

อิทธิพลของดนตรีพื้นหลังที่ส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ กรณีศึกษา: สภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน

The Influence of Background Music on Emotion and Creativity in Co-Working Space

รับบทความ 16/10/2020

แก้ไขบทความ 06/11/2020

ยอมรับบทความ 06/11/2020

ประพจน์ สมรรถโท วรภัทร์ อิงค์โรจน์ฤทธิ์

ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Praphoj Samattai, Vorapat Inkarojrit

Department of Architecture, Faculty of Architecture, Chulalongkorn University

phoj9145@gmail.com, vorapat.i@chula.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาอิทธิพลของดนตรีพื้นหลังต่ออารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ ในสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน (co-working space) โดยศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพื้นที่ทำงานร่วมกันแบบมีดนตรีพื้นหลัง (background music) เป็นดนตรีแนว Jazz Bossa Nova และดนตรีแนว Rock อัตราจังหวะอัลเลโกร และพื้นที่ทำงานร่วมกันแบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง โดยเป็นการศึกษาวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งอาศัยกรอบแนวคิดแบบ S - O - R Model กำหนดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่มอย่างอิสระต่อกันกลุ่มละ 20 คน กลุ่มที่มีดนตรีพื้นหลังรับฟังดนตรีผ่านหูฟังแบบปิดหู ส่วนกลุ่มที่ไม่มีดนตรีพื้นหลังอยู่ในบรรยากาศเสียงปรกติภายในห้องทดลอง พร้อมการทำการแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไป แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบการประเมินด้านอารมณ์ ความรู้สึก ภายใต้ทฤษฎี PAD Emotion Model โดยใช้คำคู่ตรงข้ามด้านอารมณ์ ความรู้สึก ผลการทดลองพบว่า แนวดนตรีของกลุ่มที่มีดนตรีพื้นหลังทั้ง 2 กลุ่ม มีอิทธิพลต่อทุกคำคู่ และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มไม่มีดนตรีพื้นหลัง สำหรับการศึกษาเปรียบเทียบอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ พบว่าทั้ง 3 กลุ่มมีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งกลุ่มดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และกลุ่มดนตรีพื้นหลังแนว Rock มีค่าเฉลี่ยด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มไม่มีดนตรีพื้นหลัง สอดคล้องกับความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ที่แสดงว่ากลุ่มที่มีดนตรีพื้นหลังทั้ง 2 กลุ่ม มีความสัมพันธ์กันในทางบวก ระดับปานกลาง ส่วนพฤติกรรมการกลับมาใช้บริการพื้นที่ทำงานร่วมกัน พบว่ากลุ่มดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova เลือกที่จะกลับมาใช้บริการสูงสุด ในขณะที่กลุ่มไม่มีดนตรีพื้นหลังเลือกที่จะกลับมาใช้บริการต่ำที่สุด จากการศึกษาครั้งนี้แสดงว่าแนวดนตรีทั้ง 2 แนวมีส่วนช่วยส่งเสริมการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ในเชิงบวก และเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งในการเลือกใช้บริการสำหรับสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน

คำสำคัญ: ดนตรีพื้นหลัง อัตราจังหวะ พื้นที่ทำงานร่วมกัน อารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์

Abstract

The purpose of this article is to study on the influence of the background music affected to emotion, feeling and creativity of people using Co-working space. Two genres of music assigned tempo at Allegro were used in comparison between place with background music and place without background music. One is Jazz Bossa Nova and the other is Rock. The study was an experimental research with the conceptual framework applied from S-O-R model, 60 research participants were divided into 3 independent group equally (n = 20).

The 2 situation of experiment have been done in co-working space. The Jazz Bossa Nova and Rock music were provided as a background music group through wireless on-ear headphones, as for without background music group, only ambient sound was provided. While the experiment was going on, participants had been doing questionnaires consist of general information, divergent thinking quiz and PAD emotion model assessment by using emotional opposite word. The result has shown that Jazz Bossa Nova music and Rock music used in experimental group with background music had influence on every emotional opposite words, and significantly difference level of 0.05 from experimental group without background music. About the comparison of creativity, the result has shown that there is significantly difference level of 0.05 between 3 groups in term of creativity, especially in the experimental groups with background music which have higher average. The higher average correlated to PAD emotion model assessment in moderate positive level. In case of revisiting behavior, it found that the experimental group with Jazz Bossa Nova had the highest revisiting rate, while the experimental group without music had the lowest revisiting rate. In comparison, two genres of music used in this experiment contribute to the improvement of emotion and creativity, and also be one of the factors for the service of co-working space.

Keywords: *Background Music, Tempo, Co-working Space, Emotion, Divergent Thinking*

ที่มาและความสำคัญ

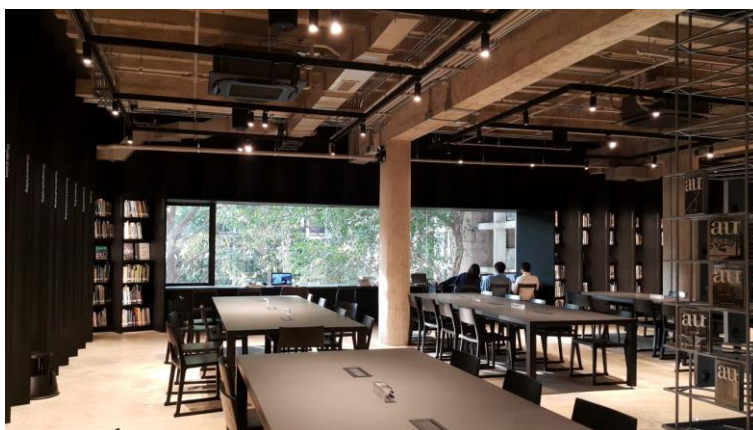
Co-working space เป็นสถานที่สำหรับผู้ที่ต้องการความเป็นอิสระในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การใช้สมาธิ และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน อ่านหนังสือ ประชุมสนทนาพูดคุย ตลอดจนการพักผ่อนท่ามกลางรูปแบบบรรยากาศผ่อนคลาย พร้อมมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ไว้รองรับ โดยในแต่ละสถานที่ที่มีรูปแบบบรรยากาศสภาพแวดล้อมต่างกันไป จากรายงานด้านสถิติการสำรวจของ The Global Coworking Unconference Conference (GCUC) พบว่า 84% ของผู้ใช้บริการพื้นที่ co-working space ได้รับแรงบันดาลใจในการทำงาน และ 67% ประสบความสำเร็จในการทำงาน จึงกล่าวได้ว่า บรรยากาศ (atmosphere) เป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งของสถานที่ลักษณะ co-working space สอดคล้องคำอธิบายของ Kotler (1973) ซึ่งเป็นคนแรกที่ใช้คำว่า atmosphere กล่าวว่า การออกแบบบรรยากาศของร้านค้านั้นเป็นการสร้างภาพลักษณ์ และเป็นการกระตุ้นพฤติกรรมของลูกค้า โดยปัจจัยด้าน “เสียง” เป็นปัจจัยหลักในการกระตุ้นพฤติกรรมของลูกค้าอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ

เสียง (sound) เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งในบรรยากาศสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ของคนผ่านประสาทสัมผัสทางการได้ยิน เป็นเครื่องมือทางสังคมในการสื่อสาร และการตอบสนองในการรับรู้ที่ออกมาเป็นคำพูด หรือการแสดงออกทางพฤติกรรม อารมณ์และความรู้สึก เสียงที่ดีเมื่อได้ยินนั้นก่อให้เกิดความสุข ความรู้สึกเชิงบวก ส่งผลต่อไปยังร่างกาย และจิตใจ ตลอดจนเป็นการช่วยบำบัดเยียวยาร่างกายให้ดีขึ้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับรูปแบบคลื่นความถี่ของเสียง และแหล่งที่มาของเสียง เช่น เสียงดนตรี เสียงบรรยากาศสภาพแวดล้อม หรือเสียงพูด แต่เสียงยังส่งผลกระทบต่อความรู้สึกเชิงลบด้วยเช่นกัน โดย Nightingale (1859) ค้นพบว่า การที่ผู้ป่วยได้ยินเสียงอีกทีรูปแบบต่าง ๆ ภายในโรงพยาบาลนั้น ส่งผลให้ผู้ป่วยเกิดความคิดแตกต่างไปจากการที่ได้ยิน เช่น การทำนายน การรอคอย ความคาดหวัง หรืออาจเกิดความหวาดกลัว แต่ในทางตรงข้ามการที่ลดเสียงอีกทีลงในเวลากลางคืน ความเงียบไม่ได้ทำให้ผู้ป่วยรู้สึกดีขึ้น แต่กลับทำให้เกิดความวิตกกังวลว่าจะไม่ได้รับการช่วยเหลือเมื่อเขาต้องการ ซึ่งเสียงที่ก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบนั้น คือ “มลภาวะทางเสียง”

มลภาวะทางเสียง เป็นปัญหาที่พบได้ในทุกสภาพแวดล้อม เช่น เสียงรบกวน (noise) เสียงไม่พึงประสงค์ เสียงจากการจราจร เสียงรบกวนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เสียงฝีเท้า เสียงเครื่องปรับอากาศ เสียงพัดลม เสียงการสนทนาพูดคุย ซึ่งเสียงเหล่านี้ที่มีค่าระดับความเข้มเสียง (DB: เดซิเบล) มากน้อยแตกต่างกันไป ทั้งนี้ จากประสบการณ์ของผู้วิจัยในฐานะสถาปนิกพบว่า ปัญหาด้านเสียงยังพบได้ในทุกสภาพแวดล้อมโดยเฉพาะพื้นที่สาธารณะ ไม่ว่าจะเป็นสำนักงาน สถานศึกษา สถานที่ราชการ โรงพยาบาล ร้านอาหาร สถานที่ออกกำลังกาย ห้องเรียน ห้องสมุด สำหรับมลภาวะทางเสียงในสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space นั้น จากงานวิจัยของสุชาติา สุตปัญญา (2560) ได้ศึกษาลักษณะทางกายภาพของ co-working space ที่มีขนาดใหญ่ 10 ลำดับแรกในเขตกรุงเทพมหานคร จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้บริการ จำนวน 400 คน พบว่าผู้ใช้บริการให้ความสำคัญในเรื่องของระดับเสียงรบกวนของพื้นที่ให้บริการที่มีความเหมาะสมต่อการทำงานมากที่สุด ซึ่งเป็นปัจจัยที่จะช่วยสร้างแรงดึงดูด และสร้างความพึงพอใจต่อผู้ใช้บริการ ส่วนในประเด็นของเสียงรบกวนนั้น Mehta, Zhu และ Cheema (2012) ได้ทำการทดลองหาคำตอบเพื่อศึกษาว่าเสียงรบกวนข้างมีผลต่อความรู้ความเข้าใจเชิงความคิดสร้างสรรค์อย่างไร ผลปรากฏว่า เสียงรบกวนข้างเป็นตัวแปรที่สำคัญที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยผลลัพธ์จากการทดลองหาคำตอบ ระดับเสียงต่ำ 50 เดซิเบล และระดับเสียงปานกลาง 70 เดซิเบล ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพความคิดสร้างสรรค์ ส่วนระดับเสียงสูง 85 เดซิเบล ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ในเชิงลบ ดังนั้น จึงมีการแก้ไขปัญหามลภาวะทางเสียงรบกวนเหล่านั้น ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การเลือกใช้วัสดุซับเสียง ป้องกันเสียง การใช้เทคโนโลยีควบคุมระดับเสียงเพื่อลดเสียงรบกวนในบริเวณพื้นที่เปิดโล่ง sound masking system และหลายสถานที่ใช้วิธีการนำเสียงดนตรีมาเปิดคลอ หรือที่เรียกว่าดนตรีพื้นหลัง (background music) โดยมีรูปแบบ ชนิด จังหวะ ประเภท และแนวดนตรีที่แตกต่างกันไปในแต่ละสถานที่ แต่ละกิจกรรม เช่น ในร้านอาหาร Erik Satie นักประพันธ์ดนตรีชาวฝรั่งเศส กล่าวว่า “ดนตรีที่มีความไพเราะนั้น ไม่ได้เข้าไปควบคุมหรือแทนที่เสียงของการ

กระทบกันของมิด जानและส้อมในระหว่างการดินเนอร์ แต่ไปช่วยลดทอนเสียงไม่ฟังประสงค์พร้อมกับการเติมเต็มช่องว่างของความเงียบที่เกิดขึ้น” ในส่วนของร้านค้า เสียงดนตรีจะช่วยกระตุ้นให้คนใช้จ่ายมากขึ้น ใช้เวลาอยู่ในร้านนานมากขึ้น หรือในสถานที่ออกกำลังกายต้องใช้ดนตรีที่มีจังหวะเร็วเพื่อเป็นการกระตุ้นความรู้สึกให้กระฉับกระเฉง รวมทั้งทางการแพทย์มีการใช้ดนตรีคลาสสิกสำหรับบำบัดผู้ป่วยที่มีปัญหาด้านความจำ หรือการใช้เสียงดนตรีบรรเลงสำหรับผู้ป่วยเพื่อเป็นการทำให้จิตใจสงบ บรรเทาอาการวิตกกังวล ตึงเครียด ก่อนเข้ารับการผ่าตัด ตลอดจนการเปิดดนตรีคลอเบาๆ ในระหว่างการผ่าตัดเพื่อสมาธิของแพทย์ เป็นต้น

จากการสำรวจพื้นที่เบื้องต้น พบว่า สถานที่ลักษณะแบบ co-working space เช่น ร้านกาแฟที่คนนิยมใช้บริการพักผ่อน อ่านหนังสือหรือทำงานส่วนใหญ่นิยมเปิดเสียงดนตรีพื้นหลัง จังหวะช้า - กลาง แนว Jazz Bossa Nova , Classical หรือ Pop โดยมีค่าระดับเสียงอยู่ที่ระดับประมาณ 50 - 65 เดซิเบล ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของเสียงดนตรีพื้นหลัง ที่มีส่วนช่วยให้มิติด้านอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ใช้บริการดีขึ้น และส่งเสริมประสิทธิภาพในการทำกิจกรรมด้านต่าง ๆ เช่น ด้านความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน ด้านความจำในการอ่านหนังสือ ตลอดจนการลดทอนเสียงรบกวนต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมเหล่านั้นได้ จึงตั้งคำถามของงานวิจัยขึ้นว่า “เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และการตอบสนองทางพฤติกรรมของผู้ที่มาใช้บริการ co-working space อย่างไร แล้วแนวดนตรีแบบไหนที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมแบบ co-working space และมีความเป็นไปได้หรือไม่ ที่ดนตรีส่งเสริมประสิทธิภาพด้านความคิดสร้างสรรค์”



ภาพ 1 co-working space ห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่มา: ประพจน์ สมรรถโท

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของดนตรีพื้นหลังที่ส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ ภายในสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ ความรู้สึก กับความคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณาเลือกดนตรีพื้นหลังให้เหมาะสมสำหรับสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space

การทบทวนวรรณกรรม แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

วรรณกรรมด้านเสียงดนตรี Alvin (1966) ได้กล่าวไว้ว่า เสียงดนตรีเป็นสิ่งทั้งดงามสามารถพบได้ทุกหนทุกแห่ง มีอิทธิพลทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สามารถใช้สื่อสารกับบุคคลได้ โดยไม่จำกัด

อายุ การศึกษา เชื้อชาติ และสภาพร่างกาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิธร พุ่มดวง (2548) ที่ค้นพบว่า ดนตรีมีผลต่อร่างกาย จิตใจ และวิญญาณของบุคคล ช่วยให้มีความสุข และความสงบ ลดพฤติกรรมการกระวนกระวาย ช่วยเบี่ยงเบนความสนใจ ซึ่ง Munro (1993) ได้อธิบายว่าเสียงเพลง คือลักษณะเสียงที่ประกอบด้วยความถี่ (pitch) จังหวะ (tempo) การประสานเสียง (harmony) ทำนอง (melody) และลีลา (rhythm) ที่แสดงออกถึงความคิด ประสบการณ์ ความหวัง และความฝัน โดยมีผลต่อร่างกาย จิตใจ จิตวิญญาณ และสังคมของมนุษย์ โดยมนุษย์สามารถเข้าถึงเสียงเพลงได้หลายระดับ ตั้งแต่ระดับผิวเผิน ระดับอารมณ์ ระดับการทำงานของสมอง (cerebrally) และระดับลึก (innermost depth) นอกจากนั้นเสียงเพลงยังมีส่วนต่อความสุข ความรู้สึกผ่อนคลาย แต่ในเชิงลบเสียงเพลงทำให้เกิดความรู้สึกถูกรบกวน รู้สึกรำคาญได้เช่นกัน เช่นเดียวกันกับ สุพิชญา แผ่นทอง (2556) ที่ได้อธิบายไว้ว่า สิ่งที่ทำให้ดนตรีเป็นที่ชื่นชอบ และก่อให้เกิดความสุขแก่ผู้ฟัง ประกอบด้วย คุณสมบัติสำคัญ 6 ประการ ดังนี้ 1) เนื้อร้อง เป็นส่วนที่บอกเรื่องราว และสื่อความหมายต่อผู้ฟังอย่างชัดเจนที่สุด เพราะเป็น ภาษาที่มนุษย์เราใช้ในการสื่อสาร 2) จังหวะ เป็นสิ่งสำคัญของดนตรี ความเร็วหรือช้าของจังหวะ สามารถกระตุ้น กลไกการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย และตอบสนองทางอารมณ์ได้ จังหวะเร็วจะกระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ ทำให้ชีพจรเต้นเร็วขึ้น จังหวะช้าจะก่อให้เกิดความรู้สึก สงบ เยือกเย็นลง ทำให้ชีพจรเต้นช้าลง จังหวะปานกลางจะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย 3) ทำนองเพลง เป็นการนำระดับเสียงต่าง ๆ มาเรียบเรียงไว้อย่างเป็นเอกลักษณ์ ช่วยทำให้ดนตรีมีความไพเราะ ดึงดูดให้ผู้ฟังมีอารมณ์สดชื่นแจ่มใส ร่าเริง สนุกสนาน เยือกเย็น สงบหรือทุกข์ โศกเศร้า 4) ระดับเสียงเพลง ระดับเสียงมีผลต่อผู้ฟังทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ เช่น เสียงต่ำมากทำให้ผู้ฟังเกิดความหวาดกลัว อึดอัด ระดับเสียงต่ำทำให้เกิดความสงบ เยือกเย็น ระดับปานกลางทำให้รู้สึกสบาย และระดับสูงทำให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ 5) ความดัง เบาของเสียงเพลง ความเข้มของเสียงหรือความดัง เบา มีหน่วยวัดเป็นเดซิเบล มนุษย์สามารถรับฟังเสียงได้ตั้งแต่ 0 - 120 เดซิเบล เสียงที่จัดว่าเริ่มดังคือ 80 เดซิเบล เช่น เสียงเครื่องเจาะถนนที่ใช้ลม เสียงฟ้าร้อง ถ้าฟังนาน ๆ จะก่อให้เกิด ความเครียด และอันตรายต่อผู้ฟัง 6) คุณภาพเสียงเสียงของเครื่องดนตรีมีความแตกต่างกัน การเลือกเล่นเครื่องดนตรีชนิดใดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และความพึงพอใจของผู้เล่นเครื่องดนตรีแต่ละชนิด มีเสียงกังวาลไพเราะ นุ่มนวล หนักแน่น สดใส แตกต่างกันไปแต่รูปแบบวัสดุที่ใช้ทำและคุณสมบัติเฉพาะของเครื่องดนตรี อุปกรณ์ในการบันทึกเสียงไมโครโฟน สายนำสัญญาณ กระบวนการอัดเสียง และคุณภาพของแหล่งกำเนิดเสียงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในด้านลักษณะของเพลง

งานวิจัยด้านดนตรีนั้น วัลลภ กรานวงษ์ (2556) ได้ทดลองโดยการมองภาพสวยงามและการนำเพลงบรรเลง Classic music เปิดควบคู่ในระหว่างปฏิบัติงานจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ ผลการวิจัยพบว่า การฟังเพลงบรรเลง Classic music และการมองภาพสวยงาม มีค่าระดับความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจังหวะระดับความเร็วของดนตรี Husain, Thompson, และ Schellenberg (2002) ได้ทำการทดลองและวิเคราะห์คะแนน โดยใช้แบบทดสอบการพับและตัดกระดาษ (PF&C: Paper-Folding and Cutting) พบว่าดนตรีเร็วที่จังหวะ Tempo 165 BPM (BPM: Beat Per Minute) ส่งผลต่อความสามารถในการรับรู้ และความสามารถในการตอบสนองอารมณ์ได้ดีกว่าดนตรีช้าที่จังหวะ Tempo 60 BPM

แนวคิด และทฤษฎีด้านความคิดสร้างสรรค์ นักจิตวิทยาและนักวิชาการการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้มากมาย เช่น Guilford (1956) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถทางสมองในการคิดได้หลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ ซึ่งเรียกความคิดสร้างสรรค์ลักษณะนี้ว่า ความคิดแบบแตกแขนง (divergent thinking) ซึ่งความคิดแตกแขนงนี้ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (originality) ความคล่องแคล่วในการคิด (fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (flexibility) และความคิดละเอียดลออ (elaboration) สอดคล้องกับ Osborn (1957) ที่ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (applied imagination) หมายถึง จินตนาการที่

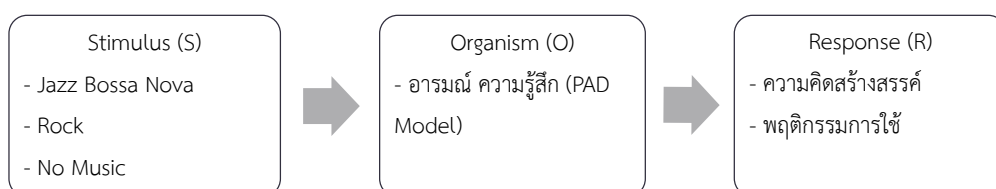
มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อคลี่คลายปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่ ความคิดในการจินตนาการจึงเป็นลักษณะที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น และการพัฒนาผลิตภัณฑ์แปลกใหม่ขึ้นมา และไพเรตน์ วงษ์นาม (2523) ได้นิยามคำว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการปรับปรุง ดัดแปลง ออกแบบ ต่อเติมและหาความสัมพันธ์ของสิ่งเร้าในแง่มุมต่าง ๆ กัน คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะสามารถตอบสนองสิ่งเร้าในแง่ของปริมาณ ความยืดหยุ่น และความแปลกใหม่ได้มาก

ทฤษฎีด้านการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึก อารมณ์ ความรู้สึก หมายถึง ปฏิกริยาทางกายของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากสิ่งกระตุ้นต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ความรู้สึกภายนอกที่เกิดจากการสัมผัส ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส เช่น การได้ยิน การชิมเพื่อรับรู้รสชาติ การสัมผัสเพื่อให้ได้รู้ความรู้สึก การได้กลิ่น และการมองเห็น และเกิดจากความรู้สึกภายใน ได้แก่ หิว เจ็บ ปวด ร้อนหนาว เป็นต้น ปัจจุบันการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้องในด้านความรู้สึกจากการสัมผัสรับรู้ มีการเรียนการสอนในสาขาจิตวิทยา (ทฤษฎีการรับรู้: Gestalt Theory of Psychology) เป็นการเรียนเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้ โดยอธิบายถึงอวัยวะที่ทำหน้าที่ประสาทสัมผัสรับรู้ความรู้สึกที่ถูกกระตุ้นด้วยข้อมูลที่เป็นความรู้สึก สมองจะแปลข้อมูลที่เป็นความรู้สึกเป็นการสัมผัสรับรู้ที่เป็นความรู้สึก ได้แก่ เสียง รสชาติ อุณหภูมิความกดอากาศ กลิ่น และการมองเห็น ดังนั้น การได้กลิ่นอาหาร เราสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นขนมประเภทใด สิ่งที่เห็นมีรูปลักษณะเรารู้ได้ว่าเป็น นก ผีเสื้อ ฯลฯ สัมผัสรู้ว่าเป็นของเหลวร้อน เราสามารถรับรู้ได้ว่าเป็นน้ำร้อน เป็นต้น (จิตวิทยา เจริญขวัญ, 2556) และคำว่าอารมณ์ เป็นความรู้สึกจากสภาวะทางจิตใจที่ได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าจากเรื่องหนึ่ง ๆ หรือกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้าภายนอกที่ส่งผลต่อการตอบสนองทางความคิด ตามทฤษฎี S – O – R model (S – O – R Model: Stimulus – Organism – Response Model) ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปร และแบบจำลองทางอารมณ์ PAD Model (Pleasure Arousal Dominance Model) ของ Mehrabian และ Russell (1974) เพื่อเป็นการอธิบายประสบการณ์ทางอารมณ์ของแต่ละบุคคล 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความประทับใจ (pleasure) เป็นระดับที่บุคคลรู้สึกมีความสุขหรือพอใจในสถานการณ์หนึ่ง 2) ด้านการตื่นตัว (arousal) เป็นระดับของการกระตุ้นทางร่างกายและจิตใจที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ และ 3) ด้านความโดดเด่น (dominance) เป็นระดับที่บุคคลรู้สึกมีอิทธิพลต่อสถานการณ์หรือโดดเด่นสภาพแวดล้อมภายใน ระหว่างมีประสบการณ์ทางอารมณ์ ซึ่งการศึกษามิติทางอารมณ์เหล่านี้จะสามารถอธิบายอารมณ์ที่เกิดขึ้นจากการกระตุ้นโดยสิ่งเร้าต่าง ๆ

จากการทบทวนวรรณกรรมแสดงให้เห็นว่า เสียงดนตรีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ จิตใจ ความรู้สึกของมนุษย์ การจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และระดับการทำงานของสมองแตกต่างกันไป ทั้งนี้ อาจขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของดนตรี ทำนอง จังหวะ แนวดนตรี ประเภท ระดับเสียงที่ต่างกันในแต่ละสถานที่ ซึ่งสถานที่แบบ co-working space ข้อเสนอแนะด้านดนตรีที่เชื่อมโยงถึงการรับรู้ อารมณ์ ความรู้สึก ที่ส่งผลไปยังพฤติกรรม รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใช้บริการ ยังพบไม่มากนัก โดยเฉพาะการอธิบายในด้านความสัมพันธ์ของอารมณ์ ความรู้สึก ต่อความคิดสร้างสรรค์ ของแต่ละเสียงดนตรีรวมทั้งไม่มีดนตรี เพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการให้ผู้ใช้บริการ เกิดความรู้สึกที่ดี ประทับใจในการใช้บริการ ตลอดจนช่องทางการตลาดของผู้ประกอบการในการเลือกใช้บริการ ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของดนตรีพื้นหลัง (background music) จึงกำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษานี้ โดยเลือกใช้แนวดนตรี (music genre) เป็นดนตรีพื้นหลัง ได้แก่ 1) ดนตรีแนว Jazz Bossa Nova ซึ่งสถานที่แบบ co-working space ส่วนใหญ่นิยมใช้ 2) ดนตรีแนว Rock ที่ไม่เป็นที่นิยม อัตราจังหวะ (tempo) คืออัลเลโกร (Allegro) 120 - 140 BPM โดยศึกษาเปรียบเทียบกับแบบไม่มีดนตรี (no music) เพื่อให้เกิดความแตกต่างกันที่จะส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ ของสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space

กรอบแนวคิดในการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการประเมินระดับอารมณ์ ความรู้สึก และการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ที่ปรับปรุงจากกรอบทฤษฎี S – O – R model ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปร โดยมีดนตรีพื้นหลัง (background music) เปรียบเสมือน stimulus หรือสิ่งเร้า และแบบจำลองทางอารมณ์ ความรู้สึก (PAD model) แทน organism หรืออวัยวะ ซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งพฤติกรรม คือ response หรือการตอบสนอง ดังภาพ 2



ภาพ 2 กรอบแนวคิดการวิจัยโดยปรับปรุงจากกรอบทฤษฎี S-O-R model

ที่มา: ประพจน์ สมรรถไธ

ระเบียบ และวิธีการศึกษา

บทความนี้ใช้ระเบียบวิธีการศึกษาแบบ งานวิจัยเชิงทดลอง (experimental research) เก็บข้อมูลภายใต้สถานการณ์จำลอง มีตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ตัวแปรต้นแบบมีดนตรีพื้นหลัง คือ 1) ดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova ได้แก่ เพลง Can't Take My Eyes of You (Bossa nova cover) โดย Barbara Mendes 2) ดนตรีพื้นหลังแนว Rock ได้แก่ เพลง It's my life โดย Bon Jovi เป็นประเภทเพลงร็อกและมีอัตราจังหวะอัลเลโกร (Allegro) 120 - 140 BPM ทั้งสองเพลง และ 3) แบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music) ส่วนตัวแปรตาม คืออารมณ์ ความรู้สึก (PAD model) และความคิดสร้างสรรค์

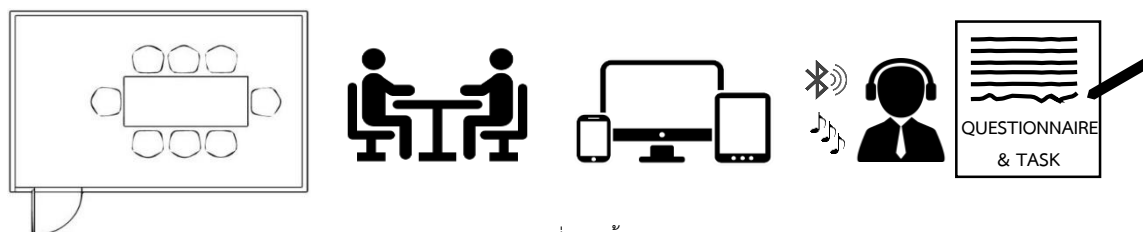
ประชากรกลุ่มตัวอย่าง

บุคคลทั่วไป ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์การใช้พื้นที่ co-working space อย่างน้อย 1 ครั้ง อายุระหว่าง 25 – 45 ปี จำนวน 60 คน โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง แบบตามสะดวก (convenience sampling) โดยอ้างอิงขนาดกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็กจากงานวิจัยของ Lemaire (2019)

ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยเชิญกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจเข้าร่วมการทดลอง ครั้งละ 1 - 3 คน เข้าสถานที่ทดลองกำหนดไว้ที่มีลักษณะสอดคล้องพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space แล้วผู้เข้าร่วมการทดลองนั่งพักผ่อนคลายปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม ให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย พูดคุยกันได้ตามอัธยาศัย ประมาณ 5 นาที ในระหว่างนี้ผู้วิจัยชี้แจงกรอบแนวคิดในการวิจัย ขั้นตอนวิธีการทดลอง ตลอดจนวิธีการพิทักษ์สิทธิ การป้องกันความเสี่ยง การรักษาความลับของผู้เข้าร่วมการทดลองให้เข้าใจชัดเจน และแสดงภาพจำลองสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space ลักษณะดังภาพ 1 ในขั้นตอนแรกผู้วิจัยให้ผู้เข้าร่วมการทดลองจับฉลากสุ่มเลือก ท่านละ 1 ตัวเลือกจาก 3 ตัวเลือก คือ 1) ดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova 2) ดนตรีพื้นหลังแนว Rock และ 3) แบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music) อีสรต่อกันกลุ่มละ 20 คน (N=20) พร้อมแจกแบบสอบถาม หูฟังระบบไร้สาย (headphone bluetooth) ของ JBL รุ่น Everest 310 และสมาร์ทโฟนที่ได้บันทึกเสียงเพลงสำหรับการทดลองไว้แล้ว โดยควบคุมระดับความเข้มเสียงประมาณ 50 - 60 เดซิเบล (เปรียบเทียบกับเสียงสนทนาพูดคุยทั่วไป) ต่อมาเมื่อผู้เข้าร่วมการทดลองมีความพร้อมแล้วจึงเริ่มการทดลองโดยในการทดลองผู้วิจัยเปิดแนวนดนตรีที่ผู้เข้าร่วมการทดลอง

จับฉลากได้ พร้อมการทำแบบสอบถาม 3 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (จับเวลา 2 นาที) และแบบประเมินระดับอารมณ์ ความรู้สึก ใช้เวลาในการทำแบบสอบถาม 5 นาที รวมระยะเวลาในการทดลองประมาณ 10 - 15 นาที โดยผู้วิจัยเป็นผู้ควบคุมเวลาดำเนินการเอง ขั้นตอนสุดท้ายผู้เข้าร่วมการทดลองสามารถสอบถามหรือให้คำแนะนำได้ตามอัธยาศัย หลังจากนั้นผู้วิจัยกล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมการทดลอง ดังภาพ 3



ภาพ 3 จำลองสถานที่ และขั้นตอนการทดลอง

ที่มา: ประพจน์ สมรรถโท

เครื่องมือในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบ ได้แก่ การประเมินระดับอารมณ์ ความรู้สึก ได้นำวิธีประเมินเจตคติ อารมณ์และการตอบสนองจากสิ่งเร้าในสภาพแวดล้อมทางกายภาพของ Osgood และ Snider (1969) ร่วมกับทฤษฎี S - O - R model ผ่านแบบจำลองทางด้านอารมณ์ PAD model โดยการใช้คำคู่ที่มีความหมายตรงข้าม จำนวน 5 คู่ ได้แก่ น่าเบื่อ - เฟลิดเฟลิด รำคาญ - สบาย ตึงเครียด - ผ่อนคลาย เชื่องซึม - กระฉับกระเฉง ไม่ประทับใจ - ประทับใจ มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Semantic differential scale แบ่งเป็น 7 ระดับ ดังนี้ ระดับที่ -3 จะเป็นค่าที่ให้อารมณ์และความรู้สึกในเชิงลบ ไปจนถึงระดับที่ 3 จะเป็นค่าที่ให้อารมณ์และความรู้สึกในเชิงบวก ตามตาราง 1 ผ่านการพิจารณาจากเสียงที่ได้ยินประกอบสถานการณ์จำลองสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space รวมทั้งการประเมินด้านพฤติกรรมมารกลับมาใช้บริการของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 1 แบบประเมินระดับอารมณ์ ความรู้สึก (PAD model)

อารมณ์ ความรู้สึกเชิงลบ	-3	-2	-1	0	1	2	3	อารมณ์ ความรู้สึกเชิงบวก
น่าเบื่อ								เฟลิดเฟลิด
รำคาญ								สบาย
ตึงเครียด								ผ่อนคลาย
เชื่องซึม								กระฉับกระเฉง
ไม่ประทับใจ								ประทับใจ

การประเมินด้านพฤติกรรมการใช้บริการของกลุ่มตัวอย่าง

คำถาม “ในกรณีที่มียางเลือกอื่นท่านจะกลับมาใช้บริการพื้นที่ทำงานร่วมกัน co-working space แห่งนี้อีกหรือไม่”

ตัวเลือกตอบ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

การทดสอบด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดเอกนัย (divergent thinking) ในการศึกษาได้นำแบบทดสอบของ อภิชาติ เนินพรหม (2559) ที่ครอบคลุมแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford (1956) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยการนำมาเพียง 1 ด้าน คือ ด้านความคิดเอกนัย (divergent thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการของสมองที่คิดได้หลายมุมหลายทิศทาง โดยการคิดหาคำตอบที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ หลาย ๆ แง่มุม ให้ได้คำตอบ

คาดไม่ถึง ให้มากที่สุด เป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย (essay test) ชนิดถึงความเร็ว (speed test) ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดนอกกรอบ (divergent production) คิดหาคำตอบโดยไม่จำกัดจำนวน ภายในเวลา 2 นาที คำตอบละ 1 คะแนน ดังนี้

คำถาม : จงบอกทุกสิ่งที่เป็นของมีคม ตอบมาให้ได้มากที่สุด

คำตอบ :

- | | | | |
|--------|---------|---------|---------|
| 1..... | 6..... | 11..... | 16..... |
| 2..... | 7..... | 12..... | 17..... |
| 3..... | 8..... | 13..... | 18..... |
| 4..... | 9..... | 14..... | 19..... |
| 5..... | 10..... | 15..... | 20..... |

การตรวจสอบเครื่องมือคุณภาพของแบบวัดด้านความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 6 ท่าน โดยพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การศึกษาที่ต้องการวัด (Item - Objective Congruency: IOC) ผลพิจารณามีค่า IOC ทุกข้อมีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 0.67 โดยข้อที่ต่ำที่สุดได้มีการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม พร้อมบันทึกรวบรวมข้อมูลด้วย โปรแกรม Microsoft Excel และวิเคราะห์ผลทางสถิติด้วยโปรแกรม SPSS ด้วยวิธีการดังนี้ วิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (descriptive statistic) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์สถิติเชิงวิเคราะห์ด้วยวิธี One - Way ANOVA เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 3 กลุ่ม วิเคราะห์การเปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc Test) โดยวิธีของ Tukey Test และวิเคราะห์สถิติความสัมพันธ์ หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ correlation coefficient (r) โดยการใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน (Spearman rank correlation coefficient)

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

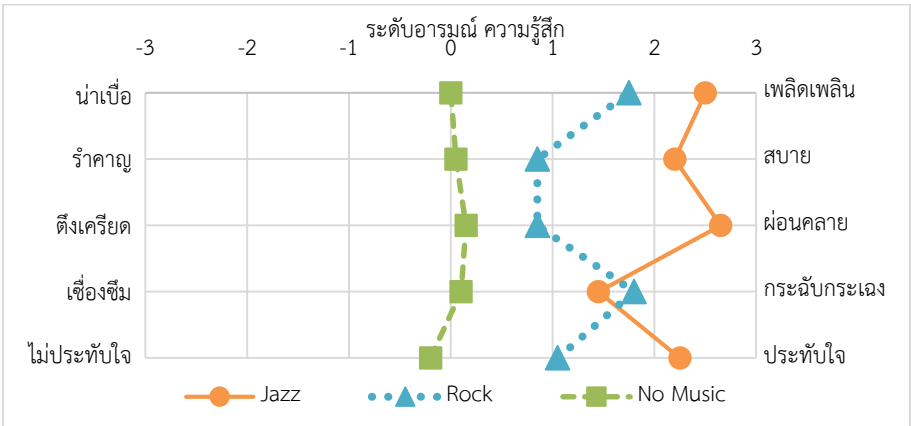
จากการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 60 คน อายุระหว่าง 25 - 45 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเป็นหญิงจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 55.0 และมีความเป็นชายจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 อายุเฉลี่ย 36 ปี กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบแนวดนตรี Classic มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 38.3 รองลงมาแนวอื่น ๆ เช่น pop เพลงไทยเดิม ร้อยละ 23.3 แนวดนตรี Jazz ร้อยละ 20.0 และแนวดนตรี Rock ร้อยละ 18.3 ส่วนแนวดนตรีพื้นหลังที่นำมาทดลองได้แก่ ดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova จำนวน 20 คน ดนตรีพื้นหลังแนว Rock จำนวน 20 คน และแบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music) จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างมีอิสระต่อกัน ทั้งนี้ ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมุติฐานของการศึกษา ขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ทางสถิติ โดยการจำแนกไว้ตามตาราง และกราฟประกอบ ดังนี้

ตาราง 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึก จำแนกรายคำคู่

คำคู่ด้าน อารมณ์ ความรู้สึก	กลุ่มตัวอย่างการทดลอง						F	p-value	Post Hoc Test
	Jazz (J)		Rock (R)		No Music (NM)				
	MEAN	S.D.	MEAN	S.D.	MEAN	S.D.			
(P) นำเปื้อ - เพลิดเพลิน	2.50	0.83	1.75	1.48	0.00	1.49	19.393*	0.000	J = R > NM
(P) รำคาญ - สบาย	2.20	1.20	0.85	2.13	0.05	1.50	8.591*	0.001	J > R = NM
(A) ตึงเครียด - ผ่อนคลาย	2.65	0.67	0.85	2.21	0.15	1.57	12.843*	0.000	J > R = NM
(A) เชื่องซึม - กระฉับกระเฉง	1.45	1.47	1.80	1.36	0.10	1.21	8.837*	0.000	J = R > NM
(D) ไม่ประทับใจ - ประทับใจ	2.25	0.79	1.05	1.88	-0.20	1.77	12.407*	0.000	J > R > NM

* p มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึก (PAD model) ของกลุ่มตัวอย่างการทดลอง โดยการพิจารณาเป็นรายคำคู่ พบว่า ดนตรีพื้นหลังมีอิทธิพลต่อการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกในทุกคำคู่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่าการรับฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock ทำให้มีการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกดีกว่าแบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music) ดังภาพ 4



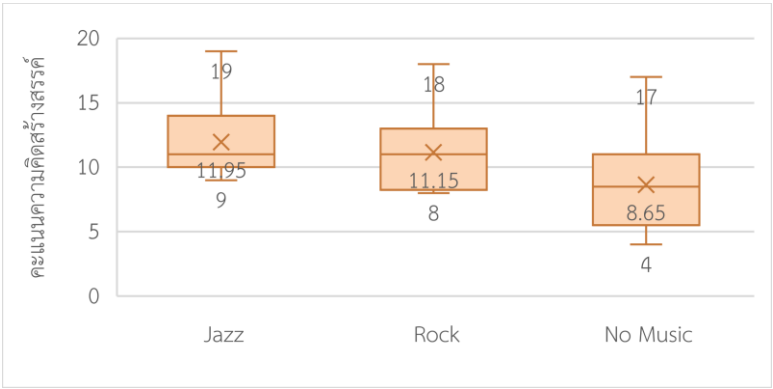
ภาพ 4 กราฟแสดงระดับการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกรายคำคู่ตรงข้าม
ที่มา: ประพจน์ สมรรถโท

ตาราง 3 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ จำแนกตามกลุ่มตัวอย่าง

แบบทดสอบ	กลุ่มตัวอย่างการทดลอง						F	p-value	Post Hoc Test
	Jazz (J)		Rock (R)		No Music (NM)				
	MEAN	S.D.	MEAN	S.D.	MEAN	S.D.			
ความคิดสร้างสรรค์ (เต็ม 20 คะแนน)	11.95	2.63	11.15	2.81	8.65	3.57	6.446*	0.003	J = R > NM

* p มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างการทดลอง พบว่า ดนตรีพื้นหลังมีอิทธิพลต่อคะแนนความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่าการรับฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์มากกว่าแบบไม่มีดนตรี (no music) ดังภาพ 5



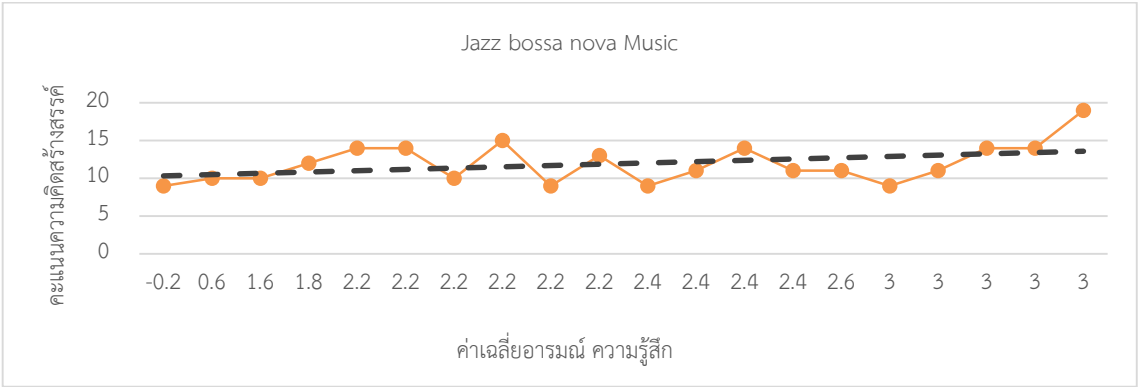
ภาพ 5 กราฟแสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง
ที่มา: ประพจน์ สมรรถโท

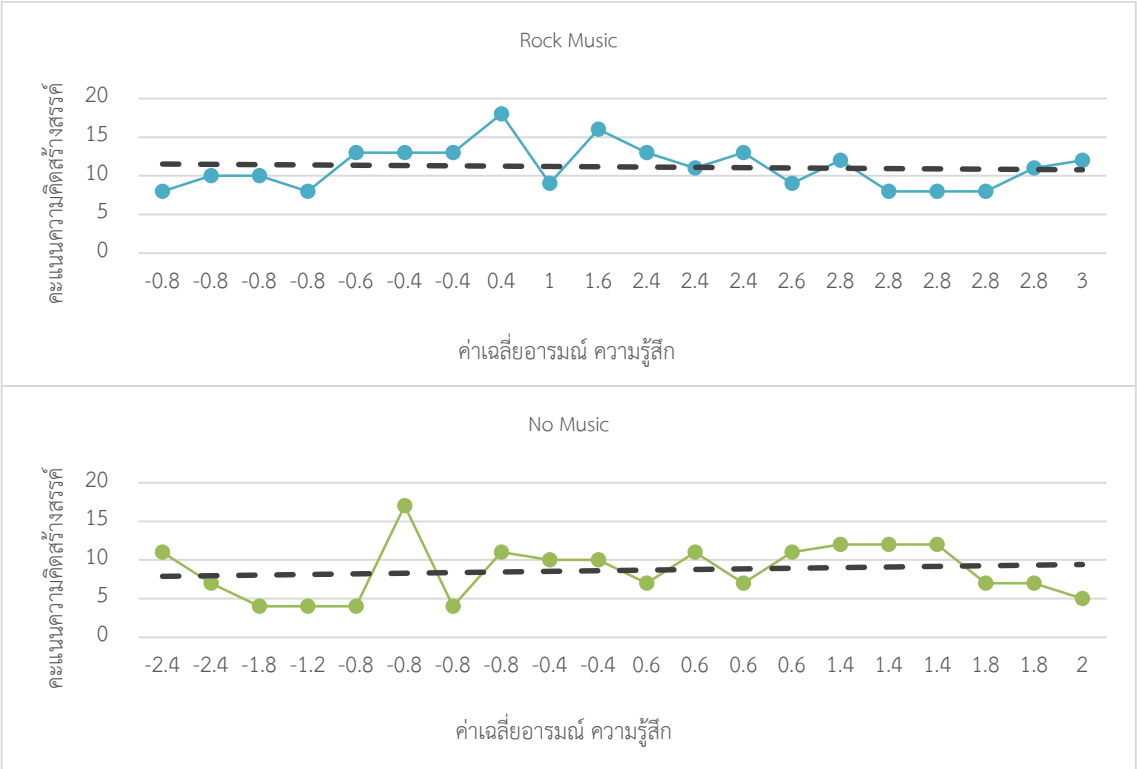
ตาราง 4 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับอารมณ์และความรู้สึกกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มตัวอย่างการทดลอง	r	p-value
Jazz Bossa Nova	0.514*	0.020
Rock	0.527*	0.017
No Music	-0.033	0.890

* p มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตาราง 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกต่อคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างการทดลอง พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock ส่งผลให้ระดับการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนกลุ่มตัวอย่างแบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music) ไม่พบความสัมพันธ์ ดังภาพ 6





ภาพ 6 กราฟความสัมพันธ์ระหว่างระดับอารมณ์ ความรู้สึกกับคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง
ที่มา: ประพนธ์ สมรรถโท

ตาราง 5 อัตราส่วนร้อยละของพฤติกรรมการกลับมาใช้ของกลุ่มตัวอย่าง

Music Genre	กลับมาใช้บริการ	ไม่กลับมาใช้บริการ
Jazz Bossa Nova	90.0%	10.0%
Rock	70.0%	30.0%
no music	40.0%	60.0%

จากตาราง 5 แสดงอัตราส่วนร้อยละของพฤติกรรมการกลับมาใช้ของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova มีอัตราส่วนร้อยละการกลับมาใช้มากที่สุด ร้อยละ 90 ส่วนแบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music) มีอัตราส่วนร้อยละการกลับมาใช้น้อยที่สุด ร้อยละ 40 จึงสรุปได้ว่าการรับฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock นั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการกลับมาใช้เชิงบวกเมื่อเปรียบเทียบกับแบบไม่มีดนตรีพื้นหลัง (no music)

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะวิจัยต่อยอด

จากการศึกษาอิทธิพลของดนตรีพื้นหลังที่ส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ กรณีศึกษาสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ทำงานร่วมกัน พบว่า การรับฟังดนตรีพื้นหลัง (background music) แนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึก ทุกด้าน และทุกคำคู่ รวมทั้งความคิดสร้างสรรค์ เมื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบทางสถิติต่อแบบไม่มีดนตรีพื้นหลังแสดงถึงความเป็นไปได้ว่าเสียงดนตรีพื้นหลังสามารถส่งเสริมให้บรรยากาศสภาพแวดล้อมแบบ co-working space และความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใช้บริการในเชิงบวกสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fashu และ Jian (2019) ที่พบว่า ดนตรีพื้นหลังเป็นปัจจัยในการเพิ่มความสุข ส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกเชิงบวกในสภาพแวดล้อมสาธารณะ และศศิธร พุ่มดวง (2548) ที่อธิบายว่า ดนตรีเสียงเรียบที่ไพเราะ ช่วยสร้างบรรยากาศให้ผ่อนคลายและลดความตึงเครียด ส่วนในด้าน

ความคิดสร้างสรรค์ได้ผลในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ วัลลภ กรานวงษ์ (2556) ที่นำเพลงบรรเลง Classic Music เปิดควบคู่ในระหว่างการทำงานด้านความคิดสร้างสรรค์ ผลปรากฏว่า มีค่าระดับความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และจากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ พบว่า อารมณ์ ความรู้สึกมีสหสัมพันธ์ต่อความคิดสร้างสรรค์ในเชิงบวกระดับปานกลาง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ช่อผกา กิระผล (2560) ที่กล่าวไว้ว่า การฟังดนตรีช่วยให้อารมณ์ดีขึ้น เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกับบุคคลอื่น พัฒนาการสมอง สร้างสมาธิ แรงจูงใจ และเสริมสร้างความจำ ความคิด ดังนั้น การศึกษานี้ก็อธิบายได้ว่า การฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์เชิงบวก เป็นปัจจัยส่งเสริมบรรยากาศสภาพแวดล้อมแบบ co-working space โดยประโยชน์ของการศึกษานี้เพื่อเป็นข้อมูลบูรณาการในการออกแบบสถานที่สภาพแวดล้อมแบบ co-working space ให้รองรับระบบเสียงดนตรีพื้นหลัง และเป็นแนวทางการเลือกนำมาใช้เป็นดนตรีพื้นหลังใน co-working space เช่น สำนักงาน สถานศึกษา ร้านกาแฟ หรือห้องสมุด ขึ้นอยู่กับประเภทการใช้งาน กิจกรรม และบริบทของสถานที่นั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม และสามารถพิจารณาถึงข้อมูลเชิงลึกด้านเพศ สภาพ อายุ ความชื่นชอบดนตรีเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ที่มาใช้บริการให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย มีความสุขในการทำงาน เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจในการกระทำให้ประสบความสำเร็จ แต่อย่างไรก็ตามบทความนี้เป็นการศึกษาดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และแนว Rock เท่านั้น ยังมีแนวดนตรีอีกมากที่น่าสนใจนำมาศึกษาต่อยอด เช่น Classic หรือ Pop รวมทั้งประเภทของดนตรี เช่น ดนตรีแบบเพลงร้องหรือดนตรีบรรเลง หรืออัตราจังหวะ (tempo) หลายจังหวะที่ควรนำมาศึกษาเปรียบเทียบ เช่น จังหวะ อะดาจิโอ Adagio ที่มีอัตราจังหวะประมาณ 66 - 76 BPM ซึ่งมีข้อค้นพบจากหลายงานวิจัยว่า เมื่อได้รับฟังดนตรีจังหวะนี้จะทำให้รู้สึกผ่อนคลายมากที่สุด เพราะเป็นอัตราจังหวะที่สอดคล้องกับการเต้นของหัวใจมนุษย์ ส่วนผลที่ได้นอกจากอิทธิพลต่ออารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังมีข้อขัดแย้งของดนตรีต่อประสิทธิภาพความจำที่ควรนำมาศึกษาต่อยอดด้วยเช่นกัน

บรรณานุกรม

- ช่อผกา กิระผล. (2560, กันยายน-ธันวาคม). ทศนคติและมุมมองการสร้างความสุขจากดนตรีของผู้สูงอายุในพื้นที่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล. *วารสาร Veridian E-Journal*, 10, 363-373.
- ไพรัตน์ วงษ์นาม. (2523). *การสร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดอุดรธานี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- วัลลภ กรานวงษ์. (2556). *การฟังเสียงเพลงบรรเลงและการมองภาพสวยงามที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของข้าราชการกระทรวงเกษตรและสหกรณ์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ).
- วิจิตาณี เจริญขวัญ. (2556). *ระบบและทฤษฎีทางจิตวิทยา (PSY 4001)* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ศศิธร พุ่มดวง. (2548, พฤษภาคม-มิถุนายน). ดนตรีบำบัด. *วารสารสงขลานครินทร์เวชสาร*, 23, 185-191.
- สุชาดา สุดปัญญา. (2560, มกราคม-มิถุนายน). ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการธุรกิจออฟฟิศร่วมแบ่งปันในกรุงเทพมหานคร. *วารสารการบริหารและการจัดการ*, 7, 61-71.
- สุพิชญา แผ่นทอง. (2556). *ปัจจัยที่มีผลต่อการฟังเพลงออนไลน์ทางสถานีวิทยุ SEED FM. 97.5 เมกะเฮิร์ตซ์ ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).

- อภิชาติ เนินพรหม. (2559). การพัฒนารูปแบบกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาช่างอุตสาหกรรม. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- Alvin, J. (1966). *Music therapy*. London: John Bake.
- Fashu, Y. & Jian, K. (2019). Effect of background and foreground music on satisfaction, behavior, and emotional responses in public spaces of shopping malls. *Applied Acoustics*, 145, 408-419.
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental statistics in psychology and education* (3rded.). New York: McGraw-Hill.
- Husain, G., Thompson, F. W., & Schellenberg, G. E. (2002). Effects of musical tempo and mode on arousal, mood, and spatial abilities. *Music Perception*, 20, 151-171.
- Kotler, P. (1973). Atmospherics as a marketing tool. *Journal of Retailing*, 49, 48-64.
- Lemaire, E. (2019). The effect of background music on episodic memory. *Psych musicology: Music, mind, and brain*, 29, 22-34.
- Mehta, R., Zhu, R. & Cheema, A. (2012). Is noise always bad? Exploring the effects of ambient noise on creative cognition. *Journal of Consumer Research*, 39, 784-799.
- Mehrabian, A. & Russell, J. A. (1974). *An approach to environmental psychology*. Cambridge: MIT Press.
- Munro, B. H. (1993). *Statistical methods for health care research* (6thed.). Philadelphia: Lippincott.
- Nightingale, F. (1859). *Notes on nursing*. Gutenberg: Public Domain.
- Osborn, A. F. (1957). *Applied imagination*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Osgood, C. E. & Snider, J. G. (1969). *Semantic differential technique: A sourcebook*. Chicago: Aldine Publishing Company.