นหนึ่งเดียวกับดนตรี และการรับรู้ว่าดนตรีคือชีวิต ความเข้าใจประสบการณ์ด้านจิตใจในการพัฒนาตนเองและการรับรู้ความหมายในชีวิตของนักดนตรีมืออาชีพ

โดยงานวิจัยนี้ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการกระบวนการในการเติบโตทางด้านจิตใจของศิลปิน ในการไปให้ถึงซึ่งการเป็นศิลปินที่แท้จริงนั้นต้องผ่านช่วงเวลาแห่งการแข่งขัน ความกดดัน การลงทุนลงแรงไปกับการฝึกฝนอย่างหนักและต่อเนื่อง การต้องการการยอมรับจากคนรอบตัว และการค้นหาตนเอง กว่าที่จะพบซึ่งความหมายของชีวิตในการเป็นศิลปิน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กำลังถึงนั้นนับว่าเป็นช่วงเวลาที่น่าทึ่งก่อให้เกิดความเหนื่อยล้าทั้งร่างกายและจิตใจ และอาจส่งผลกระทบต่อภาวะซึมเศร้าได้

กล่าวโดยสรุปจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การสร้างสรรค์นั้นมีการประเมินได้หลายแบบ เช่น การประเมินความคิดสร้างสรรค์ การรับรู้ความสามารถของตนด้านการสร้างสรรค์ โดยการประเมินการสร้างสรรค์ในแต่ละแบบมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้าหรืออารมณ์ทางลบในทิศทางแตกต่างกัน ในขณะที่ความหมายชีวิตมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้าในทิศทางลบ อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยในความสัมพันธ์ดังกล่าวมีความหลากหลาย และยังไม่เคยศึกษาในประเทศไทย นอกจากนี้ ผู้วิจัยไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ดังกล่าว



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณแบบบรรยาย (Quantitative descriptive research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และ ภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาด้านศิลปะ

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ใน คณะหรือสาขาด้านศิลปะ ระดับชั้นอุดมศึกษาปริญญาตรี ในประเทศไทย เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็นต้น

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะจิตรกรรมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาการออกแบบและสาขาศิลปศึกษา ณ มหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ทั้งสิ้น 5 มหาวิทยาลัย จำนวน 345 คน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ที่ผ่านเกณฑ์คัดเลือก ดังนี้

1. เป็นผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีในคณะหรือสาขาด้านศิลปะ
2. เป็นผู้มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชายและเพศหญิง
3. สามารถอ่านและเข้าใจภาษาไทยได้ดี
4. สนใจเข้าร่วมการวิจัยและตอบแบบสอบถาม

เกณฑ์คัดออก ได้แก่ ผู้ที่รายงานตนเองว่า มีปัญหาสุขภาพจิตหรือจิตเวช และยังอยู่ในระยะการบำบัดรักษาด้วยโรคทางจิตเวช

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกข้างต้น โดยใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบตามเกณฑ์ (Purposive sampling) ด้วยการติดต่อผ่านผู้แนะนำเข้าสู่แหล่งข้อมูล (Gate keeper) ซึ่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย โดยเก็บข้อมูลให้ครอบคลุมขอบเขตการเรียนการสอนด้านศิลปะในมหาวิทยาลัย 2 ประเภทหลัก คือ (1) วิชาศิลปะ (Fine arts) ได้แก่

คณะจิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาการละคร คณะดุริยางคศาสตร์ เป็นต้น (2) ประยุกต์ศิลป์ (Applied arts) ได้แก่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาการออกแบบและประยุกต์ศิลป์ เป็นต้น

สำหรับการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามข้อเสนอแนะของ Tabachnick และ Fidell (2007) ที่ระบุว่าจำนวนตัวอย่างในการวิเคราะห์ตัวแปรเชิงพหุ (Multivariate analysis) ควรมีขนาดอย่างน้อยประมาณ 200 – 300 คน โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูล 345 ชุด ซึ่งภายหลังเก็บข้อมูลแล้วพบว่า มีแบบสอบถามที่ตอบครบถ้วนและสามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้ทั้งสิ้น 311 ชุด คิดเป็นร้อยละ 90

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป มาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มาตรฐานความหมายในชีวิต และมาตรฐานภาวะซึมเศร้า

**1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป** ประกอบไปด้วย ข้อมูลทั่วไป ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คณะและสาขาที่กำลังศึกษาอยู่ ศาสนา รวมไปถึงผลสัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ได้แก่ จำนวนครั้งที่เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ จำนวนครั้งที่ผลงานได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดง ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPA)

**2. มาตรฐานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ** ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แปลและเรียบเรียงมาตรฐานวัด The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) ของ Epstein และคณะ (2008) สำหรับใช้กับนิสิตนักศึกษาศิลปะในบริบทของประเทศไทย มาตรฐานวัด ECCI-i เป็นมาตรฐานวัดที่ใช้ประเมินสมรรถนะการสร้างสรรค์ ตามแนว Generativity Theory ซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะหลัก ได้แก่ (1) การจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) ในด้านนี้บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง เมื่อเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น พวกเขาจะสามารถเก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ ใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ (2) การทำสิ่งท้าทาย (Challenging) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (3) การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์

(Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มักแสวงหาการฝึกฝน ประสบการณ์และความรู้ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบัน (4) การเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง มัก เปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า

มาตรวัดนี้มีข้อคำถามจำนวนทั้งสิ้น 28 ข้อ โดยผู้ตอบตอบมาตรวัดนี้ด้วยตนเอง โดยประมาณ ค่าแบบ Likert scale เรียงลำดับจาก ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) ไม่เห็นด้วย (2) พอ ๆ กัน (3) เห็นด้วย (4) และ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5) Epstein และ Phan (2012) ศึกษามาตรนี้ ในกลุ่มตัวอย่าง 13,578 คน จาก 47 ประเทศ พบว่า มาตรวัด ECCI-i มีความตรง ความเชื่อมั่นของความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ (Internal-consistency reliability) เท่ากับ .85 อยู่ในระดับสูง และความตรงตามทำนาย (Predictive Validity) อยู่ในระดับดี สำหรับการแปลผลคะแนนนั้น หลังกลับคะแนนข้อคำถามทางลบแล้วจะใช้การรวมคะแนนที่ได้ในแต่ละข้อคำถามทั้ง 28 ข้อ โดยความเป็นไปได้ของคะแนนต่ำสุดคือ 28 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 140 คะแนน ซึ่งยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนต่ำ ก็ยิ่งมีสมรรถนะทางการสร้างสรรค์ต่ำ ในขณะที่ยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนสูง ก็ยิ่งมีสมรรถนะทางการสร้างสรรค์สูง

#### ขั้นตอนแปลเรียบเรียงและตรวจสอบคุณภาพของมาตรวัด

- 1) กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ
- 2) แปลและเรียบเรียงข้อคำถามของมาตรวัด The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) ที่พัฒนาโดย Epstein และคณะ (2008) โดยอิงตามนิยามเชิงปฏิบัติการและบริบทของข้อคำถามมีความเหมาะสมกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาศิลปะไทย
- 3) ผู้วิจัยนำข้อคำถามที่ได้ไปตรวจสอบความเหมาะสมทางภาษาของมาตรวัดโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยา รวม 3 ท่านเป็นผู้ตรวจสอบ
- 4) ผู้วิจัยนำมาตรวัดฉบับแปล ไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 71 คน จากนั้นนำผลวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ในมาตรวัด (Corrected item-total correlation) โดยแยกวิเคราะห์รายด้าน โดยการเทียบกับค่า  $r$  วิกฤติของสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

(Pearson correlation coefficient) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ทั้งนี้ ข้อคำถามที่มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมข้ออื่น ๆ ในมาตรทั้งหมดต่ำกว่าค่า  $r$  วิฤติแต่ยังคงครอบคลุมเนื้อหาที่สำคัญขององค์ประกอบ ผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงภาษาในข้อคำถามนั้นเพื่อนำมาใช้ต่อไป

5) ผู้วิจัยคำนวณหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของมาตรวัดโดยรวมทุกด้านด้วยวิธีสอดคล้องภายใน (Internal consistency) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) พบว่า มาตรวัดนี้มีความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในของมาตรวัดทั้งฉบับ เท่ากับ .78 (ดังที่แสดงในภาคผนวก ค)

**3. มาตรวัดความหมายในชีวิต** ผู้วิจัยได้นำมาตรวัดความมุ่งหวังในชีวิต (Purpose in life : PIL) ที่พัฒนาโดย Crumbaugh และ Maholick (1964) แปลและเรียบเรียงโดย อรัญญา ต้อยคำภีร์ (2544) ใช้ประเมินการรับรู้เป้าหมายและความหมายในชีวิตตามทฤษฎีจิตบำบัดแนวความหมายในชีวิต หรือ Logotherapy ได้ดีและมีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง โดยมาตรวัด PIL เป็นมาตรวัดที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเอง ลักษณะมาตรวัดเป็นมาตรส่วนประมาณค่า (rating scale) 7 ระดับ โดย ค่า 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยมากที่สุด ค่า 4 หมายถึง ไม่แน่ใจ และค่า 7 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด มีจำนวนข้อกระทงทั้งหมด 20 ข้อ คะแนนของมาตรวัดฉบับนี้จะอยู่ในช่วงคะแนนระหว่าง 20 คะแนน ถึง 140 คะแนน

**4. มาตรวัดภาวะซึมเศร้า** ผู้วิจัยได้นำมาตรวัดย่อยภาวะซึมเศร้าในมาตรวัด DASS-42 (Depression Anxiety Stress Scale) ฉบับภาษาไทยที่ได้รับการเผยแพร่โดย School of Psychology UNSW Sydney (2008) โดยพัฒนาและแปลจาก มาตรวัด DASS- 42 ของ Lovibond และ Lovibond (1995) โดยมาตรภาวะซึมเศร้านี้มี 14 ข้อคำถาม โดยผู้ตอบเลือกตอบ ในแต่ละข้อเลือกตอบได้ตั้งแต่ 0 – 4 คะแนน (0 = ไม่เคยเลย, 1 = เกือบไม่เคย, 2 = บางครั้ง, 3 = ค่อนข้างบ่อย, และ 4 = บ่อยมาก) ผู้วิจัยนำมาตรวัดไปทดลองใช้ (Try out) พบว่าค่าความเที่ยงของมาตรวัดภาวะซึมเศร้าอยู่ที่ .79

สำหรับการแปลผล Lovibond และ Lovibond (1995) ได้รายงานค่า คะแนน และเกณฑ์ระดับ ภาวะซึมเศร้า ของมาตรวัด DASS ข้อ ดังนี้

คะแนน 0 - 9 ปกติ

คะแนน 10 - 13 ภาวะซีมเศร้าเล็กน้อย

คะแนน 14 - 20 ภาวะซีมเศร้าปานกลาง

คะแนน 21 - 27 ภาวะซีมเศร้าระดับสูง

คะแนน 28 ขึ้นไป ภาวะซีมเศร้ารุนแรงระดับสูงมาก

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยในครั้งนี้มีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยเสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมในคนกลุ่มสหสถาบันชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรม เมื่อวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2561 (เลขที่ COA 298/2561 รายละเอียดตั้งในภาคผนวก ก)

2. หลังจากได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมในการวิจัยในคน ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากคณาจารย์ผู้สอนระดับอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาศิลปะแขนงต่าง ๆ ของคณะหรือสาขาด้านศิลปะ (เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรม คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็นต้น) เพื่อประชาสัมพันธ์โครงการ และสอบถามความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย

3. เมื่อนิสิตนักศึกษาผู้สนใจ ได้สมัครใจเข้าร่วมโครงการ ผู้วิจัยได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยให้ผู้สนใจให้ทราบ และขอความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัย เมื่อผู้สนใจแสดงความจำนงเข้าร่วมการวิจัย ผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป มาตรการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มาตรการความหมายในชีวิต และมาตรการภาวะซีมเศร้า จำนวน 1 ครั้ง โดยใช้เวลาทำ ประมาณ 30 นาที โดยไม่มีการระบุชื่อของผู้เข้าร่วมการวิจัยในแบบสอบถามทั้งหมด

4. แบบสอบถามทั้งหมดนั้นเมื่อตอบเสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บใส่ซองทันที โดยไม่ อนุญาตให้คนอื่นมาอ่าน การนำเสนอผลการวิจัยจะเสนอข้อมูลเป็นภาพรวม ไม่มีข้อมูล ใดนำไปสู่การระบุตัวตนได้ แบบสอบถามดังกล่าว ทั้งหมดจะมีการทำลายทิ้งภายในเวลา 1 ปีหลังการวิจัยเสร็จสิ้นลง

5. ขณะตอบแบบสอบถาม หากผู้ตอบแบบสอบถามมีความรู้สึกไม่สบายใจหรือสะท้อนใจ เพราะเป็นการ ถามถึงเรื่องราวส่วนตัวที่ผู้ตอบอาจจะเคยรู้สึกไม่สบายใจในอดีต ในกรณีที่ผู้วิจัยสังเกต พบว่า ผู้ตอบรู้สึกไม่สบายใจ หรือเมื่อสอบถามแล้วทราบว่าผู้ตอบรู้สึกไม่สบายใจขณะตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะยุติการตอบ แบบสอบถามทันที และพูดคุยเพื่อให้ผู้ตอบรู้สึกผ่อนคลาย รวมทั้งนัดหมายการ เข้าร่วมวิจัยครั้งใหม่ ซึ่งในการเก็บข้อมูลแบบสอบถามครั้งนี้ ไม่มีผู้ตอบที่มีความไม่สบายใจจนต้อง ถอนตัวออกจากการวิจัย

6. ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถาม และนำแบบสอบถามที่ตอบ ครบถ้วนและสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรม SPSS ในการคำนวณและวิเคราะห์ค่าสถิติต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อ กับคะแนนรวมของข้อคำถามในมาตรวัด (Corrected item-total correlation)

2. การวิเคราะห์เบื้องต้นและคำนวณหาค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่า ร้อยละ การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัย เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปร โดย พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันเพื่อทดสอบสมมุติฐานที่ 1 และ 2 และการ วิเคราะห์การถดถอยพหุเพื่อทดสอบสมมุติฐานที่ 3

4. การวิเคราะห์เพิ่มเติม เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะ ซึมเศร้าโดยมีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่านโดยวิเคราะห์การถดถอยตามแนวทางของ (Baron & Kenny, 1986)

## การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยพิทักษ์สิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยการนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์และนำเสนอ เป็นภาพรวมเท่านั้น ซึ่งไม่มีข้อมูลหรือการรายงานผลใดในการวิจัยที่สามารถนำไปสู่การระบุตัวตนของผู้เข้าร่วมการวิจัยได้ ข้อมูลของผู้วิจัยจะถูกเก็บเป็นความลับและไม่มีการเปิดเผยต่อผู้อื่นรวมไปถึง การสังเกตและดูแลผู้เข้าร่วมวิจัยในฐานะนักจิตวิทยาการปรึกษา โดยหากผู้เข้าร่วมการวิจัย เกิดความรู้สึกไม่สบายใจหรือสะท้อนใจ ขณะตอบแบบสอบถาม ซึ่งอาจเกิดจากข้อคำถามนั้นเป็นการถามเกี่ยวกับเรื่องราวส่วนตัวที่อาจกระทบกระเทือนต่อความรู้สึกของผู้ร่วมการวิจัย ผู้วิจัยจะยุติการตอบ แบบสอบถามทันที และเข้าไปพูดคุยเพื่อให้ผู้เข้าร่วมการวิจัย รู้สึกผ่อนคลายในเบื้องต้น แต่หากพบว่าผู้เข้าร่วมการวิจัยมีความไม่สบายใจในระดับที่มากเกินไป ผู้วิจัยจะแนะนำหรือประสานให้ผู้เข้าร่วมการวิจัย ได้รับการช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญต่อไป ซึ่งในการเก็บข้อมูลแบบสอบถามครั้งนี้ ไม่มีผู้ตอบที่มีความไม่สบายใจจนต้องถอนตัวออกจากกรวิจัย

นอกจากนี้ แบบสอบถามไม่มีการระบุตัวตนของผู้ตอบแบบสอบถาม อีกทั้งแบบสอบถามจะถูกทำลายภายในระยะเวลา 1 ปี ผู้เข้าร่วมการวิจัยเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจ และสามารถปฏิเสธการเข้าร่วมหรือถอนตัวจากการวิจัยได้ตลอดเวลา โดยการปฏิเสธการเข้าร่วมหรือถอนตัว สามารถทำได้โดยไม่จำเป็นต้องให้เหตุผลและไม่สูญเสียประโยชน์ใด ๆ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดกรองแบบสอบถามที่มีการตอบสมบูรณ์จำนวน 311 ชุด จากทั้งหมด 345 ชุด โดยมี 33 ชุดที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากการตอบไม่ครบถ้วน หรือมีการตอบค่าคะแนนตรงกลางค่าเดียวทั้งฉบับ และ 1 ชุดตรงกับเกณฑ์คัดออก เนื่องจากเป็นผู้ที่รายงานตนเองว่า มีปัญหาสุขภาพจิตหรือจิตเวช และยังอยู่ในระยะการบำบัดรักษาด้วยโรคทางจิตเวช ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานทางสถิติของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบวัด จำนวน 311 คน อายุเฉลี่ย  $20.53 \pm 1.43$  ปี ช่วงอายุ 18-28 ปี คัดเลือกแบบรายสะดวก กลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศหญิง ร้อยละ 55.9 และเพศชายร้อยละ 44.1 ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ (ร้อยละ 84.1) มีผลการเรียนเฉลี่ยล่าสุดเท่ากับ  $3.03 \pm 0.46$  ช่วงคะแนน 1.01-3.96 คะแนน ร้อยละ 45.3 ระบุว่า เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งที่เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะเท่ากับ  $1.67 \pm 3.35$  ครั้ง ค่าต่ำสุด และสูงสุด เท่ากับ 0-22 ครั้ง ร้อยละ 28.9 ระบุว่า เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งที่เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เท่ากับ  $0.68 \pm 1.41$  ครั้ง (ค่าต่ำสุด และสูงสุด เท่ากับ 0-10 ครั้ง) ดังที่แสดงในตารางที่ 3



## ตารางที่ 3

## ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

รายการ		จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	134	44.1
	หญิง	174	55.9
2. อายุ	18 – 20 ปี	166	53.3
	21 -24 ปี	140	45.0
	25 ปี ขึ้นไป	5	1.5
	อายุเฉลี่ย $20.53 \pm 1.43$ ปี ช่วงอายุ 18-28 ปี		
3. ศาสนา	พุทธ	262	84.2
	คริสต์	16	5.1
	อิสลาม	5	1.6
	ไม่ระบุศาสนา	28	9.0
4. คณะ/สาขา	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	67	21.5
	คณะจิตรกรรมศาสตร์ประติมากรรมและภาพพิมพ์	115	37.0
	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	52	16.7
	สาขาศิลปศึกษา		
	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	9	2.9
	สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและอินโฟร์		
	คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	34	10.9
	สาขาศิลปกรรมออกแบบประยุกต์ศิลป์คณะ		
คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ	34	10.9	
5. มหาวิทยาลัย	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	67	21.5
	มหาวิทยาลัยศิลปากร	115	37.0
	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	52	16.7
	มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	9	2.9
	มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม	34	10.9
	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	34	10.9

รายการ		จำนวน	ร้อยละ	
6. ชั้นปี	ชั้นปี 1	66	21.2	
	ชั้นปี 2	88	28.3	
	ชั้นปี 3	107	34.4	
	ชั้นปี 4	47	15.1	
	ชั้นปี 5	3	1.0	
7. GPA (ต่ำสุด) 3.03±0.46 ช่วงคะแนน 1.01-3.96 (คะแนนเฉลี่ย 1 ถึง 4)				
8. เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ				
	เคย	141	45.3	
	ไม่เคย	170	54.7	
9. จำนวนครั้งที่เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ 1.67±3.35 จำนวนรางวัล 0-22 ครั้ง				
10. เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ				
	เคย	90	28.9	
	ไม่เคย	221	71.1	
11. จำนวนครั้งที่เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ 0.68±1.41 (จำนวนการแสดงผลงาน 0-10 ครั้ง)				
12. คะแนน	เกณฑ์ระดับภาวะซึมเศร้า			
	0-9	ปกติ	140	45.1
	10-13	ภาวะซึมเศร้าเล็กน้อย	48	15.5
	14-20	ภาวะซึมเศร้าปานกลาง	68	22.0
	21-27	ภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรง	38	11.1
	28 ขึ้นไป	ภาวะซึมเศร้าระดับรุนแรงมาก	17	5.4

## ส่วนที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานทางสถิติของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิตและภาวะซึมเศร้า เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทางสถิติของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุดและค่าสูงสุด พบว่า คะแนนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 91.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 10.74 นอกจากนี้ ค่าเฉลี่ยของความหมายในชีวิตของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 98.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 15.79 ส่วนค่าเฉลี่ยของภาวะซึมเศร้าของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 12.33 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 8.29 ดังที่แสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด-สูงสุด และค่าคะแนนที่เป็นไปได้ของตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปร	M	SD	ค่าต่ำสุด- สูงสุด	ค่าคะแนน ที่เป็นไปได้
1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	91.41	10.74	65-116	28-140
2 ความหมายในชีวิต	98.50	15.79	56-139	20-140
3 ภาวะซึมเศร้า	12.33	8.29	0-39	0-42

## ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

งานวิจัยนี้มีสมมติฐานการวิจัย 3 ข้อ ได้แก่ สมมติฐานที่ 1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า สมมติฐานที่ 2 ความหมายในชีวิตมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า และสมมติฐานที่ 3 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะและความหมายในชีวิตร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าได้

ในการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 และ 2 ผู้วิจัยได้ใช้สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันในการวิเคราะห์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.24, p < .01$ ) ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานที่ 1 และ ความหมายในชีวิต มี

ค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.70, p < .01$ ) ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานที่ 2 ดังในตารางที่ 5

ตารางที่ 5

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปรต่าง ๆ

ตัวแปร	1	2	3
1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ			
2 ความหมายในชีวิต	.44**		
3 ภาวะซึมเศร้า	-.24**	-.70**	

\*\* $p < .01$ .

ส่วนการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณ โดยเริ่มต้นจากการตรวจสอบข้อมูลตามข้อตกลงเบื้องต้นก่อนการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณ คือ การทดสอบภาวะร่วมเส้นตรง (Collinearity) ด้วยค่าความคลาดเคลื่อนยินยอม (Tolerance) และปัจจัยความแปรปรวนเพื่อ (VIF: Variance inflation factor) ซึ่งพิจารณาจากเกณฑ์ของ Hair, Black, Babin, และ Anderson (2010) ที่กำหนดไว้ว่า ค่าความคลาดเคลื่อนยินยอมต้องมีค่ามากกว่า .10 และค่าปัจจัยความแปรปรวนเพื่อต้องมีค่าที่ไม่ควรเข้าใกล้หรือเกิน 10 ผลการวิเคราะห์พบว่า ตัวแปรต้นทั้ง 2 ตัวมีค่าความคลาดเคลื่อนยินยอมผ่านเกณฑ์ทั้งหมด อีกทั้งปัจจัยความแปรปรวนเพื่อก็ผ่านเกณฑ์ทั้งหมดเช่นกัน จึงสามารถสรุปได้ว่าตัวแปรต้นทั้ง 2 ตัวไม่มีภาวะร่วมเส้นตรง และสามารถทำการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณได้ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณซึ่งมีตัวแปรต้น ได้แก่ การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ได้แก่ การจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ การทำสิ่งท้าทาย การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และ การเปลี่ยนแปลงสภาวะแวดล้อม) และความหมายในชีวิต ร่วมกันทำนายตัวแปรตาม คือ ภาวะซึมเศร้า ด้วยวิธีใส่ตัวแปรต้นเข้าสมการทุกตัวพร้อมกัน (Enter) ดังที่แสดงในตารางที่ 6

## ตารางที่ 6

ค่าภาวะร่วมเส้นตรงในการทำนายภาวะซึมเศร้า

ตัวแปร	ภาวะร่วมเส้นตรง	
	Tolerance	VIF
1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	.81	1.24
2 ความหมายในชีวิต	.81	1.24

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 พบว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และความหมายในชีวิต สามารถร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้า ในนิสิตนักศึกษาศิลปะได้ ( $F = 154.81, p < .01$ ) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของภาวะซึมเศร้าร้อยละ 50 ( $R^2 = .50, p < .01$ ) เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐาน ( $\beta$ ) ของแต่ละตัวแปรทำนาย พบว่า ความหมายในชีวิตมีน้ำหนักในการทำนายสูง ( $\beta = -.74, p < .01$ ) ส่วนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ไม่สามารถทำนายตัวแปรตามได้อย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .09, ns$ ) ผลการทดสอบสมมติฐานวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า นิสิตนักศึกษาที่มีความหมายในชีวิตสูง มีแนวโน้มที่จะเกิดภาวะซึมเศร้าต่ำ ดังที่แสดงในตารางที่ 7

## ตารางที่ 7

การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของตัวแปรที่ทำนายภาวะซึมเศร้า

ตัวแปร	B	SEB	$\beta$	F	R	Adjusted R <sup>2</sup>
ค่าคงที่	44.617	3.005	-	154.812	.708**	.501**
1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	0.066	0.035	.086			
2 ความหมายในชีวิต	-0.399	0.024	-.742**			

\*\* $p < .01$ .

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล สามารถนำมาเขียนเป็นสมการทำนายแบบมาตรฐานของภาวะซึมเศร้า ในนิสิตนักศึกษาศิลปะ ได้ดังต่อไปนี้

#### สมการทำนาย

ภาวะซึมเศร้า = 44.62 - .07 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ - .39\*\*ความหมายในชีวิต

\*\* $p < .01$

จากสมการทำนายข้างต้น สามารถแปลความหมายได้ ดังนี้

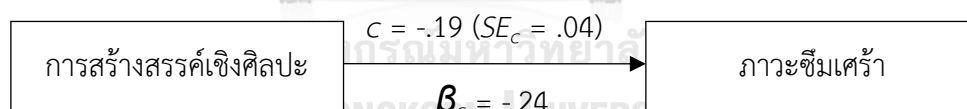
1. หากคะแนนมาตรฐานของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้คะแนนมาตรฐานของภาวะซึมเศร้าเพิ่มขึ้น .07 หน่วย เมื่อควบคุมตัวแปรอื่นในสมการให้คงที่
2. หากคะแนนมาตรฐานของความหมายในชีวิตเพิ่มขึ้น 1 หน่วย จะทำให้คะแนนมาตรฐานของภาวะซึมเศร้าลดลง .39 หน่วย เมื่อควบคุมตัวแปรอื่นในสมการให้คงที่
3. สรุปจากสมการทำนาย นิสิตนักศึกษาศิลปะ ที่มีความหมายในชีวิตต่ำ มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะสูง มีแนวโน้มที่จะเกิดภาวะซึมเศร้าในระดับสูง ในทางตรงกันข้าม นิสิตนักศึกษาศิลปะ ที่มีความหมายในชีวิตสูง มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะต่ำ มีแนวโน้มที่จะเกิดภาวะซึมเศร้าในระดับต่ำ
4. ความหมายในชีวิตมีน้ำหนักในการทำนายสูง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน ( $\beta$ ) เท่ากับ -.74 ( $p < .01$ ) ในขณะที่ การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน ( $\beta$ ) เท่ากับ .09 (ns) ไม่สามารถทำนายตัวแปรตามได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

#### **ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม**

เนื่องจากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะซึมเศร้า พบว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.24$ ,  $p < .01$ ) และ ความหมายในชีวิต มีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.70$ ,  $p < .01$ ) เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาการสร้างสรรค์เชิงศิลปะร่วมกับความหมายในชีวิตพบว่าทั้งคู่ร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่มีเพียงความหมายในชีวิตเท่านั้นที่มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายอยู่ในระดับที่มีนัยสำคัญ

ทางสถิติ ( $\beta = -.74, p < .01$ ) ส่วนการสร้างสรรคเชิงศิลปะ ไม่สามารถทำนายตัวแปรตามได้อย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .09, ns$ ) ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นอาจเป็นไปได้ว่า ความหมายในชีวิต เป็นตัวแปรที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะซึมเศร้าไม่มีนัยสำคัญอีกต่อไป ประกอบกับงานวิจัยที่ผ่านมาเร็ว ๆ นี้หลายเรื่อง เช่น งานของ Howell, Passmore, และ Buro (2013) Kiang และ Fuligni (2010) และ Wang, Lightsey, Pietruszka, Uruk, และ Wells (2007) ที่นำเสนอว่าความหมายในชีวิตมีบทบาทเป็นตัวแปรส่งผ่านที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตามไม่ปรากฏ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อตรวจสอบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะซึมเศร้ามีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่านหรือไม่ โดยการวิเคราะห์เพิ่มเติมนี้ได้ตรวจสอบอิทธิพลของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่มีต่อภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ โดยมีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่านโดยวิเคราะห์การถดถอยตามแนวทางของ Baron และ Kenny (1986) มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple regression analysis) ระหว่างการสร้างสรรคเชิงศิลปะกับภาวะซึมเศร้าพบว่าค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $c$  มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เท่ากับ  $-.19 (SE_c = .04)$  แสดงว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า



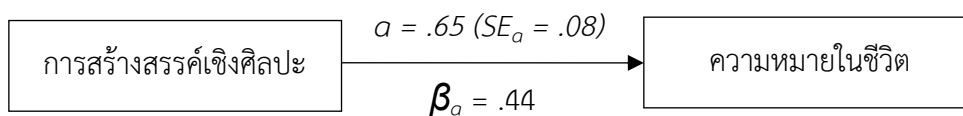
ภาพที่ 3 การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะกับภาวะซึมเศร้า

$SE_c$  คือ ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า

$\beta_c$  คือ ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า

**ขั้นตอนที่ 2** การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple regression analysis) ระหว่างการสร้างสรรคเชิงศิลปะกับความหมายในชีวิต ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของการ

สร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อความหมายในชีวิต หรือ  $\alpha$  มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เท่ากับ .65 ( $SE_\alpha = .08$ ) แสดงว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีความสัมพันธ์กับความหมายในชีวิต

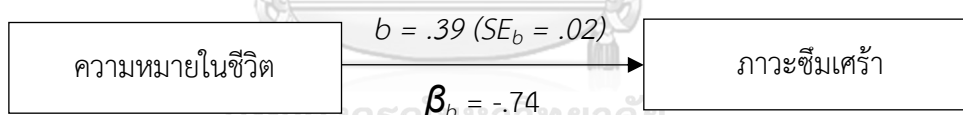


ภาพที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะกับความหมายในชีวิต

$SE_\alpha$  คือ ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อความหมายในชีวิต

$\beta_\alpha$  คือ ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อความหมายในชีวิต

**ขั้นตอนที่ 3** การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่าย (Simple regression analysis) ระหว่างความหมายในชีวิตกับภาวะซึมเศร้า ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของความหมายในชีวิตที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $b$  มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เท่ากับ  $-.39$  ( $SE_b = .02$ ) แสดงว่าความหมายในชีวิตมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า



ภาพที่ 5 การวิเคราะห์การถดถอยอย่างง่ายระหว่างความหมายในชีวิตกับภาวะซึมเศร้า

$SE_b$  คือ ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของความหมายในชีวิตที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า

$\beta_b$  คือ ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานของความหมายในชีวิตที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า

**ขั้นตอนที่ 4** การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ซึ่งมีตัวแปรอิสระคือการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต ซึ่งร่วมกันทำนายตัวแปรตามคือภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ โดยวิธีใส่ตัวแปรอิสระเข้าสมการทุกตัวพร้อมกัน (Enter) ผลการวิเคราะห์พบว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต สามารถทำนายภาวะซึมเศร้าของนิสิตนักศึกษาศิลปะได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิเคราะห์พบว่าค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของความหมาย



ในชีวิตที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $b$  มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เท่ากับ  $-.39$  ( $SE_b = .02$ ) แสดงว่าความหมายในชีวิตมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า ส่วนค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $c'$  เท่ากับ  $-.07$  ( $SE_b = .04$ ) โดยไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้าเมื่อควบคุมอิทธิพลของความหมายในชีวิตให้มีค่าคงที่ ดังรายละเอียดในตารางที่ 8

ตารางที่ 8

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณในการทำนายภาวะซึมเศร้าของนิสิตนักศึกษาศิลปะด้วยวิธีไล่ตัวแปรอิสระเข้าสู่สมการทุกตัวพร้อมกัน ( $N = 311$ )

ตัวแปร	$B$	$SEB$	$\beta$	$F$	$R$	Adjusted $R^2$
ค่าคงที่	44.617	3.005	-	154.812	.708**	.501**
1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	0.066	0.035	.086			
2 ความหมายในชีวิต	-0.399	0.024	-.742**			

\*\* $p < .01$ .

**ขั้นตอนที่ 5** ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติ  $Z$  ตามสูตรของ Sobel (1982) เพื่อยืนยันว่าความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่าน โดยค่าสถิติ  $Z$  จะต้องมีนัยสำคัญทางสถิติแทนค่าได้จากสูตร

$$Z\text{-value} = a \times b / \text{SQRT}(b^2 \times SE_a^2 + a^2 \times SE_b^2)$$

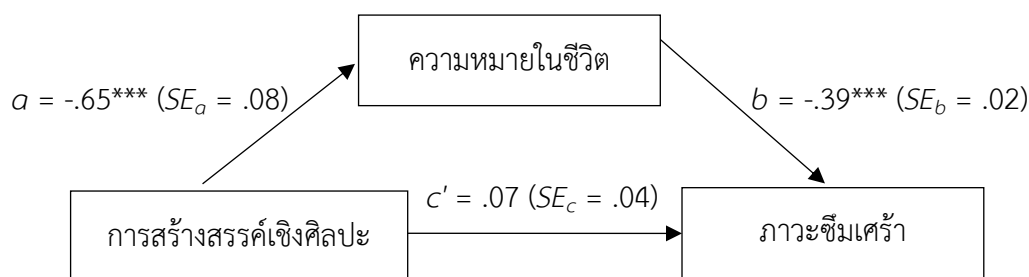
โดยกำหนดให้

$a$  = ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะกับความหมายในชีวิต

$SE_a^2$  = ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของ  $a$

$b$  = ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยระหว่างความหมายในชีวิตกับภาวะซึมเศร้า

$SE_b^2$  = ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของ  $b$



\*\*\* $p < .001$ .

ภาพที่ 6 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยและค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานตามแนวทางของ Sobel (1982)

ผลการแทนค่าจากสูตร พบว่าค่า  $Z$  ของความหมายในชีวิต มีค่าเท่ากับ  $-7.5$  ( $p < .001$ ) แสดงให้เห็นว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะส่งผลต่อภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ โดยมีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่าน หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้คำนวณหาอิทธิพลทางตรง อิทธิพลทางอ้อม และผลรวมของอิทธิพลระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ตัวแปรอิสระ) และความหมายในชีวิต (ตัวแปรส่งผ่าน) ที่ส่งผลไปยังภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม) ในนิสิตนักศึกษาศิลปะ โดยคำนวณจากค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานที่ได้จากการคำนวณในขั้นตอนที่ 1, 3, และ 4 ข้างต้น จากสูตรดังนี้

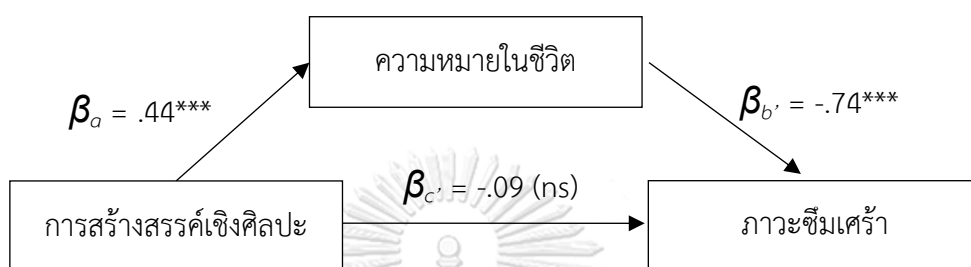
$$\text{ผลรวมของอิทธิพล} = \text{อิทธิพลทางตรง} + \text{อิทธิพลทางอ้อมรวม}$$

ผลรวมของอิทธิพล คือ ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ตัวแปรอิสระ) กับภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม)

อิทธิพลทางตรง คือ ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ตัวแปรอิสระ) กับภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม) โดยมีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่าน

อิทธิพลทางอ้อมรวม คือ ผลรวมของอิทธิพลทางตรงระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ตัวแปรอิสระ) กับความหมายในชีวิต (ตัวแปรส่งผ่าน) และอิทธิพลทางตรงระหว่างความหมายในชีวิต (ตัวแปรส่งผ่าน) กับภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม) ซึ่งเท่ากับค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ตัวแปรอิสระ) กับความหมายในชีวิต (ตัวแปรส่งผ่าน) \* ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานระหว่างความหมายในชีวิต (ตัวแปรส่งผ่าน) กับภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม)

ผลการศึกษา พบว่า อิทธิพลทางตรงของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่มีต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $\beta_c$  เท่ากับ .09 (ns) อิทธิพลทางอ้อมรวม ซึ่งคืออิทธิพลของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผ่านตัวกลางคือความหมายในชีวิตที่มีต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $\beta_a * \beta_b$  เท่ากับ  $.44 * -.74 = -.33$  ( $p < .01$ ) ดังนั้นอิทธิพลโดยรวมของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่มีต่อภาวะซึมเศร้า หรือ  $\beta_c$  เท่ากับ  $-.24$  ( $p < .001$ ) ดังรูป



\*\*\* $p < .001$ .

ภาพที่ 7 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐานของอิทธิพลทางตรงระหว่าง  
การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (ตัวแปรต้น) กับภาวะซึมเศร้า (ตัวแปรตาม)  
และอิทธิพลทางอ้อมรวมที่มีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่าน

กล่าวโดยสรุป ผลการวิเคราะห์ทั้ง 5 ขั้นตอนพบว่า

1. ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $c = -.19, p < .01$ )
2. ผลการทดสอบอิทธิพลทางอ้อมโดย Sobel test ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ( $Z = -7.5, p < .01$ )
3. อิทธิพลทางตรงของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะไม่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้า ( $c' = .07, ns$ )

ตามที่ Baron และ Kenny (1986) กล่าวว่าเมื่อค่า  $c$  มีนัยสำคัญทางสถิติแต่  $c'$  ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ถือว่าเป็นการส่งผ่านอย่างสมบูรณ์ (Complete mediation or perfect mediation) ดังนั้นความสัมพันธ์ของการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะซึมเศร้าโดยมีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่านจึงเป็นการส่งผ่านอย่างสมบูรณ์ ซึ่งหมายความว่า นิสิตนักศึกษาที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะหากพวกเขามีความหมายในชีวิตสูงพวกเขาก็จะมีแนวโน้มของภาวะซึมเศร้าต่ำนั่นเอง หรือในทางตรงกันข้ามหากนิสิตนักศึกษาที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะแต่มีความหมายในชีวิตต่ำ ก็จะทำให้พวกเขามีแนวโน้ม

ภาวะซีมเศร้าสูงไปด้วย จะเห็นได้ว่า ในความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและภาวะซีมเศรานั้นมีความหมายในชีวิตที่มีบทบาทสำคัญยิ่ง



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิตและภาวะซึมเศร้า กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตนักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะจิตรกรรมศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สาขาการออกแบบและสาขา ศิลปศึกษา ณ มหาวิทยาลัยบริเวณกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ทั้งสิ้น 5 มหาวิทยาลัย จำนวน 311 คน อายุเฉลี่ยเท่ากับ  $20.53 \pm 1.43$  ปี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป 2) มาตรการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ 3) มาตรการความหมายในชีวิต และ 4) มาตรการภาวะซึมเศร้า วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.24, p < .01$ ) ความหมายในชีวิต มีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้า อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.70, p < .01$ ) นอกจากนี้ การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และ ความหมาย ในชีวิต สามารถร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และอธิบายความแปรปรวน ของภาวะซึมเศร้าร้อยละ 50 ( $R^2 = .50, p < .01$ ) โดยความหมายในชีวิตมีน้ำหนักในการทำนายสูง ( $\beta = -.74, p < .01$ ) ส่วนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ไม่สามารถทำนายตัวแปรตามได้ ( $\beta = .09, ns$ )

#### การอภิปรายผล

ผลการวิจัยครั้งนี้ การประเมินภาวะซึมเศร้าด้วยการให้ผู้ตอบรายงานตนเองถึงอาการที่แสดง ถึงภาวะซึมเศร้า ในช่วง ในช่วง 2 สัปดาห์ที่ผ่านมา โดยนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีด้านศิลปะจำนวน มากกว่าครึ่ง (ร้อยละ 54.9) รายงานว่าตนเองมีอาการที่แสดงถึงภาวะซึมเศร้าตั้งแต่ระดับเล็กน้อยขึ้นไป อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะที่ประเมินด้วย สมรรถนะการสร้างสรรค์และภาวะซึมเศร้า ผลการศึกษาวิจัยสะท้อนให้เห็นว่านิสิตนักศึกษาด้าน ศิลปะที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูงมักเป็นผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าต่ำ ซึ่งในการอภิปรายผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อภิปรายตามสมมติฐานการวิจัย ดังต่อไปนี้

### สมมติฐานการวิจัยที่ 1 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า

ผลการทดสอบสมมติฐาน สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.24, p < .01$ ) ในกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ โดยมีขนาดความสัมพันธ์ระดับต่ำ (Cohen, 1977)

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า นิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะต่ำ จะมีภาวะซึมเศร้าสูง ซึ่งเป็นลักษณะความสัมพันธ์แบบผกผัน ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ Epstein และ Phan (2012) ที่พบว่า สมรรถนะการสร้างสรรค์สามารถทำนายความพึงพอใจในชีวิตและความประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานได้ โดยที่การทำหรือหาสิ่งที่ทำลายนั้นเป็นด้านที่ดีที่สุดในการทำนายความพึงพอใจและความสำเร็จในชีวิต อย่างไรก็ตามผลการวิจัยไม่สนับสนุนงานวิจัยก่อนหน้าของ Silvia และ Kimbrel (2010) ที่ระบุว่าความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์ (การคิดสร้างสรรค์) และภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กันในขนาดที่ต่ำ โดยที่ทิศทางของความสัมพันธ์เป็นด้านบวก

ประเด็นที่น่าสนใจ คือ ผลการวิจัยครั้งนี้ ที่ว่านิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะสูง เป็นผู้ที่ภาวะซึมเศร้าต่ำ ดังกล่าวนี้นี้ ไม่เป็นไปตามผลการวิจัยเชิงประจักษ์ก่อนหน้านี้ ดังเช่นการศึกษาของ Ludwig (1992) ที่พบว่า ศิลปินนั้นมีเหตุการณ์ตลอดชีวิตที่แสดงถึงภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวลที่สูง และได้การบำบัดทางจิตวิทยาบ่อยกว่าผู้เชี่ยวชาญในสาขาอื่น หรือดังที่ Feist (1998) และ Jamison (1989) ระบุในงานของพวกเขาว่า ตามการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมพบว่า บุคคลที่มีการสร้างสรรค์ทางศิลปะ จะมีลักษณะที่เปิดรับกับประสบการณ์ จินตนาการ และสังคมที่ไม่เป็นทางการ อีกทั้งพวกเขายังมีแนวโน้มที่จะมีอารมณ์ที่อ่อนไหว และมีแนวโน้มที่จะถูกวินิจฉัยเกี่ยวกับอาการทางจิตเภทมากกว่าบุคคลทั่วไป

ความเป็นไปได้ในข้อค้นพบ ที่ว่า นิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะสูง เป็นผู้ที่มีภาวะซึมเศร้าต่ำนี้ อาจเนื่องมาจากในการวิจัยครั้งนี้การประเมินการสร้างสรรค์เป็นการ ประเมินสมรรถนะการสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย 4 ทักษะหลักที่ก่อให้เกิดความการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้เพิ่มเติมและพัฒนาได้ ดังที่ Epstein (1996) กล่าวว่า การสอนการจับเก็บ บ่มเพาะไอเดียใหม่ ๆ นั้นสามารถเพิ่มคะแนนและผลผลิตทางการสร้างสรรค์ได้อย่างชัดเจน

นอกจากนี้สมรรถนะการสร้างสรรค์ยังเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ ๆ การใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ น่าประหลาดใจของตน การทำสิ่งท้าทายที่เปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ ตามด้วยการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ การเรียนรู้และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการประเมินการสร้างสรรค์ในการศึกษานี้ ต่างกับการศึกษาก่อนหน้าที่ใช้เครื่องมือการวัดด้านบุคลิกภาพหรือลักษณะนิสัยผู้มีการสร้างสรรค์

### สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ความหมายในชีวิตมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้า

ผลการทดสอบสมมติฐาน สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่า ความหมายในชีวิต มีค่าสหสัมพันธ์ทางลบกับภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = -.70, p < .01$ ) ในกลุ่มตัวอย่างนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ โดยมีขนาดความสัมพันธ์ระดับสูง (Cohen, 1977)

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า นิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีความหมายในชีวิตต่ำ จะมีภาวะซึมเศร้าสูง ซึ่งเป็นลักษณะความสัมพันธ์แบบผกผัน ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phillips (1980) และ Robak และ Griffin (2000) ที่พบว่า ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กันทางลบ อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zika และ Chamberlain (1992) ที่พบว่าความหมายในชีวิตมีความเชื่อมโยงกันทางบวกกับสุขภาวะทางจิตด้านบวกมากกว่าด้านลบ

ข้อค้นพบจากผลการศึกษาข้างต้นอธิบายได้ว่า ปัจจัยหนึ่งที่ช่วยเยียวยาและเป็นภูมิคุ้มกันปัญหาด้านจิตใจ คือการรับรู้ความหมายในชีวิต (Meaning in life) (Kang et al., 2009) จากงานวิจัยของ กนกวรรณ พงสยาภรณ์ (2554) พบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีมีการรับรู้ความหมายในชีวิตในระดับสูง เป็นไปได้ว่านิสิตนักศึกษาศิลปะเป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในวัยแห่งการค้นหาเป้าหมายในการดำเนินชีวิต อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างนี้ยังอยู่ในรูปแบบการเรียนการสอนด้านศิลปะที่เปิดโอกาสค้นหาความเป็นตัวเอง ศิลปะยังเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการค้นพบศักยภาพของตนเอง เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้อย่างเสรีทั้งทางด้านความรู้สึก ความคิด และจินตนาการ แสวงหาความชำนาญในสิ่งที่ตนสนใจอย่างกว้างขวาง (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2537) อีกทั้ง การสร้างสรรค์เชิงศิลปะยังเป็นช่องทางที่ทำให้ค้นพบความหมายในชีวิต เพราะการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้นเกี่ยวเนื่องกับการแสดงผลงานหรือการ

แสดงตัวตนออกสู่สาธารณะ และรับฟังซึ่งผลแห่งการวิจารณ์ผลงานนั้น ๆ ทำให้นิสิตนักศึกษาที่มีความสร้างสรรค์ได้มีปฏิสัมพันธ์หรือทำงานร่วมกับผู้คนรอบข้างอย่างมีเป้าหมาย ดังที่ Frankl ได้กล่าวว่า บุคคลจะพบความหมายในชีวิตได้จากการมีส่วนร่วมกับโลกรอบ ๆ ตัวของเขา โดยให้คุณค่าต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมหรือผู้คนรอบตัว เรียกว่า คุณค่าเชิงประสบการณ์ (Experience value) (อรัญญา ต้อยคำภีร์, 2554) นั่นเอง

### สมมติฐานการวิจัยที่ 3 การสร้างสรรค์เชิงศิลปะและความหมายในชีวิตร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าได้

ผลการทดสอบสมมติฐาน สนับสนุนสมมติฐานที่ตั้งไว้บางส่วน โดยผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และความหมายในชีวิต สามารถร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้า ในนิสิตนักศึกษาศิลปะได้ ( $F = 154.81, p < .01$ ) โดยร่วมกันทำนายความแปรปรวนของภาวะซึมเศร้าร้อยละ 50 ( $R^2 = .50, p < .01$ ) เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐาน ( $\beta$ ) ของแต่ละตัวแปรทำนาย พบว่า ความหมายในชีวิตมีน้ำหนักในการทำนายสูงที่สุด ( $\beta = -.74, p < .01$ ) ส่วนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มีน้ำหนักในการทำนายน้อย ไม่สามารถทำนายตัวแปรตามได้อย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .09, ns$ )

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า นิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะสูง และความหมายในชีวิตต่ำ มีแนวโน้มที่จะเกิดภาวะซึมเศร้าในระดับสูง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Blackburn และ Owens (2015) จากการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง พบว่า ความหมายในชีวิต สามารถทำนายภาวะซึมเศร้าได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถทำนายความแปรปรวนของภาวะซึมเศร้าร้อยละ 51

ประเด็นที่น่าสนใจ คือ ข้อค้นพบในการวิจัยที่ว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะและความหมายในชีวิต ร่วมกันทำนายภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะได้ อย่างไรก็ตามเมื่อวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของทั้งคู่ พบว่า มีเพียง ความหมายในชีวิตที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนการสร้างสรรค์เชิงศิลปะไม่มีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้าเมื่อควบคุมอิทธิพลของความหมายในชีวิตให้มีค่าคงที่ **ความเป็นไปได้ประการหนึ่งที่อธิบายข้อค้นพบข้างต้น** คือ ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ และภาวะซึมเศร้าอาจมีความหมายในชีวิต เป็นตัวแปรส่งผ่าน ซึ่งผลจากการวิเคราะห์เพิ่มเติมยืนยันว่าความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและ



ภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะมีความหมายในชีวิตเป็นตัวแปรส่งผ่านแบบสมบูรณ หมายความว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะทำให้นิสิตนักศึกษาศิลปะรับรู้ความหมายในชีวิตและเมื่อนิสิตนักศึกษารับรู้ความหมายในชีวิตแล้วพวกเขาจะมีภาวะซึมเศร้าน้อย

การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการประเมินความสามารถในการแสดงออกซึ่งผลงานที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร เป็นการใช้ความรู้ ความสามารถ ทักษะและทฤษฎีที่ได้เรียนรู้มา ประกอบกันเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานซึ่งเป็นรูปธรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อตั้งสื่อสารกับผู้คนรอบข้าง แสดงออกซึ่งตัวตนและจิตวิญญาณ ทำทลายขีดความสามารถของตน หรือฝึกฝนขัดเกลาฝีมือ กล่าวได้ว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ คือคุณค่าเชิงสร้างสรรค์ (Creative value) ซึ่งก่อให้เกิดความหมายในชีวิต ตามแนวคิดของจิตบำบัดแนวความหมายในชีวิตนั่นเอง ตามที่ Frankl (1963) กล่าวว่า เมื่อบุคคลทุ่มเททำกิจกรรมหรือสร้างผลงานบางอย่างด้วยศรัทธาและความรักที่มีอย่างเต็มพลัง อย่างตระหนักรู้ว่าเขามีหน้าที่กระทำการต่าง ๆ เพื่อให้ชีวิตของเขามีความหมาย จะทำให้พวกเขาค้นพบความหมายในชีวิต ซึ่งการรับรู้ว่าตนเองมีความหมายในชีวิตทำให้นิสิตนักศึกษาศิลปะห่างไกลจากภาวะซึมเศร้า หรือกล่าวคือห่างไกลจากความรู้สึกว่างเปล่าไร้ความหมาย ซึ่ง Frankl เชื่อว่าเป็นสาเหตุของการเจ็บป่วยทางจิตใจต่าง ๆ ความรู้สึกไร้ความหมายจะแสดงอาการ เมื่อบุคคลรู้สึกเบื่อหน่ายขาดการสร้างสรรค์ และความคิดริเริ่ม ขาดความสนใจสิ่งแวดล้อม มักมองโลกในแง่ลบ (อริญญา ตัญคำภีร์, 2554) ผลการวิจัยนี้สนับสนุนว่าหากต้องการลดภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรค์สูง ต้องเสริมสร้างคุณค่าความหมายในชีวิตร่วมไปกับการพัฒนาการสร้างสรรค์ด้วย

### ข้อจำกัดของการศึกษาวิจัย

แม้ว่าผลการวิจัยนี้ สะท้อนภาพความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ โดยเฉพาะในประเด็นที่ว่าหากต้องการลดภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะที่มีการสร้างสรรค์สูง ต้องเสริมสร้างคุณค่าความหมายในชีวิตร่วมไปกับการพัฒนาการสร้างสรรค์ด้วย อย่างไรก็ตามในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บตัวอย่างเฉพาะนิสิตนักศึกษาศิลปะที่กำลังศึกษาใน มหาวิทยาลัยเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ดังนั้นการนำผลการวิจัยนี้ไปอธิบายประชากรกลุ่มอื่นอาจกระทำด้วยความระมัดระวัง

นอกจากนี้ มาตรฐานการสร้างสรรค้ในการวิจัยครั้งนี้ได้รับการอนุญาตจาก Professor Epstein ผู้พัฒนาให้แปลและเรียบเรียงเท่านั้น ซึ่งแม้ว่าจะเป็นมาตรฐานที่มีคุณภาพในด้านความตรงและความเที่ยงในเกณฑ์ดี อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาข้อคำถามบางข้ออาจไม่เหมาะกับบริบทของสังคมไทยสมัยใหม่ เช่น ฉันทักอ่านนิตยสารหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในด้านที่ฉันเชี่ยวชาญเท่านั้น อีกทั้งเมื่อพิจารณาจากจำนวนแบบสอบถามที่ได้รับการตอบไม่สมบูรณ์ซึ่งมีจำนวนถึง 33 ฉบับ หรือคิดเป็นร้อยละ 10 จากแบบสอบถามทั้งหมด เป็นไปได้ว่า แบบสอบถามทั้งฉบับที่มีข้อคำถามถึง 71 ข้อ นั้นมีจำนวนมากเกินไป ซึ่งข้อคำถามทั้งหมดต้องใช้อ่านและทำความเข้าใจ ซึ่งอาจไม่เหมาะกับวิธีการเรียนรู้ของนิสิตนักศึกษาศิลปะที่คุ้นเคยกับการปฏิบัติมากกว่าการอ่าน ดังนั้นการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีการพัฒนามาตรฐานการสร้างสรรค้ที่เหมาะสมกับบริบทไทย และบริบทของกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการศึกษาวิจัยงานด้านนี้ต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็นข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1) ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต มีความสัมพันธ์ต่อภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ โดยที่ความหมายในชีวิต เป็นปัจจัยสำคัญในการลดภาวะซึมเศร้า ดังนั้นจึงอยากให้ นักวิชาชีพด้านจิตวิทยาหรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาศิลปะ ให้ความสนใจและส่งเสริมพัฒนารูปแบบการดูแลสุขภาพทางจิตให้สอดคล้องและเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของนิสิตนักศึกษาศิลปะ

1.2) นอกจากนี้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนามาตรฐานการสร้างสรรค้เชิงศิลปะฉบับภาษาไทยขึ้นมา โดยมาตรฐานนี้มีจำนวนข้อไม่มาก ประกอบกับมีความตรงและความเที่ยงอยู่ในเกณฑ์ดี พอเพียงและเหมาะสมในการนำไปใช้เพื่อประเมินในเบื้องต้น จากผลการวิจัยแบบวัดการสร้างสรรค้เชิงศิลปะนี้มีความสัมพันธ์กับแบบวัดความหมายในชีวิตจึงสามารถใช้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี

สามารถนำไปใช้ในการทำความเข้าใจ และพัฒนารูปแบบการบำบัด รวมถึงการออกแบบกระบวนการบำบัดทางจิตวิทยาในการลดภาวะซึมเศร้าในบุคคลทั่วไปได้

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1) มาตรการสร้างสรรค์เชิงศิลปะเป็นหมวดหมู่ที่ได้รับการแปลและเรียบเรียงจากมาตรการวัด ECCI-1 ซึ่งเป็นการแปลแบบ Forward translation โดยมีได้มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาจากต้นฉบับ จึงมีข้อความบางข้อไม่เหมาะกับบริบทของสังคมไทยยุคใหม่ เช่น ฉันทน์มักอ่านนิตยสารหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ในด้านที่ฉันทน์เชี่ยวชาญเท่านั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจจำเป็นต้องปรับภาษาและรูปแบบข้อความให้เหมาะสมมากขึ้น เพื่อให้มาตรการวัดมีความทันสมัยและเหมาะสมกับบริบทของสังคม นอกจากนี้การทบทวนวรรณกรรมทำให้ผู้วิจัยเห็นว่างานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์มีจำนวนน้อย อีกทั้งยังมุ่งวัดในด้านความคิด หรือผลงานที่แสดงออกมา ซึ่งเป็นรูปแบบดั้งเดิมในการวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ งานวิจัยนี้จึงเป็นการบุกเบิกการวัดการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ในประเทศไทย โดยมุ่งศึกษาสมรรถนะการสร้างสรรค์ที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาเพิ่มเติมได้ ผู้วิจัยจึงอยากให้ผู้เกี่ยวข้องได้ศึกษาและพัฒนามาตรการวัดนี้ต่อไปในอนาคต

2.2) ผลการวิจัยนี้ทำให้เห็นว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้นมีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้าทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศหลาย ๆ งาน ที่พบว่าความคิดสร้างสรรค์ในศิลปินนั้นมีความสัมพันธ์กันทางบวก ผู้วิจัยจึงอยากสนับสนุนให้ผู้เกี่ยวข้องศึกษาสมรรถนะการสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาเพิ่มเติมได้ เพื่อใช้ในการป้องกันและเสริมสร้างสุขภาพทางจิตที่ดีได้

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

เกษร ชิตะจारी. (2530). *ศิลปะชั้นนำ*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

กนกวรรณ พงสยาภรณ์. (2554). *การรับรู้ความหมายในชีวิตและความเครียดของนิสิตปริญญาตรี*

*จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพจิต  
ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2529). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ดวงใจ กสานติกุล, ประเวศ ตันติพิวัฒนสกุล, วรลักษณ์ ชีราโมกษ์, วีระ เชื่องศิริกุล, อรพรรณ  
ทองแดง, แสงจันทร์ วุฒิกานนท์, ... นงพงา ลี้มสุวรรณ. (2540). Health-Related  
Self-Report (HRSR) Scale: the diagnostic screening test for depression in Thai  
population. *จดหมายเหตุทางแพทย์แพทยสมาคมแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์*,  
80(10), 647-657.

ดวงใจ กสานติกุล. (2542). *โรคซึมเศร้ารักษาหายได้*. กรุงเทพฯ: น้าอักษรการพิมพ์.

ทบวงมหาวิทยาลัย. (2538). *แผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544)*.  
กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ทวีเดช จีวบาง. (2549). *ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ปณิชา พรประสิทธิ์. (2558). *ประสบการณ์ด้านจิตใจในการพัฒนาตัวตนทางดนตรี และความหมาย  
ในชีวิตของนักดนตรีมืออาชีพ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรเทพ รุ่งคุณากร. (2542). *ผลของการฝึกอานาปานสติต่อความสงบ ความหมายและความมุ่งหวัง  
ในชีวิต และความจริงแท้ของผู้เริ่มฝึก ในโครงการอานาปานสติภาวนาประจำเดือน ณ  
ธรรมมาศรมานาชาติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2531). *มโนภาพและการรับรู้ทางศิลปะ*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2528). *รายงานการประชุมสัมมนา เรื่อง สถานะการศึกษาศิลปะระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มุกดา ศรียงค์. (2522). *แบบประเมินภาวะซึมเศร้าของเบ็ค (Beck Depression Inventory IA [BDI-IA])*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2537). *กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2520). *กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย ศิลปศึกษา*. ใน สมิตร์ คุณานุกร (บ.ก.), *หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ทฤษฎีและแนวปฏิบัติ* (น. 163-181). กรุงเทพฯ: สารมวลชน.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2524). *ความเข้าใจในศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วีรพล แสงปัญญา. (2547). *การศึกษาศิลปะลักษณะ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ และผลงานการสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาบุคคลผู้สร้างสรรค์ชาวไทยที่มีผลงานโดดเด่นในสาขาวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และการศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ เถาทอง. (2551). *ทัศนศิลป์กับมนุษย์ การสร้างสรรค์และสุนทรียภาพ*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- สุนีย์ เกียวกิ่งแก้ว. (2544). *แนวคิดพื้นฐานทางการพยาบาลจิตเวช (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. พิษณุโลก: คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อรัญญา ต้อยคำภีร์. (2544). *การพัฒนามาตรวัดความมุ่งหวังในชีวิตนักศึกษาไทย*. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 9(1), 18-26.
- อรัญญา ต้อยคำภีร์. (2554). *จิตบำบัดแนวความหมายในชีวิต Logotherapy (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

School of Psychology UNSW Sydney. (2008). *มาตรฐานวัดระดับความกดดัน ความกังวล ความเครียด (DASS 42)*. คัดมาจาก <http://www2.psy.unsw.edu.au/dass/Thai/DASS%20Thai%20Webster.pdf>

### ภาษาอังกฤษ

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder (DSM-V)*. Washington, DC: Author.

Anastasi, A. (1958). *Differential psychology* (3rd ed.). NY: Macmillan.

Anderson, R. D., DeVito, A., Dyrli, O. E., Kellog, M., Kochendorfer, L., & Weigand, J. (1970). *Developing children's thinking through science*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Halls.

Baron, R. M., & Kenny, D. A. (1986). The moderator–mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51(6), 1173-1182.

Barrett, T. (2000). Studio critiques of student art: As they are, as they could be with mentoring. *Theory into Practice*, 39(1), 29-35.

Barron, F. (1972). *Artists in the making*. NY: Seminar Press.

Barron, F., & Harrington, D. M. (1981). Creativity, intelligence, and personality. *Annual Review of Psychology*, 32(1), 439-476.

Beck, A. T. (1967). *Depression : Clinical, experimental and theoretical aspects*. NY: Hoeber Medical Division, Harper & Row.

Beck, A. T. (2005). The current state of cognitive therapy: A 40-year retrospective. *Archives of General Psychiatry*, 62(9), 953-959.

- Beck, A. T., Ward, C. H., Mendelson, M., Mock, J., & Erbaugh, J. (1961). An inventory for measuring depression. *Archives of General Psychiatry, 4*, 561-571.
- Bering, J. M. (2003). Towards a cognitive theory of existential meaning. *New Ideas in Psychology, 21*(2), 101-120.
- Bessemer, S. P., & O'Quin, K. (1987). Creative product analysis: Testing a model by developing a judging instrument. In S. G. Isaksen (Ed.), *Frontiers of creativity research: Beyond the basics* (pp. 341-357). Buffalo, NY: Bearly Limited.
- Blackburn, L., & Owens, G. P. (2015). The effect of self efficacy and meaning in life on posttraumatic stress disorder and depression severity among veterans. *Journal of Clinical Psychology, 71*(3), 219-228.
- Brown, T. A., Chorpita, B. F., Korotitsch, W., & Barlow, D. H. (1997). Psychometric properties of the Depression Anxiety Stress Scales (DASS) in clinical samples. *Behaviour Research and Therapy, 35*, 79-89.
- Carson, S. H., Peterson, J. B., & Higgins, D. M. (2005). Reliability, validity, and factor structure of the Creative Achievement Questionnaire. *Creativity Research Journal, 17*(1), 37-50.
- Cawelti, S., Rappaport, A., & Wood, B. (1992). Modeling artistic creativity: An empirical study. *Journal of Creative Behavior, 26*(2), 83-94.
- Charyton, C., & Snelbecker, G. E. (2007). General, artistic and scientific creativity attributes of engineering and music students. *Creativity Research Journal, 19*(2-3), 213-225.
- Cohen, J. (1977). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (Rev. ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- Crumbaugh, J. C. (1968). Cross-validation of Purpose in Life Test based on Frankl's concepts. *Journal of Individual Psychology, 24*(1), 74-81.
- Crumbaugh, J. C. (1977). The Seeking of Noetic Goals Test (SONG): A complementary scale to the Purpose in Life Test (PIL). *Journal of Clinical Psychology, 33*(3), 900-907.
- Crumbaugh, J. C., & Maholick, L. T. (1964). An experimental study in existentialism: The psychometric approach to Frankl's concept of noogenic neurosis. *Journal of Clinical Psychology, 20*(2), 200-207.
- Davis, G. A., & Rimm, S. B. (1994). Creativity : The creative person, creative process and creative dramatics. In G. A. Davis & S. B. Rimm (Eds.), *Education of the gifted and talented* (pp. 187-202). Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- de Bono, E. (1982). *Lateral thinking. A textbook of creativity*. London: Penguin.
- DeMoss, K., Milich, R., & DeMers, S. (1993). Gender, creativity, depression, and attributional style in adolescents with high academic ability. *Journal of Abnormal Child Psychology, 21*(4), 455-467.
- Drevidahl, J. E., & Cattell, R. B. (1958). Personality and creativity in artists and writers. *Journal of Clinical Psychology, 14*(2), 107-111.
- Epstein, R. (1993). Generativity theory and education. *Educational Technology, 33*(10), 40-45.
- Epstein, R. (1996). Capturing creativity. *Psychology Today, 29*(4), 41-43.
- Epstein, R., & Phan, V. (2012). Which competencies are most important for creative expression? *Creativity Research Journal, 24*(4), 278-282.



Epstein, R., Schmidt, S. M., & Warfel, R. (2008). Measuring and training creativity competencies: Validation of a new test. *Creativity Research Journal*, 20(1), 7-12.

Feist, G. J. (1998). A meta-analysis of personality in scientific and artistic creativity. *Personality and Social Psychology Review*, 2(4), 290-309.

Frankl, V. E. (1963). *Man's search for meaning: An introduction to logotherapy*. NY: Pocket.

Frankl, V. E. (1967). *Psychotherapy and existentialism: Selected papers on logotherapy*. NY: Washington Square Press.

Freud, S. (1910). The origin and development of psychoanalysis. *The American Journal of Psychology*, 21(2), 181-218.

Gough, H. G. (1979). A Creative Personality Scale for the adjective check list. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(8), 1398-1405.

Grant, A., Mills, J., Mulhern, R., & Short, N. (2004). The therapeutic alliance and case formulation. In A. Grant, J. Mills, R. Mulhern, & N. Short (Eds.), *Cognitive behavioural therapy in mental health care* (pp. 7-22). London: Sage.

Guilford, J. P. (1959). Three faces of intellect. *American Psychologist*, 14(8), 469-479.

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. NY: McGraw-Hill.

Guilford, J. P. (1988). Some change in the structure of intellect model. *Education and Psychological Measurement*, 48(1), 1-4.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Upper saddle River, NJ: Pearson Education International.

- Herbert, P. S. (1959). Creativity and mental illness. A study of 60 creative patients who needed hospitalization. *Psychiatric Quarterly*, 33(3), 534-547.
- Howell, A. J., Passmore, H.-A., & Buro, K. (2013). Meaning in nature: Meaning in life as a mediator of the relationship between nature connectedness and well-being. *Journal of Happiness Studies: An Interdisciplinary Forum on Subjective Well-Being*, 14(6), 1681-1696.
- Ivcevic, Z. (2007). Artistic and everyday creativity: An act-frequency approach. *The Journal of Creative Behavior*, 41(4), 271-290.
- Jamison, K. R. (1989). Mood disorders and patterns of creativity in British writers and artists. *Psychiatry: Interpersonal and Biological Processes*, 52(2), 125-134.
- Kang, K., Im, J., Kim, H., Kim, S., Song, M., & Sim, S. (2009). The effect of logotherapy on the suffering, finding meaning, and spiritual well-being of adolescents with terminal cancer. *Journal of Current Directions in Psychological Science*, 312-319.
- Katz, A. N., & Thompson, M. (1993). On judging creativity: By one's acts shall ye be known (and vice versa). *Creativity Research Journal*, 6(4), 345-362.
- Kersting, K. (2003). Considering creativity: What exactly is creativity? *American Psychological Association Monitor*, 34(10), 40.
- Kiang, L., & Fuligni, A. J. (2010). Meaning in life as a mediator of ethnic identity and adjustment among adolescents from Latin, Asian, and European American backgrounds. *Journal of Youth and Adolescence*, 39(11), 1253-1264.
- King, L. A., Hicks, J. A., Krull, J. L., & Del Gaiso, A. K. (2006). Positive affect and the experience of meaning in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(1), 179-196.

- Kirschenbaum, R. J. (1998). The creativity classification system: An assessment theory. *Roeper Review*, 21(1), 20-26.
- Lansing, K. M. (1976). *Art, artist, and art education*. Dubuque, Iowa: Kendall/Hunt.
- Lovibond, S. H., & Lovibond, P. F. (1995). *Manual for the Depression Anxiety Stress Scales* (2nd ed.). Sydney: Psychology Foundation.
- Ludwig, A. M. (1992). Creative achievement and psychopathology: Comparison among professions. *American journal of psychotherapy*, 46(3), 330-354.
- Ludwig, A. M. (1995). *The price of greatness: Resolving the creativity and madness controversy*. NY: Guilford Press.
- Mackinnon, D. W. (1962). The nature and nurture of creative talent. *American Psychologist*, 17(7), 484-495.
- Meador, K. S. (1997). *Creative thinking and problem solving for young learners*. Englewood, CO: Libraries.
- Michael, J. A. (1983). *Art and adolescent: Teaching art at the secondary level*. NY: Columbia University.
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2001). Cultural influences on artistic creativity and its evaluation. *International Journal of Psychology*, 36(4), 225-241.
- Osborn, A. F. (1963). *Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking* (3rd ed.). NY: Charles Scribner's Sons.
- Park, S. H. (2013). A study on item-analysis of Gough's a Creative Personality Scale for the adjective check list. *Advanced Science and Technology Letters*, 36, 54-57.
- Phillips, W. M. (1980). Purpose in life, depression, and locus of control. *Journal of Clinical Psychology*, 36(3), 661-667.

- Radloff, L. S. (1977). The CES-D Scale: A self-report depression scale for research in the general population. *Applied Psychological Measurement, 1*(3), 385-401.
- Reker, G. T. (1997). Personal meaning, optimism, and choice: Existential predictors of depression in community and institutional elderly. *The Gerontologist, 37*(6), 709-716.
- Reker, G. T., & Cousins, J. B. (1979). Factor structure, construct validity and reliability of the Seeking of Noetic Goals (SONG) and Purpose in Life (PIL) tests. *Journal of Clinical Psychology, 35*(1), 85-91.
- Robak, R. W., & Griffin, P. W. (2000). Purpose in life: What is its relationship to happiness, depression, and grieving? *North American Journal of Psychology, 2*(1), 113-119.
- Rogers, C. (1959). A theory of therapy, personality and interpersonal relationships as developed in the client-centered framework. In S. Koch (Ed.), *Psychology: A study of a science. vol. 3: Formulations of the person and the social context*. NY: McGraw Hill.
- Runco, M. A. (1987). Interrater agreement on a socially valid measure of students' creativity. *Psychological Reports, 61*(3), 1009-1010.
- Scheier, I. H. (1965). Creative personality and the nature of the creative process. *The High School Journal, 48*(8), 474-479.
- Shelton, J., & Harris, T. L. (1979). Personality characteristics of art students. *Psychological Reports, 44*(3), 949-950.
- Silvia, P. J., & Kimbrel, N. A. (2010). A dimensional analysis of creativity and mental illness: Do anxiety and depression symptoms predict creative cognition, creative accomplishments, and creative self-concepts? *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 4*(1), 2-10.

- Sobel, M. E. (1982). Asymptotic confidence intervals for indirect effects in structural equation models. *Sociological Methodology*, *13*, 290-312.
- Steger, M. F., Frazier, P., Oishi, S., & Kaler, M. (2006). The meaning in life questionnaire: Assessing the presence of and search for meaning in life. *Journal of Counseling Psychology*, *53*, 80-93.
- Sternberg, R. J. (2006). The nature of creativity. *Creativity Research Journal*, *18*(1), 87-98.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. NY: The Free Press.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Tan, A. G., Ho, V. X. H., Ho, E. L. F., & Ow, S. (2008). High school students' perceived creativity self-efficacy and emotions in a service learning context. *The International Journal of Creativity and Problem Solving*, *18*(2), 115-126.
- Taylor, C. W. (1964). *Creativity progress and potential*. NY: McGraw-Hill.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking: Norms technical manual research edition. Verbal tests, forms A and B—figural tests, forms A and B*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Torrance, E. P. (1988). The nature of creativity as manifest in its testing. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity*. NY: Cambridge University Press.

- Verhaeghen, P., Joormann, J., & Aikman, S. N. (2014). Creativity, mood, and the examined life: Self-reflective rumination boosts creativity, brooding breeds dysphoria. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 8*(2), 211-218.
- Waddell, C. (1998). Creativity and mental illness: Is there a link? *The Canadian Journal of Psychiatry, 43*(2), 166-172.
- Wallach, M. A., & Kogan, N. (1965). A new look at the creativity-intelligence distinction. *Journal of Personality, 33*(3), 348-369.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. London: Jonathan Cape.
- Wang, M. C., Lightsey, O. R., Pietruszka, T., Uruk, A. C., & Wells, A. G. (2007). Purpose in life and reasons for living as mediators of the relationship between stress, coping, and suicidal behavior. *Journal of Positive Psychology, 2*(3), 195-204.
- White, J. C. (2016). Arts students in debt: Concerns, consequences, and interventions. *Arts Education Policy Review, 117*(1), 55-64.
- Yalom, I. D. (1980). *Existential psychotherapy*. NY: Basic.
- Zika, S., & Chamberlain, K. (1992). On the relation between meaning in life and psychological well-being. *British Journal of Psychology, 83*(1), 133-145.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



ภาคผนวก ก

- 1) ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
- 2) ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะจิตวิทยา  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
เลขรับที่: 0044  
วันที่: 4 มกราคม 2562 เวลา 15:49

## บันทึกข้อความ

เลขที่รับหนังสือ AH  
วันที่ 4 ธ.ค. 2562 18.30น

ส่วนงาน คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 โทร.0-2218-3202  
ที่ จว 1422/2561 วันที่ 28 ธันวาคม 2561  
เรื่อง แจ้งผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

เรียน คณบดีคณะจิตวิทยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารแจ้งผ่านการรับรองผลการพิจารณา

ตามที่นิสิต/บุคลากรในสังกัดของท่านได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นั้น ในการนี้ กรรมการผู้ทบทวนหลักได้เห็นสมควรให้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยได้ ดังนี้

โครงการวิจัยที่ 237.1/61 เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ (RELATIONSHIPS AMONG ARTISTIC CREATIVITY, MEANING IN LIFE, AND DEPRESSION OF ART UNDERGRADUATES) ของ นางสาววิภาวี วรรณวิทย์รักษ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

เรียน ผอ.ฝ่ายวิชาการ  
จึงเรียนมาเพื่อโปรด  
 ทราบ  
 พิจารณา  
ลงชื่อ... *อ.ปช*

*พิทนี โสภณชานโค*  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทรี ชัยชนวงศาโรจน์)  
กรรมการและเลขานุการ  
คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน  
กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



AF 01-12



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

โทรศัพท์/โทรสาร: 0-2218-3202 E-mail: eccu@chula.ac.th

COA No. 298/2561

### ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 237.1/61 : ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และ  
ภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ

ผู้วิจัยหลัก : นางสาววิภาวี วรภูมิวิทยารักษ์

หน่วยงาน : คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ได้พิจารณา โดยใช้หลัก ของ The International Conference on Harmonization – Good Clinical Practice  
(ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม.....  
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ปรีดา ทิศนประคินฐ)

ประธาน

ลงนาม.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทรี ชัยชนะวงศาโรจน์)

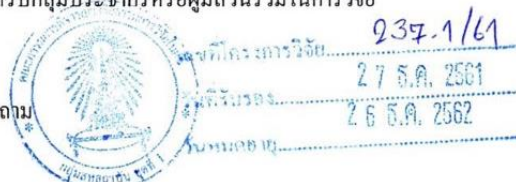
กรรมการและเลขานุการ

วันที่รับรอง : 27 ธันวาคม 2561

วันหมดอายุ : 26 ธันวาคม 2562

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

- 1) โครงการวิจัย
- 2) ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
- 3) ผู้วิจัย
- 4) แบบสอบถาม



เงื่อนไข

1. ข้าพเจ้ารับทราบว่าเป็นการคิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-12) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น

AF 02-12



**The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Research Participants, Health Sciences Group, Chulalongkorn University**  
 Jamjuree 1 Building, 2nd Floor, Phyathai Rd., Patumwan district, Bangkok 10330, Thailand,  
 Tel/Fax: 0-2218-3202 E-mail: [eccu@chula.ac.th](mailto:eccu@chula.ac.th)

COA No. 298/2018

## Certificate of Approval

**Study Title** No. 237.1/61 : RELATIONSHIPS AMONG ARTISTIC CREATIVITY, MEANING IN LIFE, AND DEPRESSION OF ART UNDERGRADUATES

**Principal Investigator** : MS. VIPAVEE VORAWUTVITAYARAK

**Place of Proposed Study/Institution** : Faculty of Psychology,  
Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Research Participants, Health Sciences Group, Chulalongkorn University, Thailand, has approved constituted in accordance with the International Conference on Harmonization – Good Clinical Practice (ICH-GCP).

Signature: Prida Tasanapradit Signature: Nuntaree Chaichanawongsaroj  
 (Associate Professor Prida Tasanapradit, M.D.) (Assistant Professor Nuntaree Chaichanawongsaroj, Ph.D.)  
 Chairman Secretary

Date of Approval : 27 December 2018 Approval Expire date : 26 December 2019

### The approval documents including

- 1) Research proposal
- 2) Patient/Participant Information Sheet
- 3) Researcher
- 4) Questionnaire



The approved investigator must comply with the following conditions:

1. The research/project activities must end on the approval expired date of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Research Participants, Health Sciences Group, Chulalongkorn University (RECCU). In case the research/project is unable to complete within that date, the project extension can be applied one month prior to the RECCU approval expired date.
2. Strictly conduct the research/project activities as written in the proposal.
3. Using only the documents that bearing the RECCU's seal of approval with the subjects/volunteers (including subject information sheet, consent form, invitation letter for project/research participation (if available)).
4. Report to the RECCU for any serious adverse events within 5 working days
5. Report to the RECCU for any change of the research/project activities prior to conduct the activities.
6. Final report (AF 03-12) and abstract is required for a one year (or less) research/project and report within 30 days after the completion of the research/project. For thesis, abstract is required and report within 30 days after the completion of the research/project.
7. Annual progress report is needed for a two- year (or more) research/project and submit the progress report before the expire date of certificate. After the completion of the research/project processes as No. 6.



## ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย	ความสัมพันธ์ระหว่าง การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และ ภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ
ชื่อผู้วิจัย	นางสาววิภาวี วรุดมิวิทยารักษ์ นิสิตระดับมหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษา คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
สถานที่ติดต่อผู้วิจัย	คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชั้น 7 อาคารบรมราชชนนีศรีศศพรพรช ถ.พระราม 1 ปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์มือถือ 081-866-1939 E-mail : vipavee.vo@gmail.com

1. ผู้วิจัยมีความยินดีขอเชิญท่านเข้าร่วมในการวิจัย ก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัย มีความจำเป็นที่ท่านควรทำความเข้าใจว่างานวิจัยนี้ทำเพราะเหตุใด และเกี่ยวข้องกับอะไร ขอให้ท่านกรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูลต่อไปนี้อย่างละเอียดรอบคอบ และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่ไม่ชัดเจนได้ตลอดเวลา

2. โครงการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง การสร้างสรรค์เชิงศิลปะ ความหมายในชีวิต และ ภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษาศิลปะ

3. ท่านได้รับเชิญให้เข้าร่วมการวิจัย เนื่องจากท่านเป็นหนึ่งใน นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่กำลังศึกษาอยู่ใน คณะหรือสาขาด้านศิลปะระดับชั้นอุดมศึกษาปริญญาตรี ในประเทศไทย เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรม คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็น จำนวน 200 คน ที่มีคุณสมบัติ กล่าวคือ (1) เป็นผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีในคณะหรือสาขาด้านศิลปะ (2) เป็นผู้ที่มียอายุ 18 ปีขึ้นไป ทั้งเพศชายและเพศหญิง (3) สามารถอ่านและเข้าใจภาษาไทยได้ดี (4) สนใจเข้าร่วมการวิจัยและตอบแบบสอบถาม มีเกณฑ์คัดออกคือ เป็นผู้ที่รายงานตนเองว่า มีปัญหาสุขภาพจิตหรือจิตเวช และยังคงอยู่ในระยะการบำบัดรักษาด้วยโรคทางจิตเวช

## 4. กระบวนการวิจัย มีดังนี้

4.1 ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากคณาจารย์ผู้สอนระดับอุดมศึกษาระดับปริญญาตรีในรายวิชาศิลปะแขนงต่างๆ ของคณะหรือสาขาด้านศิลปะ (เช่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรม คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา คณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เป็นต้น) เพื่อประชาสัมพันธ์โครงการ และสอบถามความสนใจและสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย

4.2 เมื่อนิสิตนักศึกษาผู้สนใจ ได้สมัครใจเข้าร่วมโครงการ ผู้วิจัยจะได้อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยให้ผู้สนใจให้ทราบ และขอความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัย

4.3 เมื่อผู้สนใจแสดงความจำนงเข้าร่วมการวิจัย ผู้วิจัยจะให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป มาตรการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ มาตรการความหมายในชีวิต และมาตรการภาวะซึมเศร้า จำนวน 1 ครั้ง ทั้งหมด 72 ข้อ โดยใช้เวลาทำ ประมาณ 30 นาที โดยไม่มีการระบุชื่อของผู้เข้าร่วมการวิจัยในแบบสอบถามทั้งหมด



เลขที่โครงการวิจัย..... 237-1/61  
วันที่รับรอง..... 27 ธ.ค. 2561  
วันหมดอายุ..... 26 ธ.ค. 2562

AF 04-07

4.4 แบบสอบถามทั้งหมดนั้นเมื่อตอบเสร็จแล้วจะถูกเก็บใส่ซองทันที โดยไม่ อนุญาตให้คนอื่น มาอ่าน การนำเสนอผลการวิจัยจะเสนอข้อมูลเป็นภาพรวม ไม่มีข้อมูล ใดนำไปสู่การระบุตัวตนได้ เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยจะมีการทำลายแบบสอบถามดังกล่าว ทั้งหมด

5. ขณะตอบแบบสอบถาม ท่านอาจจะเกิดความรู้สึกไม่สบายใจหรือสะท้อนใจ เพราะเป็นการ ถามถึงเรื่องราวส่วนตัวที่ท่านอาจจะเคยรู้สึกไม่สบายใจในอดีต ในกรณีที่ผู้วิจัยสังเกตพบว่าท่านรู้สึกไม่ สบายใจ หรือเมื่อสอบถามแล้วทราบว่าท่านรู้สึกไม่สบายใจขณะตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะได้ยุติการตอบ แบบสอบถามทันที และจะพูดคุยเพื่อให้ท่านรู้สึกผ่อนคลาย รวมทั้งนัดหมายการเข้าร่วมวิจัยครั้งใหม่ หาก ท่านยังประสงค์จะเข้าร่วมโครงการวิจัย อนึ่งหากผู้วิจัยเป็นนักจิตวิทยาการปรึกษาอยู่แล้ว พบว่าท่านมี ความไม่สบายใจระดับที่มากเกินไป ผู้วิจัยจะได้ประสานให้ท่าน ได้รับการช่วยเหลือในขั้นต่อไปจากนัก วิชาชีพอหุษาสุขภาพต่อไป

6. ความเสี่ยงในงานวิจัยนี้อยู่ในระดับต่ำ เนื่องจากแบบสอบถามไม่ได้มีการระบุตัวตนของผู้ตอบ แบบสอบถาม อีกทั้งแบบสอบถามจะถูกทำลายภายในระยะเวลา 1 ปี การเข้าร่วมในการวิจัยของท่านเป็น โดยสมัครใจ และสามารถปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกขณะ โดยการปฏิเสธที่จะเข้าร่วม หรือถอนตัว ผู้เข้าร่วมการวิจัยสามารถทำได้โดยไม่ต้องให้เหตุผลและไม่สูญเสียประโยชน์ที่พึงได้รับ

7. ท่านอาจไม่ได้รับประโยชน์โดยตรงจากการเข้าร่วมวิจัยนี้ แต่ผลการศึกษาที่ได้จะช่วยให้เกิด ความรู้และความเข้าใจอันจะนำไปใช้ในการศึกษา เพื่อพัฒนาแนวทางในการส่งเสริมและดูแลสุขภาพจิตของ นิสิตนักศึกษาศิลปะในอนาคต

8. การเข้าร่วมในการวิจัยในครั้งนี้ ท่านจะได้รับของที่ระลึกเป็นสมุดจดบันทึก เพื่อเป็นการ ขอบขอบคุณที่ท่านได้ร่วมการวิจัยในครั้งนี้

9. หากท่านมีข้อสงสัยให้สอบถามเพิ่มเติมได้โดยสามารถติดต่อผู้วิจัยได้ตลอดเวลาตาม สถานที่และหมายเลขโทรศัพท์ที่ระบุไว้ข้างต้น

10. ผู้ที่รายงานตนเองว่า มีปัญหาสุขภาพจิตหรือจิตเวช หากต้องการความช่วยเหลือสามารถติดต่อ ผู้วิจัยได้ตลอดเวลาตามสถานที่และหมายเลขโทรศัพท์ที่ระบุไว้ข้างต้น หรือที่ศูนย์สุขภาวะทางจิต อาคารบรม ราชชนนีศรีศศตพรรษ ชั้น 5 ซอยจุฬาฯ12 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 หรือ หมายเลขโทรศัพท์ 02-218-1171 หรืออีเมลล์ wellness.chula@gmail.com

11. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวสามารถร้องเรียนได้ที่คณะกรรมการ พิจารณา จริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคาร จามจุรี1 ชั้น2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์/โทรสาร 0-2218-3202 E-mail: [eccu@chula.ac.th](mailto:eccu@chula.ac.th)



เลขที่โครงการวิจัย 237.1/61  
วันที่รับรอง 27 ธ.ค. 2561  
วันหมดอายุ 26 ธ.ค. 2562



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## เอกสารชี้แจง

### ในการตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้ ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ และข้อความเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เชิงศิลปะและการปรับตัว หากนิสิตนักศึกษาตัดสินใจตอบแบบสอบถามนี้ จะใช้เวลาตอบประมาณ 30 นาที ขณะตอบแบบสอบถาม นิสิตนักศึกษาอาจรู้สึกอึดอัดหรือไม่สบายใจกับบางคำถาม นิสิตนักศึกษามีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้น ทั้งนี้การไม่ตอบแบบประเมินจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อตัวนิสิตนักศึกษาแต่ประการใด ข้อมูลส่วนตัวของนิสิตนักศึกษาจะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ

หากนิสิตนักศึกษามีข้อสงสัยใด ๆ เกี่ยวกับแบบประเมินนี้ สามารถติดต่อผู้วิจัยได้โดยตรง ตามที่อยู่ข้างล่างนี้

นิสิตผู้ทำโครงการวิจัย

น.ส.วิภาวี วรุฒวิทยารักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

รองศาสตราจารย์ ดร.อรัญญา ต้อยคำภีร์

ชื่อโครงการ

ความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ

ความหมายในชีวิต และภาวะซึมเศร้าในนิสิตนักศึกษา  
ศิลปะ

สถานที่ติดต่อ

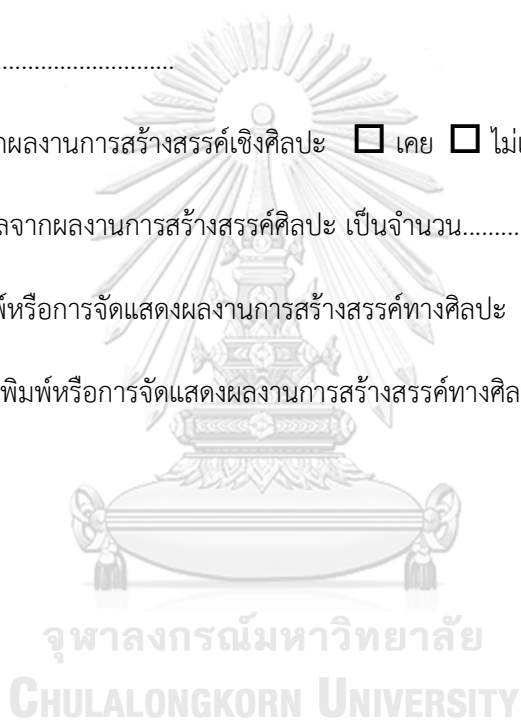
แขนงวิชาจิตวิทยาการปรึกษา คณะจิตวิทยา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พญาไท กรุงเทพมหานคร

10330 E-Mail : vipavee.vo@gmail.com

### ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ  ชาย  หญิงอายุ ..... ปี
2. ศาสนา  พุทธ  คริสต์  อิสลาม  อื่น ๆ โปรดระบุ.....
3. คณะ .....มหาวิทยาลัย.....
4. ชั้นปี  ปีที่ 1  ปีที่ 2  ปีที่ 3  
 ปีที่ 4  ปีที่ 5  ปีที่ 6
5. GPA (ล่าสุด) .....
6. เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ  เคย  ไม่เคย
7. หากเคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ เป็นจำนวน.....ครั้ง
8. เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ  เคย  ไม่เคย
9. หากเคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นจำนวน.....ครั้ง





## ตอนที่ 2 มาตรการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ

**คำชี้แจง** โปรดอ่านข้อความในแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย × บนตัวเลขที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุดโดยแต่ละช่องมีความหมาย ดังนี้

1 = ไม่ตรงกับตัวท่านเลย                      4 = ตรงกับตัวท่านมาก

2 = ตรงกับท่านเล็กน้อย                      5 = ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

3 = ตรงและไม่ตรงกับท่านพอ ๆ กัน

ข้อ ที่	ข้อความ	ไม่ตรง เลย	ไม่ตรง	ตรงและ ไม่ตรง เท่าๆกัน	ตรง	ตรงมาก ที่สุด
1	ฉันบันทึกไอเดียใหม่เมื่อฉันพร้อมที่จะใช้มันเท่านั้น	1	2	3	4	5
2	ฉันใช้เวลาในทุกวันไว้คิดหาไอเดียใหม่	1	2	3	4	5
3	บางครั้งฉันใช้การฝึกกลางวันเป็นแหล่งสร้างไอเดียใหม่	1	2	3	4	5
4	...	1	2	3	4	5
5	...	1	2	3	4	5
6	...	1	2	3	4	5
7	...	1	2	3	4	5
8	...	1	2	3	4	5
9	...	1	2	3	4	5
10	...	1	2	3	4	5
11	...	1	2	3	4	5
12	...	1	2	3	4	5
13	...	1	2	3	4	5
14	...	1	2	3	4	5
15	...	1	2	3	4	5
16	...	1	2	3	4	5

ข้อ ที่	ข้อความ	ไม่ตรง เลย	ไม่ตรง	ตรงและ ไม่ตรง เท่าๆกัน	ตรง	ตรงมาก ที่สุด
17	...	1	2	3	4	5
18	...	1	2	3	4	5
19	...	1	2	3	4	5
20	...	1	2	3	4	5
21	...	1	2	3	4	5
22	...	1	2	3	4	5
23	...	1	2	3	4	5
24	...	1	2	3	4	5
25	...	1	2	3	4	5
26	...	1	2	3	4	5
27	...	1	2	3	4	5
28	...	1	2	3	4	5





5. ทุก ๆ วันจะ ...



มีสิ่งใหม่ ๆ เสมอ

ไม่แน่ใจ

เหมือนเดิมทุกอย่าง

6. ถ้าเลือกได้ ฉัน ...



ไม่อยากเกิดมา

ไม่แน่ใจ

เกิดใหม่ให้

อีกเลยทุกชาติ

เหมือนชาตินี้

7. หลังจากเกษียณงานแล้ว ฉันปรารถนาที่จะ ...



ทำในสิ่งที่

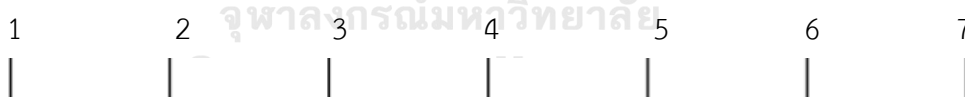
ไม่แน่ใจ

ไม่ทำอะไรเลยใน

อยากจะทำเสมอ

ช่วงชีวิตที่เหลืออยู่

8. ในการดำเนินชีวิตให้ประสบความสำเร็จ ฉัน ...



ไม่ได้สร้างความ

ไม่แน่ใจ

ได้สร้างความสำเร็จ

ก้าวหน้าใด ๆ เลย

ให้แก่ชีวิต

9. ชีวิตของฉัน ...



ว่างเปล่ามีแต่

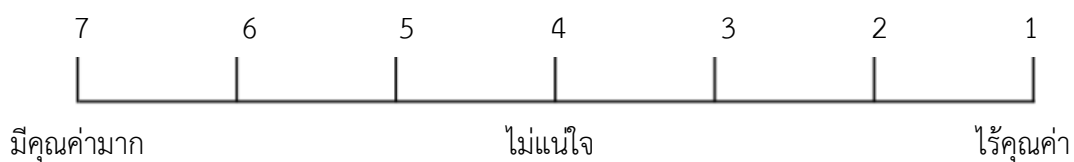
ไม่แน่ใจ

อยู่ท่ามกลางสิ่งดี ๆ

ความสิ้นหวัง

ที่น่าตื่นเต้น

10. ถ้าวันนี้ฉันต้องตายไป ฉันรู้สึกว่าคุณชีวิตฉัน ...



11. เมื่อคิดถึงชีวิต ฉัน ...



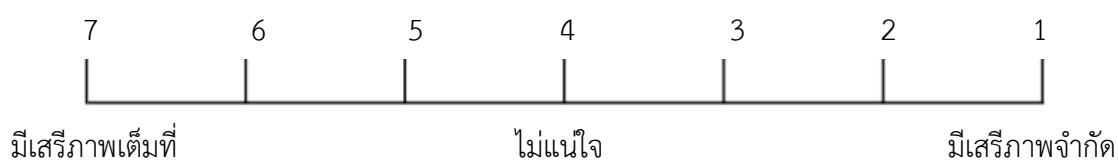
12. เมื่อมองดูโลกรอบตัวที่เกี่ยวข้องกับฉัน โลกนี้ ...



13. ฉันเป็นคนที่ ...



14. ในเรื่องเสรีภาพของคนที่จะเลือกสิ่งที่เขาต้องการ ฉันเชื่อว่า



15. เกี่ยวกับความตาย ฉัน ...



เตรียมพร้อมเสมอไม่

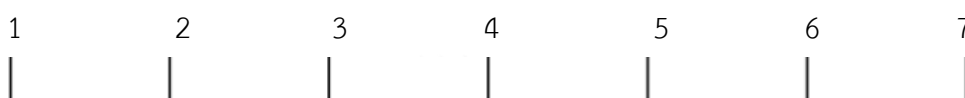
ไม่แน่ใจ

ไม่ได้เตรียมตัว

กลัวความตาย

ไม่อยากนึกถึง

16. เกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย ฉัน ...



นึกถึงเสมอว่า  
เป็นการแก้ปัญหา

ไม่แน่ใจ

ไม่เคยนึกถึงเลย

17. ฉันเห็นว่า ฉันสามารถค้นหาบางสิ่งที่เป็นเป้าหมายและความหมายในชีวิตตลอดจนได้ทุ่มเทตนเอง  
เพื่อสิ่งนั้น ...



มีความสามารถมาก

ไม่แน่ใจ

ไม่เคยทำเลย

18. ชีวิตของฉัน ...

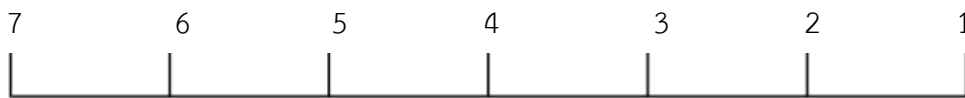


ฉันกำหนดเอง

ไม่แน่ใจ

อยู่นอกเหนือการ  
ควบคุมของฉัน

19. การเผชิญหน้ากับงานในชีวิตประจำวันของฉัน ...



เป็นสิ่งที่น่าสนุก

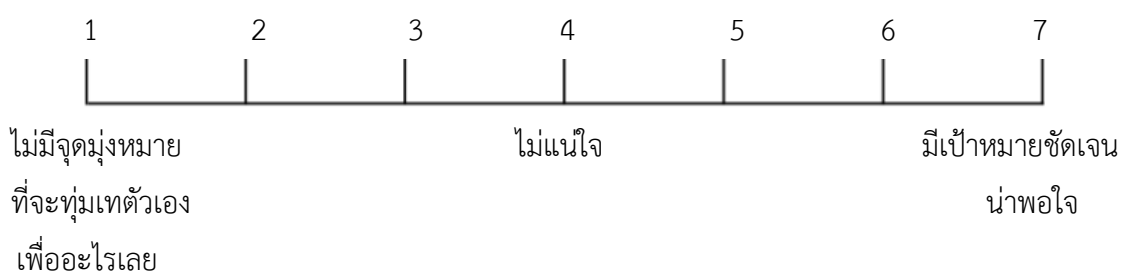
ไม่แน่ใจ

เป็นสิ่งที่น่าเบื่อ

น่าพึงพอใจ

น่าเจ็บปวด

20. ฉันพบว่าชีวิตของฉัน ...



#### ตอนที่ 4 มาตรวัดภาวะซึมเศร้า

**คำชี้แจง** โปรดอ่านข้อความในแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย × บนตัวเลขที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุดในสัปดาห์ที่ผ่านมา ข้อความเหล่านี้ไม่มีคำตอบใดที่ผิดหรือถูก ฉะนั้นท่านไม่จำเป็นต้องใช้เวลานานในการพิจารณาข้อความ โดยแต่ละช่องมีความหมาย ดังนี้

0 = ไม่ตรงกับตัวท่านเลย                      2 = ตรงกับตัวท่านมาก

1 = ตรงกับท่านเล็กน้อย                      4 = ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ข้อ	ในช่วง 2 สัปดาห์ที่ผ่านมา ท่านมีอาการเหล่านี้บ้างหรือไม่	ไม่ตรง เลย 0	ตรง น้อย 1	ตรง มาก 2	ตรง มาก ที่สุด 3
1	ฉันรู้สึกแย่มาก ไม่รู้สึกดี ๆ ในช่วงนี้	0	1	2	3
2	ฉันไม่อยากทำอะไร แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่เคยชอบทำ	0	1	2	3
3	ฉันรู้สึกเหมือนอยู่ไปวัน ๆ โดยไม่มีเป้าหมาย	0	1	2	3
4	...	0	1	2	3
5	...	0	1	2	3
6	...	0	1	2	3
7	...	0	1	2	3
8	...	0	1	2	3
9	...	0	1	2	3
10	...	0	1	2	3
11	...	0	1	2	3
12	...	0	1	2	3
13	...	0	1	2	3
14	...	0	1	2	3

ขอบคุณทุกท่านสำหรับความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม





ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## มาตรวัดการสร้างสรรคเชิงศิลปะ

ผู้วิจัยได้แปลและเรียบเรียงมาตรวัดการสร้างสรรคเชิงศิลปะ มาจากมาตรวัด The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) ของ Epstein และคณะ (2008) เพื่อเป็นเครื่องมือในการประเมินการสร้างสรรคเชิงศิลปะของนิสิตนักศึกษาศิลปะ มาตรวัดนี้เป็นมาตรวัดที่ให้ผู้ตอบประเมินตนเอง โดยการประมาณค่าแบบ Likert scale เรียงลำดับจาก 1 = ไม่เห็นตรงกับตัวท่านเลย และ 5 ตรงกับตัวท่านมาก มาตรวัดนี้ประกอบด้วยด้านหลัก 4 ด้าน ได้แก่ การจับเก็บเพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) การทำสิ่งท้าทาย (Challenging) การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) ผู้วิจัยได้แปลเรียบเรียงข้อคำถามในแต่ละด้านจากมาตรวัดต้นฉบับและเพิ่มข้อคำถามที่เหมาะสมกับนิสิตนักศึกษาศิลปะไทย ใน 4 ด้าน จากนั้นได้นำแบบวัดไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยา ด้านศิลปะและการสร้างสรรค จำนวน 3 ท่าน ผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิตั้งรายละเอียดต่อไปนี้

### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลำดับ	ผู้ทรงคุณวุฒิ	สังกัด
1	รศ.ดร.โสภณาย บุญญานันต์	ภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2	อ.ดร.อินทิรา พรหมพันธ์	ภาควิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3	ผศ.ดร. ณัฐสุดา เต้พันธ์	ภาควิชาจิตวิทยาการปรึกษา คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลการศึกษานำร่องในกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบวัด จำนวน 71 คน อายุเฉลี่ย  $20.35 \pm 1.32$  ปี ช่วงอายุ 18-22 ปี คัดเลือกแบบรายสะดวก กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 51) มีผลการเรียนเฉลี่ยล่าสุดเท่ากับ  $3.38 \pm 0.38$  ช่วงคะแนน 2.00-3.95 คะแนน ร้อยละ 35.2 ระบุว่า เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรคเชิงศิลปะ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งที่เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรคศิลปะเท่ากับ  $1.47 \pm 3.27$  ครั้ง (ค่าต่ำสุด และสูงสุด เท่ากับ 0-20 ครั้ง ร้อยละ 36.6 ระบุว่า เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งที่เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะ เท่ากับ  $0.69 \pm 1.17$  ครั้ง (ค่าต่ำสุด และสูงสุด เท่ากับ 0-6 ครั้ง)

## ตารางที่ 9

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษานำร่อง

	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	20	28.2
	หญิง	51	71.8
2. อายุ	20.35±1.32 ปี ช่วงอายุ 18-22 ปี		
3. ศาสนา	พุทธ	62	87.3
	คริสต์	2	2.8
	อิสลาม	1	1.4
	อื่น ๆ โปรเตสแตนต์.....	6	8.5
4. ชั้นปี	ชั้นปี1	24	33.8
	ชั้นปี3	24	32.4
	ชั้นปี4	24	33.8
5. GPA (ล่าสุด)	3.38±0.38 ช่วงคะแนน 2.00-3.95		
6. เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ	เคย	25	35.2
	ไม่เคย	46	64.8
7. จำนวนครั้งที่เคยได้รับรางวัลจากผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะ	1.47±3.27 จำนวนรางวัล 0-20 ครั้ง		
8. เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ	เคย	26	36.6
	ไม่เคย	45	63.4
9. จำนวนครั้งที่เคยได้รับการตีพิมพ์หรือการจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์ทางศิลปะ	0.69±1.17 จำนวนการแสดงผลงาน 0-6 ครั้ง		

ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น พบว่า มาตรฐานการสร้างสรรคเชิงศิลปะในนิสิตนักศึกษา ด้านศิลปะฉบับภาษาไทยนี้ มีจำนวน 25 ข้อ ใน 4 องค์ประกอบ และมาตรฐานมีความเที่ยงแบบ สอดคล้องภายในของมาตรฐานทั้งฉบับเท่ากับ .78 และมีค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในแยกตาม รายด้าน เท่ากับ .60, .59, .60 และ .77 ตามลำดับ โดยในแต่ละด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านที่ 1 การจับเก็บ เพาะบ่มไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) หมายถึง ความสามารถในการ แสดงออกของบุคคลด้านการจัดเก็บ เพาะบ่มความคิดใหม่ ๆ โดยบุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค ด้านนี้สูง เมื่อพวกเขาเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้น ก็จะรีบจดบันทึก เก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้ เมื่อต้องการได้ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรคด้านนี้สูง มักใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็น แหล่งในการสร้างสรรคผลงานที่มีความแปลกใหม่ น่าประหลาดใจของตน โดยในด้านนี้ มีค่า  $\alpha$  ครั้งที่ 1 (ข้อคำถาม 6 ข้อ) เท่ากับ .53 ค่า  $\alpha$  ครั้งที่ 2 (ข้อคำถาม 5 ข้อ) เท่ากับ .60

ตารางที่ 10

ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 1 ของมาตรฐานการสร้างสรรคศิลปะในนิสิตนักศึกษา ด้าน ศิลปะ

ข้อที่	M	SD	ค่า IOC	CITC 6 ข้อ $\alpha = .53$	CITC 5 ข้อ $\alpha = .60$	CITC รวม
1*	3.0000	1.08233	1	.017	-	-
2	2.8451	0.85604	1	.168	.224	.256
3	3.3803	1.18763	0.66	.392	.470	.228
4	3.5211	0.93898	1	.425	.444	.523
5	3.3239	1.02504	0.66	.396	.486	.188
6	3.5915	0.99395	0.66	.293	.318	.415

\* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ด้านที่ 2 การทำสิ่งท้าทาย (Challenging) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของ บุคคลด้านการทำสิ่งที่ท้าทายความสามารถของตน หรือลงมือทำสิ่งที่ต่าง ๆ ที่ถือเป็นโอกาสให้พวกเขาได้ใช้ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรคด้านนี้สูง พวกเขาใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับ

ความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในด้านนี้ มีค่า  $\alpha$  ครั้งที่ 1 (ข้อคำถาม 7 ข้อ) เท่ากับ .58 ค่า  $\alpha$  ครั้งที่ 2 (ข้อคำถาม 6 ข้อ) เท่ากับ .59

ตารางที่ 11

ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 2 ของมาตรวัดการสร้างสรรคศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ

ข้อที่	M	SD	ค่า IOC	CITC 7 ข้อ $\alpha = .58$	CITC 6 ข้อ $\alpha = .59$	CITC รวม
7	3.7042	0.85179	1	.254	.302	.204
8	3.2394	0.83606	0.66	.168	-	-
9	3.3239	0.87464	0.33	.563	.465	.332
10*	2.1690	1.01399	1	.265	.252	.207
11	3.1831	0.91511	1	.247	.212	.198
12	2.9296	0.96101	1	.258	.429	.222
13	2.9859	1.02111	1	.236	.410	.300

\* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ด้านที่ 3 การเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการเพิ่มเติมความรู้ ประสบการณ์ของตนสม่ำเสมอ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรคด้านนี้สูง มักแสวงหาการฝึกฝนฝีมือตนเองให้ดียิ่งขึ้น เป็นผู้ที่ถือว่าการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต และมักแสวงหา ประสบการณ์และความรู้นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญในปัจจุบันของตน โดยในด้านนี้ มีค่า  $\alpha$  ครั้งที่ 1 (ข้อคำถาม 8 ข้อ) เท่ากับ .55 นี้ ค่า  $\alpha$  ครั้งที่ 2 (ข้อคำถาม 7 ข้อ) เท่ากับ .60

## ตารางที่ 12

ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 3 ของมาตรฐานการสร้างสรรคศิลปะในนิสิตนักศึกษา  
ศิลปะ

ข้อที่	M	SD	ค่า IOC	CITC 8 ข้อ $\alpha = .55$	CITC 7 ข้อ $\alpha = .60$	CITC รวม
14	3.3803	1.12588	0.66	.232	.297	.237
15	3.4225	0.76834	1	.324	.297	.425
16	4.2254	0.75965	1	.423	.491	.454
17*	2.7746	0.79637	0.66	.016	-	-
18	3.9577	0.83558	0.66	.275	.311	.290
19	3.1690	0.77434	1	.372	.251	.308
20	3.9014	0.91269	1	.333	.247	.373
21	3.4648	0.90760	1	.429	.229	.281

\* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

ด้านที่ 4 ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกของบุคคลด้านการมีสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์ด้านนี้สูงมักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้าที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า ตน โดยในด้านนี้ มี ข้อคำถาม 7 ข้อ ค่า  $\alpha$  เท่ากับ .77

## ตารางที่ 13

ผลการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้น ด้านที่ 4 ของมาตรการสร้างสรรคศิลปะในนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะ

ข้อที่	M	SD	ค่า IOC	CITC 7 ข้อ $\alpha = .77$	CITC รวม
22	4.0986	0.92821	0.66	.363	.333
23	3.6056	1.13991	0.66	.482	.426
24	3.5634	1.02445	1	.214	.302
25	3.0141	1.10186	1	.684	.420
26	3.0000	1.17108	1	.641	.524
27	2.9296	1.12534	0.66	.553	.450
28*	3.1549	1.05082	0.66	.457	.296

\* เป็นข้อความที่ประเมินสมรรถนะด้านลบ มีการปรับคะแนน

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	น.ส.วิภาวี วรอุฒวิทยารักษ์
วัน เดือน ปี เกิด	20 ธันวาคม 2533
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	- สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จากโรงเรียนราชินีบน ในปีการศึกษา 2551 - เข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา และสำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2557 - เข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา แขนงจิตวิทยาการปรึกษา จากคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2559

หมายเหตุ : หากผู้อ่านท่านใดมีความประสงค์ใช้มาตรวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ สามารถติดต่อได้ที่ E-mail : vipavee.vo@gmail.com

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY