



การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น เพื่อการรับรู้
FASHION PSYCHOLOGY, THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA FOR
ACKNOWLEDGEMENT



ภทรณ พงษ์ประสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน เพื่อการรับรู้



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการออกแบบ
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FASHION PSYCHOLOGY, THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA FOR
ACKNOWLEDGEMENT



PATARARIN PONGPRASIT

A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Design innovation)
College of Creative Industry Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น เพื่อการรับรู้
ของ
ภทรฤณ พงษ์ประสิทธิ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน)	(อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว)
..... ที่ปรึกษาร่วม	 กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง)	(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น เพื่อการรับรู้
ผู้วิจัย	ภทรณ พงษ์ประสิทธิ์
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. ศึกษาจิตวิทยาบุคลิกภาพเพื่อพัฒนาประเภทการรับรู้ของจิตวิทยาแฟชั่น 2. เพื่อนำกระบวนการทางจิตวิทยาแฟชั่นมาพัฒนาผ่านสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ มีการกำหนดประชากรในงานวิจัยเป็น หลักสูตรการสอนออกแบบแฟชั่น ทฤษฎีบุคลิกภาพทั้ง 9 และทักษะศตวรรษที่ 21 และมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 140 ท่าน ประกอบด้วย กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจการออกแบบแฟชั่น และนิสิตภาควิชาออกแบบแฟชั่น ชั้นปีที่ 1 โดยผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงกลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 5 ชนิด คือ 1) แบบสังเกตการณ์ 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก 3) การสร้างแบบทดสอบบุคลิกภาพ และ 4) แบบสอบถามความคิดเห็น 5) แบบประเมิน รูปแบบการวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสมวิธี โดยการวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา และมีการวัดผลในเชิงปริมาณ ผลการวิจัยพบว่า องค์ความรู้ด้านจิตวิทยาแฟชั่น ถูกสร้างขึ้นด้วยองค์ประกอบตามหลักการจิตวิทยา แบบถาม-ตอบ โดยสามารถสรุปได้เป็นชุดคำถามจำนวน 15 ข้อ สำหรับใช้ในการค้นหาลักษณะ และชุดผลลัพธ์จำนวน 9 แบบ เพื่ออธิบายลักษณะของแต่ละบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็นชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน และชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน และสามารถนำมาผลิตเป็นสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ภายในนิทรรศการได้ในอนาคต องค์ความรู้จากงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน และผู้สอน สำหรับการสอน และการได้รับความรู้ที่เหมาะสมได้ในอนาคต รวมถึงลดช่องว่างระหว่างผู้เรียน และผู้สอนอีกด้วย

คำสำคัญ : จิตวิทยาแฟชั่น, ทฤษฎีบุคลิกภาพทั้ง 9, มัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

Title	FASHION PSYCHOLOGY, THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA FOR ACKNOWLEDGEMENT
Author	PATARARIN PONGPRASIT
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Ravitep Musikapan

The aims of this research are as follows : (1) to study the psychology of personality in order to develop the perception of fashion psychology; (2) to apply the fashion psychology process to develop interactive multimedia media. The population was defined in the research as a combination of Enneagram theory and twenty-first-century skills. The sample group of this research consisted of one hundred and forty people, consisting of Grade twelve students interested in fashion design and the first-year fashion design students. The research model was a combined research method. In terms of qualitative research content analysis method and descriptive research was used. The research found that knowledge of fashion psychology was created with elements according to the question-answer psychology principle, which can be summarized as a set of fifteen questions and nine types of answers to describe the characteristics of each personality that were divided into a set of answers for learners and a set of answers for instructors. It can be used to produce interactive multimedia media in an exhibition in the future. The knowledge obtained from this research can be used to develop learners and teachers for teaching and obtaining appropriate knowledge in the future which includes reducing the gap between both learners and instructors.

Keyword : Fashion Psychology, Interactive Media

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความมุนานะ และความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดจน การให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการปรับแก้ไขข้อบกพร่อง จาก คณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ

ศศิ กฤษณะพันธ์ และอารยา อินทรา ผู้ที่เป็นแกนหลักสำคัญในการให้ความช่วยเหลือ ให้ ข้อมูล สนับสนุน และเป็นพี่ปรึกษาชี้แนะแนวทางในหัวข้อสำคัญอย่างด้านจิตวิทยา และด้านแฟชั่น ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็ประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้เป็นอย่างมาก รวมไปถึง จิตติ เกษมกิจวัฒนา ผู้ที่แนะแนว ทางการออกแบบนิทรรศการให้ออกมาประสบความสำเร็จตามอย่างทีนิทรรศการควรจะเป็น

อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ่มนาลาว ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพิ่มเติมแก่ผู้วิจัย ทำให้ ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และกรรมการหลักสูตรนวัตกรรมการออกแบบ วิทยาลัย อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ช่วยสอน ชี้แนะ และตรวจสอบ ข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนการให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ ของงานวิจัยชิ้นนี้

ขอขอบคุณแบรนด์ VINN PATARARIN, PRYN PERFUME, AFTER GLOW CLUB และ บริษัท Any I Media ในการเป็นอีกหนึ่งที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำ และสนับสนุนด้านอุปกรณ์ต่างๆ ที่ ส่งเสริมให้งานนิทรรศการ สมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น รวมไปถึง บริษัท เยลลาแบน ครีเอทีฟ มีเดีย สตูดิโอ จำกัด ที่เป็นทีมหลักสำคัญในการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิคต่างๆ ภาย นิทรรศการได้ตามอย่างทีผู้วิจัยต้องการ ขอขอบคุณจริงๆ นะคะ

ขอขอบคุณพี่ต่ายที่คอยช่วยเหลือ และจัดการหลายๆ อย่างในชีวิตช่วงที่วุ่นวาย น้ำเย็นที่ คอยตักเตือน ชัดเกล้า และจัดการเรื่องต่างๆ ให้ในระหว่างที่เรียนด้วยกัน ขาดสองคนนี้ไปคงจะ เหนื่อยมาก

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณ ครอบครัว เพื่อนๆไม่ว่าจะเป็นวัฒนา มสว วงการแฟชั่น หรือว่า เพื่อนในรุ่นปริญญาโททั้งหมด พี่น้องทุกคนที่คอยให้การสนับสนุนและเป็นแรงผลักดันผลงานของ ผู้วิจัย ให้ผู้วิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานวิจัยชิ้นนี้ได้ ผู้วิจัยหวังว่าผลงานการวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ ต่อระบบการศึกษาในประเทศไทยต่อไปในภายภาคหน้า

ภทรฤณ พงษ์ประสิทธิ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญรูปภาพ	ฌ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
ปัญหาคำวิจัย	2
ขอบเขตในการวิจัย.....	2
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง	3
สมมุติฐานในการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. ด้านการศึกษา	6
1.1 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	7
1.2 หลักสูตรการศึกษาการออกแบบแฟชั่น.....	10
หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นภายใต้การศึกษาแบบ Bachelor's of Arts	11

1.2.1 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ประเทศไทย).....	11
1.2.2 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น Central Saint Martin (ลอนดอน, อังกฤษ)	14
หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นภายใต้การศึกษาแบบ Bachelor's of Fine Arts	19
1.2.3 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นมหาวิทยาลัยศิลปากร (กรุงเทพ, ประเทศไทย). 19	
1.2.4 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมณฑลศรีวิชัย มทร.ศรีวิชัย (สงขลา ประเทศไทย).....	25
1.2.5 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น The New School Parsons (นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา)	30
หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นภายใต้การศึกษาแบบอื่นๆ.....	33
1.2.6 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นแบบ Diploma จาก Studio Bercot (ปารีส ฝรั่งเศส).....	33
2. ด้านจิตวิทยา	38
2.1 จิตวิทยาทั่วไป	38
2.1.1 กลุ่มโครงสร้างของจิต (Structuralism)	38
2.1.2 กลุ่มหน้าที่ของจิต (Functionalism).....	38
2.1.3 กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism).....	39
2.1.4 กลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)	39
2.1.5 กลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychology)	39
2.1.6 กลุ่มมนุษยนิยม (Humanistic Approach).....	39
2.1.7 ทำไมเราจึงทำสิ่งที่เราทำ? แรงจูงใจและภาวะอารมณ์คืออะไร.....	40
2.1.8 อารมณ์.....	41
2.1.9 การวัดเชิงจิตวิทยา.....	41
2.2 จิตหาลักษณะสำหรับอนาคต	43

2.2.1 จิตเชี่ยวชาญ (Disciplined Mind)	44
2.2.2 จิตรู้สังเคราะห์ (Synthesizing Mind)	45
2.2.3 จิตสร้างสรรค์ (Creating Mind)	45
2.2.4 จิตรู้เคารพ (Respectful Mind)	46
2.2.5 จิตรู้จริยธรรม (Ethical Mind).....	46
2.3 บุคลิกภาพ: ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ.....	47
2.3.1 ทฤษฎีบุคลิกภาพ แบบมนุษย์นิยม The Triangle of Maslow.....	47
2.3.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของอายแซงก์ (Hans Eysanck)	49
2.3.3 ทฤษฎีแม่แบบ (archetypes) ของคาร์ล จุง (Carl Jung)	50
2.4 บุรณการเพื่อการศึกษาบุคลิกลักษณะของบุคคล หรือ Enneagram.....	52
2.4.1 ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของเอนเนียแกรม.....	54
2.4.2 ศูนย์ 3 ศูนย์	56
2.4.3 บุคลิกภาพหลัก 9 แบบ.....	57
2.4.4 บุคลิกย่อย 27 แบบ.....	57
2.4.5 บุคลิกผกผัน.....	58
2.4.6 การกำหนดเส้นทางการเติบโตผ่านเอนเนียแกรม.....	58
2.4.7 ตัวอย่างนพลักษณ์ต่าง ๆ ของเอนเนียแกรม.....	60
2.5 เครื่องมือวัดบุคลิกภาพ.....	62
2.5.1 Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI).....	63
2.5.2 Edwards Personal Preference Schedule (EPPS)	64
2.5.3 Projective Test.....	65
2.5.4 Interviews	67
2.5.5 Rating Scales	67

2.5.6 Sociometry	67
2.5.7 Assessment Situation	67
3. ด้านปฏิสัมพันธ์.....	68
3.1 นวัตกรรมของเทคโนโลยี.....	68
3.1.1. นวัตกรรมที่ 1 : การทำให้เห็นภาพ	69
3.1.2 นวัตกรรมที่ 2 : การทำความรู้ให้ประชาชนไทย	73
3.1.3 นวัตกรรมที่ 3: การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม	75
3.2 รูปแบบของสื่อปฏิสัมพันธ์.....	77
3.2.1 Interactive Shadow / Body Sensor	77
3.2.2 Multi-touch Table / Sensor table	77
3.2.3 Augmented Reality.....	77
3.2.4 Hologram Effects	77
4. สื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	78
4.1 Song of ANAGURA	78
4.2 มหาลัย 3 นาที.....	81
4.2.1 สีและทักษะต่าง ๆ ของ Designer Skills Palette	82
4.3 แบบทดสอบ Enneagram	84
4.4 16 personalities.....	87
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	94
การกำหนดประชากร การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง และการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย	94
ประชากร	94
กลุ่มตัวอย่าง	94
กลุ่มเป้าหมาย	94

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	95
การจัดเก็บรวบรวมข้อมูล	97
การวิเคราะห์ข้อมูล	99
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	101
1. วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และบทสัมภาษณ์.....	101
1.1 ด้านการศึกษา	101
1.2 ด้านจิตวิทยา	112
1.3 ด้านปฏิสัมพันธ์	137
2. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา	138
1. ชุดคำถาม-คำตอบของทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น	138
2. การออกแบบนิทรรศการ	141
2.1 CONCEPT AND STYLE	141
2.2 การเก็บข้อมูล.....	150
2.3 การออกแบบพื้นที่ และลำดับภายในนิทรรศการ	151
2.4 การออกแบบกราฟฟิก.....	160
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	166
ทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น	166
1. ชุดคำถาม	167
2. สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์.....	167
3. ชุดผลลัพธ์ของทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น.....	167
3.1 ลักษณะ 1 Quintessentially	167
3.2 ลักษณะ 2 Fashion-ally	167
3.3 ลักษณะ 3 Vaudevillian	168

3.4 ลักษณะ 4 Maestro.....	168
3.5 ลักษณะ 5 Fashion-gazer.....	168
3.6 ลักษณะ 6 Fashion Framer.....	169
3.7 ลักษณะ 7 Fashion Fanatic	169
3.8 ลักษณะ 8 Demigod.....	169
3.9 ลักษณะ 9 Fashion Serenity	169
สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์และนิทรรศการ	170
1. ชุดคำถามจากจิตวิทยาแฟชั่น	171
2. ลำดับภายในนิทรรศการ (Narrative of Exhibition).....	180
3. การรับผลลัพธ์	187
อภิปรายผลการวิจัย.....	189
1. กลุ่มเป้าหมาย	193
2. กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบแฟชั่น และการออกแบบอื่นๆ.....	197
3. กลุ่มของบุคคลทั่วไปที่เข้าร่วมงาน โดยแบ่งออกหมวดหมู่ตามกลุ่มของอายุ.....	202
ข้อเสนอแนะ	209
บรรณานุกรม	210
ภาคผนวก.....	212
ประวัติผู้เขียน.....	243

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 วิชาบังคับ เอกการออกแบบแพชั่น มศว.....	12
ตาราง 2 วิชาเลือก เอกออกแบบแพชั่น มศว.....	12
ตาราง 3 วิชาเฉพาะ เอกออกแบบแพชั่น มศว.....	14
ตาราง 4 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1.....	20
ตาราง 5 ภาคการศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 1.....	20
ตาราง 6 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 2.....	21
ตาราง 7 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 2.....	22
ตาราง 8 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 3.....	23
ตาราง 9 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 3.....	23
ตาราง 10 ภาคการศึกษาฤดูร้อน.....	24
ตาราง 11 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 4.....	24
ตาราง 12 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 4.....	25
ตาราง 13 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 1.....	26
ตาราง 14 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 1.....	26
ตาราง 15 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 2.....	27
ตาราง 16 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 2.....	27
ตาราง 17 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 3.....	28
ตาราง 18 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 3.....	28
ตาราง 19 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 4.....	29
ตาราง 20 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 4.....	29
ตาราง 21 แจกแจงรายวิชาต่างๆ ของมหาวิทยาลัยในไทยลงในหมวดหมู่ทักษะศตวรรษที่ 21 . 102	

ตาราง 22 แจกแจงรายวิชาต่างๆ ของมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ ลงในหมวดหมู่ ทักษะศตวรรษที่ 21	104
ตาราง 23 แจกแจงกิจกรรมต่างๆ ในวงการแพทย์ ลงในหมวดหมู่ทักษะศตวรรษที่ 21	105
ตาราง 24 คำตอบของนิสิตแต่ละลักษณะ (1).....	107
ตาราง 25 คำตอบของนิสิตแต่ละลักษณะ (2).....	109
ตาราง 26 รายวิชาการออกแบบแฟชั่น การเรียนรู้ และทักษะศตวรรษที่ 21	111
ตาราง 27 ตารางรายวิชาและกิจกรรมที่ถูกจัดหมวดหมู่ลงตามประสาทสัมผัสทั้ง 5.....	137
ตาราง 28 การแบ่งความรู้สึกลงในนิทรรศการ	147



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย	5
ภาพประกอบ 2 แสดงกรอบแนวคิดของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	9
ภาพประกอบ 3 FASH : FASHION AT SWU HOUSE	11
ภาพประกอบ 4 โลโก้ University of Arts London : Central Saint Martins	14
ภาพประกอบ 5 หลักสูตรการเรียนชั้นที่ 1	16
ภาพประกอบ 6 หลักสูตรการเรียนชั้นที่ 2 และ 3	17
ภาพประกอบ 7 หลักสูตรการสอนเชิงวัฒนธรรม	18
ภาพประกอบ 8 หลักสูตรการเรียนมหาวิทยาลัยศิลปากร	19
ภาพประกอบ 9 The New School Parsons	30
ภาพประกอบ 10 หลักสูตรการเรียนจาก Parsons	31
ภาพประกอบ 11 หลักสูตรการเรียนจาก Parsons	32
ภาพประกอบ 12 โลโก้ของโรงเรียน Studio Bercot โดย Madame Ruki	33
ภาพประกอบ 13 หลักสูตรการสอนชั้นปีที่ 1	34
ภาพประกอบ 14 หลักสูตรการสอนชั้นปีที่ 2	35
ภาพประกอบ 15 หลักสูตรการฝึกงานชั้นปีที่ 3	36
ภาพประกอบ 16 เซวาร์นปัญญาในทางจิตวิทยา	42
ภาพประกอบ 17 บุคลิกภาพในด้านจิตวิทยา	43
ภาพประกอบ 18 The Triangle of Maslow / Hierarchy of needs	48
ภาพประกอบ 19 ประเภทบุคลิกภาพตามทฤษฎีของอายแซงก์	49
ภาพประกอบ 20 แสดงแนวคิดแม่แบบของคาร์ล จุง	51
ภาพประกอบ 21 สัญลักษณ์ของ Enneagram	53

ภาพประกอบ 22 สัญลักษณ์ของ Enneagram เมื่อถูกแยกแต่ละสัดส่วนต่าง ๆ ออกมา	54
ภาพประกอบ 23 วงกลม กฎแห่งหนึ่ง หรือเอกภาพ	54
ภาพประกอบ 24 สามเหลี่ยม กฎแห่งสาม หรือตรีลักษณ์	55
ภาพประกอบ 25 เสกซาด หรือกฎแห่งเจ็ด	55
ภาพประกอบ 26 สัญลักษณ์เอนเนียแกรม แสดงถึงศูนย์ต่างๆ 3 ศูนย์.....	56
ภาพประกอบ 27 เส้นลูกศรต่างๆ บนเอนเนียแกรม	59
ภาพประกอบ 28 นพลักษณ์ต่าง ๆ ของเอนเนียแกรม.....	60
ภาพประกอบ 29 Thematic Apperception Test : Series of Cards.....	65
ภาพประกอบ 30 Rorschach Ink Blot Test : Series of Cards.....	66
ภาพประกอบ 31 แสดงตัวอย่างแผนภูมิวงกลมแสดงการจัดวางข้อความและภาพแบบแยกกัน .	71
ภาพประกอบ 32 แสดงตัวอย่างแผนภูมิวงกลมแสดงการจัดวางข้อความและภาพแบบรวมกัน..	72
ภาพประกอบ 33 แสดงตัวอย่างของการปรากฏซ้ำและการจัดตำแหน่ง	72
ภาพประกอบ 34 บริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	74
ภาพประกอบ 35 ตารางธาตุ : หน้าเพชฌัญญูของนักเรียนกับตารางธาตุต่าง ๆ และแนวคิดของนักเรียน.....	76
ภาพประกอบ 36 Song of Anagura	78
ภาพประกอบ 37 กรอบแนวคิดของ Spatial Design	79
ภาพประกอบ 38 ลายกราฟฟิค และสเตชันแห่งการฟัง.....	80
ภาพประกอบ 39 มหาลัย 3 นาที.....	81
ภาพประกอบ 40 Designer Skills Palette	82
ภาพประกอบ 41 วิธีการ และอุปกรณ์ในการเล่น Designer Skills Palette	84
ภาพประกอบ 42 ผู้ร่วมเล่น อาชีพนักร้อง, การ์ดของแพชั่นดีไซน์เนอร์ 2 คน	84
ภาพประกอบ 43 รูปแบบคำถามของแบบทดสอบ.....	85

ภาพประกอบ 44 ผลลัพธ์ของแบบทดสอบ	86
ภาพประกอบ 45 16 personalities แบบนักผจญภัย.....	87
ภาพประกอบ 46 รูปแบบคำถามภายในเว็บไซต์	88
ภาพประกอบ 47 ตัวอย่างของผลลัพธ์จาก 16 Personalities	89
ภาพประกอบ 48 ผลลัพธ์ของลักษณะนิสัยแบบผจญภัย	90
ภาพประกอบ 49 ผลลัพธ์แบบเจาะจงของลักษณะนิสัยผจญภัย	91
ภาพประกอบ 50 ผลลัพธ์แบบเจาะจงของลักษณะนิสัยผจญภัย	92
ภาพประกอบ 51 ตัวอย่างตำแหน่งการวางขวดน้ำหอมจากคำถามข้อที่ 4	139
ภาพประกอบ 52 ตัวอย่างต้นแบบการทอผ้าของคำถามข้อที่ 7	139
ภาพประกอบ 53 กราฟฟิคตัวเล็ก	140
ภาพประกอบ 54 แนวทางของรูปแบบนิทรรศการ	142
ภาพประกอบ 55 Mood Board ของ Learning Cycles.....	143
ภาพประกอบ 56 Mood Board ของ Working Cycles.....	144
ภาพประกอบ 57 Mood Board ของ Abstract.....	145
ภาพประกอบ 58 CONCEPT BOARD ของ Abstract.....	146
ภาพประกอบ 59 แสดงแนวทางของสุนทรีย์ และการเล่าเรื่องหลักของนิทรรศการ	147
ภาพประกอบ 60 ภาพอ้างอิงความรู้สึกต่าง ๆ ภายในนิทรรศการ	148
ภาพประกอบ 61 ภาพอ้างอิงของ Grapghics และ Texture	149
ภาพประกอบ 62 วิธีการเก็บข้อมูล	150
ภาพประกอบ 63 การแบ่งกลุ่มของกิจกรรม และลำดับภายในนิทรรศการ (1)	151
ภาพประกอบ 64 การแบ่งกลุ่มของกิจกรรม และลำดับภายในนิทรรศการ (2)	153
ภาพประกอบ 65 ผังการจัดงานนิทรรศการ	155
ภาพประกอบ 66 ลำดับการจัดงานนิทรรศการที่ถูกปรับเปลี่ยนเมื่อเข้าร่วมกับนิทรรศการหลัก	155

ภาพประกอบ 67 จุดเริ่มต้นของนิทรรศการและ Unit 1	156
ภาพประกอบ 68 Unit 2.....	157
ภาพประกอบ 69 Unit 3.....	158
ภาพประกอบ 70 Unit 4.....	159
ภาพประกอบ 71 Unit 5.....	159
ภาพประกอบ 72 ตัวอย่างการออกแบบคาแรคเตอร์ (1).....	161
ภาพประกอบ 73 รูปแบบการพัฒนาของคาแรคเตอร์ที่ 1	162
ภาพประกอบ 74 ตัวอย่างคาแรคเตอร์ที่มีความอ่อนโยน	163
ภาพประกอบ 75 ตัวอย่างของคาแรคเตอร์ลักษณะ 7.....	164
ภาพประกอบ 76 กราฟฟิกของ Unit 5	164
ภาพประกอบ 77 ตัวอย่างกราฟฟิกในนามบัตรที่ใช้ในงานนิทรรศการ	165
ภาพประกอบ 78 แสดงระบบของทฤษฎีจิตวิทยาแฟร้งค์ที่เกิดขึ้นภายในนิทรรศการ CYCLES : วงจรชีวิต.....	166
ภาพประกอบ 79 รูปแรงบันดาลใจของงาน	170
ภาพประกอบ 80 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 1	171
ภาพประกอบ 81 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 2.....	172
ภาพประกอบ 82 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 3.....	172
ภาพประกอบ 83 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 4.....	173
ภาพประกอบ 84 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 5.....	174
ภาพประกอบ 85 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 6.....	174
ภาพประกอบ 86 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 7.....	175
ภาพประกอบ 87 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 8.....	176
ภาพประกอบ 88 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 9.....	177

ภาพประกอบ 89 น้ำหอมที่ถูกใช้ภายในงานนิทรรศการ.....	178
ภาพประกอบ 90 ขวดน้ำหอมที่ถูกใช้ภายในงาน	178
ภาพประกอบ 91 Interface ของ Unit ที่ 4.....	179
ภาพประกอบ 92 Interface ของ Unit ที่ 4 (2)	179
ภาพประกอบ 93 ลวดลายกราฟฟิคที่ใช้ใน Unit 5.....	180
ภาพประกอบ 94 รูปของ QR Code สำหรับการเปิด CYCLES ONLINE ANSWER SHEET ...	181
ภาพประกอบ 95 ภาพ QR CODE เพื่อเข้าถึงกระดาษคำตอบออนไลน์	182
ภาพประกอบ 96 กระดาษคำตอบออนไลน์ของนิทรรศการ	182
ภาพประกอบ 97 ชั้นวางขวดน้ำหอม และขวดน้ำหอมเปล่าของ Unit 2.....	183
ภาพประกอบ 98 ขวดน้ำหอมของ Unit 2.....	183
ภาพประกอบ 99 อุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในห้อง Unit 3.....	184
ภาพประกอบ 100 Interface ของตู้ Interactive Psychology	185
ภาพประกอบ 101 หูฟังที่ใช้ในการฟังเพลงจากโจทย์ Unit 4	185
ภาพประกอบ 102 กราฟฟิค และ ห้อง Unit 5.....	186
ภาพประกอบ 103 ชุดกระดาษผลลัพธ์ของนิทรรศการ.....	187
ภาพประกอบ 104 กระดาษผลลัพธ์ของนิทรรศการ	188
ภาพประกอบ 105 ภาพโปรโมตงานนิทรรศการ Visitor Rooms Thesis Exhibition.....	189
ภาพประกอบ 106 Exhibition Plan ชั้น 2 – 3 ของนิทรรศการ Visitor Rooms	190
ภาพประกอบ 107 ภาพ Mood Board ของนิทรรศการ Visitor Rooms	191
ภาพประกอบ 108 โปสเตอร์ของงาน นิทรรศการ Visitor Rooms.....	191
ภาพประกอบ 109 ภาพเจ้าของผลงาน และภาพผลงานที่ถูกเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ของ เพจ Visitor Rooms	192
ภาพประกอบ 110 ชาร์ตภาพแสดงผลของกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ...	194

ภาพประกอบ 111 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมาย นิสิตสาขาออกแบบแฟชั่น อายุ 20-22 ปี	195
ภาพประกอบ 112 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมาย นิสิตสาขาออกแบบแฟชั่น อายุ 23-24 ปี	196
ภาพประกอบ 113 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานแฟชั่น อายุ 27 – 37 ปี ..	197
ภาพประกอบ 114 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ อายุ 20 – 22 ปี	198
ภาพประกอบ 115 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ อายุ 23 – 24 ปี	199
ภาพประกอบ 116 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ อายุ 25 – 27 ปี	200
ภาพประกอบ 117 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ อายุ 30 ปีขึ้นไป	201
ภาพประกอบ 118 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 20 – 22 ปี	202
ภาพประกอบ 119 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 23 – 24 ปี	203
ภาพประกอบ 120 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 25 – 27 ปี	204
ภาพประกอบ 121 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุมากกว่า 27 ปี	205
ภาพประกอบ 122 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 30 ปีขึ้นไป	206
ภาพประกอบ 123 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 50 ปีขึ้นไป	207

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากการศึกษาและร่วมสอนในสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นกว่า 3 ปี ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงกระบวนการสอนของประเทศไทยในปัจจุบัน มีลักษณะมุ่งเน้นไปที่การมอบองค์ความรู้ตาม แบบทฤษฎีที่หนังสือได้กำหนดไว้ เป็นระบบการเรียนการสอนแบบ Teacher Center มีผู้สอนเป็นผู้ตัดสินใจผลงานและความรู้ต่างๆ โดยการสอนในรูปแบบนี้ทำให้ผู้เรียนขาดซึ่งประสบการณ์การคิดวิเคราะห์พื้นฐานที่ ผลลัพธ์ของผู้เรียนในยุคปัจจุบันจึงขาดความถี่ถ้วนและกระบวนการคิดวิเคราะห์ในข้อมูลที่ตนเองหามา

ทศวรรษใหม่ที่กำลังก้าวเข้ามาถึงพร้อมด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำมากมาย ทศวรรษที่ทุกคนมีข้อมูลเดียวกัน และสามารถเข้าถึงได้พร้อมกันภายในเวลาเพียงไม่กี่วินาที และเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงผู้เกี่ยวข้องกับด้านการศึกษา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องแสวงหาวิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ การเรียนที่มุ่งส่งเสริมทักษะในการใช้ชีวิตอย่าง “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” จึงกลายเป็นส่วนสำคัญหนึ่งในการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลของงานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งในกระบวนการของการเรียนการสอนแบบศตวรรษที่ 21 ได้อ้างอิงถึงการสอนในรูปแบบที่มีจิตวิทยาเป็นตัววางรากฐานการเรียนรู้แบบใหม่

ทฤษฎีบุคลิกภาพทั้ง 9 หรือ Enneagram จึงกลายเป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ถูกหยิบยกขึ้นมาศึกษา และนำไปพัฒนาต่อเพื่อให้สอดคล้องเข้ากับรูปแบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน เพราะเนื้อหาที่นักจิตวิทยาศึกษาเช่น การรับรู้, อารมณ์, บุคลิกภาพ, พฤติกรรม, และรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ล้วนเป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงหน้าที่ หรือจุดประสงค์ต่าง ๆ ของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากตัวบุคคลและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสังคม สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้สอน สามารถเข้าใจถึงตัวผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น ใช้เป็นแนวทางในการสอนแบบ เอกัตบุคคลที่มีวิธีการเรียนแบบ สหวิชาการ เพื่อเจาะจง และเข้าใจในนักเรียนแต่ละคน สามารถวางรากฐานการสอนได้อย่างแม่นยำสำหรับอนาคต อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจตัวเองได้มากขึ้น

ในขณะเดียวกัน การพัฒนาการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 สนับสนุนให้ผู้ศึกษาทุกคนเรียนรู้จากการลงมือทำ และการเผชิญกับปัญหา (Problem-based Learning) เพื่อการเข้าใจถึงแก่นแท้ และการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ที่จะต้องมีการใช้สื่อดิจิทัลเข้ามาเป็นสื่อกลางอยู่เสมอ แม้การใช้สื่อดิจิทัลที่มากไปในปัจจุบันจะส่งผลให้การเรียนรู้ของผู้เรียน ขาดซึ่งการ

ไต่ตรองถึงวิธีการและแก้ปัญหาโดยเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริง การนำเอาสื่อดิจิทัลเข้ามาใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนปัจจุบัน จึงเป็นการนำเข้ามาในรูปแบบของเชิงปฏิสัมพันธ์ การสร้างและการร่วมลงมือในกิจกรรมต่าง ๆ โดยมี พื้นที่สื่อ หรือแม้แต่กระทั่งกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์กันผ่านงานดิจิทัล ให้นักเรียนและผู้สอนสามารถลงมือทำและบูรณาการร่วมกันได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาจิตวิทยาบุคลิกภาพเพื่อพัฒนาประเภทการรับรู้ของจิตวิทยาแพชั่น
2. เพื่อนำกระบวนการทางจิตวิทยาแพชั่นมาพัฒนาผ่านสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

ปัญหานำวิจัย

1. การเรียนการสอนศิลปะแพชั่น ในตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันของประเทศไทยมีลักษณะอย่างไร
2. การเรียนการสอนศิลปะแพชั่น สามารถพัฒนาไปในทิศทางไหนได้บ้าง
3. การเรียนการสอนศิลปะแพชั่น และการเข้าใจในตนเองของผู้เรียนมีความสัมพันธ์กันหรือไม่
4. การเรียนการสอนศิลปะแพชั่น สามารถทำให้ผู้เรียนพัฒนาและเข้าใจในตนเองได้มากน้อยอย่างไร

ขอบเขตในการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย คือ การพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น เพื่อการรับรู้ เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งใจไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของงานวิจัยดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาแนวคิดและทฤษฎีสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น

- ศึกษาหลักสูตรการสอนออกแบบแพชั่นทั้งในระดับประเทศจาก 3 มหาวิทยาลัย และในระดับต่างประเทศจาก 2 มหาวิทยาลัย

- พัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น โดยอิงจากการศึกษาทฤษฎีบุคลิกภาพทั้ง 9 (Enneagram) และทักษะศตวรรษที่ 21

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมของเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

ระยะที่ 2 ออกแบบ แบบร่างแบบทดสอบจากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น เพื่อทดลองใช้กับกลุ่มผู้บริโภค

ระยะที่ 3 ออกแบบและพัฒนากิจกรรม และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มนักเรียน มัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความสนใจการออกแบบแฟชั่น ไม่ต่ำกว่า 30 คน
2. กลุ่มนักเรียน นิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 สาขาออกแบบแฟชั่น ไม่ต่ำกว่า 130 คน

สมมุติฐานในการวิจัย

1. สร้างองค์ความรู้ด้านจิตวิทยาแฟชั่นสำหรับประเทศไทย เพื่อพัฒนาใช้ในการพัฒนา นักเรียน และอาจารย์ สำหรับการสอน และการได้รับความรู้ที่เหมาะสม
2. สร้างวิธีการเรียนจิตวิทยาแฟชั่นผ่านสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

จิตวิทยาแฟชั่น หมายถึง ศาสตร์การสอนที่ถูกพัฒนาขึ้นจากองค์ความรู้สองกลุ่ม คือ องค์ความรู้ทางจิตวิทยา และองค์ความรู้ทางแฟชั่น เพื่อใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนวิชาออกแบบแฟชั่นโดยจิตวิทยาแฟชั่นมีจุดมุ่งหมายที่จะเข้าถึง และเชื่อมต่อความเข้าใจระหว่างผู้เรียน และผู้สอนให้มากขึ้นกว่าหลักสูตรการเรียนการสอนปกติ ผ่านวิธีการเรียนรู้แบบเจาะจงบุคคล เช่นเดียวกับกระบวนการทางจิตวิทยา ผสมกับกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ที่จะสร้างให้เกิดความเข้าใจระหว่างผู้เรียนและผู้สอนมากขึ้น แล้วจึงนำผลลัพธ์ดังกล่าวมาออกแบบวิธีการเรียนรายบุคคล

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 หมายถึง กลุ่มทักษะที่ถูกพัฒนาเพื่อรองรับศตวรรษที่ข้อมูลมีมากเกินไป และข้อมูลกลายเป็นสิ่งที่ทุกคนมีเหมือนกัน ทักษะในกลุ่มนี้จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสร้างความแตกต่างให้กับกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ และเพื่อใช้เป็นตัวแปรหลักในการวางแผนการศึกษาของโลก เพื่อให้เกิดรูปแบบการศึกษาแบบยั่งยืน (Sustainable Learning) การเป็นพลเมืองโลกที่ดี รวมถึงการเป็นผู้รู้แบบสหวิชาการ

การเรียนการสอนเชิงปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่เน้นสร้างให้เกิดปฏิสัมพันธ์ และการคิดวิเคราะห์ให้มากกว่าเพียงแ่งมุ่มเดียว การเรียนการสอนเชิง

ปฏิสัมพันธ์มักเน้นในเรื่องจิตวิทยา ความคิดส่วนบุคคล และการแสดงตัวตนที่แท้จริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนทุกคนสามารถทำความเข้าใจถึงธรรมชาติของมนุษย์ได้มากกว่าการเรียนรู้ตามทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

กรอบแนวคิดในงานวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย คือ การพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น เพื่อการรับรู้ เพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งใจไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของงานวิจัยดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาแนวคิดและทฤษฎีสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น

- ศึกษาหลักสูตรการสอนออกแบบแพชชั่นทั้งในระดับประเทศจาก 3 มหาวิทยาลัย ได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, มหาวิทยาลัยศิลปากร และมหาวิทยาลัยราชภัฏมจล มทร.ศรีวิชัย และในระดับต่างประเทศจาก 3 มหาวิทยาลัย ได้แก่ Central Saint Martin ประเทศอังกฤษ, The New School Parson ประเทศสหรัฐอเมริกา และ Studio Bercot ประเทศฝรั่งเศส

- พัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น โดยอิงจากการศึกษาหลักสูตรการสอนออกแบบแพชชั่น ทฤษฎีนิพจน์ทั้ง 9 (Enneagram) โดย Oscar Ichazo และ Claudio Naranjo และทักษะศตวรรษที่ 21ของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเคน เคย์

- ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมของเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

ระยะที่ 2 ออกแบบ แบบร่างแบบทดสอบจากทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น เพื่อทดลองใช้กับกลุ่มผู้บริโภคร

ระยะที่ 3 ออกแบบและพัฒนากิจกรรม และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น และสร้างเป็นนิทรรศการ



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ก่อนการพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาระบบการค้นหานบุคลิกภาพทางจิตวิทยา โดยกระบวนการดังกล่าวเริ่มต้นจากการถามและตอบ ระหว่างนักจิตวิทยากับคนไข้ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การได้มาซึ่งกระบวนการดังกล่าวของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น ผู้วิจัยต้องทำการหาตัวแปรของสิ่งที่จะใช้ตั้งคำถามและคำตอบให้ได้เสียก่อน จึงเลือกใช้กระบวนการ Research and Development สำหรับการศึกษาหาข้อแตกต่างของการเรียนการสอนระหว่างปัจจุบันและการเรียนการสอนในอนาคต เช่นเดียวกันกับการศึกษาหาประเภทของบุคลิกภาพทางจิตวิทยา เพื่อนำมาสร้างเป็นตัวแปรในการตั้งคำถาม คำตอบและองค์ประกอบของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น แล้วจึงนำเอาตัวแปรเหล่านั้นมาพัฒนาให้กลายเป็นชุดคำถาม-ตอบของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น สื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ ทั้งในรูปแบบกิจกรรม และรูปแบบดิจิทัล และข้อมูลที่ได้จากการศึกษาบุคลิกภาพทั้ง 9 จะถูกนำมาพัฒนาให้กลายเป็นชุดผลลัพธ์ เพื่อนำส่งให้กับนักเรียน และอาจารย์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนแบบเอกัตบุคคลในอนาคต

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ด้านการศึกษา

- 1.1 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
- 1.2 วิสัยทัศน์ตัวอย่าง: สิงคโปร์ กับการสอนให้น้อยลง เรียนรู้ให้มากขึ้น
- 1.3 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579
- 1.4 หลักสูตรการศึกษาการออกแบบแฟชั่น พ.ศ. 2556 – 2560

2. ด้านจิตวิทยา

- 2.1 จิตวิทยาทั่วไป
- 2.2 จิตหาลักษณะสำหรับอนาคต
- 2.3 บุคลิกภาพ: ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ
- 2.4 บุรณาการเพื่อการศึกษาบุคลิกลักษณะของบุคคล หรือ Enneagram
- 2.5 เครื่องมือวัดบุคลิกภาพ

3. ด้านปฏิสัมพันธ์

- 3.1 นวัตกรรมของเทคโนโลยี

4. สื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 Song of ANAGURA
- 4.2 มหาลัย 3 นาที
- 4.3 แบบทดสอบ Enneagram
- 4.4 16 personalities

1. ด้านการศึกษา

การศึกษาในปัจจุบัน เป็นระบบการศึกษาที่ถูกวางมาในยุคศตวรรษที่ 20 โดยมีรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นให้ “ครูเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้” เพื่อที่นักเรียนทุกคนจะได้รับความรู้ในระดับที่เท่าเทียมกัน เน้นการสอนแบบท่องจำ และวิเคราะห์ตามหัวข้อโดยมีพื้นฐานความรู้จากประวัติศาสตร์ที่มีในอดีต การวัดผลของระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 20 จึงเป็นการวัดผลแบบ

ตรงไปตรงมา ผ่านการสอบแบบปรนัย (เลือกข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว) และการสอบแสดงความคิดเห็นแบบอัตนัย ในปัจจุบัน โลกโลกาภิวัตน์ทำให้เราเห็นว่า ข้อมูลที่เคยมีมากมายมหาศาลในอดีต ได้ถูกย่อลงมาเหลือนิดเดียวเพียงเพราะเรามีอินเทอร์เน็ตเข้ามาเชื่อมต่อให้คนทั้งโลกสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลเดียวกันได้ภายในเวลาไม่กี่วินาที ทำให้ผู้สอนและนักเรียนต่างก็ได้รับความรู้ใหม่ ๆ ที่เพิ่งเกิดขึ้นบนโลกในระดับที่เท่าเทียมกัน ระบบการศึกษาแบบศตวรรษที่ 20 ที่มุ่งเน้นให้ครูเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ จึงกลายเป็นระบบการศึกษาที่ล้าหลังเกินไปสำหรับยุคปัจจุบัน การเรียนรู้สำหรับศตวรรษใหม่ควรเป็นอย่างไร เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาสามารถบอกได้ดังนี้

1.1 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ถูกพัฒนาขึ้นโดยภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 องค์การระดับแนวหน้าของประเทศสหรัฐอเมริกา ภายใต้การดูแลของ เคน เคย์ ผู้ที่เป็นทั้งประธานภาคีผู้บริหารสูงสุดและผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทที่ปรึกษาด้านการศึกษาชื่อดังก้องโลกนามว่า e-Luminate Group

“วิสัยทัศน์สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เสนอความคิดองค์รวมอย่างเป็นระบบเพื่อใช้ปรับแนวคิดและฟื้นฟูการศึกษาของรัฐบาลขึ้นมาใหม่โดยนำองค์ประกอบ ทั้งผลการเรียนรู้ของนักเรียนและระบบสนับสนุนการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ให้กลายเป็นกรอบแนวคิดรวม โดยจุดเริ่มต้นที่แท้จริงสำหรับกรอบแนวคิดนี้คือ สิ่งที่นักเรียนควรได้รับหลังจบการศึกษาเพื่อก้าวสู่ระดับสูง การทำงาน และการดำรงชีวิตอิสระ ว่าแท้จริงแล้วนักเรียนมีความต้องการอย่างไร” กล่าวโดย เคน เคย์ คัดลอกจากหนังสือทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 (เบลล์นกา, แบรนต์, วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, & อธิป จิตตฤกษ์, 2556)

จากวิสัยทัศน์ของภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ทำให้ผู้วิจัยสามารถทราบได้ถึงปัญหาของระบบการศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยเหตุผลที่ทั่วโลกต่างต้องมองหาโมเดลใหม่ด้าน การศึกษานั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 เหตุผลใหญ่ คือ

1.1.1 โลกกำลังเปลี่ยนแปลง ในอดีตระบบเศรษฐกิจโลกเกิดขึ้นพร้อมกับภาคอุตสาหกรรมและวิชาชีพ ซึ่งได้มอบโอกาส เกิดการแข่งขันและความร่วมมือระดับโลกที่รวดเร็ว จนน่าตกใจ ทำให้เทคโนโลยีต่าง ๆ พัฒนาจนก้าวหน้าเพื่อรองรับระบบอุตสาหกรรมเหล่านี้ แต่ในขณะเดียวกัน บนความเจริญก้าวหน้าของอุตสาหกรรมทำซ้ำ ทุกคนต่างมองหาพื้นที่เพื่อหนีให้พ้นจากความซ้ำซาก เทคโนโลยีสารสนเทศภาคเศรษฐกิจที่ถูกขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรมได้เข้ามาแทนที่ภาคอุตสาหกรรมและได้เปลี่ยนแปลงวงการธุรกิจการทำงาน เทคโนโลยี

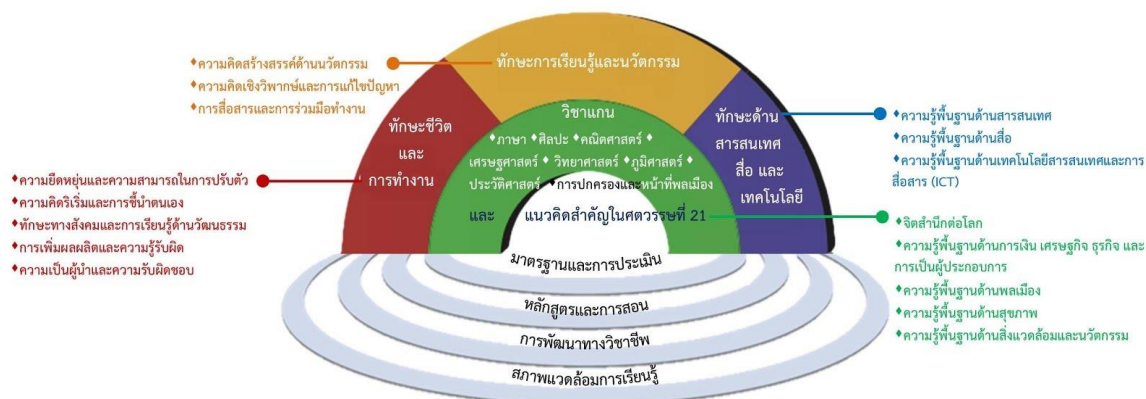
ได้เข้ามาแทนที่การทำงานแบบซ้ำซาก และอุตสาหกรรมต้องเปิดทางให้แรงงานใช้สมองและอาศัยปฏิสัมพันธ์ ผู้ที่สามารถปรับตัวและสร้างประโยชน์ให้กับองค์กร ผลิตภัณฑ์ และกระบวนการทำงานด้วยการใช้ทักษะด้านสื่อสาร การแก้ไขปัญหา และการคิดเชิงวิพากษ์เพื่อปรับเปลี่ยนการทำงานและมีผลงานตามความคาดหวังขององค์กร จะได้รับผลตอบแทนจากเศรษฐกิจก้าวหน้า อุตสาหกรรมและบริษัทที่มีนวัตกรรม พร้อมกับตำแหน่งงานที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ในทุกวันนี้ความสำเร็จในโรงเรียน ไม่ได้รับประกันว่าจะมีงานหรืออาชีพไปตลอดชีวิต กล่าวคือ คนที่มีความรู้และทักษะในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลง สามารถปรับตัวเองให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้เท่านั้นถึงจะกลายเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จ

1.1.2 ความร้ายแรงผิดปกติของคนบางกลุ่มและความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจได้บั่นทอนคุณภาพชีวิตของประชากรส่วนใหญ่ ทำให้เราหันมาให้ความสนใจเรื่องสวัสดิภาพของเด็กในอนาคต โรงเรียนและนักเรียนยังไม่ปรับตัวตามโลกที่เปลี่ยนแปลง ทุกวันนี้ระบบการศึกษาของรัฐบาลไม่ได้เตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับโอกาสและข้อเรียกร้องทางเศรษฐกิจ แรงงาน รวมถึงความเป็นพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 นักเรียนจำนวนไม่น้อยในปัจจุบันไม่รู้สึกรวบรวมหรือได้รับแรงบันดาลใจจากการเรียนในโรงเรียนซึ่งดูห่างไกลจากชีวิตและไม่สัมพันธ์กับอนาคตของเขา สัดส่วนของเรียนม.ปลายที่เลิกเรียนกลางคันมีมากจนถึงจุดวิกฤต จากผลการสำรวจนายจ้างที่ประกาศรับลูกจ้างในสาขาอาชีพต่างๆ กลับพบว่า เด็กที่เข้ามาสมัครงานในยุคปัจจุบันขาดแคลนทักษะเชิงประยุกต์เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการส่งเสริมนวัตกรรม ทั้งที่เด็กเหล่านี้สำเร็จทางการศึกษาตามหลักสูตรแล้วเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ความสำเร็จทางการศึกษาในปัจจุบันไม่อาจรับประกันความสามารถทางวิชาการ และทักษะได้อีกต่อไป

1.1.3 ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศได้คุกคามความอยู่รอดของมนุษยชาติ จึงจำเป็นต้องหาหนทางแก้ไขโดยใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมทางเทคโนโลยีให้มากขึ้น และต้องเปลี่ยนแปลงการศึกษาให้เข้าใจเรื่องการดำรงชีวิตอย่างยั่งยืนในโลกที่การเจริญเติบโตมีจำกัด

1.1.4 การผลัดยุคของแรงงาน หรือการเปลี่ยนจากคนยุคเบบี้บูม ไปสู่คนเจนเอเรชั่น X และ Y ซึ่งแนวทางชีวิตและความเป็นผู้นำเป็นไปอย่างรวดเร็ว เชื่อมมั่นในตัวเอง ตรงไปตรงมา ทำงานเป็นทีม ให้ความสำคัญกับภารกิจ และเชี่ยวชาญการใช้เทคโนโลยี สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นความจำเป็นในการสร้างกลุ่มผู้นำที่มีทักษะและความรับผิดชอบซึ่งจะกลายเป็นผู้กุมบังเหียนอนาคตของชาติ

กรอบแนวคิดของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21



ภาพประกอบ 2 แสดงกรอบแนวคิดของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

ที่มา: <https://sites.google.com/site/ppvilawan21/thaksa-haeng-stwrrs-thi-21>

กรอบแนวคิดของทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แบ่งกลุ่มออกเป็นทั้งหมด 4 กลุ่มได้แก่

1. กลุ่มทักษะชีวิตและการทำงาน ประกอบไปด้วย ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเอง ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ด้านวัฒนธรรม การเพิ่มผลผลิตและความรู้รับผิดชอบ และความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ
2. กลุ่มทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม ประกอบไปด้วย ความคิดสร้างสรรค์ด้านนวัตกรรม ความคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา และการสื่อสารและการร่วมมือทำงาน
3. กลุ่มทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ประกอบไปด้วย ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ ความรู้พื้นฐานด้านสื่อ และความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT)
4. กลุ่มวิชาแกน ประกอบไปด้วย ภาษา ศิลปะ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ การปกครองและหน้าที่พลเมือง และ แนวคิดสำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้แก่ จิตสำนึกต่อโลก ความรู้พื้นฐานด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ ความรู้พื้นฐานด้านพลเมือง ความรู้พื้นฐานด้านสุขภาพ และความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อมและนวัตกรรม

จากกรอบแนวคิดดังกล่าว ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จะช่วยเตรียมความพร้อมให้นักเรียน รู้จักคิด เรียนรู้ ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสารและร่วมมือทำงานได้อย่างประสิทธิผลตลอดชีวิต ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า เหตุผลในการเรียกรู้ทักษะเหล่านี้ให้ถูกบรรจุอยู่ในระบบการศึกษา มีดังนี้

ก. ทักษะเหล่านี้ไม่เคยถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตร หรือการประเมิน และถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ “ถ้ามีก็ดี” มากกว่า “จำเป็นต้องมี” นักเรียนบางคนอาจจะเกิดทักษะเหล่านี้จากชีวิตประจำวัน หรือประสบการณ์การทำงาน

ข. ทักษะเหล่านี้มีความสำคัญต่อนักเรียนทุกคนในวันนี้ ไม่จำกัดแค่อภิชนกลุ่ม ในอดีตทักษะเหล่านี้ถูกมองหาในเหล่านักธุรกิจที่เป็นแกนนำสำคัญของบริษัท หรือในตำแหน่งสูงสุดเท่านั้น แต่โลกปัจจุบันไม่ได้เป็นเช่นนั้นแล้ว องค์กรที่แข่งขันกันต้องปรับโครงสร้างการบริหารให้แบนราบ สร้างระบบงานที่ยืดหยุ่นและกระจายความรับผิดชอบให้พนักงานระดับปฏิบัติการและทีมโครงการมากขึ้น ในความเป็นจริงเช่นนี้ นักเรียนที่ไม่ถนัดทักษะเหล่านี้ย่อมไม่อาจจะใช้ศักยภาพทางเศรษฐกิจของตนได้อย่างเต็มที่

ค. ทักษะเชิงวิชาการในปัจจุบัน ได้มาบรรจบกันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว กล่าวคือ การเรียนรู้ในปัจจุบันไม่ได้มีเพียงในห้องเรียนอีกเสมอไป หากแต่ข้อมูลต่าง ๆ นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้พร้อมกันด้วยโลกของอินเทอร์เน็ต ทักษะเฉพาะบางอย่างจึงถูกพัฒนาขึ้นและสมควรอย่างยิ่งที่จะบรรจุลงในระบบการศึกษาใหม่ เพื่อให้คนหนุ่มสาวพร้อมเป็ชญกับโลกที่ซับซ้อนได้ดียิ่งขึ้น

ง. กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อธิบายทักษะหลายอย่างเป็นของใหม่ในแวดวงการศึกษา เช่น ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว ความเป็นผู้นำและทักษะการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ทักษะเหล่านี้ล้วนจำเป็นสำหรับนักเรียนทุกคน การปรับและผสมความคิดเพียงเล็กน้อยอาจนำความก้าวหน้าครั้งใหญ่มาสู่ชีวิตและองค์กร การเต็มใจรับความเปลี่ยนแปลงในเชิงบวกทำให้ผู้เรียนพร้อมที่จะเปิดรับความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และรับมือการเปลี่ยนแปลงที่คาดฝันได้อย่างแม่นยำมากยิ่งขึ้น

1.2 หลักสูตรการศึกษาการออกแบบแฟชั่น

การออกแบบแฟชั่นหรือ Fashion Design ในปัจจุบันเป็นหลักสูตรการเรียนรู้ที่เป็นที่นิยมอย่างมากทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ด้วยกระแสของโลกแฟชั่นที่มีความสวยงาม ความร่วมสมัยทางวัฒนธรรม รวมไปถึงความสนุกสนานของกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในวงการแฟชั่น ไม่ว่าจะเป็นการทำและการได้เข้าร่วมแฟชั่นโชว์ กิจกรรมเปิดตัวของแต่ละแบรนด์สินค้า จวบจนไปถึงอาชีพต่างๆ ที่เกิดขึ้นในวงการแฟชั่น ล้วนแล้วแต่เป็นแรงผลักดันให้เด็กรุ่นใหม่ให้ความสนใจอย่าง

มากกับการเข้าเรียนในหลักสูตรการออกแบบแฟชั่นในสถานที่ต่างๆ เจกเช่นเดียวกับในประเทศไทย แฟชั่นกลายเป็นสิ่งที่เด็กรุ่นใหม่จับตามองและเป็นที่ต้องการในการสอบเข้าชั้นมหาวิทยาลัยเป็นอย่างมาก

หลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรีการออกแบบแฟชั่นนั้นมีหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับวิสัยทัศน์และแนวคิดด้านการเรียนการสอนของแต่ละมหาวิทยาลัยว่าสุดท้ายแล้ว แต่ละสถานที่ที่ต้องการที่จะผลิตบุคลากรในวงการแฟชั่นออกมาเป็นอย่างไร ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดการศึกษหลักสูตรการออกแบบแฟชั่นเอาไว้ทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สามารถนำมาเปรียบเทียบความแตกต่างของการเรียนการสอนได้ดียิ่งขึ้น

หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นภายใต้การศึกษาแบบ Bachelor's of Arts

1.2.1 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ประเทศไทย)



ภาพประกอบ 3 FASH : FASHION AT SWU HOUSE

ที่มา <https://www.facebook.com/fashgraduateshowcase>

หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นของคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น ในช่วงปี 2556 – 2560 เป็นหลักสูตรการศึกษาล่าสุดที่ถูกออกแบบมาก่อนที่เอกออกแบบแฟชั่นจะแยกตัวออกมาจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ แล้วมาตั้งต้นเป็นวิทยาลัยนวัตกรรมสร้างสรรค์ โดยในส่วนของหลักสูตรดังกล่าว ได้ถูกแบ่งออกเป็นสามกลุ่มใหญ่ๆ (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2556 - 2560) ได้แก่

1.2.1.1 กลุ่มของวิชาบังคับ ประกอบไปด้วยวิชาหลักต่างๆที่เกี่ยวข้องกับเอก
ออกแบบแฟชั่น เป็นกลุ่มวิชาพื้นฐานทั่วไปสำหรับนักเรียน โดยเริ่มต้นตั้งแต่การวาดภาพแฟชั่น
ประวัติศาสตร์แฟชั่น รวมไปถึงพื้นฐานด้านการออกแบบแฟชั่นในรูปแบบต่างๆ

ตาราง 1 วิชาบังคับ เอกการออกแบบแฟชั่น มศว

วิชาการออกแบบแฟชั่น (57 หน่วยกิต)		
วิชาบังคับ (39 หน่วยกิต)		
VSD221-1	Fashion Design Fundamental	3(2-2)
VSD222-1	Fashion sketching and design	3(2-2)
VSD223-1	Basic Garment Construction: Flat Pattern	3(1-4)
VSD224-1	Fashion Illustration and Presentation	3(2-2)
VSD225-1	Basic Garment Construction: Draping	3(1-4)
VSD321-1	Fashion History	3(2-2)
VSD322-1	Creative Pattern Design	3(1-4)
VSD323-1	Fabric Studies	3(2-2)
VSD324-1	Accessory Design	3(2-2)
VSD325-1	3D Construction In Fashion Design	3(2-2)
VSD425-1	Creativity Seminar For Fashion Design Thesis	3(2-2)

ที่มา: swu.ac.th

1.2.1.2 กลุ่มของวิชาเลือก ประกอบไปด้วยวิชาที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม
แฟชั่นในรูปแบบต่างๆ ที่นักเรียนสนใจ โดยนักเรียนสามารถเลือกเรียนได้ด้วยตัวเองจำนวน 18
หน่วยกิต โดยเนื้อหาของวิชาเลือกมักเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับวิวัฒนาการ การนำเสนอผลงาน สื่อ
ต่างๆ ไปจนถึงภาษาอังกฤษสำหรับการออกแบบแฟชั่นโดยเฉพาะ

ตาราง 2 วิชาเลือก เอกออกแบบแฟชั่น มศว

วิชาเลือก (18 หน่วยกิต)		
VSD121-1	Fashion Evolution	3(3-0)

VSD226-1	Concept For Fashion Design	3(2-2)
VSD227-1	Creativity For Fashion Design	3(2-2)
VSD228-1	Computer Graphic For Fashion Design	3(1-4)
VSD326-1	Creative Portfolio	3(1-4)
VSD327-1	Commercial Fashion Design	3(2-2)
VSD328-1	Studio Experiment	3(2-2)
VSD329-1	Branding For Fashion Design	3(2-2)
VSD421-1	Marketing And Management	3(2-2)
VSD422-1	Media In Fashion Design	3(2-2)
VSD423-1	Project Presentation	3(2-2)
VSD427-1	Fashion Business For Thesis	3(2-2)
VSD428-1	Entrepreneurship For Thesis	3(2-2)
VSD429-1	Engkish For Fashion 1	3(3-0)
VSD441-1	English For Fashion 2	3(3-0)

ที่มา: swu.ac.th

หมวดวิชาเฉพาะ สามารถแบ่งออกเป็นอีก 2 กลุ่มวิชาสำหรับเอกออกแบบแฟชั่นได้แก่

1.2.1.3 กลุ่มวิชาพื้นฐานทั่วไป เป็นกลุ่มวิชาที่นักเรียนจะต้องเรียนให้ครบทุกตัวตามจำนวน 9 หน่วยกิต โดยเป็นกลุ่มที่เน้นไปทางด้านศิลปวัฒนธรรม จนไปถึงระเบียบในการทำวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมนั้นๆ เพื่อนำมาสอดคล้องเข้ากับการออกแบบแฟชั่นและวิถีทัศน์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ต้องการส่งเสริมให้พัฒนาวัฒนธรรมของไทยเกิดขึ้น

1.2.1.4 กลุ่มวิชาพื้นฐานสาขาวิชา เป็นกลุ่มวิชาที่นักเรียนจะต้องเรียนให้ครบทั้ง 29 หน่วยกิต เช่นเดียวกันกับกลุ่มวิชาพื้นฐานทั่วไป โดยในกลุ่มนี้ รายวิชาจะถูกเน้นไปในเชิงปฏิบัติมากกว่าการศึกษาทฤษฎี โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านการตัดเย็บเสื้อผ้าและการพัฒนาวัสดุ รายวิชาหนึ่งที่สำคัญมากในหมวดนี้คือ รายวิชาของการฝึกงานหรือ Design Internship โดยมีจุดประสงค์ที่จะพัฒนาให้นักเรียนมีประสบการณ์และสามารถทำงานในอุตสาหกรรมแฟชั่นได้อย่างสมบูรณ์แบบตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ

ตาราง 3 วิชาเฉพาะ เอกออกแบบแฟชั่น มศว

วิชาเฉพาะ (95 หน่วยกิต)		
กลุ่มพื้นฐานทั่วไป (9 หน่วยกิต)		
FAS101-1	Asean Art And Culture	3(3-0)
FAS202-1	Fine Art Applied Arts for Community	3(3-0)
FAS303-1	Research Methodology In Fine and Applied Arts	3(3-0)
กลุ่มวิชาพื้นฐานสาขาวิชา (29 หน่วยกิต)		
VSD101-1	Sketching and Rendering Technique	3(1-4)
VSD102-1	Design Fundamentals	3(1-4)
VSD103-1	Mechanical Drawing	3(1-4)
VSD104-1	Model Making	3(1-4)
VSD201-1	Integrated Marketing And Management	2(2-0)
VSD202-1	Design innovation From Thai Wisdom	3(1-4)
VSD301-1	Styling Study	3(1-4)
VSD302-1	Design Internship	3(1-4)
VSD401-1	Design Innovation Thesis	6(2-8)

ที่มา: swu.ac.th

1.2.2 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น Central Saint Martin (ลอนดอน, อังกฤษ)

ual central
saint martins

ภาพประกอบ 4 โลโก้ University of Arts London : Central Saint Martins

ที่มา www.arts.ac.uk/colleges/central-saint-martins

Central Saint Martin ภายใต้การดูแลของ University of Art London เป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่ดีที่สุดในด้านแฟชั่น โดยมีระยะเวลาการเรียนจำนวน 3 -4 ปีขึ้นอยู่กับผลการเรียน และสิ่งที่นักเรียนแต่ละคนต้องการเรียนเพิ่มเติม การเรียนออกแบบแฟชั่นใน Central Saint martin สามารถแบ่งออกได้เป็นการเรียนออกแบบแฟชั่นในแขนงต่างๆ โดยทางสถาบันได้แบ่งออกเป็น การออกแบบแฟชั่นสำหรับKnitwear การออกแบบแฟชั่นและการตลาด การออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้า สุนัขพันธุ์ การออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้าสตรี และการออกแบบแฟชั่นเกี่ยวกับลายผ้า โดยสาขาที่ได้รับการยอมรับและมักเป็นที่กล่าวถึงมากที่สุดคงไม่พ้นสาขาการออกแบบแฟชั่นเสื้อผ้าสตรี

Central saint martin ก็กับการก่อตั้งสาขาวิชาออกแบบแฟชั่นในแขนงต่างๆขึ้นมานั้น มีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในการต้องการเป็นผู้นำทางด้านแฟชั่น รวมถึงพัฒนาศักยภาพของนักเรียน ในทุกๆด้านไม่ว่าจะเป็นด้านความคิดสร้างสรรค์ การค้นพบตัวตนของตัวเองผ่านงานออกแบบ ด้านเทคนิคต่างๆในการผลิตสินค้าแฟชั่น รวมไปถึงการหาจุดศูนย์กลางระหว่างความคิดสร้างสรรค์และการสร้างแบรนด์ของตนเอง ในขณะเดียวกัน Central saint martin มีจุดมุ่งหมายที่จะสอนการออกแบบแฟชั่นควบคู่ไปกับการเรียนรู้วัฒนธรรม เพื่อให้ นักเรียนทุกคนสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันให้ได้ดีที่สุด

เช่นเดียวกันกับกระบวนการการเรียนการสอนของทางสถาบันที่ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่ทางทฤษฎีและปฏิบัติเท่านั้น หากแต่เป็นกระบวนการเรียนการสอนแบบ Workshop และ Project Work ซะส่วนใหญ่ เพื่อให้ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำงานจริงร่วมกับผู้อื่น รวมถึงการทำ Group Critics และสัมมนาต่างๆ เพื่อให้ นักเรียนเองได้ลองสวมบทบาทเป็นผู้บริโภคหรือแม้แต่กระทั่งผู้นำในหัวข้อต่างๆในการนำเสนอ เพื่อฝึกทักษะการทำงานกับส่วนรวมรวมถึงทัศนคติในการรับฟัง เข้าใจ และพร้อมแก้ไขเมื่อผลงานของตนถูกวิพากษ์วิจารณ์เหมือนกับในสังคมแฟชั่นจริงๆ (Martin, 2019)

Course units

This pathway is for students who want to pursue careers as innovative designers. It sets out to deliver a clear understanding and experience of generating, developing and realising a variety of creative womenswear ideas to a professional standard.

You'll be encouraged to develop your personal design vision within the context of womenswear design and in existing and expanding national and international fashion markets that incorporate both classic and innovative design concepts. Throughout the course the focus is on achieving the professionalism, innovation and creativity to develop and realise your design ideas. Essential skills you'll learn include research methods, flat pattern cutting, modelling on the stand, garment construction, tailoring processes and finishing, technical specification, illustration and presentation.

You'll grow your understanding of the diversity of the womenswear industry through a varied curriculum, targeted projects and the guidance of established and visiting lecturers who are specialists in this sector.

Main study - Stage One

This stage lays the foundation for the generation and development of design ideas through practical or technical workshops. While focusing on the unique aspects of your chosen pathway, Stage One introduces you to related pathways, encouraging you to research, explore and develop individual strengths and approaches.

ภาพประกอบ 5 หลักสูตรการเรียนชั้นที่ 1

ที่มา www.arts.ac.uk/colleges/central-saint-martins

การเรียนการสอนของ Central Saint Martin จะถูกแบ่งออกเป็นลำดับชั้นประมาณ 3 ลำดับตามอย่างขั้นปี โดยในช่วงปีแรก นักเรียนทุกคนจะได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจและพัฒนาทักษะส่วนตัวของตัวเอง รวมถึงการหาแนวทางการเรียนรู้ที่จะหนุนการเรียนของนักเรียนแต่ละคนผ่านการเน้นทักษะที่จำเป็นในการนำทางและสื่อสารข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม ในขณะเดียวกันนักเรียนจะได้ลองทำการวิจัยและงานทดลองเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางเทคนิคที่เกี่ยวกับแฟชั่นควบคู่ไปกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และทฤษฎีขั้นพื้นฐานด้านแฟชั่นอีกด้วย ซึ่งในส่วนใหญ่ในช่วงปีแรกนักเรียนจะเรียนรู้ที่จะค้นคว้า และทำงานด้วยตนเองโดยมีอาจารย์ผู้สอนในแต่ละวิชาคอยให้คำปรึกษาและสนับสนุน

Main study - Stage Two

This stage carries you deeper into your pathway, allowing you to develop a variety of approaches through individual and often experimental responses while acquiring the discipline demanded by professional practice. Through a combination of studio work, formal tutorial guidance, seminars, lectures, external projects, competitions, critiques, personal research, independent study and team projects, you'll explore the breadth of your subjects and develop your individual talents in relation to them. During this stage you'll benefit from the learning experience gained from helping our final year students prepare work for the degree shows.

You may also have the opportunity to go abroad (at your own expense) during this year to visit trade shows or fashion collections relevant to your field of study.

At the beginning of the summer term, students on the four-year programme are involved in the planning and preparation for their work placement. Exceptionally, three-year full-time students may apply to transfer to the four-year mode to do a work placement. Such applications have to be made via the Placement Administrator.

Main study - Stage Three

The focus during Stage Three is on the further development of your individuality and independence as you initiate, develop and complete your final degree project. Your course work helps you locate, explore and exploit your design and communication strengths while identifying areas that may require further attention or focus.

In the summer term you complete your degree work for examination. As part of this process design pathway students participate in an assessment presentation of collections, normally in the form of a fashion show. You'll also show work in a degree examination exhibition.

ภาพประกอบ 6 หลักสูตรการเรียนรู้ชั้นที่ 2 และ 3

ที่มา www.arts.ac.uk/colleges/central-saint-martins

ชั้นปีที่ 2 จะเป็นการผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควบคู่ไปกับการทำงานแบบสตูดิโอ หรือการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นไปจนถึงการทำงานแบบทางการเช่นการสัมมนาโครงการ เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถสำรวจความกว้างขวางทางความคิดเมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้คนจำนวนมากและเพื่อพัฒนาความสามารถเฉพาะบุคคลของนักเรียนกับความสัมพันธ์ในการทำงานกับผู้อื่นอีกด้วย และในช่วงต้นภาคเรียนฤดูร้อนนักเรียนที่เรียนหลักสูตรเตรียมความพร้อมสี่ปีจะมีส่วนร่วมในการวางแผนและเตรียมความพร้อมสำหรับการฝึกงาน นักศึกษาเต็มเวลาสามปีอาจยื่นขอย้ายไปที่โหมดสี่ปีเพื่อดำเนินการฝึกงาน วิธีการดังกล่าวจะต้องดำเนินการผ่านผู้ดูแลหลักสูตรนั้นๆก่อน เพื่อทดสอบศักยภาพของนักเรียนเองก่อนที่ทางสถาบันจะส่งนักเรียนไปเข้ารับฝึกงานกับสถานที่ต่างๆ โดยการฝึกงานจะสิ้นสุดระยะเวลาฤดูใบไม้ร่วงของช่วงปีที่ 2

Cultural studies

The cultural studies programme is designed to enhance your communication, research, critical and writing skills. The discipline involves the study of cultural and creative processes, but goes beyond history and theory of art and design to encompass various aspects of cultural knowledge. In stage one and two you attend lectures and seminars on units relating to the city and creative culture, you explore key cultural concepts and choose from a range of elective choices such as art and fashion, postcolonialism, visual cultures, the body and sexuality. In the final stage of your degree you undertake dissertation research under the supervision of an assigned tutor who supports your research on a subject of your choice. It may be weighted at 20 or 40 credits. The dissertation is a written project where you explore an aspect of visual, textual material or spatial culture. There are many areas to explore in the cultural studies programme such as art, design, technology, concepts of taste, material culture, multiculturalism, identity politics, gender, consumerism, ethics, sustainability and media studies.

Personal and Professional Development, (PPD) helps to prepare you for employment and career development by providing you with skills to enable you to take responsibility for your own learning. The core study of all the fashion pathways also helps develop many of these transferable skills, which play their part in equipping you for a professional career and the generic activities of creative practice.

PPD is integral to BA Fashion and is embedded in many aspects of both the studio and cultural studies programmes as a planned part of their structure and learning content. PPD activities take place in all Stages of the degree course and aim to improve your capacity to understand what and how you are learning and to help you to review, plan and take responsibility for your own learning. A considerable number of the skills learned in the academic context of BA Fashion have a wider value and use in other areas of life. These transferable skills are highly valued by employers

ภาพประกอบ 7 หลักสูตรการสอนเชิงวัฒนธรรม

ที่มา www.arts.ac.uk/colleges/central-saint-martins

ชั้นปีสุดท้าย เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความสามารถในการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนแต่ละคนจะได้รับโอกาสในการเริ่มต้นกำหนดเอกลักษณ์ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองในฐานะนักออกแบบ โดยเริ่มจากการทำโครงการการออกแบบงานวิจัย การเลือกผ้า การจัดลายพิมพ์ การออกแบบอุปกรณ์เสริมและทักษะการทำ โครงการในชั้นปีนี้จะเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้ลองทดสอบแนวคิดการออกแบบของตนเอง ตั้งแต่กระบวนการแรกเริ่มในการออกแบบจนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตสินค้าแฟชั่นรวมไปถึงการจัดทำแฟชั่นโชว์ในรูปแบบของตนเองอย่างแท้จริง เพื่อใช้ในการพัฒนาผลงานของตนเองรวมถึงเป็นการเก็บรวบรวมผลงานเพื่อจัดทำใส่ลงใน Portfolio ก่อนที่นำไปใช้ในการสมัครงานตามสถาบันเกี่ยวกับแฟชั่นต่างๆอีกด้วย

ในการเรียนการสอนของ Central Saint martin เเท่าที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ผู้วิจัยมีความเห็นว่าเป็นการเรียนการสอนแบบที่นักเรียนเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากแผนการเรียนการสอนในแต่ละชั้นปีของทางสถาบัน มีกิจกรรมและงานปฏิบัติมากกว่าการเรียนการสอนทางด้านทฤษฎี เนื่องจากจุดมุ่งหมายของทางสถาบันเองต้องการพัฒนาเด็กนักเรียนที่สามารถเข้าใจ และเข้าถึง

ความต้องการของอุตสาหกรรมแฟชั่นในปัจจุบันได้ นั้นหมายความว่าเด็กนักเรียนแต่ละคนของทางสถาบัน นอกเหนือจากความรู้เชิงเทคนิคต่างๆที่พึงมีในการออกแบบแฟชั่นแล้ว สถาบันควรเป็นสถานที่ฝึกสอนทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น การตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ รวมถึงการติดต่อประสานงานในทุกๆด้านที่เกี่ยวข้องให้กับนักเรียนอีกด้วย เพื่อส่งเสริมให้การเรียนการสอนออกแบบแฟชั่นใน Central Saint martin นั้นเป็นมากกว่าเพียงแค่เรียนตัดเย็บ แต่นักเรียนทุกคนสามารถจบหลักสูตรออกไปและพร้อมเป็นบุคคลกรที่ดีให้กับอุตสาหกรรมแฟชั่นอีกด้วย

หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นภายใต้การศึกษาแบบ Bachelor's of Fine Arts

1.2.3 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นมหาวิทยาลัยศิลปากร (กรุงเทพ, ประเทศไทย)



ศิลปบัณฑิต (การออกแบบเครื่องแต่งกาย) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555

รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร จำนวนไม่น้อยกว่า 140 หน่วยกิต

หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ไม่น้อยกว่า 30 หน่วยกิต

- วิชาบังคับ จำนวน 9 หน่วยกิต
- วิชาบังคับเลือก ไม่น้อยกว่า 12 หน่วยกิต
- วิชาที่กำหนดโดยคณะวิชา จำนวน 9 หน่วยกิต

หมวดวิชาเฉพาะ จำนวน 104 หน่วยกิต

- วิชาแกน จำนวน 21 หน่วยกิต
- วิชาบังคับ จำนวน 77 หน่วยกิต
- วิชาเลือก ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

หมวดวิชาเลือกเสรี ไม่น้อยกว่า 6 หน่วยกิต

ภาพประกอบ 8 หลักสูตรการเรียนมหาวิทยาลัยศิลปากร

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

หลักสูตรศิลปบัณฑิตของมหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นหลักสูตรภายใต้การเรียนการสอนที่มีจุดมุ่งหมายในการผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรีให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และเป็นผู้รอบรู้ที่มีทัศนคติดี รู้จักคิดและวิวินิจฉัย มีคุณธรรม และนำคุณประโยชน์สู่สังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาที่ตนเองถนัด โดย

นักเรียนแต่ละคนต้องมีความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะให้สอดคล้องกับเทคนิควิทยาการทางการออกแบบ มีความรู้ความสามารถที่จะดำเนินธุรกิจการออกแบบเครื่องแต่งกายได้ รวมไปถึงเข้าใจถึงกระบวนการผลิตในอุตสาหกรรมการออกแบบเครื่องแต่งกายอีกด้วย (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560)

การเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยศิลปากรสามารถแบ่งออกเป็นการเรียนการสอนใน 2 หมวดใหญ่ๆ คือหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นวิชาพื้นฐานต่างๆ ที่พึงรู้ในสาขาอาชีพนั้นๆ และหมวดที่ 2 คือหมวดวิชาเฉพาะ คือหมวดความรู้ที่เจาะลึกในสาขาอาชีพนั้นๆ

ตาราง 4 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 1

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
360 111	ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์	3(3-0-6)
	วิชาบังคับเลือก	6
360 101	การออกแบบ 1	2(1-3-2)
360 103	วาดเส้น 1	2(1-3-2)
360 105	ศิลปะปฏิบัติ 1	2(1-3-2)
360 107	การเขียนแบบเบื้องต้น	3(1-4-4)
	รวม	21

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ตาราง 5 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 1

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
360 113	การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก	3(3-0-6)
360 102	การออกแบบ 2	3(1-4-4)

360 104	วาดเส้น 2	3(1-4-4)
360 106	ศิลปะปฏิบัติ 2	2(1-4-4)
360 108	ศิลปะไทยปริทัศน์	3(1-4-4)
รวม		21

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ในช่วงปีแรก การเรียนการสอนจะถูกวางแผนการศึกษาเอาไว้ให้กับนักเรียนทุกคน โดยเริ่มต้นจากการเรียนพื้นฐานต่างๆด้านศิลปะ เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้ทักษะทางศิลปะของตนเองได้อย่างเต็มที่ รวมถึงมีความรู้พื้นฐานที่ถูกต้องเกี่ยวกับทักษะศิลปะอีกด้วย ควบคู่ไปกับการเรียนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป โดยในรายวิชาของหมวดนี้จะเน้นไปในเรื่องของพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับสาขาอาชีพนั้นๆ เช่น วิชาภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ เป็นต้น

ชั้นปีที่ 2 เป็นการเรียนการสอนแบบเจาะลึกสู่สาขาวิชาเอกออกแบบแฟชั่นมากขึ้น โดยการเรียนการสอนมุ่งเน้นไปที่ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประวัติศาสตร์ด้านศิลปะและด้านแฟชั่น รวมไปถึงวิชาเทคนิค และภาคปฏิบัติต่างๆที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นเพื่อให้ นักเรียนสามารถเข้าใจถึงกระบวนการการเรียนรู้ที่ถูกต้อง รวมถึงการทำงานที่แท้จริง

ตาราง 6 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 2

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
360 112	สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)
วิชาบังคับเลือก		
367 101	การออกแบบสิ่งทอ 1	3(2-2-5)
367 103	ออกแบบเครื่องแต่งกาย 1	3(2-2-5)
367 105	การสร้างแพตเทิร์น 1	3(2-2-5)
367 107	เทคนิคการตัดเย็บ 1	3(2-2-5)
รวม		21

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ตาราง 7 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 2

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
56 102	การออกแบบสิ่งทอ 2	3(2-2-5)
67 104	การออกแบบเครื่องแต่งกาย 2	3(2-2-5)
67 106	การสร้างแพทเทิร์น 2	3(2-2-5)
67 108	เทคนิคการตัดเย็บ 2	3(2-2-5)
67 109	ประวัติศาสตร์ศิลปะเครื่องแต่งกาย	3(2-2-5)
67 110	คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกาย	3(2-2-5)
	รวม	21

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ในขณะที่ชั้นปีที่ 3 แผนการสอนของมหาวิทยาลัยศิลปากรมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะต่างๆด้านแฟชั่นให้กับผู้เรียน นอกเหนือจากการออกแบบเพียงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย แต่ครอบคลุมไปจนถึงการออกแบบสินค้าอื่นๆในอุตสาหกรรมแฟชั่นอีกด้วย ควบคู่ไปกับการเรียน การตลาดและการจัดการธุรกิจแฟชั่น เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงและเข้าใจในระบบการทำงาน ในอุตสาหกรรมแฟชั่นอย่างแท้จริงได้ดียิ่งขึ้น

ตาราง 8 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 3

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
367 201	การออกแบบเครื่องแต่งกาย 3	4(2-4-5)
367 203	แพทเทิร์นสร้างสรรค์	3(2-2-5)
367 204	วัสดุในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย	2(2-0-4)
267 206	การออกแบบเครื่องแต่งกายลักษณะไทย	3(2-2-5)
367 208	การตลาดและการจัดการธุรกิจแฟชั่น	3(2-2-5)
	วิชาบังคับเลือก	3
	วิชาเลือกเสรี	2
	รวม	20

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ตาราง 9 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 3

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
367 202	การออกแบบเครื่องแต่งกาย 4	4(2-4-5)
367 205	การออกแบบพื้นผิว	3(2-2-5)
367 207	การออกแบบสิ่งประดับ	3(2-2-5)
367 209	แฟชั่นระบบอุตสาหกรรม	3(2-2-5)
367 210	การประสานงานและการนำเสนอผลงานแฟชั่น	2(1-2-3)
	วิชาเลือกเสรี	4
	รวม	19

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ก่อนจะถึงขั้นปีสุดท้าย ในหลักสูตรภาคการศึกษาฤดูร้อนของมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้วางแผนการศึกษาไว้ให้กับนักเรียนในการฝึกประสบการณ์วิชาชีพ เพื่อให้นักเรียนแต่ละคนได้มีโอกาสสัมผัสกับการทำงานในสถาบันแฟชั่นอย่างแท้จริง เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจถึงระบบการทำงานในอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยระยะเวลาการฝึกขั้นต่ำคือ 3 เดือน แล้วนักเรียนแต่ละคนจะถูกประเมินโดยบริษัทต่างๆ เทียบเท่ากับการทำงานจริงในบริษัทนั้นๆ เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ถึงข้อผิดพลาดและข้อดีในการทำงานของตนเองอีกด้วย

การฝึกงานมีความสำคัญกับนักเรียนในสาขาวิชานี้เป็นอย่างมาก ผู้วิจัยเองมีความคิดเห็นว่า การฝึกงานนอกจากจะส่งผลดีต่อนักเรียนในการเสริมสร้างให้นักเรียนได้มีประสบการณ์การทำงานที่ใกล้เคียงกับความจริงมากที่สุดในโลกของอุตสาหกรรมแฟชั่นและ ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนได้ฝึกการมีปฏิสัมพันธ์ในการทำงานที่ดี รวมถึงการตัดสินใจเมื่อเกิดปัญหาในการทำงานต่างๆ ได้อีกด้วย รวมถึงทำให้บริษัทต่างๆ ที่รับนักเรียนเข้าฝึกงานสามารถรับรู้และเข้าถึงศักยภาพของนักเรียนรุ่นใหม่ ก่อนที่นักเรียนเหล่านั้นจะเข้ามามีส่วนร่วมในวงการอุตสาหกรรมแฟชั่นจริงอีกด้วย

ตาราง 10 ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
367 211	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	2* (ไม่น้อยกว่า 180 ชม.)

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ตาราง 11 ภาคการศึกษาตอนต้น ชั้นปีที่ 4

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
367 212	การเตรียมการศิลปนิพนธ์	4(2-4-6)
367 213	แฟชั่นสไตลิ่ง	3(2-2-5)
รวม		7

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

ตาราง 12 ภาคการศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 4

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
372 214	ศิลปนิพนธ์	10(0-20-10)
	รวม	7

ที่มา <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

จวบจนสิ้นหลักสูตรการเรียนการสอนตลอดระยะเวลา 4 ปีของทางมหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยได้วางรากฐานการทำงานให้กับนักศึกษาทุกคนในการที่จะจบการศึกษา และสามารถออกไปประกอบอาชีพต่างๆ ได้แก่ นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักวาดภาพประกอบแฟชั่น นักออกแบบลายผ้า ศิลปินสร้างงานออกแบบลายผ้า ช่างภาพ ผู้ประกอบการโรงงานผลิตเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ช่างภาพแฟชั่น นักออกแบบอิสระ และสไตลิสต์

1.2.4 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมณฑลศรีวิชัย มทร.ศรีวิชัย (สงขลา ประเทศไทย)

จากการแข่งขันทางด้านอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มและสิ่งทอที่สูงขึ้นทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคอาเซียนและระดับโลกที่มีการเปิดเสรีทางการค้า นั้นจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการค้าและการบริการต่าง ๆ ซึ่งสาระสำคัญในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมณฑลศรีวิชัย มทร.ศรีวิชัย จึงมีจุดมุ่งหมายในการใช้นโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทย เพื่อให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภูมิภาคอาเซียนและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ อีกทั้งปัจจัยด้านการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและนวัตกรรม จะเป็นพลังที่สำคัญในการขับเคลื่อนภาคเศรษฐกิจให้เติบโตอย่างยั่งยืน เพื่อรองรับนโยบายดังกล่าวนี้ หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ ซึ่งจัดอยู่ในประเภท

อุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มและสิ่งทอ จำเป็นต้องมีการสร้างและการพัฒนาบุคลากรด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอให้มีความเชี่ยวชาญและสามารถใช้เทคโนโลยี ที่ทันสมัยรวมถึงสร้างองค์ความรู้ความเข้าใจในธุรกิจทุกๆด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ การตลาด การจัดการสินค้า และพฤติกรรมของผู้บริโภคอีกด้วย (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 2560)

ตาราง 13 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 1

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาภาษาไทย 1	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัยและนันทนาการ	1-2(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาเลือก (ศึกษาทั่วไป) 1	3(T-P-E)
10-24101	ประวัติศาสตร์ศิลป์	2(1-2-3)
10-241-102	หลักการออกแบบ	3(1-4-4)
10-241-103	การร่างภาพ	3(1-4-4)
	รวม	21-22 หน่วยกิต

ตาราง 14 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 1

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาภาษา 2	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาสุขภาพอนามัยและนันทนาการ	0-1(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาคณิตศาสตร์	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาเลือก (ศึกษาทั่วไป) 2	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาพลเมืองกับจิตสำนึกต่อสังคม	3(3-0-6)
10-241-104	การวาดภาพร่างแฟชั่น	3(1-4-4)
10-241-105	ศิลปะไทย	2(1-2-3)
10-241-106	การสร้างงานสามมิติ	3(1-4-4)

รวม	20-21 หน่วยกิต
-----	----------------

ผลกระทบจากสถานการณ์ภายนอกทางด้านความเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา ดังนั้นการบริหารจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบเป็นสิ่งจำเป็น รวมถึงทักษะทางวิชาชีพด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอพร้อมที่จะประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเชิงบูรณาการที่มีคุณภาพ เพื่อการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจของประเทศไทย ซึ่งเป็นทั้งข้อจำกัดและเป็นโอกาสในการนำประเทศเข้าสู่การแข่งขันกับโลกเศรษฐกิจในอนาคต หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ สาขาศิลปกรรมและออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่มุ่งมั่นผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพหลากหลาย ครอบคลุม และตอบสนองความต้องการของสังคมและดำรงไว้ซึ่งเอกลักษณ์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น โดยมีวิสัยทัศน์เพื่อกำหนดบทบาทในการเป็นผู้นำจัดการศึกษา วิจัย สร้างสรรค์ และอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม โดยใช้เทคโนโลยีเชิงบูรณาการสู่สากล จึงจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรในเชิงรุกที่มีศักยภาพ เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความรู้ ความชำนาญ ในงานสร้างสรรค์สู่สากล บนพื้นฐานความเข้าใจในบริบทของศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาของความเป็นไทย มีความพร้อมและศักยภาพในการพัฒนาตนเองทั้งในด้านวิชาชีพ วิชาการ อย่างมีคุณธรรมจริยธรรม

ตาราง 15 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 2

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
UU-VWX-YYY	กลุ่มวิชาภาษา 3	3(T-P-E)
10-241-207	ภูมิปัญญาไทยเพื่อการออกแบบแฟชั่น	3(1-4-4)
10-241-208	พื้นฐานการออกแบบแฟชั่นด้วยคอมพิวเตอร์	3(1-4-4)
10-241-209	การวาดภาพเชิงเทคนิคเพื่องานแฟชั่น	3(1-4-4)
10-241-210	ประวัติศาสตร์แฟชั่นและเครื่องแต่งกาย	2(1-2-3)
10-242-201	การออกแบบลวดลายผ้าเบื้องต้น	3(1-4-4)
10-243-201	เทคนิคการตัดเย็บเสื้อผ้า	3(1-4-4)
รวม		20 หน่วยกิต

ตาราง 16 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 2

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
----------	---------	----------

UU-VWX-YZZ	กลุ่มวิชาภาษา 4	3(T-P-E)
10-241-212	การออกแบบแฟชั่นพื้นฐาน	3(1-4-4)
10-241-213	การสร้างแนวคิดเพื่อการออกแบบแฟชั่น	3(1-4-4)
10-242-202	ผ้าและวัสดุสำหรับการออกแบบแฟชั่น	3(1-4-4)
10-243-202	การสร้างแบบตัดเสื้อผ้าเบื้องต้น	3(1-4-4)
10-VWX-YZZ	วิชาชีพเลือก 1	3(T-P-E)
10-VWX-YZZ	วิชาชีพเลือก 2	3(T-P-E)
รวม		21 หน่วยกิต

ในแต่ละชั้นปีของมหาวิทยาลัย จะถูกแบ่งวิชาการเรียนการสอนออกเป็นหลายหมวดหมู่ด้วยกัน เพื่อมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในทุกด้านๆพร้อมกัน โดยสามารถแบ่งเป็นหมวดวิชาการศึกษาทั่วไป ซึ่งเกี่ยวข้องกับหมวดวิชาภาษา วิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เป็นต้น

หมวดถัดมาที่อยู่ในแผนการศึกษาคือหมวดวิชาเฉพาะ ซึ่งเป็นหมวดวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบต่างๆไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ ความรู้ทางวิชาชีพ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ จวบจนไปถึงทักษะปฏิบัติต่างๆที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาชีพการออกแบบแฟชั่น

ตาราง 17 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 3

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
10-241-315	ภาษาอังกฤษเพื่องานแฟชั่น	3(1-4-4)
10-241-314	หลักการวิจัยทางศิลปะ	2(1-2-3)
10-241-318	แนวคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	3(1-4-4)
10-243-303	การสร้างแบบตัดบนหุ่นยืนเบื้องต้น	3(1-4-4)
10-244-301	การจัดการสินค้าแฟชั่น	3(1-4-4)
10-VWX-YZZ	วิชาชีพเลือก 3	3(T-P-E)
รวม		17 หน่วยกิต

ตาราง 18 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 3

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
----------	---------	----------

10-241-317	สุนทรียศาสตร์	2(1-2-3)
10-241-316	การออกแบบแพ้นั้นแนวทดลอง	3(1-4-4)
10-241-319	หลักการเขียนแพ้นั้นนิพนธ์	3(1-4-4)
10-244-302	การนำเสนอผลงานแพ้นั้น	3(1-4-4)
10-VWX-YZZ	วิชาชีพเลือก 4	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	วิชาเลือกเสรี 1	3(T-P-E)
รวม		17 หน่วยกิต

โดยส่วนใหญ่แล้ว แผนการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรวิทยาสังคม มทร.ศรีวิชัยจะมีความคล้ายคลึงกันกับหลักสูตรการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แต่ในช่วงปีที่ 1 และปีที่ 2 ทางมทร.ศรีวิชัยจะมุ่งเน้นหลักสูตรไปในการปูพื้นฐานด้านศิลปะให้กับนักเรียนของตนเองก่อน เพื่อให้นักเรียนมีทักษะศิลปะที่เทียบเท่ากับนักเรียนในกรุงเทพ หลังจากนั้นจึงเป็นการปลูกฝังให้นักเรียนได้รู้จักภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้ความรู้และความเข้าใจรวมไปถึงเพื่อให้นักเรียนสามารถนำเอาความรู้ในส่วนนี้ไปพัฒนาให้กับสังคมที่ตนเองอยู่ได้อีกด้วย

ตาราง 19 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 4

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
10-241-421	การออกแบบเครื่องประดับตกแต่งแพ้นั้น	3(1-4-4)
10-VWX-YZZ	วิชาชีพเลือก 5	3(T-P-E)
UU-VWX-YZZ	วิชาเลือกเสรี 2	3(T-P-E)
รวม		9 หน่วยกิต

ตาราง 20 แผนการศึกษาภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 4

รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต
10-241-422	การออกแบบแพ้นั้นนิพนธ์	6(1-15-7)
รวม		6 หน่วยกิต

ในขณะที่การเรียนการสอนของ มทร. ศรีวิชัยในชั้นปีที่ 4 จะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการออกแบบเครื่องประดับตกแต่งแฟชั่น เพื่อให้นักเรียนสามารถหยิบจับ และพัฒนาสิ่งเหล่านั้นต่อไปในวิชาการออกแบบแฟชั่นนพณ์ในภาคการเรียนที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า เป็นระยะเวลาที่น้อยเกินไปสำหรับการทำแฟชั่นนิพนธ์

1.2.5 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น The New School Parsons (นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา)



ภาพประกอบ 9 The New School Parsons

ที่มา www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design/?show=program-news

โปรแกรมการออกแบบแฟชั่นของ The New School PARSONS เป็นโปรแกรมที่ถูกออกแบบและฝึกอบรมนักออกแบบมาไม่ต่ำกว่าห้ารุ่นในวงการอุตสาหกรรมแฟชั่นทั่วโลก โดยทางสถาบันใช้แนวคิดการออกแบบและกลยุทธ์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถสำรวจรูปแบบ แนวทางการออกแบบ และองค์ประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบรวมถึงกระบวนการ และความสำคัญระหว่างทางสังคมกับสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบแฟชั่นที่สวยงาม ยั่งยืนและมีความรับผิดชอบต่อสังคมอีกด้วย

PARSONS ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในสถาบันแฟชั่นที่ประสบความสำเร็จมากติดอันดับของโลก เนื่องด้วยวิธีการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถเข้าถึงระบบการทำงานในอุตสาหกรรมแฟชั่นได้อย่างถ่องแท้ โดยหลักสูตรของ PARSONSเองมุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจถึงหลักการและวิธีการทางการตลาดที่ดีที่สามารถทำให้นักเรียนแต่ละคนพัฒนาและสร้างแบรนด์เป็นของตนเองได้ หลักสูตรของ PARSONS มีระยะเวลาการเรียนทั้งหมด 4 ปีด้วยกัน ในแต่ละชั้นปีจะมุ่งเน้นในเรื่องต่างๆกันออกไป แต่ในทุกชั้นปีจะถูกสอดแทรกด้วยการทำงานในรูปแบบของสตูดิโอ

และการสัมมนา คล้ายกับหลักสูตรของ Central Saint Martin ที่ต้องการเน้นให้นักเรียนมีความเป็นเลิศด้านการจัดการและกระบวนการการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Parsons, 2561)

CURRICULUM

The Bachelor of Fine Arts degree is awarded for completion of 120 credits as designated by the program. A maximum of 60 credits may be transferred from another institution. Students must maintain a 2.0 cumulative GPA and fulfill all requirements in a timely manner.

To view degree requirements from prior years, visit the [Academic Catalogs archive](#).

For a complete listing of courses and course descriptions, visit the [university course catalog](#).

FIRST YEAR	F	S	JUNIOR YEAR	F	S
PUFY 1000 Integrative Studio 1	3	-	PUFD 3320 Design Studio 3	3	-
PUFY 1010 Integrative Seminar 1	3	-	PUFD 3330 Specialized Studio 1	3	-
PUFY 1100 Sustainable Systems*	3	-	PLFS 3500 Advanced Research Seminar: Fashion	-	3
PUFY 1020 Space/Materiality**	3	-	PUFD 3321 Design Studio 4	-	3
PUFY 1030 Drawing/Imaging**	3	-	PUFD 3331 Specialized Studio 2	-	3
PUFY 1040 Time**	-	3	Liberal Arts Electives	6	3
PUFY 1001 Integrative Studio 2	-	3	Program Electives	3	3
PUFY 1011 Integrative Seminar 2	-	3		15	15
PLHT 1000 Objects as History*	-	3			
Program Elective	-	3	SENIOR YEAR	F	S
	15	15	PUFD 4220 Thesis 1: Ideation	6	-

ภาพประกอบ 10 หลักสูตรการเรียนจาก Parsons

ที่มา www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design/?show=program-news

หลักสูตรการเรียนการสอนของ PARSONS ไม่ได้มีหลักหน่วยกิตที่เยอะถ้าหากเทียบเท่ากับการเรียนการสอนในรูปแบบเดียวกันกับประเทศไทย เนื่องจากการเรียนการสอนของ PARSONS มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะด้านการออกแบบแฟชั่นโดยเฉพาะสำหรับนักเรียน ในแต่ละชั้นปีนักเรียนจะได้เรียนในหัวข้อที่แตกต่างกันออกไป และในขณะเดียวกันนักเรียนแต่ละชั้นปีจะต้องมีผลงานวิจัยที่ได้มาจากการเรียนในแต่ละชั้นปีนั้นอีกด้วย เช่นการเรียนในชั้นปีที่สอง การเรียนการสอนมักเน้นไปที่พื้นฐานและประวัติศาสตร์แฟชั่น ในขณะเดียวกันผลงานของนักเรียนชั้นปีที่2จะต้องแสดงศักยภาพในผลงานของตนเองผ่านการทำงานที่ใช้พื้นฐานการตัดเย็บที่เรียนในปี

ที่สองเป็นหลัก และการใช้แนวคิดการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์แฟชั่นเป็นหลัก ควบคู่ไปกับการทำงานแบบStudio ที่นักเรียนทั้งห้องจะต้องออกแบบผลงานของตนเองและจัดแสดงผลงานของตนเองร่วมกับผู้อื่น เพื่อเป็นการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการทำงานกับผู้อื่นไปด้วยกัน

Program Elective	-	3	SENIOR YEAR		F	S
	15	15	PUFD 4220 Thesis 1: Ideation	6	-	
			PUFD 4221 Thesis 2: Resolution	-	6	
SOPHOMORE YEAR	F	S	Program Electives	3	3	
PUFD 2220 Design Studio 1	3	-	Liberal Arts Electives	3	3	
PUFD 2230 Visual Communication Studio 1	3	-	ULEC University Lecture Electives	3	3	
PUFD 2240 Creative Technical Studio 1	3	-		15	15	
PLFS 2040 History of Fashion: Lecture	0	-	TOTAL CREDITS			120
PLFS 2041 History of Fashion: Recitation	3	-				
PLFS 2050 Intro to Fashion Studies: Lecture	-	0	*Objects as History and Sustainable Systems can be taken in any sequence, one in the fall semester and one in the spring.			
PLFS 2051 Intro to Fashion Studies: Recitation	-	3	**The three first-year studio courses — Drawing/Imaging, Space/Materiality, and Time — can be taken in any sequence, two in the fall semester and one in the spring.			
PUFD 2221 Design Studio 2	-	3	BA/BFA students completing a BFA in Fashion Design: Please see the complete BA/BFA curriculum chart here .			
PUFD 2231 Visual Communication Studio 2	-	3				
PUFD 2241 Creative Technical Studio 2	-	3				
Program Electives	3	3				
	15	15				

ภาพประกอบ 11 หลักสูตรการเรียนจาก Parsons

ที่มา www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design/?show=program-news

จากหลักสูตรของ PARSONS ในช่วงปีสุดท้าย จะสามารถเห็นได้ว่า ทาง PARSONS ให้ระยะเวลา 1 ปีเต็มกับการทำแฟชั่นนิพนธ์ โดยแบ่งช่วงเวลาการทำงานออกเป็นช่วงของการทำ Ideation หรือการค้นคว้าหาความรู้ และการทำ Resolution หรือช่วงของการพัฒนาและแก้ปัญหาต่างๆ ที่พบในแฟชั่นนิพนธ์นั้นๆ โดยสองวิชานี้ถือเป็นวิชาหลักของการเรียนการสอนในชั้นปีสุดท้าย ผสมผสานเข้ากับวิชาศิลปะอื่นๆ เพื่อสร้างกระบวนการการสอนให้นักเรียนสามารถมีเวลามากพอ และหยิบจับสิ่งอื่นๆ ในการเรียนเสริมมาเป็นส่วนประกอบของแฟชั่นนิพนธ์ได้

หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นภายใต้การศึกษาแบบอื่นๆ

1.2.6 หลักสูตรการออกแบบแฟชั่นแบบ Diploma จาก Studio Bercot (ปารีส ฝรั่งเศส)



ภาพประกอบ 12 โลโก้ของโรงเรียน Studio Bercot โดย Madame Ruki

ที่มา: Studio-bercot.com

Studio Bercot เป็นสถาบันฝึกอบรมเอกชนด้านการออกแบบแฟชั่นก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2497 ตั้งอยู่ที่ปารีสและเกี่ยวข้องกับโรงเรียนแฟชั่นในฝรั่งเศส ก่อตั้งโดย Suzanne Bercot จิตรกรและนักวาดภาพแฟชั่นสร้างสถาบันแห่งนี้ขึ้นในปี พ.ศ.2497 ตามคำแนะนำของเพื่อนร่วมงานของเธอที่นิตยสาร Jardin des Modes ในสมัยนั้นของฝรั่งเศส โดยเธอให้ความเห็นเกี่ยวกับแฟชั่นว่า การวาดภาพเป็นวินัยที่เข้มงวดและจำเป็นในยุครุ่งเรืองของ Haute couture หรือ ศิลปะแฟชั่นชั้นสูง ไม่จะเป็นทั้งด้านการออกแบบและการเป็นตัวแทนของเสื้อผ้า

ในปี ค.ศ. 1971 ชูซานได้ยกมอบสถาบันการศึกษานี้ให้กับ Marie Rucki อดีตนักศึกษาของโรงเรียนเอง ผู้ที่ทำงานคร่ำหวอดในวงการแฟชั่นหลังจากจบการศึกษามาแล้วพักหนึ่ง เธอเปลี่ยนจาก Suzanne Bercot มาชื่อเป็น Studio Bercot ซึ่งในเวลาต่อมาด้วยเศรษฐกิจโลกที่เปลี่ยนไป ทำให้เกิดการลดลงของเสื้อผ้าแฟชั่นชั้นสูง และมีการเพิ่มขึ้นของเสื้อผ้าสำเร็จรูปที่มากขึ้น Ruki ได้พัฒนาให้นักเรียนที่เข้ามาเรียนในโรงเรียน Studio Bercot มีวิสัยทัศน์ใหม่ๆพร้อมทั้งผลิตให้นักเรียนแต่ละคนกลายเป็นมืออาชีพหน้าใหม่จำนวนมากในวงการแฟชั่น Marie Rucki ตระหนักดีถึงการเปลี่ยนแปลงแนวโน้มอย่างต่อเนื่องและจัดหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับการขยายตัวของการออกแบบแฟชั่น

Studio Bercot ได้กลายเป็นแหล่งรวมความสามารถที่สำคัญที่อุทิศให้กับนักออกแบบ นักสร้างสรรค์ และผู้สร้างยุค 80s เพื่อให้ทุกคนที่ได้เข้าเรียนได้กลายมาเป็นผู้กำกับศิลป์

หรือ Creative Director ในบริษัทเสื้อผ้าขนาดใหญ่แห่งปี 1990 และพัฒนานักเรียนที่สนใจงานเครื่องประดับ สู่ตลาดเครื่องประดับแฟชั่นในยุค 2000 เมื่อการค้าปลีกทั่วโลกกลายเป็นอุตสาหกรรม (Bercot, 2561)

Year 1

- Build and prepare a collection,
- How to document,
- Fashion sketch,
- Textile design: from composition to models, introduction to screen printing,
- Nude drawing,
- History of art and costume,
- News and fashion image (press reviews and parade analysis),
- Exhibition visits, cinema sessions, ...
- Volume and flat cut, sewing,
- Textile: understanding and making the fabric,
- Embellishment of the material (mesh, crochet, embroidery),
- Introduction to the basics of pao, graphics, osx spreadsheets,
- Assessment of the skills of each student organized quarterly.



ภาพประกอบ 13 หลักสูตรการสอนชั้นปีที่ 1

ที่มา: Studio-bercot.com

หลักสูตรของ Studio Bercot ได้ถูกแบ่งออกเป็นการเรียนการสอนสำหรับนักเรียน 3 ชั้นปี โดยที่เป็นการเรียนในหลักสูตรของสถาบันเอกชนจำนวน 2 ปี และอีก 1 ปีเต็มสำหรับการเข้ารับฝึกงานกับบริษัทต่างๆ ที่ทางโรงเรียนจัดหาให้ หรือนักเรียนสมัครเข้าไปเอง โดยหลักสูตรของปีที่ 1 เน้นให้นักเรียนได้รู้จักกับวิชาพื้นฐานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแฟชั่นโดยเน้นเป็นหลักในเรื่องของสรีระร่างกาย เนื่องจากทางโรงเรียนมีวิสัยทัศน์ที่ว่า ผู้ที่จะสามารถสร้างสรรค์เสื้อผ้าได้ดีนั้น ต้องรู้จักสรีระที่ดี ที่ถูกต้อง รวมถึงกระบวนการขยับ และเคลื่อนไหวของสรีระต่างๆ อีกด้วย ใน

ปีแรกวิชาเรียนของสถาบันจึงมุ่งเน้นไปที่การเรียน Nude drawing และแฟชั่นเป็นส่วนใหญ่ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ศิลป์ การเรียนรู้ความคิดเชิงสร้างสรรค์จากผลงานของศิลปินในปัจจุบันด้วยการพาออกไปทัศนศึกษาตามสถานที่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น พิพิธภัณฑ์ หรือ ห้างสรรพสินค้า ไปจนถึงการเรียนรู้เทคนิคพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ลายผ้าอีกด้วย

Year 2

- Implementation of First Year achievements in the form of personal collections developed with, and judged by, professors,
- Fashion illustration: developing a personal graphic identity,
- History and fashion news,
- Workshops and interventions by specialized professionals,
- History of art and costume,
- Cutting volume, development of personal paintings,
- Deepening of mesh and embroidery techniques,
- Assessment of the skills of each student organized quarterly.

ภาพประกอบ 14 หลักสูตรการสอนชั้นปีที่ 2

ที่มา: Studio-bercot.com

การเรียนการสอนของ Studio Bercot ไม่เพียงมุ่งเน้นไปที่การวาดเพียงอย่างเดียว แต่ในปีที่สองจะเป็นการเสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้งด้านสมองและด้านการผลิตไปพร้อมๆ กัน ในชั้นปีที่ 2 นักเรียนจะได้พบกับวิชา Conceptual design โดยที่ในแต่ละอาทิตย์นักเรียนจะได้รับสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับแฟชั่นต่างๆ กันออกไปจากอาจารย์ทั้งหมด 5 คน โดยเริ่มตั้งแต่สื่อประเภทภาพยนตร์ เพลง ไปจนถึงสื่อที่จับต้องได้ เช่น การไปพิพิธภัณฑ์ หรือเข้าร่วม workshop การปักกับสถาบันการปักที่โด่งดังของประเทศฝรั่งเศส หลังจากนั้นทุกครั้งที่นักเรียนได้รับสื่อต่างๆ นักเรียนจะได้รับโจทย์ต่อมาในการนำสิ่งที่ได้รับมาพัฒนาให้กลายเป็นคอลเลคชั่นเล็ก เพื่อพัฒนาการออกแบบ การวาดรูป รวมไปถึงการคิดเทคนิคต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับแต่ละคอล

เลิศชั้น เพื่อมานำเสนอให้อาจารย์ทั้ง 5 คนพร้อมกันในแต่ละช่วงอาทิตย์ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว นักเรียนจะได้รับโจทย์ให้ทำไม่ต่ำกว่า 5 คอลเลคชั่นเล็ก ต่ออาทิตย์

ในขณะเดียวกันของชั้นปีที่ 2 สิ่งที่นักเรียนจะได้รับนอกเหนือจากการทำคอลเลคชั่นเล็กแล้ว นักเรียนทุกคนมีหน้าที่เก็บคะแนนกิจกรรมการเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครทำงานเบื้องหลัง แฟชั่นโชว์ให้กับแบรนด์ดังต่างๆอีกด้วย ควบคู่ไปกับการนำเอาความรู้ เทคนิคที่ได้เห็นจากการทำเบื้องหลังมาพัฒนาต่อในรายวิชาการทำแพทเทิร์นเสื้อผ้า ประจำแต่ละอาทิตย์ ซึ่งแต่ละอาทิตย์ นักเรียนจะมีวิชาแพทเทิร์นเสื้อผ้าให้เรียนกันอาทิตย์ละ 1 ครั้ง แต่นอกเหนือจากนั้นนักเรียนสามารถเข้าพบอาจารย์แพทเทิร์นได้ทุกเมื่อระหว่างอาทิตย์ก่อนส่งงาน

ระบบการเรียนการสอนของ Studio Bercot เป็นระบบการเรียนการสอนแบบปล่อยให้นักเรียนเป็นอิสระทั้งด้านเวลาและทางความคิด นักเรียนแต่ละคนมีหน้าที่รับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองได้รับมอบหมายและรอฟังผลในทุกๆคาบเรียนของตนเองว่าตนเองทำได้ดีในระดับใดเมื่อเทียบกับนักเรียนทั้งหมดของแต่ละชั้นปี โดยผลการตัดสินของผลงานในแต่ละอาทิตย์จะส่งผลต่อการเรียนจบในแต่ละชั้นปี ถ้าหากทำคะแนนได้น้อยและไม่สามารถมีผลงานโดดเด่นได้ภายในชั้นปีนั้นๆ ทางสถาบันจะมีการออกจดหมายแจ้งกับทางนักเรียน เรื่องผลการเรียนที่ไม่สามารถเข้าเรียนต่อในชั้นปีต่อไปได้

Year 3

Orient and organize the professional integration of the student in the form of internships conventioned in the network of Studio Bercot . According to the evolution of the nature of the internships, update the Porte Folio during individual interview (s) with each student.

Ps. As part of the twinning with the Academy of Arts University in San Francisco, two students are selected each year by Studio Bercot to complete a nine-month training supplement.

ภาพประกอบ 15 หลักสูตรการฝึกงานชั้นปีที่ 3

ที่มา: Studio-bercot.com

ในชั้นปีที่ 3 Studio Bercot ได้ออกแบบให้นักเรียนมีหน้าที่ในการเข้ารับฝึกงานกับสถานที่ที่ทางโรงเรียนได้จัดหาไว้ให้ โดยแต่ละสถานที่ทางโรงเรียนจะเป็นคนคัดเลือกด้วยตนเองว่าจากผลการเรียนตลอดระยะเวลา 2 ปี ที่ผ่านมา ผลงานของนักเรียนโดดเด่นทางด้านใด และเหมาะสมกับการไปฝึกงานที่สถานที่ใด สำหรับนักเรียนที่ไม่ได้ถูกคัดเลือก สามารถสมัครเข้าฝึกงานได้ด้วยตนเอง โดยระยะเวลาการฝึกงานแต่ละที่จะต้องไม่ต่ำกว่า 3 เดือน และเมื่อฝึกครบระยะเวลาทั้งหมด 1 ปี นักเรียนจึงจะมีสิทธิ์เข้ารับใบประกาศนียบัตรจากทางสถาบัน

Studio Bercot เป็นสถาบันที่มีการวางหลักสูตรโดยให้นักเรียนเป็นใหญ่ทางความคิด และการจัดการกับระบบในการทำงานของตัวเอง โดยมีทางสถาบันที่เปรียบตัวเองเป็นดังอุตสาหกรรมแฟชั่นของประเทศฝรั่งเศสที่คอยเฟ้นหาคนที่เก่งและเหมาะสมกับการเข้าทำงานแต่ละสถานที่เป็นคนตัดสินว่านักเรียนแต่ละคนเหมาะสมเพียงใด ผู้วิจัยเองเป็นหนึ่งในผู้ที่เข้ารับการเรียนการสอนจากสถาบันนี้และมองเห็นว่า เป็นระบบการเรียนที่น่าสนใจเป็นอย่างมากเนื่องจากนักเรียนทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ที่ล้นเหลือเมื่อเรียนจบออกมา พร้อมกับทักษะการแก้ปัญหาได้อย่างดีเยี่ยมเมื่อต้องเจอกับสถานการณ์ต่างๆ ในวงการแฟชั่น การเรียนการสอนที่นี่จึงเป็นเหมือนการเรียนตามตัวหนังสือด้านหนึ่ง และอีกด้านหนึ่งจึงเป็นการเรียนแบบคิดวิเคราะห์ที่สมบูรณ์แบบผู้วิจัยจึงมีความสนใจเป็นอย่างมากที่จะลองนำเอาหลักสูตรการเรียนการสอนดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยของตนเอง

จากการศึกษาเอกสารต่างๆ ทั้งที่เกี่ยวกับทักษะศตวรรษที่ 21 และหลักสูตรจากมหาวิทยาลัยทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงข้อแตกต่างของหลักสูตรมากมาย รวมถึงการที่รายวิชาในปัจจุบันส่วนใหญ่ของวิชาการออกแบบแฟชั่นในประเทศไทย ยังไม่ตอบโจทย์และรองรับทักษะศตวรรษที่ 21 มากนัก การเรียนการสอนวิชาการออกแบบแฟชั่นในประเทศไทยนั้นมุ่งเน้นให้เรียนรู้จากทฤษฎีมากกว่าการปฏิบัติ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนการสอนในต่างประเทศ และการเรียนรู้ทักษะศตวรรษที่ 21 ที่ดี ควรเกิดจากการที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีประสบการณ์ร่วม ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นและส่งผลได้ดีเมื่อผู้สอนเข้าใจถึงรากฐานความเข้าใจ และประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคน ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การที่ผู้สอนจะสามารถเข้าใจสิ่งต่างๆ เหล่านั้นได้ ผู้สอนเองต้องเข้าใจถึงตัวตนของผู้เรียนก่อน การหยิบยกเอาเรื่องจิตวิทยาเข้ามาศึกษาเพิ่มเติมสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ จึงเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยเล็งเห็นเป็นขั้นตอนต่อไป

2. ด้านจิตวิทยา

จิตวิทยา เป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษาถึงจิตใจของมนุษย์ เพื่อเข้าใจถึงแก่นแท้ และรากฐานทางความคิดของบุคคลนั้นๆ ประเภทของจิตวิทยาถูกแบ่งออกเป็นหลากหลายกลุ่มตามทฤษฎีของนักจิตวิทยาต่างๆ โดยผู้วิจัยได้ทำการหยิบประเภทของจิตวิทยา และสิ่งที่ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเหมาะสมกับการนำมาพัฒนางานวิจัย ดังนี้

2.1 จิตวิทยาทั่วไป

จิตวิทยามาจากรากศัพท์ภาษากรีก 2 คำคือคำว่า Psyche ซึ่งแปลว่า วิญญาณ และ Logos ที่แปลว่าวิชา การศึกษาจิตวิทยาในอดีตเป็นการศึกษาควบคู่ไปกับวิชาปรัชญา แต่สำหรับจิตวิทยายุคใหม่เองเพิ่งเริ่มต้นขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดย วิลเฮล์ม แมกซ์ วุนด์ นักจิตวิทยาคนแรกที่ใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวพิสูจน์เรื่องราวของจิตวิทยา วุนด์ได้เปิดห้องทดลองทางจิตวิทยาขึ้นเป็นแห่งแรกของโลกในปี ค.ศ. 1879 ที่ประเทศเยอรมนี และเป็นครั้งแรกที่วิชาจิตวิทยาได้ถูกแยกตัวออกมาจากวิชาปรัชญาแล้วถูกผนวกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยาศาสตร์ที่ศึกษาด้านพฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์แทน ซึ่งแนวคิดทางจิตวิทยาที่สำคัญ มี 6 กลุ่มดังนี้ (ปัตเตอร์, 2558)

2.1.1 กลุ่มโครงสร้างของจิต (Structuralism)

แนวคิดกลุ่มนี้นับว่าเป็นกลุ่มแรกที่มีแนวคิดเป็นวิทยาศาสตร์ ผู้นำกลุ่มคือWilhelm Wundt ความเชื่อที่สำคัญของกลุ่มนี้คือ จิตเป็นโครงสร้างจากองค์ประกอบเล็ก ๆ ที่เรียกว่า จิตธาตุ ซึ่งมีอยู่ 3 องค์ประกอบคือ

2.1.1.1 การสัมผัส (Sensation) คือการที่อวัยวะสัมผัสรับพลังงานจากสิ่งเร้าต่าง ๆ เช่น มือที่แตะของร้อน หูที่ฟังเสียงเพลง

2.1.1.2 ความรู้สึก (Feeling) คือการแปลความหายจากการสัมผัสสิ่งเร้านั้น

2.1.1.3 มโนภาพ (Image) คือการคิดออกมาเป็นภาพในจิตใจ

2.1.2 กลุ่มหน้าที่ของจิต (Functionalism)

แนวคิดกลุ่มนี้มุ่งอธิบาย หน้าที่ของจิต โดยเชื่อว่า จิตมีหน้าที่ควบคุมกระบวนการกระทำกิจกรรมของร่างกาย เพื่อปรับให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อม ผู้นำกลุ่มนี้คือ William James กลุ่มนี้มีแนวคิดที่สำคัญ 3 ประการ

2.1.2.1 การแสดงออกของบุคคล เป็นการแสดงออกของจิตเพื่อปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจึงมุ่งสนใจศึกษาวิธีการเรียนรู้ การสนใจ การแก้ปัญหา การจำ การลืมของมนุษย์

2.1.2.2 การแสดงออกทั้งหลายมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของบุคคลแต่ละคน

2.1.2.3 การเรียนรู้ที่นำไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน

2.1.3 กลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

ผู้นำกลุ่มนี้ได้แก่ John B. Watson ซึ่งเชื่อว่าการศึกษามนุษย์จะต้องพิจารณาพฤติกรรมที่เขาแสดงออกมามากกว่าระบบการทำงานภายใน ดังนั้นเนื้อหาจิตวิทยาจึงควรเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่สามารถสังเกตและวัดได้ชัดเจนเท่านั้น แนวคิดของวัตสันที่ว่า จิตวิทยาเป็นวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม จึงได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในสหรัฐอเมริกาและมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงการพัฒนาการศึกษาจิตวิทยาในระยะต่อมาทำให้เกิดจิตวิทยาที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง มักสนใจศึกษาสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดการตอบสนองด้านการกระทำเป็นส่วนใหญ่ กลุ่มนี้ไม่สนใจเกี่ยวกับการศึกษาสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวของบุคคล เพราะเห็นว่าเป็นสิ่งที่สังเกตและวัดได้ยาก ไม่มีความเป็นวิทยาศาสตร์

2.1.4 กลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

ผู้นำกลุ่มนี้ได้แก่ Sigmund Freud พรอยด์เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนมากกำหนดขึ้นโดยสัญชาตญาณ ซึ่งมีมาตั้งแต่กำเนิดสัญชาตญาณเหล่านี้ส่วนมากจะอยู่ในระดับจิตไร้สำนึก เขาเชื่อว่าการทำงานของจิตแบ่งเป็น 3 ระดับ เปรียบเสมือนก้อนน้ำแข็งลอยอยู่ในทะเลคือ

2.1.4.1 จิตสำนึก (Conscious) เป็นส่วนที่โผล่ผิวน้ำขึ้นมา ซึ่งมีจำนวนน้อยมาก

2.1.4.2 จิตกอนสำนึก (Preconscious) เป็นส่วนที่อยู่ใกล้ ๆ ผิวน้ำ เป็นเรื่องของความจำที่บุคคลเก็บสะสมไว้ ซึ่งอาจจะนึกไม่ออกในทันทีแต่ไม่ซ้าก็เรียกความจำนั้นออกมาได้

2.1.5 กลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychology)

นักจิตวิทยาคนสำคัญกลุ่มนี้ได้แก่ Max Werthimer , Kurt Koffka และ Wolfgang Kohler ทั้งหมดเป็นชาวเยอรมันเชื้อสายยิว กลุ่มนี้เชื่อว่ามนุษย์ไม่ได้เป็นเพียงหน่วยรับสิ่งเร้าที่อยู่นิ่งเฉยเท่านั้น แต่จิตมีการสร้างกระบวนการประมวลข้อมูลที่รับเข้ามาและส่งผลออกไปเป็นข้อมูลใหม่ หรือสารสนเทศชนิดใหม่ นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ไม่เห็นด้วยกับแนวคิดของกลุ่มพฤติกรรมนิยม กลุ่มนี้เน้นอธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากการรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อยรวมกัน เพราะคนเราจะรับรู้สิ่งต่างๆ ในลักษณะรวมๆ ได้ดีกว่ารับรู้ส่วนปลีกย่อย กลุ่มนี้เห็นว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อมีการรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อยรวมกัน มนุษย์จะรับในสิ่งที่ตนเองสนใจเท่านั้น สิ่งใดที่สนใจรับรู้จะเป็นภาพ สิ่งใดที่ไม่ได้สนใจรับรู้จะเป็นพื้น ดังเช่นรูปภาพข้างบนถ้าสนใจมองที่สีขาวเราจะมองเห็นเป็นแก้ว แต่ถ้าเราสนใจมองสีดำเราจะเห็นเป็นรูปคนสองคนกำลังหันหน้าเข้าหากัน

2.1.6 กลุ่มมนุษยนิยม (Humanistic Approach)

นักจิตวิทยาที่สำคัญในกลุ่มนี้ได้แก่ Abraham Maslow และ Carl Rogers กลุ่มนี้มีความเชื่อว่า

2.1.6.1 เราสามารถเข้าใจถึงธรรมชาติของมนุษย์ได้ดีขึ้นด้วยการศึกษาถึงการรับรู้ของบุคคลที่เกี่ยวกับตนเอง ต่อบุคคลอื่น และต่อโลกที่อาศัยอยู่

2.1.6.2 มนุษย์ไม่ถูกควบคุมโดยสิ่งเร้าภายนอกหรือสภาวะภายนอกไร้สำนึก มนุษย์มิใช่ผู้ถูกกระทำ แต่เชื่อว่ามนุษย์มีอิสระในการเลือกกระทำหรือกำหนดการกระทำของตนเองและยังสามารถเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมไปตามที่เราต้องการได้

2.1.6.3 มนุษย์นั้นมีคุณค่า เพราะมนุษย์มีลักษณะสำคัญที่ทำให้แตกต่างไปจากสัตว์ คือมีความมุ่งมั่นอยากเป็นอิสระ สามารถกำหนดตัวเองได้และมีพลังใจที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ระดับที่สมบูรณ์ขึ้น และมีแนวโน้มที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ขั้นสมบูรณ์ที่สุด

2.1.7 ทำไมเราจึงทำสิ่งที่เราทำ? แรงจูงใจและภาวะอารมณ์คืออะไร

ความรู้สึกลึกซึ้งประการอย่างหนึ่ง นั่นคือเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้เราทำสิ่งต่าง ๆ และเรามักอธิบายการกระทำของเราในแง่ความรู้สึกต่าง ๆ เช่นกัน ส่วนภาวะอารมณ์ เป็นสิ่งสะท้อนความรู้สึกที่ได้ประสบมา กระบวนการทางอารมณ์เหล่านี้ช่วยอธิบายว่าทำไมเราจึงทำสิ่งที่เราทำ กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสมองมีวิวัฒนาการจนถึงขั้นที่เมื่อมันทำงานได้ดี มันจะช่วยให้เราได้ในสิ่งที่ต้องการ และหลีกเลี่ยงสิ่งที่เราไม่ต้องการ ดังนั้นแรงจูงใจและอารมณ์จึงส่งผลต่อพฤติกรรมของเรา ไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจทำหรือไม่ทำก็ตาม

แรงจูงใจ : การผลักดันและการกระตุ้น

“การผลักดันและการกระตุ้นทั้งมวลด้านชีววิทยา ด้านสังคม และด้านจิตใจ ซึ่งเอาชนะความคร้านของเรา และช่วยให้เราทำสิ่งต่างไม่ว่าจะทำยากกระตือรือร้นหรือกระอักกระอ่วน” กล่าวโดยจอร์จ มิลเลอร์ อ้างอิงจากหนังสือจิตวิทยา ความรู้ฉบับพกพา (ปัตเตอร์, 2558)

นักจิตวิทยาส่วนใหญ่คิดถึงเรื่องของแรงจูงใจโดยใช้ 2 ทฤษฎีที่ขัดแย้งกัน ได้แก่ ทฤษฎีแรงขับสมดุลยภาพ (homeostatic drive theory) และทฤษฎีเป้าหมาย (goal theory) แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีแรงขับสมดุลยภาพคือ การรักษาสิ่งแวดล้อมภายในให้คงที่พอควร การเบี่ยงเบนออกจากระดับหรือการเสียสมดุลจะนำไปสู่การกระทำเพื่อให้กลับไปสู่สภาวะดั้งเดิม แรงขับของการกระทำคือการสัมผัสถึงความไม่สมดุลที่มีอยู่ ในอีกด้านหนึ่ง ทฤษฎีเป้าหมาย ได้พยายามอธิบายว่ากฎเกณฑ์สำคัญของแรงจูงใจคือสิ่งที่คนเราพยายามทำด้วยความรู้ตัว ซึ่งก็คือเป้าหมายของแต่ละคนนั่นเอง ซึ่งงานวิจัยเกี่ยวข้องร้อยละ 90 พบว่าการตั้งเป้าหมาย ช่วยปรับปรุงผลงานได้ และมีโอกาสสูงยิ่งที่จะเป็นเช่นนั้น

2.1.8 อารมณ์

ในขณะที่แรงจูงใจเป็นตัวกำหนดเป้าหมายของเรา อารมณ์คือสิ่งที่สะท้อนความรู้สึกที่เรามีเมื่อเราประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวในการไปสู่เป้าหมาย องค์ประกอบของอารมณ์มี 5 ประการ ได้แก่

2.1.8.1 สรีรวิทยา การเปลี่ยนแปลงของอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิต

2.1.8.2 การแสดงออก การยิ้ม การทำหน้านิ่วคิ้วขมวด การนั่งจมอยู่บนเก้าอี้ พฤติกรรม การกำหมัด การหนี

2.1.8.4 การรู้คิด การรับรู้ถึงภัยคุกคาม การระลึกถึงการสูญเสีย การคิดถึงสิ่งที่พึงพอใจ

2.1.8.5 ประสบการณ์ ความซับซ้อนของความรู้สึกต่าง ๆ ที่ได้สัมผัส

เราสามารถจำแนกประเภทบุคคลได้หรือไม่? : ความแตกต่างระหว่างบุคคล

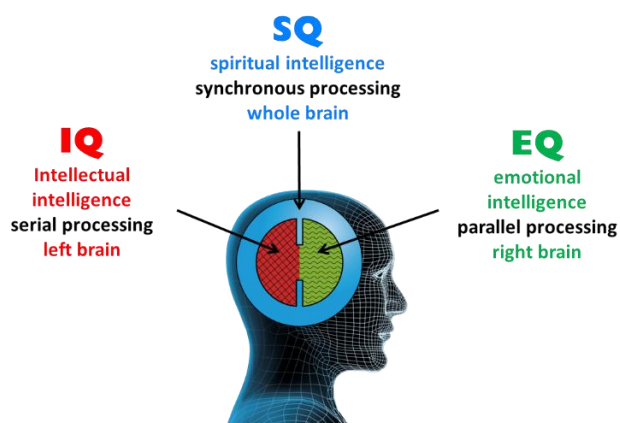
คนส่วนใหญ่มักจะคิดว่าเรามีเอกลักษณ์เฉพาะ แต่เป็นไปได้หรือไม่ที่จะจำแนกประเภทความแตกต่าง และชี้ให้เห็นถึงปัจจัยที่กำหนดความแตกต่างเหล่านั้น นักจิตวิทยาได้พัฒนาวิธีการวัดเพื่อจำแนกความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งการวัดทางจิตวิทยาเหล่านี้มักอยู่ในรูปแบบที่ให้บุคคลตอบแบบทดสอบ

2.1.9 การวัดเชิงจิตวิทยา

เครื่องมือวัดทางจิตวิทยา (psychometric instrument) จำเป็นต้องมีทั้งความเที่ยงและความตรง ซึ่งหมายความว่าต้องวัดตัวแปรที่ต้องการจะวัดได้อย่างคงเส้นคงวา นักจิตวิทยาได้ทำการทดสอบแล้วพบว่า วิธีทำแบบทดสอบตลอดจนบรรยากาศแวดล้อมในที่ที่ทำแบบทดสอบ มีอิทธิพลต่อคะแนน เครื่องมือการวัดทางจิตวิทยาที่มุ่งความสนใจไปที่ความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งมีการศึกษาและวัดอย่างเข้มข้นนั้นแบ่งออกเป็นสองแบบได้แก่

2.1.9.1 เซาว์นัปัญญา เซาว์นัปัญญาสามารถมองง่าย ๆ ได้ว่าเป็นความสามารถที่จะตอบสนองให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อม แต่ความสามารถดังกล่าวก็อาจจะเกี่ยวโยงกับหลายแง่มุม การไม่มีข้อตกลงร่วมกันเรื่องคำจำกัดความของคำว่าเซาว์นัปัญญา ทำให้การสร้างเครื่องมือวัดนั้นทำได้ยาก แบบวัดเซาว์นัปัญญาส่วนใหญ่จึงอิงกับกรอบมโนทัศน์หรือคำจำกัดความแบบใดแบบหนึ่งของชิ้นงานนั้น ๆ ขณะเดียวกันคะแนนที่ได้จากแบบวัดเซาว์นัปัญญามักอยู่ในรูปแบบของ ระดับเซาว์นัปัญญา (intelligence quotient) หรือ IQ เนื่องจากความสามารถทางสมองจะเพิ่มขึ้นในช่วง 18 ปีแรกของชีวิต คะแนนดิบที่ได้จากแบบวัดจึงต้องนำมาปรับเพื่อให้

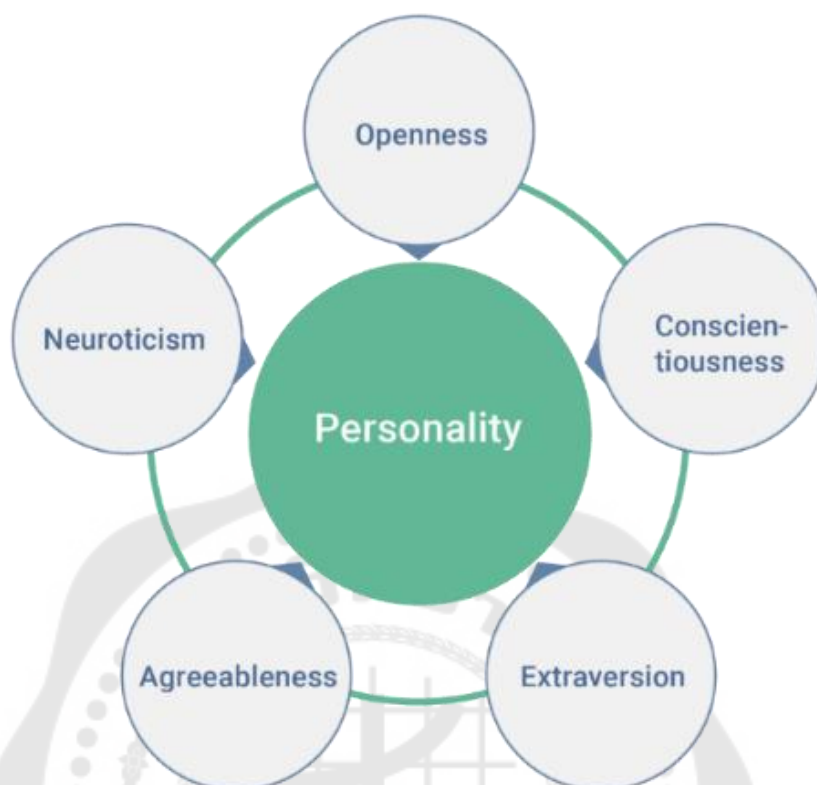
เหมาะสมกับอายุจริงของบุคคล ซึ่งการเปรียบเทียบดังกล่าวต้องอ้างอิงตามเกณฑ์ปกติในกลุ่มอายุของบุคคลนั้น ๆ



ภาพประกอบ 16 เซวณปัญญาในทางจิตวิทยา

ที่มา: <https://sqi.co/the-psychology-of-spiritual-intelligence/>

2.1.9.2 บุคลิกภาพ คือชุดของลักษณะพฤติกรรม เจตคติ ความสนใจ แรงจูงใจ และความรู้สึกที่บุคคลมีต่อโลก โดยหมายถึงวิธีที่บุคคลสัมพันธ์กับคนอื่นและคิดกันว่าลักษณะนั้น ๆ ค่อนข้างจะไม่เปลี่ยนแปลงตลอดช่วงชีวิต ทฤษฎีร่วมสมัยส่วนใหญ่เสนอว่าทั้งปัจจัยเชิงสถานการณ์และปัจจัยเชิงปัจเจกมีส่วนสร้าง



ภาพประกอบ 17 บุคลิกภาพในด้านจิตวิทยา

ที่มา: www.revolvy.com/page/Ocean

2.2 จิตห้าลักษณะสำหรับอนาคต

“ผมเชื่อว่าเราอยู่ในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่อีกครั้งในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 พลังของโลกาภิวัตน์นำการเปลี่ยนแปลงมาสู่ทุกชีวิต ผมกำลังพูดถึงพลังอำนาจและความจำเป็นของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นซึ่งทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันอย่างเหลือเชื่อ ข้อมูลที่ไม่ค่อยมีคุณภาพนักแต่มีจำนวนมหาศาลเพียงปลายนิ้วสัมผัส การหลอมรวมในแง่เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม รวมถึงการผลัดเปลี่ยนผสมผสาน และปะทะกันเป็นครั้งคราวของผู้คนที่มีพื้นเพและมีความปรารถนาต่างกัน เราต่างเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดและกลมกลืน และจำเป็นอย่างยิ่งที่เราต้องรู้จักสื่อสารกับผู้อื่น รู้จักร่วมใช้ชีวิตร่วมกัน และบรรลุเป้าหมายร่วมกันเท่าที่ทำได้ ลักษณะของจิตที่เกี่ยวข้อง และจิตที่ควรปลูกฝังสำหรับอนาคต มีทั้งหมด 5 ลักษณะ แบ่งออกเป็นจิตที่เกี่ยวข้องกับความรู้คิดเป็นหลักมี 3 ลักษณะ ได้แก่ จิตเชี่ยวชาญ (Disciplined Mind) จิตรู้

สังเคราะห์ (Synthesizing mind) และจิตสร้างสรรค์ (Creating mind) ส่วนอีก 2 ลักษณะเกี่ยวข้องกับความเป็นมนุษย์ นั่นคือ จิตรู้เคารพ (Respectful mind) และจิตรู้จักจริยธรรม (Ethical mind)” กล่าวโดย เฮาเวิร์ด การ์ดเนอร์ คัดลอกจากหนังสือทักษะแห่งอนาคตใหม่ การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 (เบลล์นิกา et al., 2556)

2.2.1 จิตเชี่ยวชาญ (Disciplined Mind)

คำว่า Discipline มีความหมายสองอย่างแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ความหมายแรกหมายถึง การเชี่ยวชาญในสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างแท้จริงจนถึงแก่นลึกขององค์ความรู้นั้นๆ และสามารถนำความเชี่ยวชาญเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับสิ่งต่างๆ ได้ ในขณะเดียวกัน เราอาจจะดีใจหลังสำเร็จจนบรรลุความเป็นเลิศเบื้องต้นในสาขาวิชาหนึ่ง แต่เราจะคิดเช่นนั้นไม่ได้อีกแล้วเพราะสาขาวิชาต่างๆ ย่อมพัฒนาและเงื่อนไขแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งความต้องการผู้เชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ ก็เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน นับจากนี้ไปเราจำเป็นต้องให้การศึกษาอย่างต่อเนื่องแก่ตนเองและผู้อื่น ความหมายที่สองของ discipline จึงหมายถึง การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและมีวินัยเพื่อพัฒนาความเชี่ยวชาญให้เป็นเลิศเสมอ

เมื่อผู้เรียนมีความชำนาญในความรู้พื้นฐานแล้ว หน้าที่หลักของระบบการศึกษาคือการสร้างความรู้ที่เกิดจากการหลอมรวมวิชาต่างๆ แก่ผู้เรียน โดยวิธีการเรียนรู้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ทางคือ

2.2.1.1 ทางสาระ ประกอบด้วยการเรียนรู้ รวบรวมข้อมูล และค้นหาข้อเท็จจริงจากในอดีต

2.2.1.2 ทางเชี่ยวชาญ ซึ่งแตกต่างจากทางสาระ กล่าวคือคนที่ร่ำเรียนวิชาใดใดจนเชี่ยวชาญ จะคิดคล้ายกับนักเชี่ยวชาญในสาขานั้นๆ เช่น ผู้เรียนประวัติศาสตร์จะชอบทำงานกับหลักฐานบันทึกที่เป็นตัวหนังสือ ภาพ หรือรูปแบบอื่นๆ

ทุกวันที่ความเชี่ยวชาญมากกว่าหนึ่งสาขาวิชาเป็นที่ต้องการอย่างมา เราเรียกผู้รู้ประเภทนี้ว่า ผู้รู้แบบสหวิทยาการ ในขณะเดียวกัน จิตเชี่ยวชาญสามารถบกร่องได้ โดนเกิดจากปัจจัยเช่น ผู้เชี่ยวชาญมากเกินไปมักจะใช้ความเชื่อและแนวปฏิบัติชุดเดียวกันกับทุกปัญหาไม่ว่าจะเรื่องวิชาชีพหรือเรื่องส่วนตัว และอย่างที่สองคือ ผู้เชี่ยวชาญมีความมั่นใจในความรู้ของตนเองจนไม่ใฝ่รู้อีก กลายเป็นผู้มีความรู้เพียงส่วนเดียว

นักวิชาการที่ศึกษาเรื่องการรับรู้เชื่อว่า ในอดีต คนเราต้องใช้เวลาถึง 1 ปีในการเชี่ยวชาญเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างถ่องแท้ แต่ด้วยวิทยาการของการเรียนการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ เราจึงสามารถทำให้เกิดความเชี่ยวชาญได้รวมเร็วขึ้น หรืออาจจะลดเวลาได้ถึงครึ่งหนึ่งเลยทีเดียว

2.2.2 จิตรู้สังเคราะห์ (Synthesizing Mind)

ในศตวรรษที่ 21 จิตใจที่มีคุณมากที่สุดคือ จิตรู้สังเคราะห์ ซึ่งหมายถึงจิตที่สำรวจแหล่งข้อมูลหลากหลาย รู้ว่าอะไรสำคัญควรค่าแก่ความสนใจ และนำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาผสมผสานกันได้อย่างมีเหตุมีผลสำหรับตนเองและผู้อื่น เมอร์เรย์ เกลล์-แมนน์ เจ้าของรางวัลโนเบลสาขาฟิสิกส์ ได้กล่าวเกี่ยวกับยุคศตวรรษที่ 21 เอาไว้

แม้ข้อมูลจะเป็นสิ่งที่ไม่เคยขาดแคลนในยุคปัจจุบัน แต่การเกิดขึ้นของเทคโนโลยีและสื่อใหม่โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ข้อมูลเพิ่มขึ้นมหาศาลจนท่วมท้นเราตลอดเวลา การรู้จักฉลาดเลือกข้อมูลจึงเป็นทักษะที่จำเป็นมาก ใครที่รู้จักสังเคราะห์ข้อมูลให้ตัวเองได้เก่งจะกลายเป็นบุคลากรแถวหน้า และใครที่สามารถสังเคราะห์ข้อมูลให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่ายจะกลายเป็นครู นักการสื่อสาร และผู้นำที่ทรงคุณค่า

2.2.3 จิตสร้างสรรค์ (Creating Mind)

นักสร้างคือผู้คิดนอกกรอบ ในยุคที่กิจกรรมแทบทุกอย่างถูกทำโดยอัตโนมัติ ความเชี่ยวชาญสาขาวิชาที่มีอยู่ยังจำเป็นก็จริงแต่เดี๋ยวนี้ยังไม่พอ ผู้ที่มีจิตสร้างสรรค์ย่อมแตกต่างจากผู้เชี่ยวชาญทั่วไปตรงที่รู้จักที่จะสรรค์สร้างทางเดินใหม่ๆ อยู่เสมอ สังคมเราได้มาถึงจุดที่เห็นคุณค่าของผู้ที่พยายามสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ รู้จักตรวจสอบสิ่งที่สร้างว่าเข้าท่าหรือไม่ ใฝ่ค้นหาแนวคิดและแนวปฏิบัติใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งจะเรียนรู้จากความผิดพลาด ผู้สร้างนวัตกรรมซึ่งเปลี่ยนแปลงแนวคิดและแนวปฏิบัติของเพื่อร่วมวิชาชีพอย่างนี้ เรามักเรียกกันว่า “ยอดนักสร้างสรรค์ (Big C creator)”

การหาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของจิตทั้งสามที่ได้กล่าวถึงนั้นมีความสำคัญ เห็นชัดว่าการสังเคราะห์ไม่อาจจะเกิดขึ้นโดยปราศจากความรู้ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งอาจรวมถึงศาสตร์เรื่องการสังเคราะห์ที่ค่อนข้างแตกต่างจากวิชาที่มีมายาวนานอย่างคณิตศาสตร์ ดนตรี หรือการบริหารจัดการ ความสร้างสรรค์ยากที่จะเกิดขึ้นหากไร้ซึ่งความเชี่ยวชาญในบางสาขา และความสามารถในการสังเคราะห์ กล่าวคือเราจะคิดนอกกรอบได้ก็ต่อเมื่อมีกรอบที่สมบูรณ์แล้วก่อน

ผลงานของการรับรู้ (Cognitive feat) ต้องอาศัยความรู้ที่จำเป็นและกระบวนการรับรู้ที่เหมาะสม แต่ในปัจจุบันนี้ บุคลิกภาพและนิสัยใจคอเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้ที่จะเป็นนักสร้าง มีคนจำนวนมากที่รอบรู้ซึ่งส่วนใหญ่สามารถเพิ่มพูนความรู้และทักษะได้อย่างไร้ขีดจำกัด แต่ผู้ปรารถนางานอันล้ำเลิศจะต้องมีบุคลิกภาพและวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่หนักแน่น นักสร้างต้องกระหายที่จะเสี่ยง เป้าหมายกับสิ่งที่ไม่รู้จัก กล้าที่จะล้มและลุกขึ้นใหม่ แม้ในยามที่ประสบความสำเร็จ นักสร้างจะไม่หยุดเพียงเท่านั้น พวกเขามีแรงจูงใจที่จะผจญกับสิ่งที่ไม่รู้จักหลายครั้ง

และกล้าเสี่ยงกับความล้มเหลวโดยหวังว่าจะเป็นการค้นพบใหม่ๆ และนำข้อผิดพลาดมาใช้เป็นบทเรียนที่มีค่า

จิตเชี่ยวชาญเป็นเรื่องของความลึก จิตรู้สังเคราะห์เป็นเรื่องของความกว้าง และจิตสร้างสรรค์เป็นเรื่องของการแผ่ขยาย แต่ในยุคปัจจุบัน สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงมากมาย แนวโน้มของสังคมและการเมืองทั่วโลกทำให้เราวิตก การ์ดเนอร์ได้เสนอแนะจิตเพิ่มเติมอีกสองลักษณะที่เหมาะสมกับศตวรรษที่ 21 คือจิตรู้เคารพ และจิตรู้จริยธรรม การปลูกฝังความสามารถในการรับรู้เพียงอย่างเดียวโดยปราศจากมิติของความเป็นมนุษย์นั้นดูเหมือนจะไม่ใช่ว่าคำตอบที่ถูกต้อง ดังคำกล่าวของ ราล์ฟ วอลโด เอเมอร์สัน ที่ว่า “นิสัยคนสำคัญกว่ามันสมอง”

2.2.4 จิตรู้เคารพ (Respectful Mind)

มนุษย์เรามีความสามารถในการจำแนกการเคารพอยู่ในตัว สารที่แฝงในสภาพแวดล้อมช่วยกำหนดให้เรา รู้ และคิดว่าเราจะตีตราคนหรือกลุ่มคนนั้นๆอย่างไร ประสพการณ์ส่วนตัวของเรา ทักษะคติของเพื่อนฝูงและผู้อาวุโสที่ใกล้ชิด เป็นตัวกำหนดว่าเราจะชื่นชอบ เทิดทูน หรือเคารพบุคคลหรือกลุ่มบุคคลนั้นๆหรือไม่ ในทางกลับกันก็เป็นตัวกำหนดว่าเราหลีกเลี่ยง กลัวหรือกระทั่งเกลียดคนเหล่านั้นหรือไม่

ผู้ที่เรียนรู้และเข้าใจในการมีจิตเคารพสามารถเปิดใจต้อนรับบุคคลและกลุ่มที่หลากหลายได้ ความรู้สึกลอยๆทำความรู้จักและชื่นชอบผู้คนจากแดนไกล บุคคลที่มีความเป็นสากลนิยมแบบนี้จะเชื่อในคุณงามความดีของผู้อื่น มอบความไว้วางใจเบื้องต้น พยายามเชื่อสัมพันธและจะไม่ด่วนตัดสินใคร คนที่มีจิตเคารพจะเชื่อไว้ก่อนว่าความหลากหลายเป็นสิ่งดี และโลกจะน่าอยู่ขึ้นหากเรารู้จักเคารพซึ่งกันและกัน

2.2.5 จิตรู้จริยธรรม (Ethical Mind)

การรู้จักเคารพผู้อื่นเป็นสิ่งที่ต้องถูกสั่งสมมาตั้งแต่เด็ก จุดยืนทางจริยธรรมนั้นไม่ได้ขัดแย้งกับแนวคิดเรื่องความเคารพ แต่ว่าเป็นจุดยืนที่ซับซ้อนสำหรับบุคคลและกลุ่มต่างๆมากกว่า ผู้ที่มีจิตจริยธรรม จะสามารถนึกถึงตนเองในบริบทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นทางสังคม หรือต่อทางโลกก็ตาม มโนทัศน์เช่นนี้เป็นผลจากการรับรู้สิทธิและความรับผิดชอบในหน้าที่ของแต่ละคน ที่สำคัญคือผู้มีจริยธรรมต้องประพจน์ตนให้สอดคล้องกับสิ่งที่ตนยึดมั่น แม้ว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะขัดแย้งกับผลประโยชน์ส่วนตนก็ตาม เมื่อคนเราอายุมากขึ้น การรักษากฎจริยธรรมของตนให้อยู่ในกรอบนั้นยังไม่เพียงพอ เราต้องขยายความรับผิดชอบออกไป เพื่อให้ครอบคลุมกับสังคมที่เราเป็นสมาชิกอยู่ด้วย

ไม่มีลำดับที่ตายตัวว่าจิตลักษณะใดควรได้รับการปลูกฝังก่อนหรือหลัง แต่ก็พอจะมีรูปแบบบางอย่างในปัจจุบันที่ว่า บุคคลจำเป็นต้องมีความรู้ในสาขาวิชารวมถึงมีระเบียบวินัยมาก

พอที่จะก้าวเข้าสู่การสังเคราะห์อย่างมีเหตุผล และถ้าการสังเคราะห์นั้นเกี่ยวข้องกับความรู้มากกว่าหนึ่งสาขา ผู้สังเคราะห์เองก็ต้องศึกษาวิชาเหล่านั้นทั้งหมด ผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนรู้หัวข้อสำคัญสำหรับอนาคตเหมาะสมที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของการวางแผนเพื่อให้ผู้สังเคราะห์เข้าใจถึงกระบวนการที่จำเป็นสำหรับศตวรรษใหม่ การเข้าใจเรื่องราวอื่นๆ ที่มีมากกว่าเพียงเนื้อหาในตำรา แต่เช่นเดียวกันกับการเป็นพลเมืองดีของโลก ผู้สังเคราะห์ต่างๆ จำเป็นต้องเผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้เกิดจิตทั้งห้าได้

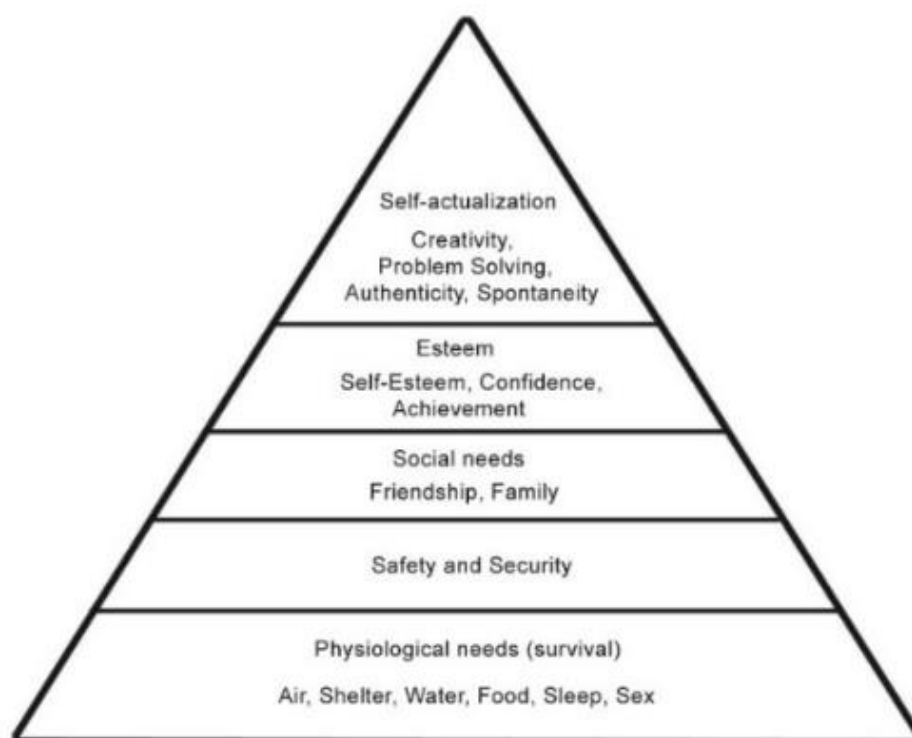
2.3 บุคลิกภาพ: ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ

แนวทางอธิบายบุคลิกภาพต่าง ๆ นั้นมีความหลากหลายในการมองบุคคลเป็นประเภท หรือการมีคุณลักษณะที่แตกต่างบางประการมาน้อยแค่นั้น ทฤษฎีที่จัดประเภทมักเน้นที่ความเหมือนระหว่างบุคคล ในขณะที่แนวทางแบบคุณลักษณะจะมองที่ความแตกต่างระหว่างบุคคล และลักษณะเฉพาะตนของบุคคลนั้นๆ ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพมีดังนี้

2.3.1 ทฤษฎีบุคลิกภาพ แบบมนุษย์นิยม The Triangle of Maslow

ทฤษฎีบุคลิกภาพ แบบมนุษย์นิยม ของ อับราฮัม มาสโลว์ (Abraham Maslow) มาสโลว์มีทฤษฎีที่เหมือนกับฟรอยด์ มีความเชื่อ เกี่ยวกับการจูงใจมนุษย์ แต่ทฤษฎีของมาสโลว์ มีเหตุผลเรื่องความเชื่อในพลังอำนาจ ในขณะที่ฟรอยด์เชื่อว่า สิ่งที่บุคคลมีมาตั้งแต่แรกเกิด ล้วนแต่เป็นการจูงใจในทางลบ แต่มาสโลว์มีความเห็นว่า จุดอ่อนในสิ่งที่บุคคลมีมาตั้งแต่แรกเกิด ควรจะจัดให้เป็นแนวทางบวก ควรจะได้รับการสนับสนุนให้เกิดการจูงใจ เพื่อให้มนุษย์สามารถมีชีวิตอยู่รอดได้ จัดเป็นพลังอำนาจที่ดีที่สุด และเป็นการจูงใจที่จะต้องกระทำในทันที

มาสโลว์มีความเห็นว่า ถ้าทราบใดที่มนุษย์ยังมีความอดอยากหิวโหยอยู่ สิ่งที่มีความสำคัญที่สุดสำหรับเขาก็คืออาหารนั่นเอง ลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในชื่อของ The Triangle of Maslow



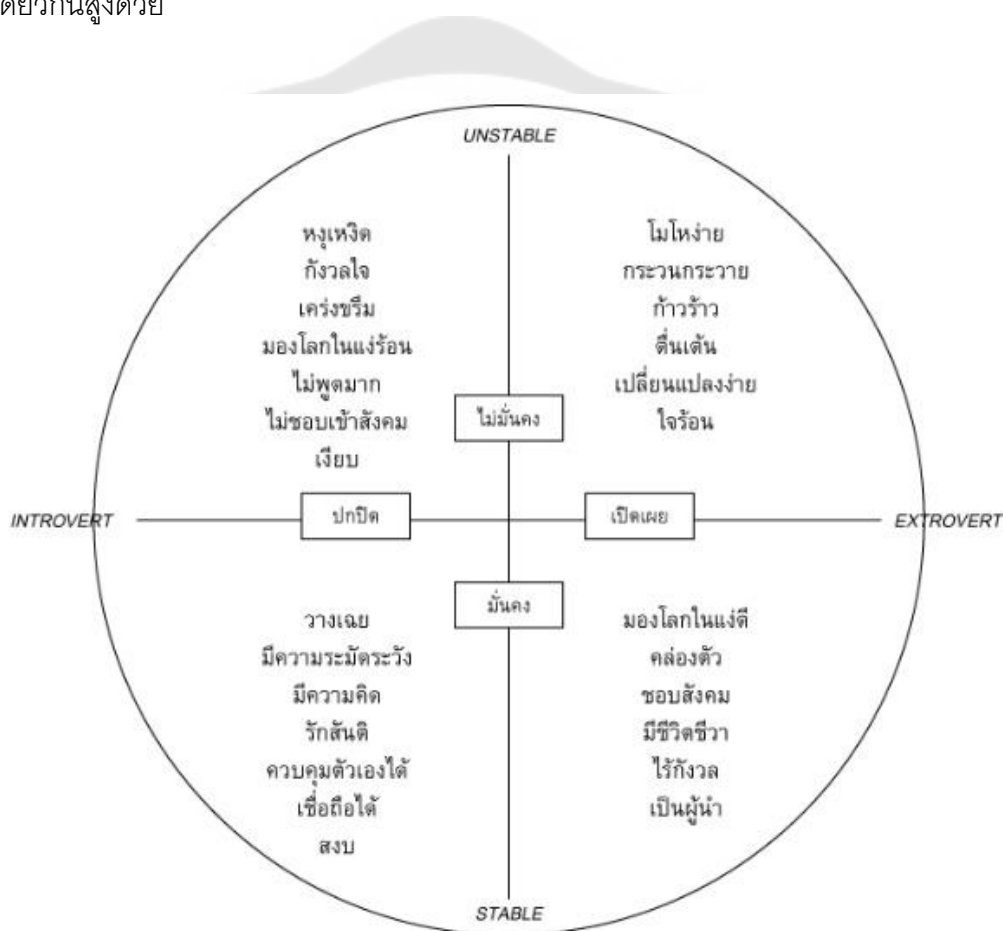
ภาพประกอบ 18 The Triangle of Maslow / Hierarchy of needs

ที่มา: www.communicationtheory.org/maslow's-hierarchy-of-needs/

ได้มีการเสนอแนะว่า เมื่อมนุษย์ได้รับความต้องการขั้นพื้นฐานจนเป็นที่พึงพอใจแล้ว มนุษย์ก็จะมีความต้องการในลำดับขั้นที่สูงต่อไปให้ปรากฏเห็นอยู่เสมอ ตามทฤษฎีของมาสโลว์ มีความเชื่อว่า ความต้องการตามลำดับขั้นทั้งหมดเป็นความต้องการของมนุษย์ที่มีมาตั้งแต่แรก เกิดเมื่อมนุษย์ได้รับความพึงพอใจในลำดับขั้นความต้องการขั้นพื้นฐานคือ ได้รับอาหารเพียงพอ แล้ว และมีความปลอดภัยในชีวิตแล้ว ก็เป็นสิ่งที่เชื่อแน่ว่า มนุษย์ก็จะถูกจูงใจให้มีความต้องการทางสังคม หรือมีความต้องการการยอมรับ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและจะได้รับการยอมรับนับถือเป็นอย่างสูง เขาก็จะเป็นผู้ที่รู้จักและมีความเข้าใจโลกของเขา หรือจัดเป็นการสร้างสุนทรียภาพแห่งความพอใจที่บริสุทธิ์ เมื่อมนุษย์แต่ละคน ประสบผลสำเร็จได้ตามเป้าหมาย เขาจะกลายเป็นบุคคลที่มีความสามารถมากที่สุดตลอดไปและมีความสามารถหลายอย่าง หรือเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จชีวิต ดังนั้นแต่ละบุคคลจะมีความสามารถในการพัฒนาตนเองได้เป็นอย่างดีที่สุด (บ้านจอมยุทธ์, 2543b)

2.3.2 ทฤษฎีบุคลิกภาพของอายแซงก์ (Hans Eysanck)

เป็นทฤษฎีที่ผสมผสานองค์ประกอบของทั้งการแบ่งประเภทและแนวทางแบบคุณลักษณะเป็นตัวอย่าง แนวทางของอายแซงก์รวมมุมมองสองมุมมองนี้เข้าด้วยกัน โดยใช้เทคนิคทางสถิติเพื่อวิเคราะห์และจัดกลุ่มคุณลักษณะหลายร้อยประการที่คนจำนวนมากแสดงออกมา ในช่วงแรก อายแซงก์สรุปออกมาเป็นสองมิติคือ เก็บตัว-แสดงตัว และมั่นคง-ไม่มั่นคง(ทางอารมณ์) คนส่วนใหญ่มีคะแนนอยู่ตรงกลางของมิติทั้งสอง แต่ละมิติเกิดจากคุณลักษณะมากมาย และคิดกันว่าเมื่อบุคคลมีคะแนนคุณลักษณะใดสูง ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีคะแนนคุณลักษณะอื่นในมิติเดียวกันสูงด้วย



ภาพประกอบ 19 ประเภทบุคลิกภาพตามทฤษฎีของอายแซงก์

อายแซงก์เสนอฐานคิดทางชีววิทยา โดยเชื่อว่ามิติทางบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์กับการทำงานของสมองที่แตกต่างกัน คนที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีความไวต่อการเร้าต่ำ และต้องการการกระตุ้นและความตื่นเต้นมากกว่าคนที่เก็บตัว

งานวิจัยเมื่อไม่นานมานี้ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับสมอง พบว่าระบบประสาทเองมีส่วนเกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพและการแสดงออกโดยตรง เช่น บุคลิกภาพแบบแสดงตัวเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายสมองที่ควบคุมความไวต่อรางวัลและสร้างพฤติกรรมเข้าหาคนอื่น นั่นก็เพราะคนที่มีลักษณะแสดงตัวจะรู้สึกตื่นเต้นกับความเป็นไปได้ที่จะได้รางวัลง่ายกว่าคนที่มีลักษณะตรงข้าม การค้นพบปัจจัยทางประสาทเกี่ยวกับบุคลิกภาพชี้ว่า บุคลิกภาพเกิดจากพื้นฐานทางชีววิทยา และความแตกต่างระหว่างบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลนั้นสัมพันธ์กับความแตกต่างของโครงสร้างสมองและการตอบสนองต่อสิ่งเร้าทางสังคม

มีการพัฒนาแบบทดสอบทางจิตวิทยาเพื่อวัดมิติต่าง ๆ ตามทฤษฎีของอายแซงก์โดยการใช้คำถามเพื่อชี้วัดบุคลิกภาพแบบแสดงตัว การตอบว่า ใช่ ในคำถามอย่างเช่น “คุณมักกังวลเกี่ยวกับสิ่งที่คุณไม่ควรพูดหรือทำใช่ไหม” เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นถึงบุคลิกภาพแบบไม่มั่นคงทางอารมณ์ เป็นต้น (บัดเลอร์, 2558)

2.3.3 ทฤษฎีแม่แบบ (archetypes) ของคาร์ล จุง (Carl Jung)

คาร์ล จุงมีความเชื่อว่า มนุษย์ทุกคนมีเป้าหมายของชีวิตที่จะสามารถรวบรวมความคิด ความเข้าใจของตนเองได้ทั้งในขณะที่มีสติและไม่มีสติ ซึ่งนั่นจะนำไปสู่การเป็นตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์แต่ละคน คาร์ลเรียกสิ่งเหล่านี้ว่า บัจเจกบุคคล

ในช่วงแรกของการศึกษาจิตวิทยา จุงมีแนวคิดเดียวกับ Sigmund Freud คือการเน้นการศึกษาเรื่องจิตไร้สำนึก แต่ต่อมาได้ศึกษาและค้นคว้าในเรื่องต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งทำให้จุงมีแนวคิดที่แตกต่างกัน โดยเขาเองมีความเชื่อว่ามนุษย์ที่เกิดมามีแนวโน้มที่จะรับมรดกมาจากบรรพบุรุษของเขา ซึ่งอาจเป็นการชี้นำทางความคิด พฤติกรรม และจิตสำนึก ตลอดจนการตอบสนองต่อประสบการณ์และโลกส่วนตัว ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะสะสมในบุคลิกภาพที่นำไปสู่การเลือกรูปแบบของการปรับตัว และการเลือกสถานที่ที่จะยืนอยู่ในโลกนี้ด้วยตนเอง บุคลิกภาพของแต่ละบุคคลจึงเป็นผลของการกระทำของแรงภายใน (inner force) ที่กระทำต่อแรงภายนอก (outer force) ส่งผลให้ทฤษฎีนี้ของจุงเน้นในเรื่องของการเริ่มต้นของบุคลิกภาพที่เชื้อชาติ หรือเผ่าพันธุ์

Collective Unconscious หรือจิตไร้สำนึกที่สะสมมาตั้งแต่อดีตกาล เป็นรากฐานของระบบภายในบุคลิกภาพ ที่ก่อร่างให้กับมนุษย์ตั้งแต่กำเนิด ซึ่งเป็นเสมือนภาพที่ติดตัวไปกับคนนั้น ๆ โดยมีสิ่งที่เรียกว่ารูปแบบ แม่พิมพ์หรือ แม่แบบ (Archetype) เป็นส่วนประกอบหนึ่งของ

Collective Unconscious จุงเชื่อว่าความรู้สึกที่ถูกฝังลึกอยู่ภายในมักแสดงออกเป็นรูปภาพ หรือ
 กิริยาบางอย่างในความฝัน โดยระบบภายในบุคลิกลักษณะ ประกอบด้วยแม่แบบ(Archetypes) ต่างๆ
 ดังนี้

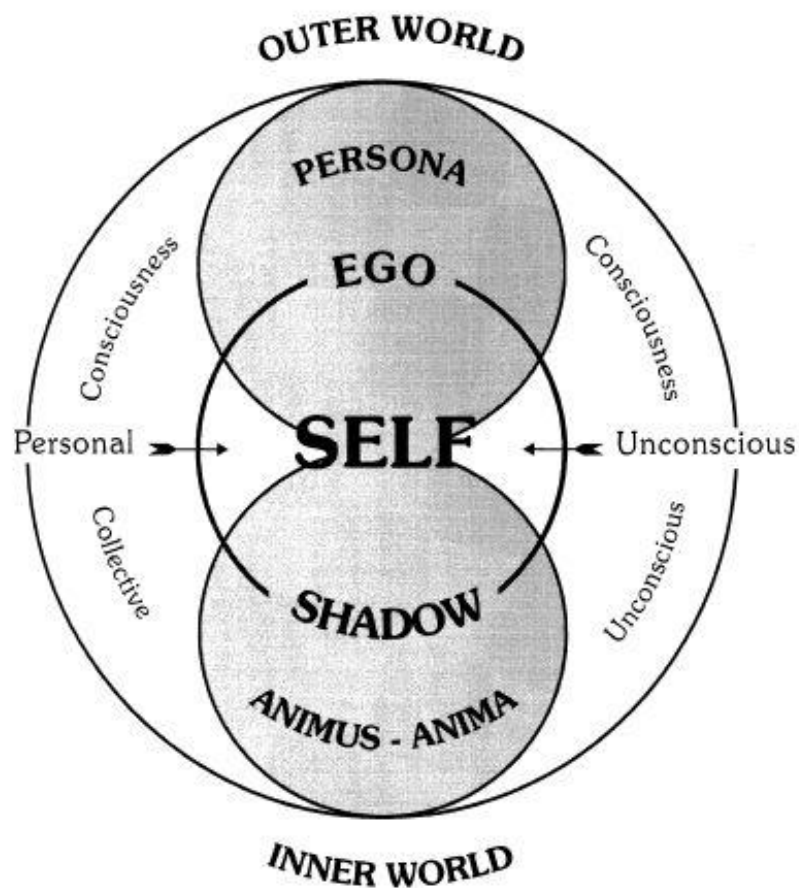


Figure 5: Jung's Model of the Psyche.

ภาพประกอบ 20 แสดงแนวคิดแม่แบบของคาร์ล จุง

ที่มา: www.pinterest.pt/pin/93660867222265638/

2.3.3.1 ตัวตน (The Self) ตน เป็นจุดศูนย์กลางของบุคลิกภาพระหว่างความมีจิตสำนึกและจิตไร้สำนึก ตัวตนทำหน้าที่เป็นเป้าหมายของชีวิต และเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่มนุษย์พึงแสวงหา เมื่อไหร่ก็ตามที่ทุก ๆ ส่วนของบุคลิกภาพส่วนบุคคลได้แสดงออกอย่างเต็มที่และเท่าเทียมกัน ในความฝันเราจะมักเห็นเป็นรูปของวงกลม สีเหลี่ยม หรือ Mandala

2.3.3.2 สัญชาติญาณ (The Shadow) สัญชาติญาณ หรือเงา เป็นตัวแทนของความอ่อนแอ ความลุ่มหลง ข้อบกพร่อง และการเก็บกด ซึ่งอารมณ์เหล่านี้มักเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของชีวิตและค้นหา สัญชาติญาณเป็นส่วนหนึ่งของจิตไร้สำนึก มักปรากฏในความฝันด้วยรูปแบบของงู มังกร ปีศาจ หรือสิ่งใดก็ตามที่เกี่ยวกับความมืด ความชั่วร้าย หรือสัตว์ป่า

2.3.3.3 ลักษณะความเป็นเพศ (The Anima or Animus) Anima คือลักษณะของหญิงที่มีอยู่ในเพศชาย เช่นความอ่อนโยน ความนินวล และ Animus คือลักษณะของชายที่มีอยู่ในเพศหญิง เช่น ความเข้มแข็ง ความเด็ดเดี่ยว เมื่อไหร่ก็ตามที่ Anima และ Animus รวมตัวทางจิตวิทยาจะเรียกว่า Syzygy หรือที่รู้จักกันในชื่อของ คนคู่ (Divine Couple) ซึ่งหมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียว ความสมบูรณ์แบบ ในที่นี้ Anima และ Animus หมายถึงความเป็นตัวของตัวเอง

2.3.3.4 สิ่งที่ปรากฏแก่สาธารณะ (The Persona) สิ่งที่ปรากฏแก่สาธารณะ หรือ หน้ากาก เป็นตัวแทนของสิ่งที่มนุษย์แต่ละคนแสดงออกต่อสังคมสาธารณะ และแต่ละบุคคลอย่างแตกต่างกันออกไป อาจเปรียบเทียบกับปฏิกิริยา หรือสิ่งที่ตอบโต้กับข้อเรียกร้องทางสังคมและขนบธรรมเนียมประเพณี เพื่อสนองความต้องการภายในของตนเอง

นอกเหนือจาก 4 แม่แบบที่จุได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ในทฤษฎีนี้ยังสามารถแตกย่อยแม่แบบออกมาได้เพิ่มอีก 4 แบบย่อย ซึ่งแต่ละแม่แบบนี้จะสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลนั้น ๆ มีประสบการณ์ หรือการเรียนรู้ในชีวิตเพิ่มขึ้น ได้แก่ พ่อ (The father) หมายถึงความถูกต้อง และอำนาจ แม่ (The mother) หมายถึงความสละสลวย ความไว้วางใจ และการบำรุงรักษา เด็ก (The child) หมายถึงการตัดสินใจที่ใสสะอาด และการช่วยเหลือ และแม่แบบสุดท้าย คือ นักปราชญ์ (The wise man) ซึ่งหมายถึง ความรู้ ความฉลาด และการนำทาง (Kleinman, 2555)

2.4 บุรณการเพื่อการศึกษาบุคลิกลักษณะของบุคคล หรือ Enneagram

Enneagram คือ ทฤษฎีบุคลิกภาพของมนุษย์ หรือในภาษาไทยเรียกว่า นพลักษณ์ทั้ง 9 บุคลิกซึ่งถูกกำหนดและศึกษาโดยนักจิตวิทยาสองคน คือ Oscar Ichazo และ Claudio Naranjo โดยมีรากฐานการศึกษามาจากทฤษฎีต่าง ๆ ของนักจิตวิทยาในอดีต แท้จริงแล้วเอนเนียแกรมเป็นแผนการเปลี่ยนแปลงตนเอง โดยการเผยให้รู้ว่า นิยความเคยชินที่มนุษย์ทุกคนมีจนกลายเป็นสิ่ง

ที่ใช้ปกปิดตัวตนที่แท้จริงนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไรและเราจะปลดปล่อยตัวเองให้เป็นอิสระจากพฤติกรรมเคยชินที่จำกัดการเจริญเติบโตนี้ได้อย่างไร นำมาสรุปเป็นองค์รวม แล้วจึงแบ่งแยกกลุ่มลักษณะบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 3 ศูนย์ 9 บุคลิกภาพหลัก และ 27 บุคลิกภาพย่อย (เชสเน็ต เบียทริซ, 2556)

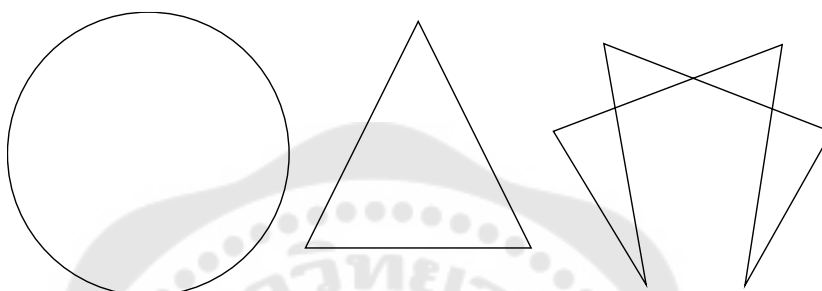
จากการศึกษาจิตวิทยาทฤษฎีบุคลิกภาพต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า บุคลิกภาพในเอนเนียแกรมนั้นแตกต่างจากบุคลิกภาพโดยทั่วไปตรงที่ บุคลิกภาพโดยทั่วไปหมายถึง สิ่งที่คุณพัฒนาขึ้นมาจากการที่มีปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก เกิดขึ้นจากบุคลิกลักษณะที่ผสมกันระหว่างลักษณะนิสัยที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดกับประสบการณ์ในช่วงวัยอายุต่างๆ ตลอดจนอิทธิพลอื่นในสภาพแวดล้อมทางกายภาพ สังคม และวัฒนธรรม แต่ในทางกลับกัน เอนเนียแกรมมองว่าบุคลิกภาพเป็น ตัวตนปลอม ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อช่วยให้ ตัวตนจริง เปรียบเสมือนกับหน้ากากบางอย่างที่คนเราทุกคนใช้แสดงออกมาเพื่อที่จะสามารถปรับตัวและอยู่รอดได้ท่ามกลางมนุษย์คนอื่น โดยพัฒนาขึ้นมาเพื่อ ปกป้องตัวเอง หรือขดเชยสิ่งที่ขาด รวมถึงตัวตนเหล่านี้ยังพัฒนาวิธีรับมือเพื่อช่วยให้เราได้รับการสนองความต้องการ และเพื่อลดความวิตกกังวลของตัวเองอีกด้วย



ภาพประกอบ 21 สัญลักษณ์ของ Enneagram

ที่มา : <https://tremonhue.com/2016/10/10/octubre-para-crecer/eneagrama-negro/>

2.4.1 ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของเอนเนียแกรม

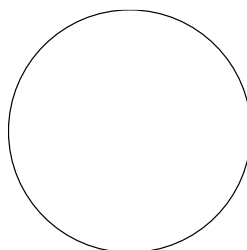


ภาพประกอบ 22 สัญลักษณ์ของ Enneagram เมื่อถูกแยกแต่ละสัดส่วนต่าง ๆ ออกมา

ที่มา: หนังสือคู่มือเอนเนียแกรม แนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตนเอง

คำว่า เอนเนียแกรม หมายความว่ารูปวาดเก้า และสัญลักษณ์เอนเนียแกรมเป็นรูปดาวที่มีปลายแหลม 9 จุดที่ลากเป็นเส้นภายในวง ซึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์ 3 ส่วน ได้แก่

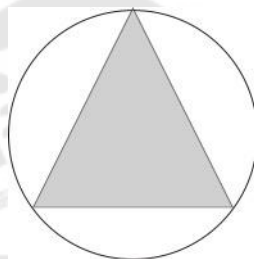
2.4.1.1 วงกลม (กฎแห่งหนึ่ง หรือเอกภาพ) เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นนิรันดร์ ซึ่งให้เห็นเส้นล้อมรอบกระบวนการพัฒนาของมนุษย์แต่ละคน สิ่งที่อยู่ภายในวงกลมหมายถึงลักษณะจำกัดของบุคลิกภาพ และสรรพสิ่งที่อยู่นอกวงกลมล้วนเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือความเข้าใจของบุคลิกภาพที่ยังอยู่ในเงื่อนไขที่จำกัด



ภาพประกอบ 23 วงกลม กฎแห่งหนึ่ง หรือเอกภาพ

ที่มา: หนังสือคู่มือเอนเนียแกรม แนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตนเอง

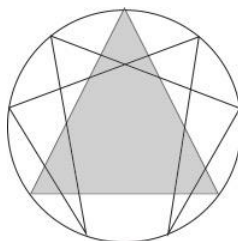
2.4.1.2 รูปสามเหลี่ยมด้านใน (กฎแห่งสาม หรือตรีลักษณ์) สื่อถึงความสร้างสรรค์ กฎแห่งสามหมายถึงพลัง 3 ชนิดได้แก่ แรงกระทำ แรงถูกกระทำ และแรงประสาน หรือที่รู้จักกันในนามของศูนย์ 3 ในทางเอนเนียแกรมคือ ศูนย์หัว ศูนย์กาย และศูนย์ใจ แต่ละศูนย์จะประกอบไปด้วยบุคลิกภาพ 3 แบบ และในบุคลิกภาพ 3 แบบแต่ละแบบจะประกอบไปด้วยบุคลิกภาพย่อยอีก 3 แบบ รวมทั้งหมดเป็น 27 แบบ



ภาพประกอบ 24 สามเหลี่ยม กฎแห่งสาม หรือตรีลักษณ์

ที่มา: หนังสือคู่มือเอนเนียแกรม แนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตนเอง

2.4.1.3 เฮกซาด (กฎแห่งเจ็ด) สื่อถึงการทำงานในระบบวัฏจักร โดยที่กฎแห่งเจ็ดเผยให้เห็นการก่อเกิดของสรรพสิ่งในแง่กระบวนการและลำดับขั้นตอน การเคลื่อนที่ตามเส้นลูกศรของเอนเนียแกรมแสดงถึงขั้นตอนต่าง ๆ ในวงจรการเปลี่ยนแปลง ปรากฏเป็น 6 เส้นที่รวมกันเป็นเฮกซาด

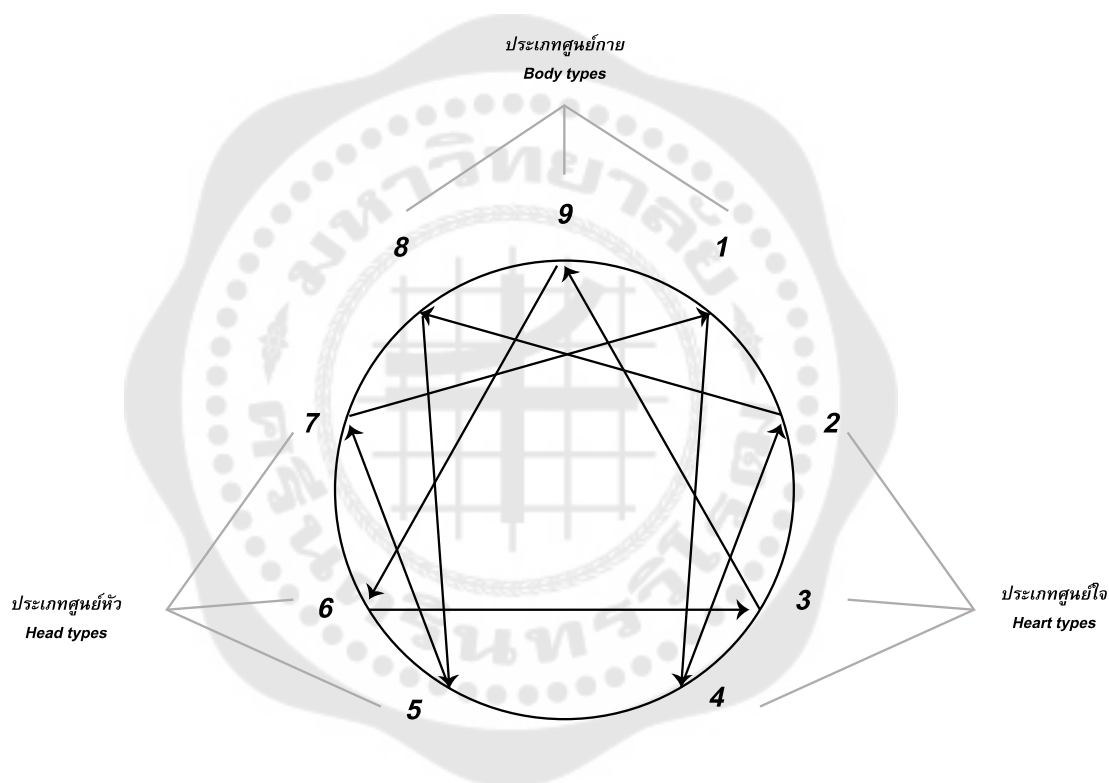


ภาพประกอบ 25 เฮกซาด หรือกฎแห่งเจ็ด

ที่มา: หนังสือคู่มือเอนเนแกรม แนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตนเอง

2.4.2 ศูนย์ 3 ศูนย์

ภูมิปัญญาโบราณเบื้องหลังเอนเนแกรมได้บอกว่า มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีสมองสามส่วน โดยแบ่งออกเป็นการทำงาน 3 ด้าน ได้แก่ การรับรู้และเข้าใจ (ศูนย์ใจ) การประมวลผล (ศูนย์หัว) และการแสดงออก (ศูนย์กาย) แต่ละศูนย์จะช่วยให้เราแปลความหมายและมีปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบตัว และแนวทางที่ทำให้เราออกนอกกลุ่มนอกทาง



ภาพประกอบ 26 สัญลักษณ์เอนเนแกรม แสดงถึงศูนย์ต่างๆ 3 ศูนย์

ที่มา: หนังสือคู่มือเอนเนแกรม แนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตนเอง

2.4.2.1 ศูนย์กาย ประกอบด้วยศูนย์การขับเคลื่อนซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเคลื่อนไหวทั้งหมดของร่างกายและเป็นศูนย์สัญชาตญาณซึ่งแสดงปฏิกิริยาตอบสนองตามการนี้กรู้ ในบางครั้งการใช้ศูนย์การขับเคลื่อนอย่างไม่เหมาะสม อาจจะเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมหุนหันหรือเฉื่อยชา

2.4.2.2 ศูนย์ใจหรือศูนย์ความรู้สึก ควบคุมการทำงานที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึก ได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกทางอารมณ์ต่าง ๆ การใช้ศูนย์นี้มากเกินไปอาจทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนไหวเกินไป เียนชา หรือการชักโยผู้อื่นทางอารมณ์

2.4.2.3 ศูนย์หัวหรือศูนย์ปัญญา ควบคุมการทำงานของความคิด ได้แก่ ความรู้สึกนึกคิดและการแสดงออกทางความคิด ความเชื่อและความฉลาดด้านต่าง ๆ การใช้ศูนย์นี้มากเกินไปอาจทำให้คุณวิเคราะห์มากเกินไปจนไม่กล้าลงมือทำ

2.4.3 บุคลิกภาพหลัก 9 แบบ

พลังของแผนที่เอนเนียแกรมขึ้นอยู่กับ การแจกแจงพฤติกรรมเคยชินที่สัมพันธ์กันกับ แผนบุคลิกภาพอย่างแม่นยำ บุคลิกภาพหลักแต่ละแบบมี “ความสนใจหลัก” แบบแผนอุปนิสัย ความคิด ความรู้สึก พฤติกรรมที่เด่นชัด และ “พื้นอารมณ์” ที่แตกต่างกัน

พื้นอารมณ์ (Passion) คือแรงกระตุ้นทางอารมณ์ที่มักเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว ซึ่งขึ้นอยู่กับ ความคิด ปัจจัยที่จะเป็นสำหรับการอยู่รอด และวิธีที่แต่ละบุคคลแสวงหาปัจจัยนั้น ๆ พื้นอารมณ์ มักถูกกระตุ้นด้วยอารมณ์ที่ขาดบกพร่อง และตามมาด้วยพฤติกรรมบางอย่าง เพราะเป็นความ กระหายในการอยากได้สิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นผลดีในการทำให้เกิดแรงจูงใจ แต่ในขณะเดียวกัน พื้น อารมณ์เป็นปัจจัยหนึ่งที่ขัดขวางไม่ให้เราได้รับความพอใจอย่างแท้จริง เราจะหลุดพ้นจากวงจรที่ ขัดขวางไม่ให้เราก้าวหน้าก็ต่อเมื่อเรารู้พื้นอารมณ์ของเราอย่างแท้จริง

2.4.4 บุคลิกย่อย 27 แบบ

บุคลิกย่อยแบ่งเป็น 3 แบบตามพื้นอารมณ์ของบุคลิกภาพหลัก แต่ละแบบจะมี ปฏิสัมพันธ์กับอุปนิสัย หรือ แรงกระตุ้นตามสัญชาตญาณ หรือเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังนี้

2.4.4.1 การดูแลปกป้องตนเอง (Self-Preservation) สัญชาตญาณนี้มักอยู่กับ พฤติกรรมการกระทำของบุคคลนั้นและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาพฤติกรรมที่สอดคล้องกับประเด็น ความอยู่รอดและ ความมั่นคงทางวัตถุ โดยทั่วไปสัญชาตญาณนี้จะทุ่มพลังไปที่ความห่วงใยเรื่อง ความปลอดภัยและความมั่นคง

2.4.4.2 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) สัญชาตญาณนี้ใส่ใจและ ปรับพฤติกรรมให้สอดคล้องกับการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม สัญชาตญาณนี้กระตุ้นให้เราแสดง พฤติกรรม “ทำตามฝูง” ซึ่งหมายถึงครอบครัว ชุมชน สังคม และกลุ่มที่เราอยู่ สัญชาตญาณนี้เกี่ยว ข้องกับอำนาจหรือฐานะของบุคคล

2.4.4.3 ความผูกพันทางเพศหรือ สัมพันธ์ (Sexual Bonding) สัญชาตญาณนี้ใส่ใจ และปรับพฤติกรรมให้สอดคล้องกับคุณภาพและสถานะของความสัมพันธ์กับคนพิเศษ บางครั้ง เรียกว่า “สัญชาตญาณความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (One-to-One instinct)” ซึ่งมักทุ่มพลังไปที่

การได้มาและการรักษาความสัมพันธ์กับคนพิเศษ แสวงหาความสุขกายสบายใจจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งมีความสำคัญแตกต่างกันคนละแบบ

เราทุกคนมีสัญญาติญาณทั้งสามอย่าง แต่ปกติแล้วแต่ละคนจะมีสัญญาติญาณเด่นเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง เมื่อแรงกระตุ้นทำให้สัญญาติญาณเด่นตอบสนองต่อพื้นอารมณ์ของบุคลิกภาพหลัก จะผลักดันให้แต่ละคนแสดงนิสัยที่แตกต่างกันของบุคลิกภาพออกมา

2.4.5 บุคลิกผกผัน

ในบุคลิกภาพ 9 แบบ แต่ละบุคลิกภาพย่อยจะมีบุคลิกผกผัน (Countertypes) โดยทั่วไปแต่ละจุดบนแผนที่เอนเนียแกรมจะประกอบด้วย 2 บุคลิกภาพย่อย ที่เคลื่อนไปในทิศทางเดียวกันกับพื้นอารมณ์ และมีอีกหนึ่งบุคลิกที่มีลักษณะตรงกันข้าม สวนทางกับพื้นอารมณ์ ซึ่งเราเรียกว่า บุคลิกผกผันนั่นเอง

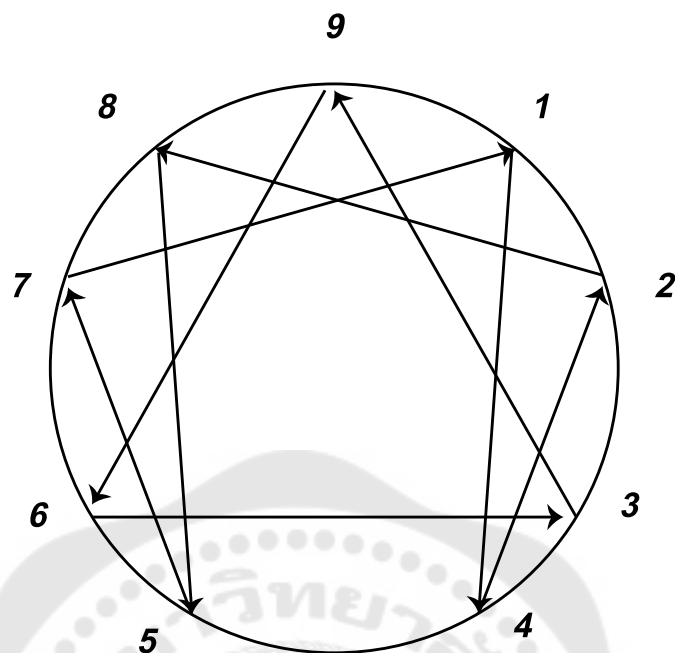
2.4.6 การกำหนดเส้นทางการเติบโตผ่านเอนเนียแกรม

เมื่อเราเรียนรู้แผนที่เอนเนียแกรม และเข้าใจถึงวิธีการในการอ่านแผนที่แล้วนั้น คำถามต่อมาที่มักเกิดขึ้นคือ “แล้วทำอย่างไรต่อไป” เราจะสามารถใช้ข้อมูลเหล่านั้นได้อย่างไรเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดี หรืออย่างน้อยให้เราได้รู้จักตนเองมากขึ้น เอนเนียแกรมได้กำหนดเส้นทางการเติบโตไว้ดังนี้

2.4.6.1 การสังเกตตนเอง เป็นเส้นทางสู่การแยกตัวของคุณออกจากบุคลิกภาพ การสังเกตตนเองเป็นเหมือนการสร้างพื้นที่ว่าง เพื่อคอยสังเกตพฤติกรรมที่เคยชิน และให้ตัวเองได้พิจารณาความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของตนเอง

2.4.6.2 การตั้งคำถามกับตัวเอง และทบทวนตัวเอง เพื่อหาที่มาที่ไปและผลลัพธ์ของพฤติกรรมเคยชินที่สังเกตอยู่

2.4.6.3 การพัฒนาตนเอง เป็นการทุ่มความพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเอง ผ่านการสังเกตและเข้าใจในพฤติกรรมเคยชินของตนเอง

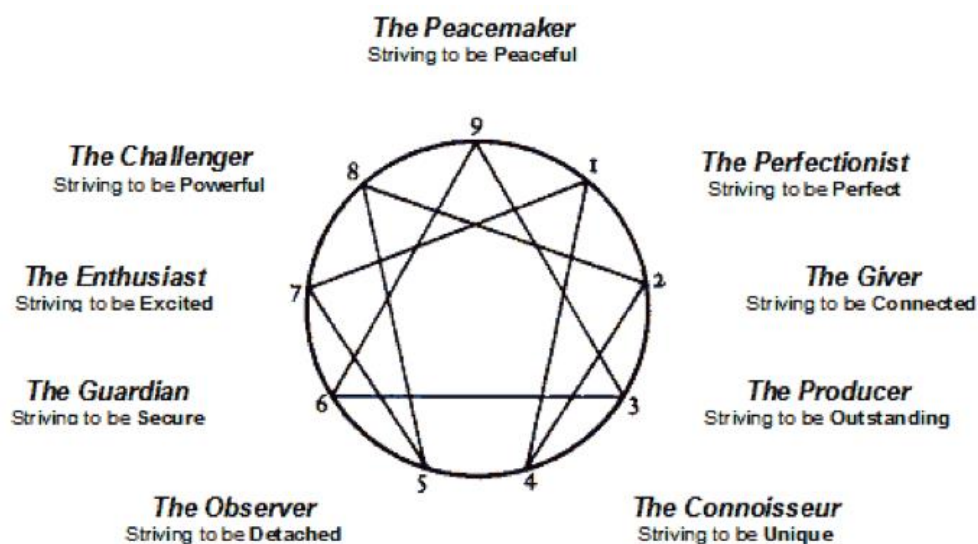


ภาพประกอบ 27 เส้นลูกศรต่างๆ บนเอนเนียแกรม

ที่มา: หนังสือคู่มือเอนเนียแกรม แนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตนเอง

เส้นลูกศรต่าง ๆ บนแผนที่เอนเนียแกรม เป็นการชี้ให้เห็นถึงทิศทางการเจริญเติบโตทางอารมณ์ และจิตวิญญาณสำหรับบุคลิกภาพแต่ละแบบ จุดเชื่อมโยงในภาพเอนเนียแกรมช่วยให้เราเห็นว่าจะมุ่งเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีกว่าของจุดสองจุดได้อย่างไร เมื่อคุณรู้ว่าตนเองอยู่ในบุคลิกภาพแบบเลขตัวใด จุดที่อยู่ข้างหน้าบุคลิกภาพนั้นคือความท้าทายซึ่งเราต้องพัฒนาให้เกิดบุคลิกภาพที่สมบูรณ์มากขึ้น ส่วนจุดที่อยู่ด้านหลังจะเป็นประเด็นต่าง ๆ ในอดีตที่เราต้องผสมให้เข้ากันอีกครั้งเพื่อให้ได้ลักษณะนิสัยที่เราปฏิเสธหรือทิ้งไปในวัยเด็กคืนมา

2.4.7 ตัวอย่างนพลักษณ์ต่าง ๆ ของเอนเนียแกรม



ภาพประกอบ 28 นพลักษณ์ต่าง ๆ ของเอนเนียแกรม

ที่มา: www.pinterest.com

ลักษณะ ๑ The Perfectionist คนสมบูรณ์แบบ นักปฏิรูป นักสู้เพื่อคุณธรรม คนมีศีลธรรม

ข้อเด่น: มีจริยธรรม มีอุดมคติ สร้างผลงาน ไว้วางใจได้ มีความยุติธรรม ซื่อสัตย์ มีวินัยในตนเอง มีมโนธรรม ช่วยเหลือคนอื่น มีความเป็นปรนัยไม่ใช้ความรู้สึกข้อด้อย: ตัดสินคนอื่นไม่ยืดหยุ่น ควบคุมคนอื่น กังวล ชอบโต้เถียง มักเหน็บแนม ไม่ประนีประนอม ดื้อ เอาจริงเอาจังเกินไป วิพากษ์วิจารณ์คนอื่น

ข้อด้อย:

ลักษณะ ๒ The Giver ผู้ให้ ผู้ช่วยเหลือ ผู้คอยดูแล นักพัฒนาคน

ข้อเด่น: น่ารัก อ่อนน้อม ปรับตัวเก่ง ใจกว้าง กระตือรือร้น กตัญญูรู้คุณ เข้าใจความรู้สึกคนอื่น แสดงความรู้สึกได้ดี เป็นมิตร เอาใจใส่ผู้อื่น

ข้อด้อย: ชอบอ้อมค้อม เอาใจคนอื่นจนเกินไป แสดงความรู้สึกมากเกินไป ชอบควบคุม ห่วงแทนหรือแสดงความเป็นเจ้าของ ไม่จริงใจ เล่นบทผู้เสียสละจนตัวเองลำบาก เล่นเล่นเพทุบาย ฮีโร่ที่เสีย

ลักษณะ ๓ The Producer นักแสดง ผู้ใฝ่สำเร็จ ผู้สร้างความสำเร็จ ผู้ริเริ่ม

ข้อเด่น: มีพลัง มีประสิทธิภาพ มองโลกในแง่ดี ขยันหมั่นเพียร ผลักดันตัวเอง เป็นนักปฏิบัติ มีความรับผิดชอบ ไม่หวงอำนาจ มีความสามารถ

ข้อด้อย: เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง อวดอ้างตนเอง หลงลำพอง ขาดฉวย ผูกพยาบาท ชอบช่วงชิงแข่งขันเกินไป หลอกลวง ปกป้องตัวเอง เป็นนักฉวยโอกาส

ลักษณะ ๔ The Connoisseur คนโคกซึ้ง ศิลปิน ผู้ใฝ่ความงาม บัณฑิต

ข้อเด่น: เป็นตัวของตัวเอง รับรู้สิ่งต่างๆ ได้ดี แสดงออกได้ดี มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นคนอบอุ่น คอยช่วยเหลือผู้อื่น ประณีต เห็นอกเห็นใจคนอื่น อ่อนโยน มีไหวพริบ

ข้อด้อย: อารมณ์ไม่แน่นอน เก็บตัว หมกมุ่นกับตัวเอง ขี้โอ้อวด เรียกร้องความต้องการทางอารมณ์ รู้สึกเจ็บปวดได้ง่าย วางท่าไฮโซ ซึมเศร้า ชอบวิพากษ์วิจารณ์ ชอบตามใจตัวเอง

ลักษณะ ๕ The Observer ผู้สังเกตการณ์ ฤาษี นักคิด นักค้นคว้าสำรวจ

ข้อเด่น: มีความเป็นปรนัยไม่ใช้ความรู้สึก จดจ่อแน่วแน่ ฉลาด มีเมตตา เปิดกว้าง เข้าใจได้เร็ว ใ่วางใจได้ สงบ สนใจใฝ่รู้ เข้าใจอะไรได้ลึกซึ้ง

ข้อด้อย: ชอบโต้เถียง หยิ่งยโส ตระหนี่ ซ้ำเติม คิดในแง่ลบ ชอบเก็บตัว ดื้อ ตัดสินหรือตำหนิคนอื่น เก็บเรื่องต่างๆ ไว้ไม่ให้คนอื่นรู้ แยกแยกจากคนอื่น

ลักษณะ ๖ The Guardian นักปฎิภาณ ผู้จงรักภักดี นักตั้งคำถาม คนช่างสงสัย

ข้อเด่น: ซื่อตรง ะมัดระวัง สนใจใฝ่รู้ เอาใจใส่ผู้อื่น เห็นอกเห็นใจคนอื่น มีไหวพริบ เป็นนักปฏิบัติ มีความรับผิดชอบ ชอบช่วยเหลือสนับสนุน ซื่อสัตย์ เชื่อถือได้

ข้อด้อย: วิตกกังวล ชอบควบคุมคนอื่น เอาแน่ไม่ได้ หวาดระแวง ชอบต่อต้าน ไม่ยืดหยุ่น โกรธง่ายอารมณ์ร้าย ซ้ำสงสัย ชอบเยาะเย้ยเหน็บแนมเสียดสี ระแวงระวังจนเกินไป โหดร้าย

ลักษณะ ๗ The Enthusiast ผู้เสพสุข ผู้รอบด้าน ผู้มีวิสัยทัศน์ ผู้ชื่นชมสิ่งดีๆ ในชีวิต

ข้อเด่น: กระตือรือร้น มีพลัง มีชีวิตชีวา รักสนุก แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ มีจินตนาการ มีเสน่ห์ สนใจใฝ่รู้ ำเร็จ โอบอ้อมอารี

ข้อด้อย: เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง หุนหันพลันแล่น ชอบต่อต้าน เพื่อเจ้า ร้อนใจอยู่หนึ่งไม่ได้ ถือความคิดเห็นตนเองเป็นใหญ่ ปกป้องตนเอง วอกแวก เชื่อถือไม่ได้ ทำสิ่งที่เห็นผลเสียต่อตัวเอง

ลักษณะ ๘ The Challenger เจ้านาย ผู้นำ ผู้ท้าทาย ผู้ปกป้อง

ข้อเด่น: มั่นใจในตนเอง มีพลัง พุดความจริง ตัดสินใจเฉียบขาด ตรงไปตรงมา ซื่อตรง ปกป้องคนอื่น ใจกว้าง ให้กำลังใจ กล้าหาญ

ข้อด้อย: ขาดความละเอียดอ่อน ชอบครอบงำคนอื่น เอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง ก้าวร้าวจนเกินไป เรียกร้องความต้องการ หยิ่งยโส ชอบต่อสู้ถกเถียง หวงแหนครอบครอง ไม่ประนีประนอม ชอบจับผิด

ลักษณะ ๙ The Peacemaker นักไกล่เกลี่ย ผู้ประสานไมตรี ตัวเชื่อม กาวใจ

ข้อเด่น: ยอมรับคนอื่น อดทน ฉลาด เข้าอกเข้าใจคนอื่น มีความกรุณา อ่อนโยน ชอบช่วยเหลือ ไม่ตัดสินคนอื่น เปิดกว้าง

ข้อด้อย: ก้าวร้าวแบบดื้อเงียบ ดื้อดึง เฉยเมย นิ่งเฉย ไม่มั่นใจในตนเอง ปกป้องตนเอง ใจลอย ขี้ลืม หมกมุ่นย่ำคิด ยอมตามคนอื่นมากเกินไป อ้างอิงจาก นพลักษณะ: ศาสตร์เพื่อเข้าใจตนเองและผู้อื่น (สัตยารักษ์, 2553)

ในปัจจุบัน Enneagram เป็นหลักการที่มีข้อพิสูจน์และบททดสอบเพื่อบุคคลต่างๆ ได้ทดลองเพื่อรับทราบว่าตนเองจำแนกประเภทอยู่ในกลุ่มใด โดยที่มีการนำเอาข้อบททดสอบเหล่านี้ลองใช้กับกลุ่มผู้บริโภคนสินค้าแฟชั่น แล้วนำมาพัฒนาจนกลายเป็นกลุ่มผู้บริโภคอย่างที่พลอย จริยะเวชได้กล่าวไว้ในหนังสือ พุทธะในปราด้า เรื่องของผู้บริโภคกลุ่มใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน เช่น กลุ่มของ (พลอย จริยะเวช, 2560) ในขณะเดียวกัน ทฤษฎี Enneagram ยังช่วยให้เราเข้าใจและเข้าถึงลักษณะของกลุ่มบุคคลผู้บริโภคมมากขึ้นในเชิงความรู้สึกและความนึกคิดอีกด้วย ในขณะที่สังคมปัจจุบันหันมาสนใจความรู้สึกและความนึกคิดของมนุษย์ต่อสิ่งของต่างๆ มากขึ้น เพื่อพัฒนาให้มนุษย์ไม่จมดิ่งลงสู่เบื้องลึกของตน เช่นเดียวกับที่ แอดเลอร์ (Adler) เชื่อว่าคนเราทุกคนมีปมด้อยของตน เพียงแต่จะดึงนำเอามาพัฒนาเป็นปมเด่นหรือไม่ หากไม่ปมนั้นจะยิ่งนำพาเราลึกลงไป อาจไปถึงขั้นที่เรียกว่าเป็นโรคซึมเศร้าเลยก็เป็นได้

2.5 เครื่องมือวัดบุคลิกภาพ

Personality Inventory หรือแบบสำรวจบุคลิกภาพ คือเครื่องมือวัดที่สำคัญที่สุด เป็นวิธีที่ให้ผู้คนนั้นๆ ได้ประเมินตนเอง ซึ่งส่วนใหญ่มักประกอบด้วยคำถามตั้งแต่ 100 – 150 ข้อ แต่ละคำถามจะเป็นตัวบ่งชี้พฤติกรรมของแต่ละบุคคล ให้ผู้ถูกทดสอบอธิบายถึงความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งของ สถานการณ์ และบุคคลได้แบบทดสอบบุคลิกภาพที่สำคัญ ได้แก่ (บ้านจอมยุทธ์, 2543a)

2.5.1 Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI)

สร้างขึ้นโดย Hathaway และ McKinley มีจุดประสงค์ในการใช้เพื่อวินิจฉัยพฤติกรรมแปรปรวนในแต่ละบุคคล โดยการทำ Self-rating ประกอบด้วยคำถามแบบประโยคบอกเล่า 495 ข้อ พิมพ์อยู่ในบัตรที่ผู้ถูกถามต้องแยกบัตรเอง โดยแบ่งออกเป็น 3 พวก จริง ไม่จริง และบอกไม่ได้

เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จแล้วจะมีการให้คะแนน โดยคะแนนจะถูกเปรียบเทียบกับคะแนนมาตรฐาน ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ ± 10 บุคคลใดที่ได้คะแนนเกิน 0 ถือว่ามีอาการน่าสงสัย โดยผู้สร้างได้แบ่งเกณฑ์คะแนนออกเป็น 10 ขั้นตามประเภทของคนที่มีความผิดปกติ (Pathological Trends) ได้แก่

Hypochondriasis หรือโรควิตกกังวลกับความเจ็บป่วย ผู้ป่วยจะกังวลหมกมุ่นว่าตัวเองเป็นโรคร้ายแรงอะไรบางอย่าง โดยความกังวลนี้เป็นอย่างรุนแรง ต่อเนื่อง และไม่หายไป แม้แพทย์จะตรวจยืนยันแล้วว่าไม่เป็นอะไรก็ตาม

Depression หรือโรคซึมเศร้า ภาวะซึมเศร้าที่มีมากกว่าอารมณ์เศร้า และเป็นพยาธิสภาพแบบหนึ่งที่พบได้ในหลายๆ โรคทางจิตเวช พบมากเป็นอันดับต้นๆ ของเมืองไทย เกิดจาก 2 สาเหตุหลักคือ บำบัดทางชีวภาพหรือพันธุกรรมและปัจจัยด้านจิตใจหรือสิ่งแวดล้อม

Hysteria หรือโรคบุคลิกภาพแบบฮิสทีเรียจัดเป็นความผิดปกติทางจิตในกลุ่มความผิดปกติทางบุคลิกภาพกลุ่มบี (Cluster B: Dramatic Personality Disorders) คือมีอารมณ์รุนแรง แปรปรวนบ่อย และมองเห็นภาพลักษณะของตนเองบิดเบือนไป ทั้งนี้ ผู้ป่วยที่มีบุคลิกภาพแบบฮิสทีเรียส่วนใหญ่จะใช้ชีวิตได้อย่างปกติ อีกทั้งยังเป็นคนเข้าสังคมเก่ง แต่มักใช้ความสามารถนี้เบี่ยงเบนผู้อื่น และเรียกร้องความสนใจเพื่อให้ตนเองเป็นจุดเด่น

Psychopath เป็นหนึ่งในกลุ่มของโรคบุคลิกภาพผิดปกติ แบบต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) ซึ่งคนที่เป็นโรคบุคลิกภาพแบบต่อต้านสังคมนั้น จะขาดความเห็นใจผู้อื่น และขาดความสำนึกผิดโดยสิ้นเชิง

Interest กลุ่มของคนที่ไม่ให้ความสนใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความรู้สึก หรือสิ่งรอบๆ ตัว มากจนเกินไปจนหลงลืมตัวเอง มักยึดถือค่านิยมต่างๆ เป็นของตนเองและกดดันให้ตนเองได้สิ่งเหล่านั้นมาให้ได้

Introverts กลุ่มของคนที่ไม่ชอบเข้างานสังคมที่มีคนมากๆ แต่จะชอบเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนขนาดเล็ก หรืออยู่คนเดียว มักดำดิ่งในความคิดของตัวเอง, คิดเรื่องเดิมวนซ้ำแล้วซ้ำเล่า และมักจะระมัดระวังการวางตัวมากๆ เวลาอยู่กับคนอื่น

Extrovert คนกลุ่มนี้จะเพิ่มพลังงานของตัวเองจากการอยู่กับคนหมู่มาก ซึ่งตรงกันข้ามกับ Introvert โดยสิ้นเชิง คนประเภทนี้จะรู้สึกโดดเดี่ยว และเบื่อหน่าย ถ้าจะต้องอยู่คนเดียว จนบางครั้งอาจกลายเป็นรู้สึกว่ามีใครรบกวนอยู่คนเดียวมากเกินไป

Paranoid คือภาวะผิดปกติทางความคิดที่ทำให้เคลือบแคลงสงสัยหรือระแวงผู้อื่นอย่างไม่มีเหตุผล ผู้ป่วยอาจรู้สึกว่ามีคนจ้องทำร้ายอยู่ตลอดเวลา คิดว่าคนรอบข้างไม่ชอบตนเอง หรือไม่ไว้วางใจผู้อื่น

Psychasthenia มีลักษณะที่ควบคุมสติและความจำไม่เพียงพอซึ่งทำให้พวกเขาหลงอย่างไร้จุดหมายและ / หรือลืมสิ่งที่พวกเขาทำ.

Schizophrenia หรือโรคจิตเภท เป็นโรคความผิดปกติทางจิตที่รุนแรงและเรื้อรัง ส่งผลต่อการพูด การคิด การรับรู้ ความรู้สึก และการแสดงออกของผู้ป่วย ทำให้ผู้ป่วยมีอาการต่าง ๆ อย่างประสาทหลอน หลงผิด ปลีกตัวจากสังคม หรือไม่สามารถใช้ชีวิตในสังคมได้ตามปกติ

และ Hypomania โรคอารมณ์แปรปรวนสองขั้ว หรือโรคไบโพลาร์ (Bipolar disorder) เป็นความผิดปกติทางอารมณ์อย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ป่วยที่เป็นโรคนี้จะมีลักษณะอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปมา ระหว่างอารมณ์ซึมเศร้า (major depressive episode) สลับกับช่วงที่อารมณ์ดีมากกว่าปกติ (mania หรือ hypomania)

ต่อมาแบบทดสอบนี้ได้ถูกพัฒนาขึ้นใหม่ จากการที่สามารถตอบได้เพียงทีละคน เป็นการจัดพิมพ์ข้อความใหม่ทั้งหมดไว้ในสมุด และมีการสร้างคำถามเพิ่มขึ้นเป็น 566 ข้อ โดยการให้คะแนนมีเกณฑ์การบังคับโดยดูจากคำถามที่ไม่ถูกตอบ หากไม่ตอบเยอะจะถูกคัดออกแล้วทำแบบทดสอบใหม่ ในขณะเดียวกันแบบทดสอบนี้ยังมี Validity Scales เพื่อใช้วัดว่าผู้ตอบตอบอย่างจริงจัง หรือไม่ตรงกับความจริงมากน้อยแค่ไหน โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

2.5.1.1 L.Scale ผู้ที่ได้คะแนนสูงในระดับนี้ แสดงว่ากำลังตอบให้ผู้อื่นประทับใจ

2.5.1.2 F.Scale ผู้ที่ได้คะแนนสูงในระดับนี้ แสดงว่ากำลังตอบให้ดูว่าเป็นคนมีอาการผิดปกติ

2.5.1.3 K.Scale ผู้ที่ได้คะแนนสูงในระดับนี้ แสดงว่ากำลังแสดงอาการปิดบังความเป็นจริงในเรื่องข้อบกพร่อง และข้อเสียต่าง ๆ

2.5.2 Edwards Personal Preference Schedule (EPPS)

การวัดของ EPPS แตกต่างจากการวัดความสนใจหรือทัศนคติต่อบุคคลแบบ MMPI โดยการวัดนี้เป็นการสร้างคำถามโดยแบ่งเป็นชุดความต้องการทางจิตใจของตน 15 ข้อและใช้ Motivational Disposition of Murray หรือหลักความต้องการของมนุษย์อีก 28 ข้อ โดยวิธีการทำ

แบบทดสอบนี้เป็นการตอบคำถามแบบ Forced Choice Method นั่นคือผู้ทำต้องตอบคำตอบให้ไว้เท่านั้น ซึ่งคำตอบทั้งหมดจะเป็นข้อบกพร่องทางด้านต่างๆ ซึ่งบางครั้งบุคคลที่ไม่มีลักษณะเช่นนั้น อาจต้องจำใจเลือกคำตอบใดคำตอบหนึ่งเท่านั้น

2.5.3 Projective Test

ลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลจะแสดงออกมา ถ้าบุคคลนั้นรู้สึกอิสระ นักจิตวิทยาจึงหันมาใช้จินตนาการเป็นเครื่องมือวัดบุคลิกภาพอย่างหนึ่ง หรือที่เรียกว่า Projective Test ลักษณะของแบบทดสอบนี้คือเป็นรูปภาพแบบ Non Structure หรือภาพที่คลุมเครือ มองไม่ออกว่าเป็นอะไรแน่ ผู้ถูกทดสอบจะตอบอย่างไรก็ได้ มีเสรีภาพในการตอบ โดยใช้สิ่งที่ผู้ถูกทดสอบพูดออกมาหรือจินตนาการออกมาเป็นตัววัดผลการทดสอบ Projective test ที่มีชื่อเสียงมี 2 ชนิดได้แก่

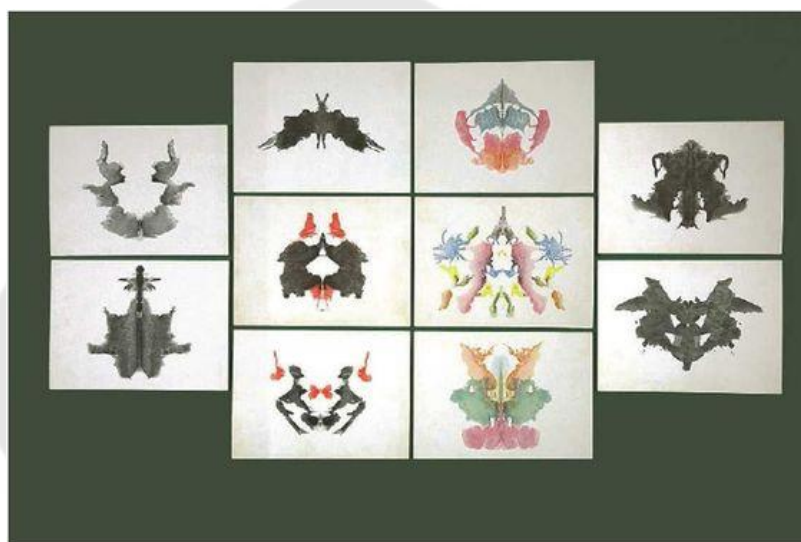
2.5.3.1 Thematic Apperception Test เป็นการทดสอบบุคลิกภาพที่ประกอบด้วย Series of Cards จำนวน 20 แผ่น ทุกรูปมีลักษณะคลุมเครือ ผู้ถูกทดสอบจะถูกขอร้องให้สร้างเรื่องขึ้นมาโดยดูจากรูปภาพ ท้องเรื่องที่ผู้ถูกทดสอบเล่ามีรากฐานมาจากชีวิตจริงของเขา แล้วแต่ว่าขณะที่เล่านั้นเขามีความพร้อมที่จะให้ผู้ทดสอบรับรู้ในทางใด



ภาพประกอบ 29 Thematic Apperception Test : Series of Cards

ที่มา: www.ssbcrack.com/2014/03/tips-for-tat.html

2.5.3.2 Rorschach Test / Rorschach Ink Blot Test เช่นเดียวกับกับ Thematic Apperception Test แต่จะมี Series of Card ที่น้อยกว่า Rorschach ประกอบด้วยภาพทั้งหมด 10 ภาพ ทุกภาพมีหยดหมึกพื้ทับไว้เป็นรูปต่าง โดยแบ่งออกอย่างละครึ่งเป็นภาพขาวดำ และภาพสี ผู้ถูกทดสอบจะดูภาพทีละภาพแล้วบอกว่าเห็นอะไร คำตอบของผู้ถูกทดสอบต่อภาพหยดหมึกจะเปิดเผยลักษณะบุคลิกภาพที่แท้จริงของเขาออกมา เพราะผู้ถูกทดสอบจะไม่ค่อยระวังตัวเหมือนกับการตอบคำถาม



ภาพประกอบ 30 Rorschach Ink Blot Test : Series of Cards

ที่มา: www.pinterest.pt/pin/493496071665175163/

เป็นที่เชื่อมั่นและยอมรับกันว่า Projective test จะให้รายละเอียดของบุคลิกภาพส่วนตัวได้ลึกซึ้ง กระจ่าง และเปิดเผยสิ่งที่ซ่อนเร้นไว้ในใจออกมาโดยที่ผู้ถูกทดสอบไม่รู้สึกรู้สีกตัว และมากกว่าแบบทดสอบอื่น ๆ แต่เนื่องจากผู้ใช้วิธีการนี้ต้องมีความชำนาญพิเศษ วิธีการทดสอบนี้จึงเป็นที่นิยมในทางการแพทย์เสียมากกว่า

2.5.4 Interviews

การสัมภาษณ์ เป็นการพูดหรือสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่เราต้องการประเมิน นักจิตวิทยามักใช้วิธีนี้เป็นการเริ่มต้นก่อนเข้าสู่วิธีการทดสอบใดใด หรืออาจเป็นการสัมภาษณ์ล่วงหน้าในการทดสอบนั้นหากผู้ถูกทดสอบอยู่ในสภาวะพร้อมเปิดใจ

2.5.5 Rating Scales

คือ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดลักษณะต่าง ๆ ที่ใช้เป็นนามธรรมของบุคคล เช่น ความรับผิดชอบ ความคิดริเริ่ม ความขยันหมั่นเพียร โดยเอาสิ่งเหล่านี้มาจัดอันดับ และผู้อื่นเป็นคนตัดสินหรือลงความคิดเห็น โดยที่ผู้ตัดสินจะต้องมีความเข้าใจว่า Scales นี้มีความสำคัญอย่างไร ต้องมีประสบการณ์ในการตัดสินรูปแบบนี้มาแล้วบ้าง และที่สำคัญต้องมีความเป็นกลาง

2.5.6 Sociometry

สังคมมิติ ถูกก่อตั้งขึ้นโดยนักจิตแพทย์ชื่อ Moreno โดยเป็นการวัดความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้สามารถทราบได้ว่าบุคคลใดเป็นที่ชื่นชอบนิยมของกลุ่ม และบุคคลใดเป็นผู้ที่ถูกเกลียดชัง อาจเป็นการตั้งคำถามง่าย ๆ เช่น ให้เลือกว่าจะเลือกใครเป็น Roommate แล้วจึงนำมาทำเป็น Sociogram

2.5.7 Assessment Situation

การสร้างสถานการณ์ เป็นการทดสอบเพื่อดูการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคล และคอยสังเกตดูว่าใครจะมีบทบาทใดบ้าง โดยการทำแบบทดสอบแบบสร้างสถานการณ์นิยมทำเป็นกลุ่ม ทั้งนี้การทดสอบขึ้นอยู่กับความเป็นกลางของผู้สังเกตเป็นอย่างมาก ควรกำหนด Rating Scales เพื่อใช้ประกอบในการตัดสินด้วย

ความเที่ยงตรงของแบบทดสอบบุคลิกภาพ

ความสำเร็จในการสร้างแบบทดสอบเขาวนปัญญา ทำให้นักจิตวิทยามีความหวังว่าจะสามารถสร้างแบบทดสอบบุคลิกภาพได้ผลสำเร็จเช่นเดียวกัน แต่แท้จริงแล้วยังมีเหตุผลอื่น ๆ ที่ทำให้แบบทดสอบไม่มีความเที่ยงตรง เช่น ข้อคำถามในแบบทดสอบเขาวนปัญญามีคำตอบที่แน่นอนว่า ตอบอย่างไรถูกและตอบอย่างไรผิด ทำให้น้ำหนักของคำถามและคำตอบยังมีความลำเอียงอยู่ เช่นเดียวกันกับความยุ่งยากของการเป็นผู้ตอบที่คิดว่าคำตอบในแบบทดสอบมีถูกผิดเหมือนกันกับแบบทดสอบทั่วไป ทำให้ผู้สอบพยายามตอบอย่างที่ดีที่สุดในใจ และถูกที่สุด ไม่ใช่ตามข้อเท็จจริงที่เขาเป็นอยู่ เราสามารถแบ่งความผิดพลาดของแบบทดสอบทางบุคลิกภาพออกเป็น 2 อย่างคือ

Fail Positive คือ ผลลัพธ์ออกมาว่าเข้ามีความผิดปกติ แต่ความจริงแล้วผู้ถูกทดสอบไม่ได้เป็นเช่นนั้น ข้อคำถามในแบบทดสอบให้สิ่งที่เกินความเป็นจริงไป

Fail Negative คือ บุคคลผู้ถูกทดสอบรู้ตัวว่าผิดปกติแต่พยายามปกปิดข้อบกพร่องของตนไว้

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับด้านจิตวิทยา ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงกระบวนการหาบุคลิกภาพของทางจิตวิทยา ซึ่งส่วนใหญ่ นักจิตวิทยาจะให้การพูดคุยแบบเปิดเผย (Open Conversation) เพื่อเข้าถึงความคิดของมนุษย์ หรือแม้กระทั่งการถามตอบ เพื่อให้ได้มาซึ่งการค้นหาคำตอบของบุคคลนั้นๆ รวมไปถึงจิตลักษณะต่างๆ ที่จะส่งเสริมการเรียนการสอนทักษะศตวรรษที่ 21 มากขึ้น กระบวนการทางจิตวิทยาที่ผู้วิจัยให้ความสนใจเป็นพิเศษคือการบูรณาการเพื่อการศึกษาบุคลิกลักษณะของคน หรือ Enneagram โดยเป็นการศึกษาพื้นฐานเริ่มต้นของมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งเป็นพื้นฐานของนิสัยส่วนบุคคลที่เติบโตมาตามรูปแบบของการเลี้ยงดูในครอบครัว กระบวนการนี้จะก่อให้เกิดกระบวนการคิด ตัดสินใจ ต่อบุคคลนั้นๆ ในอนาคต ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า กระบวนการการค้นหาคำตอบโดยใช้ Enneagram เป็นวิธีที่น่าสนใจ แต่การให้ได้มาซึ่งคำตอบ โดยผ่านการใช้คำถามดูจะเป็นวิธีที่ใจจ้ำจี้เกิดไปกับคนในยุคสมัยนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจกระบวนการอื่นๆ ที่สามารถสร้างให้เกิดการถาม-ตอบ ในรูปแบบใหม่ๆ การหยิบยกเอากิจกรรมหรือสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์จึงเป็นสิ่งที่ต่อไปที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ

3. ด้านปฏิสัมพันธ์

3.1 นวัตกรรมและเทคโนโลยี

“นอกโรงเรียน ร้อยละ 96 ของเด็กอายุ 9-17 ปี รับเอาวัฒนธรรมเว็บ 2.0 มาใช้สร้างเครือข่ายสังคม เขียนบล็อก ทวิตข้อความ ทำแผนที่จีพีเอส และเล่นเกมออนไลน์ เยาวชนเหล่านี้สื่อสารกันทันทีผ่านการส่งข้อความและการแบ่งปันไฟล์ต่าง ๆ ” เช่นเดียวกับการรายงานของนิลเสน (Nielsen) เมื่อเดือนมิถุนายนปี 2009 ระบุว่า “ขณะที่เด็กและเยาวชนใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เกิน 6 ชั่วโมงต่อวัน พวกเขายังใช้สื่อพร้อมกันมากกว่าหนึ่งอย่างคิดเป็นร้อยละ 23 ของช่วงเวลาดังกล่าว และยังอ่านหนังสือ นิยายสาร และหนังสือพิมพ์อยู่ด้วย ร้อยละ 77 ของวัยรุ่นอเมริกันมีมือถือเป็นของตนเอง ร้อยละ 83 ใช้บริการส่งข้อความ ร้อยละ 56 ใช้บริการส่งรูปภาพ วัยรุ่นส่งข้อความเฉลี่ย 2,899 ครั้งต่อเดือน ตัวเลขนี้เป็น 15 เท่า ของค่าเฉลี่ยการใช้บริการเสียงตอบรับซึ่งเหมือนว่าอีเมล และโทรศัพท์ได้กลายเป็น การสื่อสารแบบดิจิทัลของคนรุ่นพ่อ ไม่ใช่รุ่นพวกเขาอีกต่อไป” กล่าวโดยเซอร์กิล เลมเกในหนังสือทักษะแห่งอนาคตใหม่:การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 (เบลล์นิกา et al., 2556)

จากข้อความดังกล่าว ผ่านมาแล้วกว่า 10 ปี ทำให้เราสามารถตีความเกี่ยวกับด้านการศึกษาได้ว่า ความรับผิดชอบของนักการศึกษาคือการทำให้แน่ใจว่านักเรียนทุกคนนี้พร้อมที่จะ

ใช้ชีวิต เรียน ทำงานและเติบโตขึ้นในโลกไฮเทค โลกที่จะเป็นหนึ่งเดียว และเป็นโลกแห่งการมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการมีส่วนร่วมของนักเรียน หมายถึงการผสมผสานชุดทักษะที่เป็นรูปธรรม เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกัน ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ เป็นต้น กับมาตรฐานทางวิชาการซึ่งต้องนำไปปฏิบัติโดยผ่านนวัตกรรมดิจิทัล ภายใต้บริบทของงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์การรับรู้ที่บอกว่าเรียนรู้ได้อย่างไรจึงจะดีที่สุด โดยเราสามารถแบ่งนวัตกรรมการเรียนรู้แบบดิจิทัลได้เป็น 3 แบบคือ

3.1.1. นวัตกรรมที่ 1 : การทำให้เห็นภาพ

เราต้องยอมรับว่าคนเราสามารถเรียนรู้จากภาพกับข้อความและเสียงรวมกันได้ดีกว่าการเรียนรู้ผ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงอย่างเดียว โดยมีเงื่อนไขการออกแบบทรัพยากรการเรียนรู้นั้นต้องเป็นไปตามหลักการของสื่อผสม หรือมัลติมีเดีย โดยมีหลักการ 7 ข้อ ดังนี้

3.1.1.1 หลักของมัลติมีเดีย: เมื่อใช้คำและภาพรวมกัน นักเรียนจะจำได้มากกว่าการใช้คำเพียงอย่างเดียว แต่ทั้งนี้เนื้อหาต้องไม่ซ้ำซ้อน

3.1.1.2 หลักของพื้นที่ต่อเนื่อง: เมื่อนำข้อความและภาพที่เกี่ยวข้องมารวมไว้ที่เดียว นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีกว่าการแยกอยู่คนละพื้นที่

3.1.1.3 หลักของเวลาต่อเนื่อง: เมื่อข้อความและภาพประสานกันในจังหวะเวลาเดียวกัน นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีกว่าเวลาที่เนื้อหาแสดงช่วงเวลาต่างกัน

3.1.1.4 หลักของการแยกความสนใจ: เมื่อตัดคำ ภาพ และเสียงที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป นักเรียนจะเรียนรู้เนื้อหาได้แม่นยำขึ้น

3.1.1.5 หลักของรูปแบบ: เมื่อเสนอเนื้อหาการบรรยายด้วยเสียง นักเรียนจะเรียนรู้ได้ดีกว่าเวลานำเสนอแบบข้อความบนหน้าจอ

3.1.1.6 หลักของความแตกต่างระหว่างบุคคล: การออกแบบโดยอาศัยหลักการเหล่านี้ส่งผลต่อผู้ที่มีความรู้น้อยได้มากกว่าผู้ที่มีความรู้ดี และยิ่งส่งผลมากขึ้นต่อคนถนัดด้านมิติสัมพันธ์มากกว่าคนที่ไม่ถนัด

3.1.1.7 หลักของการควบคุมโดยตรง: เมื่อสื่อการสอนเริ่มซับซ้อนมากขึ้น การควบคุมสื่อการสอนโดยตรงจะส่งผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาเหมือนกัน

จากการวิเคราะห์เชิงอภิมาน (meta-analysis) เผยว่า การเรียนรู้ที่ใช้หลายรูปแบบสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ได้หากใช้หลักการของมัลติมีเดีย การวิเคราะห์เชิงอภิมานพบว่าถ้าเป็นการเรียนรู้ที่ใช้หลายรูปแบบแต่ได้ตอบไม่ได้ จากนักเรียนที่เคยได้ 50%จะเปลี่ยนเป็น 71% ทันที แต่ถ้า

เป็นการเรียนผ่านกิจกรรมหลายรูปแบบที่มีการโต้ตอบได้ นักเรียนที่เคยได้ 50% จะเปลี่ยนเป็น 82% โดเมนที่ เราสามารถเห็นตัวอย่างของสื่อในยุคปัจจุบันได้ ดังเช่นตัวอย่างนี้

The New York Times นำเสนอสื่อแบบโต้ตอบ (Interactive Media) เกี่ยวกับวิกฤตเศรษฐกิจ โดยผู้ใช้สามารถสำรวจภาวะถดถอยในอดีตแล้วนำมาเปรียบเทียบกับวิกฤตในปี 2009 ได้ด้วยตนเอง

The New York Times ยังนำเสนอกราฟฟิกแบบโต้ตอบ (Interactive Graphic) ในช่วงการเลือกตั้งประธานาธิบดีในปี 2008 โดยแสดงชื่อผู้สมัครที่ถูกผู้สมัครคนอื่นพาดพิงถึงในระหว่างการได้วาทะหลายครั้งที่น่าไปสู่การเลือกผู้แทนพรรคเข้าชิงตำแหน่งประธานาธิบดี

ทุกๆ วันนักเรียนได้สัมผัสกับภาพ วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ ทั้งในโฆษณาและรายการโทรทัศน์ในเว็บไซต์ต่าง ๆ แต่ความจริงคือนักเรียนไม่ได้เกิดมาพร้อมความสามารถรอบด้านที่จำเป็นต่อการตีความมัลติมีเดีย คิดผ่านมัลติมีเดีย และสื่อสารผ่านมัลติมีเดีย ทั้งแบบง่าย ๆ หรือแบบซับซ้อนก็ตาม พวกเขาจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อกลายเป็นผู้ชมที่มีข้อมูล เป็นนักวิจารณ์ นักคิด และเป็นผู้ผลิตมัลติมีเดียให้ได้

กลยุทธ์ 3 อย่างที่นักการศึกษาสามารถนำมาใช้โดยอาจจะใช้เทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการดึงประโยชน์จากการทำให้เห็นภาพและเพื่อให้นักเรียนอ่านออกได้แก่

การพัฒนาให้นักเรียนให้เป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารที่รู้เท่าทัน

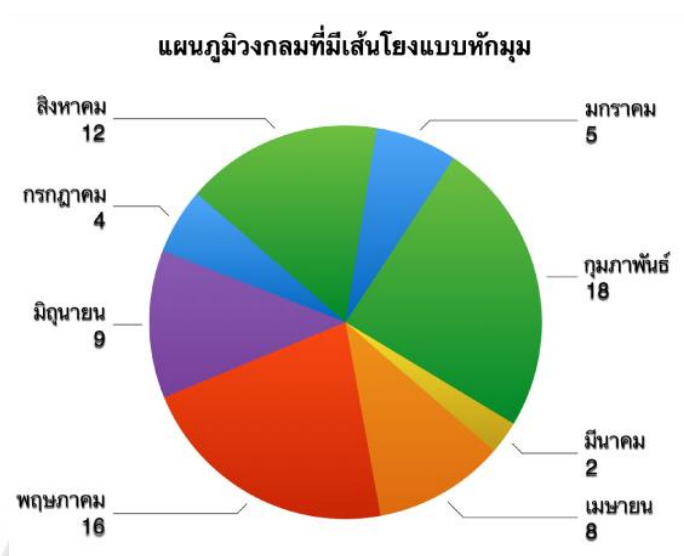
ในปัจจุบันมีสื่อมากมายเกิดขึ้นรายวินาที นักเรียนทุกคนสามารถค้นหา เข้าถึง และติดตามข้อมูลได้จากทุก ๆ สถานที่ที่เขาเหล่านั้นอยู่ การรับรู้ข่าวสารถูกปรุงแต่งได้เป็นขั้นแรกที่สำคัญของความรู้พื้นฐานด้านสื่อ ผู้บริโภคที่รู้เท่าทันย่อมตระหนักว่าภาพสามารถส่งผลกระทบต่อการรับรู้จิตใจ ร่างกาย และการรับรู้ของเราได้ เราจึงควรความสื่อให้เหมาะสม

ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดเชิงวิพากษ์และการคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภาพ

การทำให้เห็นภาพยังเป็นเครื่องมือพิเศษสำหรับการคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ ยิ่งงานมีความเหมือนจริงเท่าไรก็ยิ่งดีเท่านั้น ทั้งครูและนักเรียนสามารถเข้าถึงชุดข้อมูลสาธารณะ เพื่อลองค้นหาคำตอบสำหรับคำถามปลายเปิดในหัวข้อต่าง ๆ ได้

ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสื่อสารด้วยภาพ

นอกจากการตีความภาพแล้ว นักเรียนควรเข้าใจวิธีสร้างภาพเพื่อสื่อสารความคิดของตน นำเสนอข้อมูล และเล่าเรื่อง นั่นคือถ้าเป็นไปได้การสร้างภาพควรเป็นการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ในภาพแทนที่จะเป็นการใช้คำอธิบายสัญลักษณ์ ตัวอย่างของภาพเช่น การใช้แผนภูมิในรูปแบบต่าง ๆ



ภาพประกอบ 31 แสดงตัวอย่างแผนภูมิวงกลมแสดงการจัดวางข้อความและภาพแบบแยกกัน

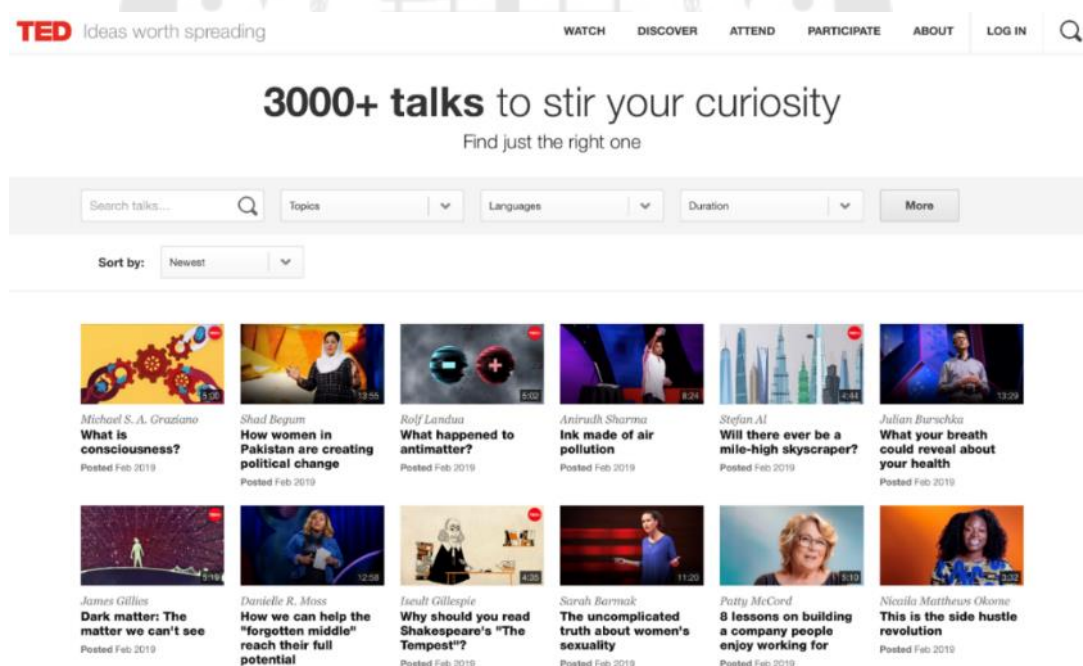
ที่มา: https://support.apple.com/kb/PH24017?locale=th_TH&viewlocale=th_TH

จากภาพ สมองต้องทำงานโดยใช้ความจำที่มากขึ้นถ้าข้อความไม่ได้รวมอยู่ในภาพ เพราะต้องมองกลับไปกลับมาระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ แต่ในตัวอย่างที่ข้อความรวมอยู่ในภาพ สมองจะใช้เวลาจำน้อยลง กลยุทธ์หนึ่งที่ช่วยในการเรียนรู้ผ่านการทำให้เห็นภาพคือ การวางแผนแนวทางเพื่อกำหนดมาตรฐานคุณภาพระดับสูงของภาพที่นักเรียนทำ



ภาพประกอบ 32 แสดงตัวอย่างแผนภูมิวงกลมแสดงการจัดวางข้อความและภาพแบบรวมกัน

ที่มา: www.mathsmethod.com/m-p6-content/m-p6-statistic-page9-s.php?width=1440&height=900



ภาพประกอบ 33 แสดงตัวอย่างของการปรากฏซ้ำและการจัดตำแหน่ง

ที่มา: www.ted.com/talks

ความแตกต่าง เพื่อให้แน่ใจว่าองค์ประกอบแต่ละอย่างของการออกแบบภาพมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ความแตกต่างจะดึงดูดสายตาของผู้อ่านให้สนใจ เช่น การใช้ขนาดตัวอักษรที่แตกต่างกัน

การปรากฏซ้ำ องค์ประกอบที่ซ้ำ ๆ กันในงานออกแบบจะเพิ่มความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชิ้นงาน เช่น ตัวอย่างจากภาพ มาจากเว็บไซต์ของ TED (Technology Entertainment Design): www.ted.com/talks แต่ละรายการมีหัวหัวและรูปแบบที่เหมือนกันหมด

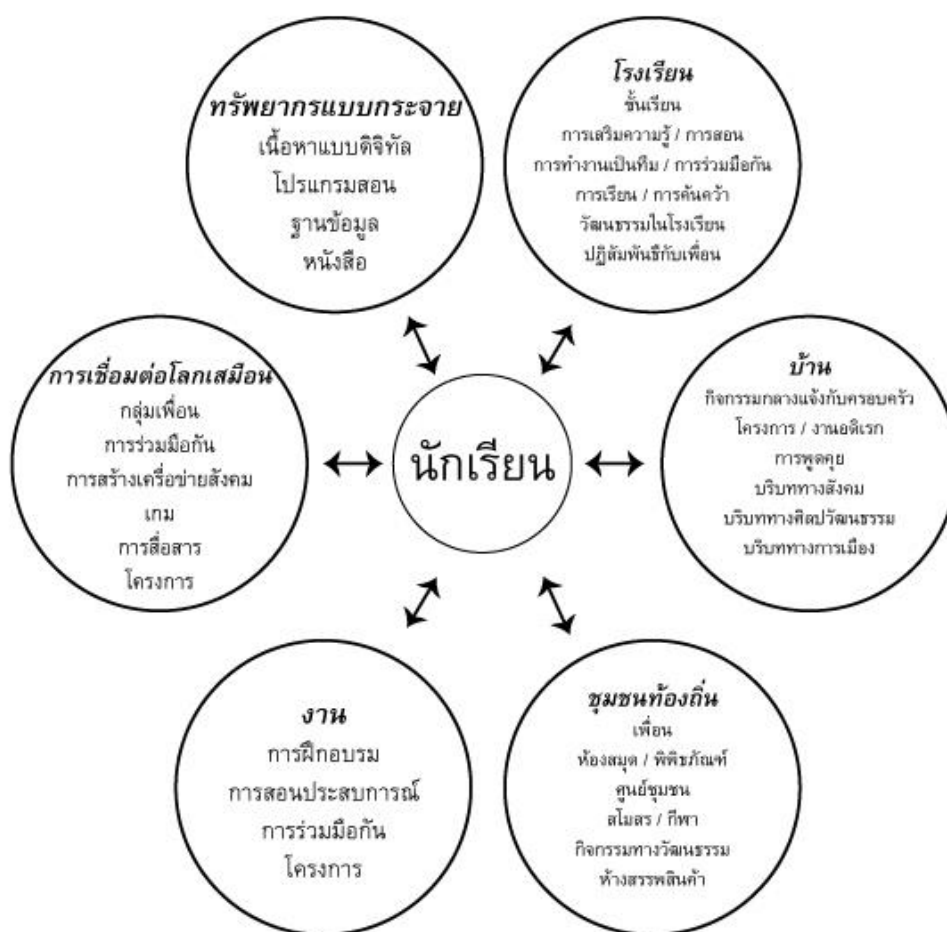
การจัดตำแหน่ง ตำแหน่งที่องค์ประกอบต่าง ๆ ถูกจัดวางบนหน้าเว็บควบคุมทิศทางสายผู้อ่าน ดังนั้นองค์ประกอบแต่ละอย่างควรเชื่อมต่อกับองค์ประกอบทางสายตาอื่น ๆ เช่น ตัวอย่างในภาพ ผู้อ่านจะถูกดึงดูดความสนใจไปที่หัวข้อด้านบนทันที จากนั้นค่อย ๆ ละสายตาลงมาดูภาพของผู้บรรยาย โดยในแต่ละรายการ ข้อความอยู่ที่ด้านขวาของภาพอย่างใกล้ชิด ทำให้สายตาเปลี่ยนจากการมองภาพไปที่ข้อความซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติของการอ่าน โดยธรรมชาติแล้วสายตาจะกลับไปที่ภาพ แต่เมื่อต้องดูจากซ้ายไปขวา สายตาจึงกลับไปที่ข้อความและเคลื่อนไหวซ้ำ ๆ การออกแบบจึงต้องสัมพันธ์กับการกลอกตาเพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลทั้งหมดในข้อความและภาพจะถูกประมวลผล

ความใกล้ชิด สิ่งที่เกี่ยวข้องกันควรถูกจัดวางให้อยู่ใกล้กันเพื่อให้เห็นว่าเป็นองค์ประกอบเดียวกันของภาพ ทำให้โครงสร้างไม่รกตา ช่วยจัดระเบียบให้ผู้อ่านได้อีกด้วย

การอ่านภาพออกเป็นส่วนประกอบสำคัญของการเรียนรู้หนังสือในศตวรรษที่ 21 ซึ่งช่วยส่งเสริมและขยายการคิดเชิงวิพากษ์ เพิ่มความเข้าใจที่ลึกซึ้งในด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะด้านวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สังคมศึกษา และวิชาแกนอื่น ๆ

3.1.2 นวัตกรรมที่ 2 : การทำความรู้ให้เป็นประชาธิปไตย

อินเทอร์เน็ตได้เปิดโอกาสให้คนเรียนรู้ตลอดชีวิตในสภาพแวดล้อมแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ ระบบนิเวศของการเรียนรู้กำลังพัฒนาไป มีการเรียนรู้จากระบบระดับบุคคล ระดับวิชาชีพ ระดับครอบครัว ระดับการทำงานและระดับชุมชน ตามความต้องการ ผลประโยชน์ และความรับผิดชอบ บริดเจ็ต บาร์รอน (Bridget Barron) นักวิจัยจากสแตนฟอร์ดได้กล่าวว่า “เราควรมองการเรียนรู้ของวัยรุ่นเสียใหม่ในแง่ของโอกาสในการเรียนรู้จากระบบแบบต่าง ๆ สำหรับนักเรียน”



ภาพประกอบ 34 บริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ที่มา: หนังสือทักษะแห่งอนาคตใหม่:การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21

ความรับผิดชอบของสถานศึกษาอีกประการคือ การสร้างหลักประกันว่านักเรียนจะได้รับความรู้และเกิดความเชี่ยวชาญในการสำรวจการมีปฏิสัมพันธ์ และการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมดิจิทัล หัวข้อต่าง ๆ ที่ควรพิจารณาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจให้เป็นประชาธิปไตย ได้แก่

การท่องอินเทอร์เน็ต คำว่า รู้จักใช้ข้อมูล แม้ว่าข้อมูลจะมีอยู่ทั่วไปก็จริง แต่เป็นเรื่องสำคัญมากที่ทางโรงเรียนควรทำงานร่วมกับนักเรียนในการค้นหาข้อมูลอย่างรู้จักใช้สำรวจเว็บที่เห็นและยังไม่เห็น วิพากษ์วิจารณ์เว็บไซต์เพื่อช่วยกันตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล

วัตถุการเรียนรู้ ปัจจุบันวัตถุการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ เช่น วิดีโอบนยูทูป ไฟล์เสียง วีดีโอ เว็บไซต์แบบโต้ตอบ สไลด์ที่มีคำบรรยาย และอื่น ๆ ผู้เรียนที่สนใจสามารถเข้าถึงวัตถุเหล่านี้ได้ตลอดเวลา และสามารถนำมาใช้เพื่อเสริมการเรียนรู้ในห้องเรียนจริง หรือใช้เป็นส่วนหนึ่งของชั้นเรียนเสมือนได้ เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

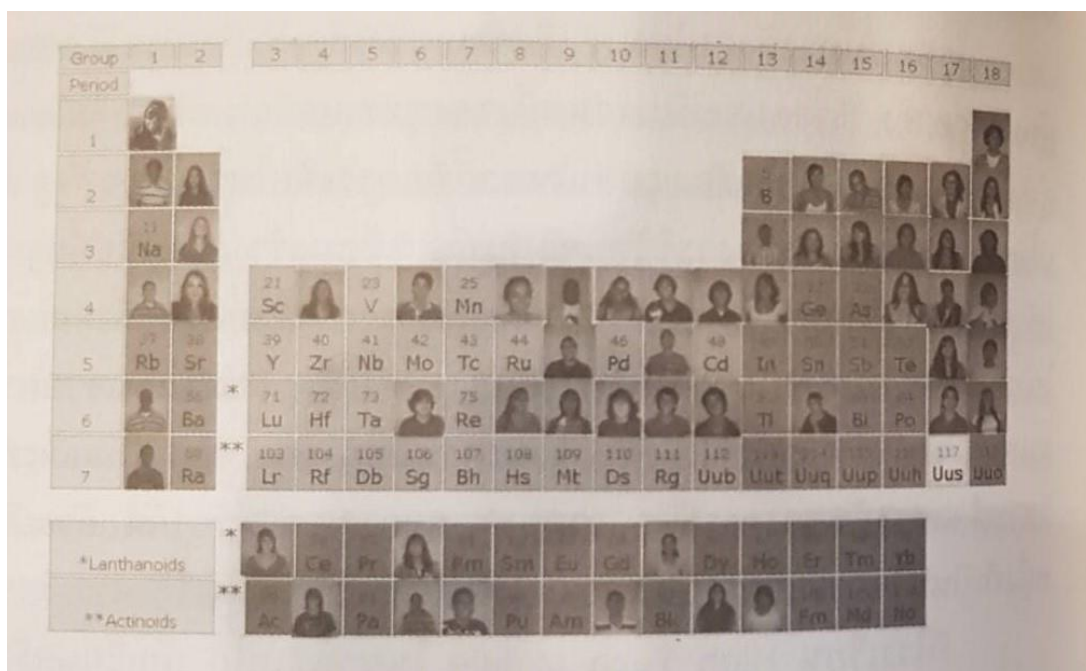
การจำลอง นักเรียนจะเรียนรู้ได้ลึกซึ้งเมื่อพวกเขาสามารถทดลองปรับตัวแปรในแบบจำลองได้

การทำความรู้ให้เป็นประชาธิปไตยยังเปิดโอกาสอันยิ่งใหญ่ให้นักการศึกษาเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงสถานศึกษาให้เป็นสถานที่ทางกายภาพและแบบเสมือนสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ข้อแตกต่างสำคัญประการหนึ่งที่ไม่เหมือนระบบการศึกษาแบบดั้งเดิมคือ การวางรากฐานที่มั่นคงในการเรียนรู้แบบสืบค้นที่นักเรียนเป็นศูนย์กลางและเป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง

3.1.3 นวัตกรรมที่ 3: การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

อินเทอร์เน็ตในทศวรรษที่ 1990 ก่อให้เกิดพื้นที่สาธารณะต่อกลุ่มคนซึ่งขาดตัวแทนแต่เครื่องมือเว็บ 2.0 ของศตวรรษที่ 21 ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม เครื่องมือเว็บ 2.0 เปิดโอกาสให้ทุกคนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสามารถโพสต์ แลกเปลี่ยน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อต่าง ๆ ได้ สามารถโต้ตอบผ่านเครือข่ายทางสังคม และทำให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการสนทนาสดได้สื่อสารแลกเปลี่ยนมุมมองภายในชุมชนที่สนใจเรื่องเดียวกัน หรือสาขาเดียวกันแบบวินาทีต่อวินาที และเมื่อเกิดเหตุการณ์แบบนี้ ผู้คนมักคาดหวังว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนเสมือนเหล่านี้ ไม่ใช่แค่ผู้สังเกตการณ์อีกต่อไป หากแต่หัวใจของชุมชนเหล่านี้คือการเติบโตของบรรทัดฐานเนื้อหา วาทกรรม และวงจรชีวิต

ตัวอย่างเช่น ที่โรงเรียน High tech Middle ในซานดิเอโก นักเรียนสร้างเครือข่ายสังคมเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของตนโดยเปรียบเทียบกับตารางธาตุต่าง ๆ โดยที่ผู้สอนของให้นักเรียนแจกแจงลักษณะของธาตุต่าง ๆ แล้วเลือกธาตุที่มีคุณลักษณะตรงกับนิสัยของตนเองมากที่สุด เมื่อจัดทำหน้าเฟซบุ๊กเสร็จ นักเรียนจะไปขอเป็นเพื่อนกับธาตุอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของตน และเมื่อคลิกเว็บไซต์ หน้าเฟซบุ๊กของนักเรียนแต่ละคนจะเผยให้เห็นคุณลักษณะที่พวกเขามีร่วมกับธาตุที่คิดว่าใกล้เคียงที่สุด



ภาพประกอบ 35 ตารางธาตุ : หน้าเฟซบุ๊กของนักเรียนกับตารางธาตุต่าง ๆ และแนวคิดของนักเรียน

ที่มา: หนังสือทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21

วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมนี้สะท้อนออกมาให้เห็นชัดเจนในเศรษฐกิจยุคโลกาภิวัตน์ ประสิทธิภาพของ تیمมากขึ้นกับคุณภาพทางสังคม และอารมณ์ ความเชี่ยวชาญที่หลากหลาย ภาวะผู้นำและความมุ่งมั่นของสมาชิก สิ่งเหล่านี้เป็นตัวบ่งชี้วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของเว็บ 2.0 ที่ซึ่งพลังมากจากคุณภาพความถี่ ความเชี่ยวชาญ ภูมิหลัง และความมุ่งมั่นของผู้มีส่วนร่วม

ผู้คนกำลังหาทางใช้นวัตกรรมเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของตนเอง ในการกระทำดังกล่าวพวกเขาได้ส่งอิทธิพลและเปลี่ยนแปลงบริบทแวดล้อมของสังคมอย่างต่อเนื่อง ปรากฏการณ์นี้เป็นจริงเช่นกันในกาเรียนรู้ นักวิจัย ไค ฮัคคาไรเนน (Kai Hakkarainen) และเพื่อร่วมงานได้อธิบายวิธีคิดของนักการศึกษาในเรื่องการเรียนรู้ว่ามี 3 รูปแบบที่แตกต่างกัน รูปแบบแรกคือ โมเดลการรับ (Acquisition Model) เน้นสิ่งที่บุคคลรู้และสามารถเรียนรู้ได้ในระดับบุคคล รูปแบบที่ 2 คือ การมีส่วนร่วม (Participation) รูปแบบนี้นักการศึกษายอมรับแบ่งมุมทางสังคมของการเรียนรู้ซึ่งเกินเลยไปกว่าโมเดลการรับ แม้ว่านักเรียนในโมเดลนี้อาจทำงานร่วมกัน แต่มาตรฐานวัดความสำเร็จยังคงเน้นความสามารถในการเรียนรู้ระดับบุคคล และบางทีอาจจะวัดความสามารถ

ของการทำงานภายในกลุ่ม ชุมชน เครือข่ายหรือวัฒนธรรมควบคู่ไปด้วย รูปแบบที่ 3 คือ การสร้างความรู้ (Knowledge Creation) ผลงานกลุ่มหรือชุมชนเป็นสิ่งมีคุณค่า และเสริมด้วยการวัดผลงานในส่วนที่แต่ละคนทำเพื่อทีมและการได้รับความรู้ของแต่ละคน

วิธีการหนึ่งที่สถานศึกษาสามารถทำได้ทันทีคือใช้แนวทางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง (Authentic Learning) ตามทฤษฎีของเฟร็ด นิวมันน์ (Fred Newmann) นิยามไว้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบสำคัญคือ การสืบค้นประเด็นที่ศึกษาในเชิงลึก การเรียนรู้นอกชั่วโมงเรียน และการสร้างความรู้

3.2 รูปแบบของสื่อปฏิสัมพันธ์

สื่อปฏิสัมพันธ์ หมายถึง สื่อหรือข้อมูลที่มีการตอบสนองระหว่างตัวสื่อเองและผู้ที่ได้รับสื่อ (Two way Communication) คำว่าสื่อในที่นี้ไม่ได้หมายถึงมีเดียเพียงอย่างเดียว แต่อาจหมายถึงการกระทำต่างๆที่ถูกออกแบบให้เกิดการตอบสนองอีกด้วย ซึ่งการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่ตัวผู้รับข้อมูลต้องปฏิสัมพันธ์ด้วยถึงจะได้รับข้อมูล สื่อปฏิสัมพันธ์เป็นสิ่งที่นิยมมากในปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งในพิพิธภัณฑ์และสถานศึกษา เพื่อใช้สำหรับการจัดนิทรรศการต่างๆ สื่อปฏิสัมพันธ์มีหลากหลายรูปแบบมาก แต่ที่ถูกนำมาใช้และพบบ่อย มีดังต่อไปนี้

3.2.1 Interactive Shadow / Body Sensor

วิธีการนำเสนอข้อมูลหรือภาพต่างๆด้วยการฉายภาพลงบนพื้นที่ยาว ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งแบบบนผนังและบนพื้นซอฟต์แวร์ และใช้เซ็นเซอร์ในการจับการเคลื่อนไหวของผู้เล่น เพื่อสั่งให้โปรแกรมทำรูปร่างตามที่ผู้เล่นต้องการ

3.2.2 Multi-touch Table / Sensor table

วิธีการนำเสนอรูปแบบหนึ่ง เหมาะสำหรับการทำในรูปแบบเกมหรือการฉายภาพเพื่อบอกเล่าเรื่องราว และสร้างให้เกิดการจับต้อง โดยโปรแกรมเซ็นเซอร์เพื่อจับการเคลื่อนไหวของนิ้วในการสัมผัส ขยาย ลาก สามารถรองรับการสัมผัสได้มากกว่า 1 จุด

3.2.3 Augmented Reality

โปรแกรมการนำเสนอในรูปแบบของ 3D Model โดยการเล่นผ่านบาร์โค้ดที่ถูกฝังอยู่ในภาพ และลายกราฟฟิคต่างๆ เหมาะกับการใช้ในงานแสดงงานจำลอง งานพิพิธภัณฑ์ เพื่อให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นสิ่งของได้ 360 องศาโดยไม่ต้องแตะต้องตัวสินค้า หรือสิ่งจัดแสดง

3.2.4 Hologram Effects

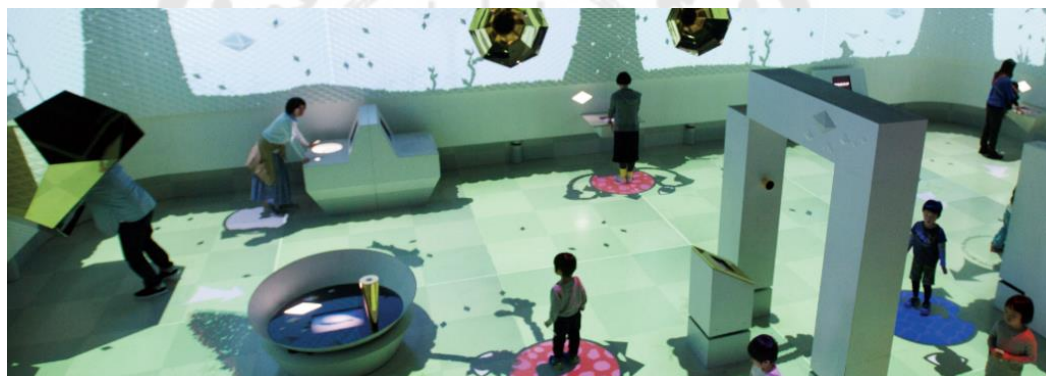
โปรแกรมการนำเสนอโดยใช้เทคนิค Hologram ที่ทำให้เกิดภาพเสมือนลอยอยู่กลางอากาศ สามารถมองเห็นได้ด้านเดียว สามารถทำให้เห็นเป็นสามมิติได้ด้วยตัวอุปกรณ์จัดฉาก เทคนิคนี้เหมาะสำหรับใช้ในการนำเสนอโลโก้ ภาพกราฟฟิค หรือตัวสินค้า

การศึกษาด้านปฏิสัมพันธ์ ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงกระบวนการในการนำสื่อมัลติมีเดียต่างๆ มาใช้ในการเรียนการสอน ไปจนการใช้ชีวิตประจำวัน สื่อต่างๆ มีรูปแบบการนำเสนอและการเลือกใช้ที่ต่างกันออกแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งานนั้นๆ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าจากเอกสารต่างๆ ผู้วิจัยต้องทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อในปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้นอีกด้วย เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับงานวิจัยได้

4. สื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

นอกเหนือจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยในด้านต่างๆ แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับทั้งด้านจิตวิทยา และเชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลจากเอกสารเพื่อพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์อีกด้วย

4.1 Song of ANAGURA

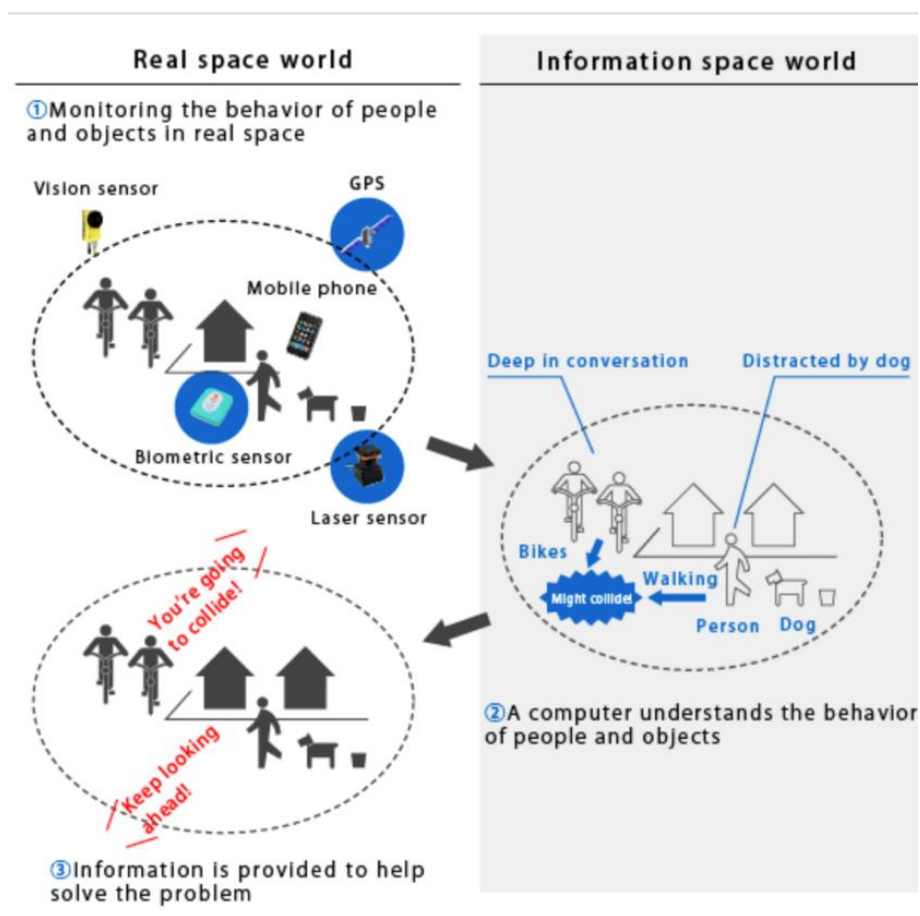


ภาพประกอบ 36 Song of Anagura

ที่มา: www.miraikan.jst.go.jp/en/exhibition/future/information/anagura

พิพิธภัณฑ์แห่งชาติวิทยาศาสตร์และนวัตกรรมที่ชื่อว่า Miraikan ตั้งอยู่ที่เมืองโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ภายในพิพิธภัณฑ์รวมผลงานมากมายที่เกี่ยวกับวิวัฒนาการทางวิทยาศาสตร์ และนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นมาให้อ่านกัน โดยที่มี Song of ANAGURA เป็นหนึ่งในนิทรรศการที่ถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่ของ Create Your future เพื่อทดลองให้ผู้เข้าชมนิทรรศการสามารถลองสร้างสรรค์เมือง และกิจกรรมในอนาคตได้ด้วยตัวเอง

Song of ANAGURA คือนิทรรศการการออกแบบพื้นที่ ที่เล่าถึงเรื่องราวในอีก 1,000 ปีข้างหน้าต่อจากนี้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างภายในพื้นที่แห่งนั้น ด้วยการทำวิจัยและการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับBig Data ที่เกิดขึ้นจากการแชร์ข้อมูลกันของคนทั่วโลก Spatial information จึงเป็นการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่กระจายตามพื้นที่ แล้วจึงนำข้อมูลนั้นๆมาสร้างให้กลายเป็นโลกเสมือนอย่างหนึ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

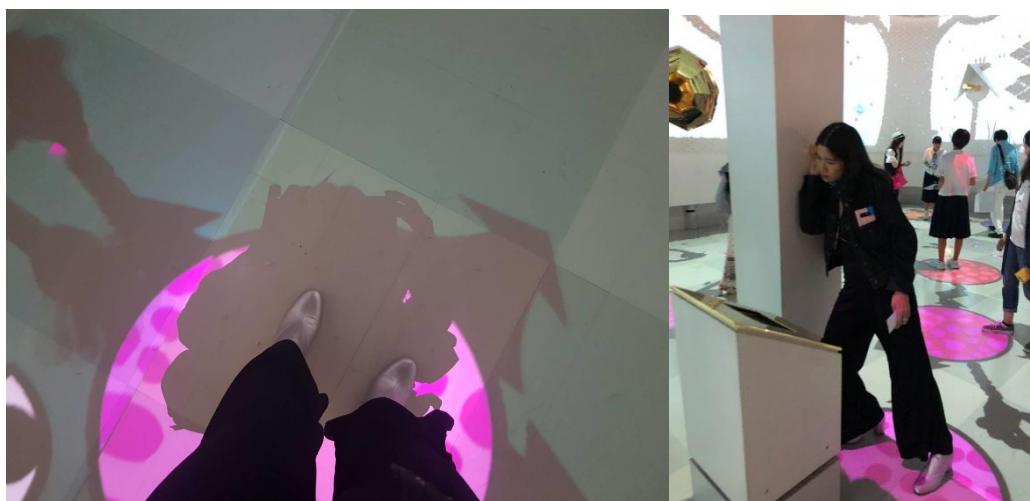


ภาพประกอบ 37 กรอบแนวคิดของ Spatial Design

ที่มา: www.miraikan.jst.go.jp/sp/anagura/en/interview1.html

Ryosuke Shibasaki คือหนึ่งในผู้ออกแบบและผู้ให้คำปรึกษา Song of ANAGURA ได้กล่าวว่าจากแนวคิดการนำเอาข้อมูลมาสร้างจนกลายเป็นภาพ (Data Visualization) และเพื่อให้เห็นภาพได้ดีที่สุด แนวคิดของการนำเอา Interactive ที่เปรียบเสมือนสถานที่จริงให้กับผู้เข้าชม

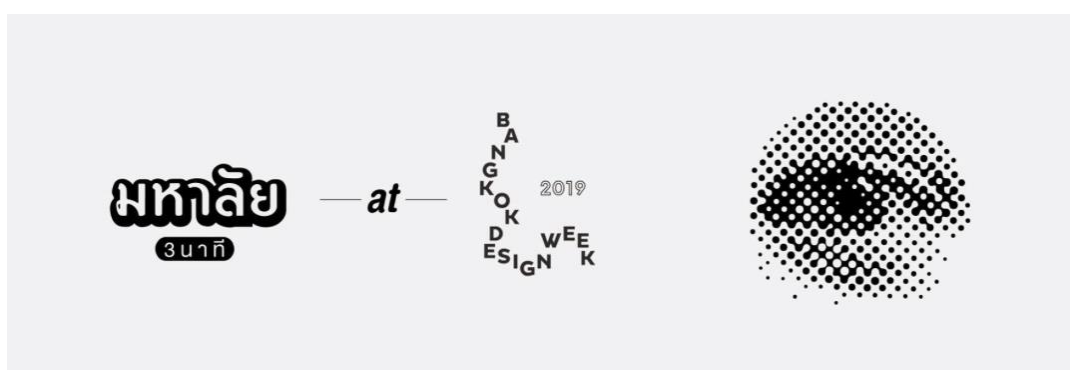
น่าจะเป็นวิธีการที่ดีที่สุด เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงโลกในอนาคตอีก 1,000 ปี ช้างหน้าได้ Ryosuke ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบของการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์ในช่วงต้นศตวรรษที่ 21 โดยที่นักวิจัยได้ค้นพบเทคโนโลยี 5 ต้นแบบที่สำคัญต่อทักษะการเรียนรู้ แล้วจึงนำมาพัฒนาจนกลายเป็นการทดลองงานออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ขึ้น 5 ชิ้น (Shibasaki, 2554)



ภาพประกอบ 38 ลายกราฟฟิค และสเตชันแห่งการฟัง

Song of ANAGURA ประกอบด้วยพื้นที่ประมาณ 7x7 เมตรที่มีลักษณะยาวคล้ายกับงู แล้วถูกพัฒนาต่อมาเพื่อให้สามารถอยู่ในพื้นที่ของ Miraikan Museum ได้ โดยภายในพื้นที่ ถูกแบ่งออกเป็น 5 ส่วน 5 กิจกรรม โดยที่ก่อนเริ่มเล่น จะมีการให้ผู้เล่นได้กรอกข้อมูลส่วนตัวของตัวเองอย่างคร่าว ๆ เพื่อระบุเพศของตนเอง หลังจากนั้นผู้เล่นจะได้รับการคัดข้อมูลที่ข้อมูลของตนเองแล้วเรียบร้อย เพื่อใช้เป็นกุญแจในการเข้าสู่พื้นที่ แล้วในการเล่นกิจกรรมต่าง ๆ เมื่อก้าวเข้ามาสู่ในโลกเสมือนของ Song of ANAGURA ผู้เล่นจะได้พบกับพื้นที่เปล่า และสเตชัน 5 สเตชันพร้อมกับจอมากมายที่มีกราฟฟิค ลวดลายต่าง ๆ เล่นอยู่ ในขณะเดียวกันจุดที่ผู้เล่นยืนอยู่ในพื้นที่จะถูกสร้างเป็นวงกลมใหญ่ที่เปรียบเสมือนกันเงาของผู้เล่นนั้น วงกลมแต่ละวงจะมีสีที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับเพศ อายุ และเชื้อชาติที่ระบุ โดยทุกครั้งที่คุณก้าวเดินไปทางไหนก็ตามภายในพื้นที่นี้ จะมีวงกลมนี้อันตามติดตัวไปด้วย รวมถึงหากผู้เล่นเข้าร่วมกิจกรรมและมีผู้อื่นเข้าร่วมด้วย วงกลมนี้อาจทำหน้าที่ในการสร้างสัมพันธ์ด้วยกราฟฟิกรูปมือที่ยื่นออกมาจากวงกลม และยื่นไปเกี่ยวมือกับวงกลมอื่น ๆ เพื่อแสดงออกว่าเราทั้งคู่ได้เป็นเพื่อนกันแล้ว ((Miraikan), 2560)

4.2 มหาลัย 3 นาที



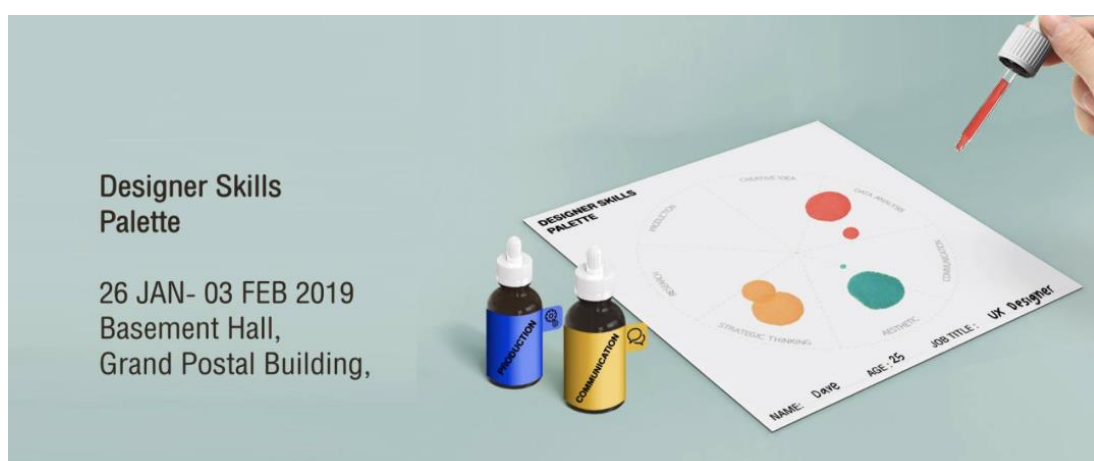
ภาพประกอบ 39 มหาลัย 3 นาที

ที่มา: www.facebook.com/3min.mahalai/

มหาลัย 3 นาทีเป็นองค์กรที่ก่อตั้งขึ้นมาโดยมีจุดประสงค์ในการช่วยแนะแนวด้านการศึกษาให้กับนักเรียน นักศึกษาในประเทศไทย โดยองค์กรมีการใช้สื่อดิจิทัลออนไลน์มากมายเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มบุคคลผู้บริโภคให้ได้ง่ายมากที่สุด ปัจจุบันมหาลัย 3 นาทีมีคนกดไลค์หน้าเพจเฟซบุ๊กร่วมแสนคน รวมถึงมีการติดตามในยูทูบติดอันดับประเทศไทยอีกด้วย

ในงาน Bangkok Design Week 2019 จัดขึ้นโดย TCDC (Thailand Creative and Design Center) บริเวณเจริญกรุง-ตลาดน้อย ซึ่งเป็นย่านที่โดดเด่นไปด้วยสถาปัตยกรรมและความหลากหลายทางความเชื่อและศาสนา TCDC เลือกพื้นที่แห่งนี้เพื่อใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับงานศิลปะ งานออกแบบ และแนวคิดใหม่ ๆ จากคนรุ่นใหม่เพื่อตอบสนองให้กับนักออกแบบอื่น ๆ หรือคนทั่วไปที่สนใจจะศึกษาประวัติศาสตร์และค้นหาวัตถุศิลปทางศิลปวัฒนธรรมที่หาได้ยากจากย่านอื่น และอาจหลงเหลืออยู่ไม่มากแล้วในกรุงเทพมหานคร งานBKKDW จัดขึ้นเป็นระยะเวลา 3 วัน ช่วงวันศุกร์ เสาร์และอาทิตย์ ตั้งแต่ 10.00 -22.00 น. (TCDC, 2019)

Designer Skills Palette เป็นหนึ่งในผลงานของมหาลัย 3 นาที ที่ออกแบบนิทรรศการขนาดเล็กที่รวบรวมทักษะที่สำคัญของนักออกแบบในสายงานต่าง ๆ ผ่านการทำ Data Visualization ด้วยการกำหนดให้ผู้เล่นหยดสีที่กำหนดไว้ตามหมวดหมู่ของทักษะต่าง ๆ นิทรรศการนี้ต้องการเปิดให้นักออกแบบมีส่วนร่วมเพื่อนำเสนอข้อมูล และผู้เข้าชมงานได้รับรู้ และเข้าใจทักษะที่ต้องใช้ในงานสายออกแบบแต่ละด้านมากยิ่งขึ้น (นาที, 2562)



ภาพประกอบ 40 Designer Skills Palette

ที่มา: www.facebook.com/3min.mahalai/

4.2.1 สีและทักษะต่าง ๆ ของ Designer Skills Palette

4.2.1.1 สีแดง : DATA ANALYSIS หรือทักษะด้านการวิเคราะห์และจัดการข้อมูล เช่น การนำข้อมูลดิบมาวิเคราะห์และจัดเรียงประมวลผล หรือการนำความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์และทำให้เข้าใจง่ายขึ้น

4.2.1.2 สีม่วง : CREATIVE IDEA หรือทักษะในการคิดนอกกรอบ สร้างสิ่งที่แตกต่างกัน เช่น การสร้างแนวคิดที่น่าสนใจให้กับงาน การคิด Concept ที่แปลกแหวกแนวมักเป็นงานที่ต้องการการ Brain Storm อยู่บ่อย ๆ

4.2.1.3 สีน้ำเงิน : PRODUCTION หรือทักษะในการผลิตผลงานให้เกิดขึ้นจริง เช่น การผลิตงาน การทำ Model Prototype การลงมือทำหัตถกรรม ความเข้าใจด้านโครงสร้าง การถ่ายทำภาพยนตร์ รวมไปถึงการวาดภาพประกอบ

4.2.1.4 สีเขียวฟ้า : AESTHETIC หรือทักษะด้านความงาม รู้จักและจัดการความงามได้ เช่น การออกแบบให้เกิดความสวยงามเป็นหลัก การจับคู่สี การเลือกวัสดุให้สวยงามเพิ่มมูลค่า

4.2.1.5 สีเขียว : RESEARCH หรือทักษะในการหาข้อมูล เช่น การลงพื้นที่เพื่อสอบถามปัญหาและทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ทำงานกับการหาข้อมูลเพื่ออ้างอิงในการออกแบบ หรือการทดลองหาคำตอบไม่ว่ากับคนหรือวัสดุ

4.2.1.6 สีเหลือง : COMMUNICATION หรือทักษะในการสื่อสารสิ่งที่คิดให้อีกฝ่ายเข้าใจ ผ่านเทคนิคต่าง ๆ เช่น การเขียนสคริปต์ การทำคู่มือ ทำป้ายSignageบอกเส้นทาง การฟรีเซ็นต์งาน การออกแบบเรื่องเล่า เพื่อที่จะสื่อสารกับผู้คนที่หลากหลายให้เข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อได้ตรงกัน ผ่านสารทสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ

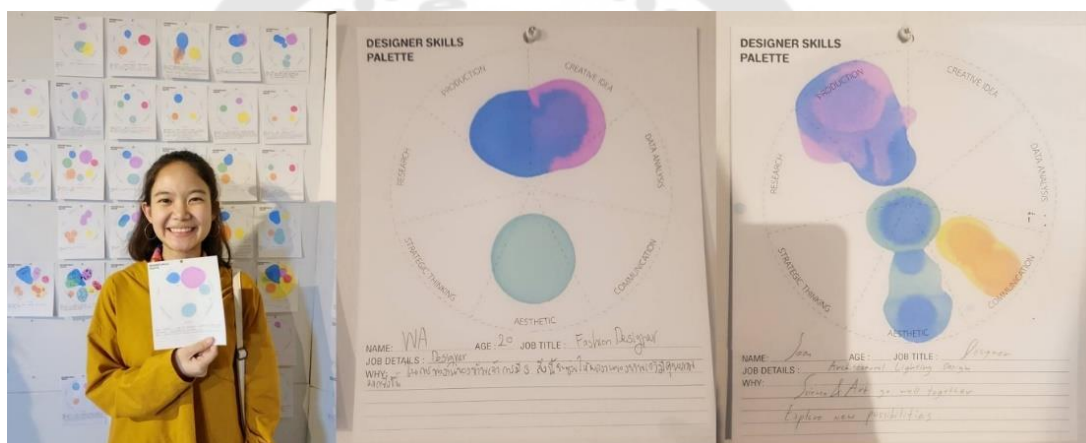
4.2.1.7 สีส้ม : STRATEGIC THINKING หรือทักษะการคิดวางแผนอย่างเป็นระบบ คิดในด้านการใช้งานหรือแก้ปัญหา เช่น ช่วยวางแผนการตลาด จัดการงานในโครงการทั้งหมดให้ดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือการตีโจทย์ทางงานออกแบบอย่างมีกลยุทธ์



ภาพประกอบ 41 วิธีการ และอุปกรณ์ในการเล่น Designer Skills Palette

ที่มา: www.facebook.com/3min.mahalai/

การสร้างพื้นที่นิทรรศการขนาดเล็กแบบนี้ทำให้นักเรียนที่สนใจด้านการออกแบบสามารถเข้ามาลองทำความเข้าใจกับทักษะต่าง ๆ ของนักออกแบบได้ รวมถึงเป็นการสร้างพื้นที่ให้นักออกแบบที่มีประสบการณ์มาร่วมแบ่งปันข้อมูลว่าทักษะใดบ้างที่ตนคิดว่าสำคัญในสายงานของตนเอง เพื่อให้ผู้ที่สนใจ รับรู้และเข้าใจสายงานออกแบบในแต่ละด้านมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 42 ผู้ร่วมเล่น อาชีพนักร้อง, การ์ดของแฟนดีไซน์เนอร์ 2 คน

ที่มา: ผู้วิจัย และ www.facebook.com/3min.mahalai/

4.3 แบบทดสอบ Enneagram

แบบทดสอบบุคลิกภาพ Enneagram โดยโครงการ Determine Your Dream เป็นแบบทดสอบออนไลน์ที่ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับนพลักษณ์ทั้ง 9 โดยแบบทดสอบนี้เป็นการทำแบบทดสอบแบบสั้นๆ คำถามส่วนใหญ่มักเป็นการตั้งคำถามถึงเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นกับตัวคุณ หรือเป็นสถานการณ์ทั่วไปที่อาจเคยเกิดขึ้นแล้วกับผู้เล่น

Which Enneagram Type are you?
Kamonluk

1 ข้อใดคือชีวิตที่คุณปรารถนา

มีชีวิตที่ตื่นเต้นและเต็มไปด้วยความบันเทิง
โดดเด่นและได้รับการชื่นชม
ได้รักและถูกรัก
เข้าใจตนเองดีและคนอื่นก็เข้าใจคุณเช่นเดียวกัน
รู้และเข้าใจทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัว
มีชีวิตที่สงบสุขและอยู่ในสังคมที่ปรองดอง สามัคคี
ใช้ชีวิตอย่างถูกต้องตามกฎหมายและศีลธรรม
เป็นผู้บำเพ็ญ เป็นผู้ควบคุม
มีชีวิตที่ปลอดภัย ไม่ต้องไปเสี่ยงอันตราย

ภาพประกอบ 43 รูปแบบคำถามของแบบทดสอบ

ที่มา: <https://www.quotev.com/quiz/1229587/What-Enneagram-Type-are-you?fb>

ในแบบทดสอบนี้ผู้เล่นจะได้พบกับคำถามทั้งหมดจำนวน 8 ข้อ และข้อยี่สิบคำตอบทั้งหมด 9 คำตอบในแต่ละข้อ หลังจากที่ผู้วิจัยได้ลองเล่นด้วยตนเองแล้ว ทำให้ผู้วิจัยทราบได้ว่าเหตุผลของการที่ต้องมีคำตอบมากถึง 9 ข้อเป็นเพราะคำตอบที่ถูกกำหนดเอาไว้ในแต่ละข้อเป็นคำตอบที่บุคลิกภาพแต่ละประเภทมักจะตอบ เมื่อผู้เล่นกดเลือกคำตอบประเภทใดๆ มากกว่า 1 ใน 3 ของคำตอบทั้งหมด แบบทดสอบจะสามารถรวบรวมข้อมูลและเจาะจงได้ว่าผู้เล่นนั้นๆ เป็นคนบุคลิกภาพแบบลักษณะใดในพหุลักษณะทั้ง 9 ของ Enneagram

Which Enneagram Type are you?

Kamonluk

Type 4 : The Tragic Romantic



คนลักษณะ 4 เป็นบุคคลที่เปี่ยมไปด้วยอารมณ์ศิลปิน

เต็มไปด้วยอารมณ์ที่อ่อนไหวและแสดงออกอย่างชัดเจน แต่ก็มีอาการคล้ายกับบ้าบ่อยด้วย

เพราะเป็นคนอารมณ์อ่อนไหวที่มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการกว้างไกล

เป็นคนละเอียดอ่อนต่อสิ่งรอบตัว พร้อมที่จะทุ่มเทช่วยเหลือคนอื่นให้พ้นจากความทุกข์

เมื่อได้ตามที่ตั้งใจแล้ว เขาก็จะไปค้นหาสิ่งใหม่ๆ ต่อไป

คนลักษณะนี้เป็นคนที่แสวงหาสิ่งที่ตัวเขาขาดหายไป

ไม่ชอบสิ่งใดที่ธรรมดาและพร้อมที่จะสละทุกสิ่งที่กำลังทำอยู่เพื่อมุ่งกับสิ่งใหม่ได้เสมอ

คนลักษณะนี้มักจะโกรธมากหากถูกพรากจากความรัก และหากเศร้าเสียใจอย่างหนักอาจถึงขั้นไม่สามารถหันเหไปทำงานอื่นใดได้

แต่ก็มีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนความเศร้าโศกของตนเป็นงานศิลป์ที่ชอบ แต่งกลอน แต่งเพลง

ไม่อยู่เฉยแต่จะหมกมุ่นอยู่กับสิ่งที่ชอบ คนลักษณะนี้มักชอบงานเกี่ยวกับการแสดงอารมณ์ เขียนเพลง เขียนบทกวีได้

จึงไม่แปลกที่คนลักษณะนี้จะเป็นนักแต่งหนังสือ หรือนักพูดสร้างแรงบันดาลใจ

ภาพประกอบ 44 ผลลัพธ์ของแบบทดสอบ

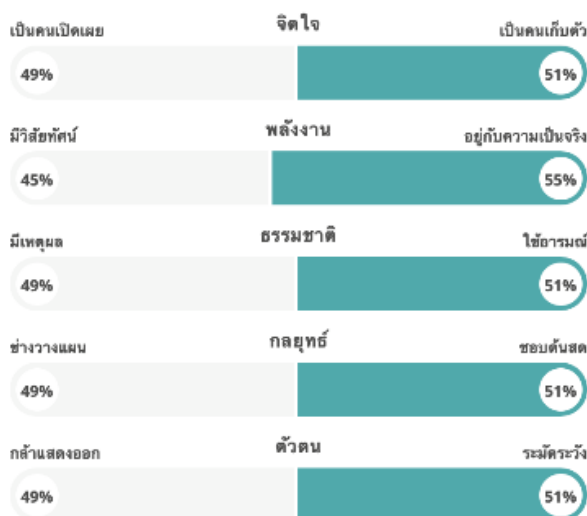
ที่มา: <https://www.quotev.com/quiz/1229587/What-Enneagram-Type-are-you?fb>

จากแบบทดสอบดังกล่าว ผู้วิจัยได้ทำการทดลองเล่นแบบทดสอบด้วยตนเองและพบว่าการถาม-ตอบ ในรูปแบบออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือ ผู้วิจัยสามารถทำแบบทดสอบนี้ได้ในทุกสถานที่ และไม่จำกัดเวลา แต่ในขณะเดียวกัน ข้อเสียของการทดสอบในรูปแบบนี้ ทำให้ผู้ที่ทดลองเล่นแบบทดสอบ สามารถเลือกตอบคำถามในเชิงเบี่ยงเบนได้ เช่นการตอบคำถามให้ตนเองดูดีกว่าปกติ เพื่อให้ได้คำตอบที่ดี เนื่องจากการทำแบบทดสอบลักษณะนี้มักเชิญชวนให้หลังเล่นแบบทดสอบเสร็จ ผู้เล่นสามารถนำออกไปเผยแพร่ในพื้นที่ส่วนตัวของตนเองได้ (Dream, 2012)

4.4 16 personalities

บุคลิกภาพในแบบของคุณคือ:

“นักผจญภัย” (ISFP-T)



ฉันเปลี่ยนแปลงไปตามวันเวลา ฉันตื่นขึ้นมาเป็นคนหนึ่ง และเมื่อถึงเวลาอนฉันก็รู้ว่ากลายเป็นอีกคนหนึ่งไปแล้ว

— Bob Dylan

บุคลิกภาพแบบนักผจญภัยนั้นเป็นศิลปินเต็มตัว แต่ไม่ได้หมายถึงว่าต้องเป็นนักวาดรูปที่ขีดเขียนรูปต้นไม้ว่าเงาอย่างที่เราเห็นกัน แต่บ่อยครั้งพวกเขาสามารถทำเช่นนั้นได้ดี แต่บางครั้งพวกเขาก็ใช้การออกแบบเชิงศิลปะ แม้แต่กับการตัดสินใจและลงมือทำเพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดตามแบบแผนของสังคม บุคลิกภาพแบบนักผจญภัยขึ้น

ภาพประกอบ 45 16 personalities แบบนักผจญภัย

ที่มา: <https://www.16personalities.com>

บททดสอบบุคลิกภาพที่ถูกรังสรรค์ขึ้นมาโดยบริษัท England and Wales ของอังกฤษคือแบบทดสอบย่อยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก Enneagram แต่เป็นการแบ่งแยกประเภทโดยใช้บุคลิกภาพเป็นแกนหลัก แล้วเจาะจงไปที่ลักษณะนิสัยส่วนบุคคลมากกว่าที่จะสนใจบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพเป็นเพียงหนึ่งในหลายๆ ปัจจัยที่ชี้นำพฤติกรรมของเราอย่างไรก็ตาม การกระทำของเรายังได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม ประสบการณ์ และเป้าหมายส่วนบุคคลอีกด้วย

ในเว็บไซต์ของ 16 personalities ได้อธิบายว่าคนที่อยู่ในประเภทบุคลิกภาพที่เฉพาะเจาะจงมีแนวโน้มที่จะประพฤติตนอย่างไร ความแตกต่างที่สำคัญสามารถเกิดขึ้นได้แม้ในหมู่คนที่มีบุคลิกภาพที่ใกล้เคียงกัน ข้อมูลในเว็บไซต์มีจุดประสงค์เพื่อที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้การเติบโตส่วนบุคคลและความเข้าใจที่ดีขึ้นของตัวคุณเองและความสัมพันธ์ของคุณอีกด้วย

ภายในเว็บไซต์ประกอบไปด้วยชุดคำถามเกี่ยวกับเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันจำนวน 100 ข้อ และประกอบไปด้วยคำตอบแบบเห็นด้วยกับไม่เห็นด้วยในระดับต่างๆ กันออกไปทั้งหมด 7 ระดับ

16Personalities ภาษาไทย TRANSLATION ISSUES?

แบบทดสอบบุคลิกภาพ บุคลิกภาพประเภทต่าง ติดต่อ

แบบทดสอบบุคลิกภาพฟรี
NERIS Type Explorer®

ใช้เวลาไม่เกิน 12 นาที

ตอบอย่างตรงไปตรงมาแม้คุณจะไม่ชอบคำตอบแบบนั้น

พยายามอย่าตอบแบบ "กลาง ๆ"

0

คุณรู้สึกว่าเป็นเรื่องยากที่จะแนะนำตัวกับผู้อื่น

ฉันเห็นด้วย

ฉันไม่เห็นด้วย

คุณมักจะจมอยู่ในความคิดจนละเลยหรือหลงลืมสิ่งรอบตัว

ฉันเห็นด้วย

ฉันไม่เห็นด้วย

ภาพประกอบ 46 รูปแบบคำถามภายในเว็บไซต์

ที่มา: <https://www.16personalities.com>

ผู้ตอบคำถามสามารถเลือกระดับความเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยได้ในทุกข้อ จากการลองทำด้วยตัวเองของผู้วิจัยเองรวมถึงการให้ผู้คนรอบข้างได้ทดลองเล่นดู ทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจได้ว่า เหตุผลของการมีระดับคำตอบที่มากถึง 7 ข้อเป็นเพราะลักษณะนิสัยของแต่ละคนมีความลังเลในคำตอบที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งนั่นเป็นตัวช่วยหลักในการจำแนกประเภทของคนด้วยลักษณะนิสัย การแบ่งแยกระดับการเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยจึงสำคัญมากกับการแยกประเภทลักษณะนิสัยแบบ 16 personalities นี้

สำหรับผลลัพธ์ของการทดสอบนี้แบ่งออกเป็นการให้ผลลัพธ์ทั้งหมด 3 ระดับ โดยสำหรับการให้ผลลัพธ์ในรูปแบบของภาษาไทย เป็นการให้ผลลัพธ์แบบผิวเผินไม่ได้เจาะจงในลักษณะนิสัยลงไปแบบเฉพาะตัว เป็นเพียงการแนะนำวิธีการใช้ชีวิต ลักษณะนิสัยที่ดี และที่ไม่ดีเพื่อให้ผู้เล่นสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้



จงมีความสุขกับสิ่งที่คุณเป็น

นักผจญภัยใช้ชีวิตอย่างมีสีสัน ออกรสชาติ ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและแนวความคิดต่าง ๆ บุคลิกภาพแบบนักผจญภัยชื่นชอบที่จะตีความหมายของความสับสนนี้ใหม่ คิดค้นและทดลองกับตัวเองและผ่านมุมมองใหม่ ๆ ไม่มีบุคลิกภาพแบบอื่นใดที่สำรวจและทดลองมากเท่าบุคลิกภาพแบบนี้แล้ว สิ่งนี้ทำให้เกิดความรู้สึกแบบเกิดขึ้นทันทีทันใด ทำให้นักผจญภัยดูเหมือนคาดเดาไม่ได้ แม้แต่กับเพื่อนสนิทหรือคนรักของพวกเขาเองก็ตาม

อย่างไรก็ตาม นักผจญภัยนั้นเป็นคนประเภทชอบเก็บตัว ทำให้เพื่อน ๆ ตกใจเมื่อก้าวออกมาจากจุดสนใจแล้วอยู่กับตัวเองเพื่อเพิ่มพลังชีวิต แต่เพียงพวกเขาอยู่คนเดียวไม่ได้หมายความว่าคนที่มีบุคลิกภาพแบบนักผจญภัยจะนั่งนิ่งเฉย พวกเขาใช้เวลาในสะท้อน วัตถุคุณค่า และประเมินหลักการของพวกเขาใหม่ แทนที่จะจมอยู่กับอดีต หรือนึกถึงอนาคต นักผจญภัยครุ่นคิดว่าตัวเองเป็นใคร พวกเขาจะกลับมาจากการปลุกใจในอีกรูปแบบหนึ่ง

นักผจญภัยใช้ชีวิตเพื่อหาทางผลักดันความหลงใหลของพวกเขา พฤติกรรมเสี่ยง ๆ อย่างเช่นการพนันและกีฬาผาดโผนนั้นเป็นสิ่งที่พบได้ทั่วไปในบุคลิกภาพแบบนี้ โชคดีว่าการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์และสภาพแวดล้อมของพวกเขาช่วยให้พวกเขาทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าคนอื่น นักผจญภัยชื่นชอบที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น พวกเขามีเสน่ห์เหลือล้น

ภาพประกอบ 47 ตัวอย่างของผลลัพธ์จาก 16 Personalities

ที่มา <https://www.16personalities.com>

ในทุกจังหวะของชีวิตนั้นมีความหมาย

ความท้าทายที่ใหญ่ที่สุดของนักผจญภัยคือการวางแผนอนาคต การหาอุดมคติเพื่อสร้างเป้าหมายและการทำให้เป้าหมายนั้นเป็นหลักการที่ดีไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ ต่างกับบุคลิกภาพประเภทอื่น ๆ นักผจญภัยไม่วางแผนอนาคตในด้านของสินทรัพย์หรือการเกษียณ พวกเขาวางแผนสิ่งที่อยากทำและพฤติกรรมที่เน้นไปทางสร้างตัวตนรวบรวมประสบการณ์ มากกว่าการเก็บเพื่อสะสม

หากเป้าหมายและหลักการนั้น ๆ ดี นักผจญภัยอาจลงมือทำด้วยจิตอาสาและความไม่เห็นแก่ตัว แต่ก็อาจเป็นไปได้ว่าคนที่บุคลิกภาพแบบนี้มักสร้างตัวตนที่มีตนเองเป็นศูนย์กลาง เห็นแก่ตัว ใช้ประโยชน์จากคนอื่น และตนเอง เป็นสิ่งสำคัญที่นักผจญภัยจะต้องจำว่าอย่าเป็นคนที่คุณต้องการจะเป็น การพัฒนาหรือรักษาอุปนิสัยอาจไม่ได้เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ แต่ต้องใช้เวลาในแต่ละวันเพื่อทำความเข้าใจแรงจูงใจที่จะทำให้คนที่บุคลิกภาพแบบนี้ใช้จุดแข็งของพวกเขาตามหาสิ่งที่พวกเขารัก

นักผจญภัยที่คุณอาจรู้จัก



ภาพประกอบ 48 ผลลัพธ์ของลักษณะนิสัยแบบผจญภัย

ที่มา <https://www.16personalities.com>

ในขณะเดียวกัน ผลลัพธ์อีก 2 แบบที่ปรากฏในเว็บไซต์ของ 16 personalities นั้นเป็นผลลัพธ์ในรูปแบบของภาษาอังกฤษ แบบแรกคือการให้ผลลัพธ์ที่เจาะจงลงไปถึงลักษณะนิสัยแต่ละแบบ ความสัมพันธ์กับคนในรูปแบบต่างๆของคนลักษณะนิสัยแบบนั้นๆ รวมไปถึงจนถึงอาชีพและอนาคตอันใกล้ของผู้ที่มีลักษณะนิสัยนั้นๆอีกด้วย และแบบสุดท้ายคือผลลัพธ์ที่จะได้หลังจากการที่สมัครสมาชิกกับทางเว็บไซต์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทางผู้เล่นจะได้รับแบบทดสอบที่มากกว่า 100 ข้อ รวมถึงแยกประเภทของการทดสอบออกเป็นอีกหลายประเภทเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเจาะจงลักษณะนิสัยของตัวเองในแต่ละเรื่องราวของชีวิตได้ รวมถึงผู้เล่นสามารถเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆเพื่อศึกษาและพบเจอกับบุคคลที่มีลักษณะนิสัยเดียวกัน หรือตรงข้ามกันอย่างสุดขีดได้เช่นกัน (Limited, 2018)



ภาพประกอบ 49 ผลลัพธ์แบบเจาะจงของลักษณะนิสัยผจญภัย

ที่มา: <https://www.16personalities.com>



ภาพประกอบ 50 ผลลัพธ์แบบเจาะจงของลักษณะนิสัยผจญภัย

ที่มา: <https://www.16personalities.com>

จากการศึกษาเกี่ยวกับสื่อต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้มองเห็นถึงแนวทางในการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบการถาม-ตอบของจิตวิทยา ให้กลายเป็นกิจกรรมใหม่ๆ เข้ามาแทนที่ กิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ของ Song of Anagura เป็นตัวอย่างที่ชัดเจน ที่แสดงผลให้เห็นถึงนวัตกรรม และเทคโนโลยีใหม่ในการหลอกล่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้ตอบคำถามอย่างไม่รู้ตัว ผู้วิจัยจึงได้นำเอาหลักการของ Song of Anagura มาเป็นตัวอย่างหลักในการพัฒนางานวิจัยชิ้นนี้

การศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูลในด้านการศึกษา ด้านจิตวิทยา และด้านปฏิสัมพันธ์ คือ การรวบรวมเอาข้อมูลต่างๆ มาเพื่อวิเคราะห์ และสังเคราะห์หาชุดข้อมูลที่ดีที่สุดในการพัฒนาเป็น ทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น ตามหลักการการค้นหาคลสิกภาพทางจิตวิทยา ซึ่งประกอบไปด้วยชุด คำถาม-คำตอบ และชุดผลลัพธ์ ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า เพียงแค่การถาม-ตอบ อาจจะทำให้เกิดการ เบี่ยงเบนทางคำตอบ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ดีเกินจริงได้ ผู้วิจัยจึงสนใจในการนำเอาหลักการ ทางด้านปฏิสัมพันธ์ และสื่อมัลติมีเดียต่างๆ มาพัฒนาต่อจากชุดคำถาม-คำตอบ เช่นเดียวกับการ ได้ไปทดลองเล่น และทดลองทำบททดสอบของที่ต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นรูปแบบของกิจกรรม เชิงปฏิสัมพันธ์มากขึ้น เพื่อให้เกิดเป็นกิจกรรมทั้งในรูปแบบของกิจกรรมแบบ Manual และ กิจกรรมแบบ Interactive ตามอย่างที่ทำกะศตวรรษที่ 21 ได้วางรูปแบบการเรียนการสอนอนาคต ไว้ว่า การเรียนการสอนในอนาคตต้องมีทั้งทฤษฎี และการปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ แต่การ ปฏิบัติไม่ควรมาจากสื่อเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว ควรเกิดจากการลงมือถือด้วยวิถีธรรมชาติด้วย

เ ช ้น กั น



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากร การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง และการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การจัดเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากร การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง และการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ประชากร

คือ หลักสูตรการสอนออกแบบแฟชั่น วิทยาลัยนวัตศิลป์ทั้ง 9 และทักษะศตวรรษที่ 21

กลุ่มตัวอย่าง

คือ กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจการออกแบบแฟชั่น และนิสิตภาควิชาออกแบบแฟชั่น ชั้นปีที่ 1 จำนวน 140 คน โดยผู้วิจัยใช้การเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นการคัดเลือกร่วมกันกับผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่น

กลุ่มเป้าหมาย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการทดลองกับกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. กลุ่มนิสิต นักศึกษาไม่จำกัดชั้นปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในเอกออกแบบศิลปะแฟชั่น จำนวน 9 คนเพื่อใช้ในการศึกษาหาข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)
2. กลุ่มนิสิต ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น จำนวน 20 คน เพื่อใช้ในการทดลองแบบร่างแบบทดสอบทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น
3. กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจในการเรียนต่อมหาวิทยาลัยในสาขาเอกออกแบบแฟชั่น โดยหาค่าเฉลี่ยจากจำนวนการรับนักศึกษาเข้าเรียนในสาขาเอกออกแบบแฟชั่น ของ 5 มหาวิทยาลัยตามสูตรของ Taro Yamane โดยค่าเฉลี่ยที่ได้เป็นจำนวน 117 คน รวมเข้ากับกลุ่มนิสิต ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น จำนวน 20 คน จำนวนสำเร็จอยู่ที่ 140 คน เพื่อใช้ในการทำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าชมด้านความพึงพอใจต่อรูปแบบของกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1. แบบสังเกตการณ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเกตและวิเคราะห์ระบบการเรียนการสอน ศิลปะแพชชันในปัจจุบัน ไปจนถึงพฤติกรรมภายนอกสถานศึกษาของนักเรียนแพชชัน ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยการใช้การสังเกตการณ์ การจดบันทึก และการพูดคุยกับผู้ถูกสังเกตเป็นครั้งคราว ข้อมูลเกี่ยวกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วมนี้จะเป็นข้อมูลที่ใช้ประกอบการพิจารณาร่วมกับแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลต่อไป

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ และกลุ่มทดลองผู้บริโภค โดยการใช้การสัมภาษณ์แบบปลายเปิด (Open Ended Question) กับผู้ที่สามารถให้ความรู้ ข้อมูล และเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้วิจัยศึกษา ซึ่งแบบสัมภาษณ์เชิงลึกสำหรับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้มีการกำหนดกรอบคำถามไว้ดังนี้

2.1 คำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา 3 ท่าน และด้านการศึกษาแพชชัน ถามในประเด็นด้านระบบการศึกษา กระบวนการสอนและวิธีการรับรู้ของนิสิต นักศึกษาในยุคปัจจุบัน รวมไปถึงมุมมองต่อการเรียนการสอนศิลปะแพชชันในอนาคต

2.2 คำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา 1 ท่าน ถามในประเด็นเกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพ ปัญหาการรับรู้ของนิสิต นักศึกษาในปัจจุบัน และกระบวนการแก้ไขความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน

2.3 คำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ 2 ท่าน ถามในประเด็นด้านเทคโนโลยี และวิวัฒนาการที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ในปัจจุบัน

2.4 คำถามสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย ในที่นี้หมายถึง กลุ่มนิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในวิชาเอกออกแบบแพชชัน จำนวน 5 ท่าน ถามในประเด็นเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับการเรียนการสอนศิลปะแพชชันในปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน รวมไปถึงมุมมองที่อยากเห็นในอนาคตเกี่ยวกับการศึกษาศิลปะแพชชัน

3. แบบร่างแบบ ทดสอบวัดบุคลิกภาพทาง Enneagram เป็นแบบทดสอบสำหรับวัดบุคลิกภาพตามหลักของจิตวิทยาบุคลิกภาพ Enneagram สำหรับใช้คัดเลือกกลุ่มเป้าหมายย่อย นิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาด้านศิลปะแพชชันในปัจจุบัน จำนวน 9 ท่าน ก่อนการสัมภาษณ์เชิงลึก

4. แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าชมด้านความพึงพอใจต่อรูปแบบของกิจกรรม และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์สำหรับทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 140 ท่านซึ่งประกอบไปด้วย

- นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจและมีจุดมุ่งหมายในการสอบเข้าเอก ออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยต่างๆในประเทศไทยจำนวน 116 คน จากการหาค่าโดยใช้สูตรของ Yamane และกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นในการเลือกตัวอย่างที่ 95%

- นิสิตภาควิชาออกแบบแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ชั้นปีที่ 1 จำนวน 20 คน

เมื่อรวมทั้งสองกลุ่มผู้บริโภครวมกัน ทำให้ได้ผลรวมของผู้บริโภคอยู่ที่ 136 คน ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรว่า กลุ่มผู้บริโภคไม่ควรต่ำกว่า 140 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอนดังนี้

4.1 สอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ (Check list)

4.2 สอบถามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามด้านกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยมีใช้เกณฑ์มาตราวัดค่าของลิเคอร์ท (Likert Scale) ดังนี้

ระดับการใช้งาน

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ

5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	หมายถึง	เห็นด้วย
3	หมายถึง	เฉย ๆ
2	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

หลังจากนั้นนำคะแนนที่ได้ในแต่ละตัวแปร มาหาค่าเฉลี่ยแล้วแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.21 – 5.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.41 – 4.20 อยู่ในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.16 – 3.40 อยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.80 อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

4.3 แบบสอบถามที่มีข้อความปลายเปิด (Open Ended Question) เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ ต่อกิจกรรมและเนื้อหาการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

5. แบบประเมิน (Assessment) เป็นแบบประเมินในด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยการใช้ข้อความปลายเปิด สามารถแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

5.1 การประเมินเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น

5.2 การประเมินด้านกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

5.3 ข้อเสนอแนะอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น กิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกระยะการเก็บรวบรวมข้อมูลออกเป็น 3 ระยะ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

การเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะที่ 1 ก่อนการผลิตสื่อ ในระยะแรกผู้วิจัยได้เริ่มทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่นซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้านได้แก่ ด้านการศึกษา และด้านจิตวิทยา หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ออกสำรวจเก็บข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้ขั้นตอนการใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ดังนี้

1. ลงพื้นที่สังเกตการณ์การเรียนการสอนศิลปะแพชั่น กับกลุ่มนิสิตชั้นปีที่ 3 และปีที่ 4 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์-เอกออกแบบแพชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. ลงพื้นที่สังเกตการณ์พฤติกรรมนอกสถานที่ศึกษาของนิสิต นักศึกษาแพชั่น ที่เข้าร่วมฝึกงานและทำงานกับแบรนด์ VINN PATARARIN

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพ ในประเด็นการพัฒนาจิตวิทยาแพชชั่น ควบคู่ไปกับผลลัพธ์ที่ได้จากการลงพื้นที่สังเกตการณ์

4. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแพชชั่น สอบถามข้อมูลในประเด็นด้านการศึกษา ศิลปะแพชชั่นในปัจจุบัน และอนาคต ผลลัพธ์ของการลงพื้นที่สังเกตการณ์ และกระบวนการทางจิตวิทยาแพชชั่นที่ควรพัฒนาเพื่อการศึกษา

5. สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายย่อย นิสิตชั้นปีที่ 4 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์-เอกออกแบบแพชชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในประเด็นความเห็นด้านการศึกษาศิลปะแพชชั่นในปัจจุบันที่กำลังศึกษาอยู่ ปัญหาและความเข้าใจในรายวิชา รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และนิสิต

ผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะ 1 จะถูกนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการผสมผสานระหว่างการค้นคว้าและพัฒนา (Research and Development) และการทำแผนผังกลุ่มเชื่อมโยง (Affinity Diagram) เพื่อหาความหมาย รูปแบบ กระบวนการของทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น และข้อจำกัดในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์เบื้องต้น (Design Concept)

การเก็บรวบรวมข้อมูลระยะที่ 2 เป็นการเก็บข้อมูลหลังจากได้ทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับด้านปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสาร วรรณกรรมและสื่ออื่นๆที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ออกสำรวจเก็บข้อมูลเพิ่มเติมโดยใช้ขั้นตอนการใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม ดังนี้

1. ลงพื้นที่ใช้ แบบร่างแบบทดสอบวัดความสัมพันธ์ที่ถูกพัฒนามาจากทฤษฎีแพชชั่นกับกลุ่มผู้บริโภคน้อยกว่า 140 คน

2. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ ในประเด็นของเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น กระบวนการและวิธีการเล่น พื้นที่ที่เหมาะสม และการได้มาซึ่งผลลัพธ์ของทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่นผ่านสื่อมัลติมีเดียต่างๆ

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ประเด็นของกระบวนการที่เหมาะสมสำหรับการใช้สื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์กับทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น รวมถึงกิจกรรมเพิ่มเติมอื่นๆนอกเหนือจากการใช้สื่อมัลติมีเดีย

ผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลในระยะที่ 2 จะถูกนำมาใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ที่จะถูกใช้ในพื้นที่จำกัด

การเก็บข้อมูลในระยะที่ 3 หลังจากที่ได้ชิ้นงานจากการพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น
สู่การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้นำมาเก็บข้อมูลในระยะที่ 3 โดยใช้เครื่องมือใน
การเก็บข้อมูลดังนี้

1. แบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย และผู้เข้าชมด้านความพึงพอใจ
ต่อรูปแบบของกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้ 1. สอบถาม
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบสำรวจรายการ 2. สอบถามความคิดเห็น
ของผู้ตอบแบบสอบถามด้านกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ 3. แบบสอบถามที่มีข้อ
คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถาม แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ ต่อกิจกรรม
และเนื้อหาการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

2. แบบประเมินด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้านคือ
ด้านการศึกษา ด้านจิตวิทยา และด้านปฏิสัมพันธ์ ใช้ข้อคำถามแบบปลายเปิด ในประเด็นเกี่ยวกับ
ทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่นกิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ รวมไปถึงข้อเสนอแนะอื่นๆที่
เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น กิจกรรมและสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเอาข้อมูลที่ค้นคว้าและรวบรวมจากเอกสารงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง รวมถึงจาก
การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก และการทำแบบร่างแบบทดสอบแล้วจึงนำมาวิเคราะห์โดย
มีขั้นตอน ดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าและรวบรวม จากเอกสารงานวิจัยต่างๆ การสังเกตการณ์
แบบมีส่วนร่วม และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและด้านจิตวิทยารวมถึง
กลุ่มเป้าหมาย มาใช้ในการสร้างแบบร่างแบบทดสอบทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น

2. นำผลลัพธ์ที่ได้จากแบบร่างแบบทดสอบทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น ใช้เป็นข้อกำหนด
ในการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญด้านปฏิสัมพันธ์

3. ทำแบบร่างสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยใช้ข้อมูลจากผลลัพธ์ของแบบร่าง
แบบทดสอบและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญ

4. กลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆประเมินผลงานตามเกณฑ์การประเมิน
แล้วนำมาวิเคราะห์

5. อภิปรายผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

จากการกำหนดประชากรในการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มเป้าหมาย และการสร้างเครื่องมือต่างๆ เพื่อนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ลงมือกระทำตามขั้นตอนสำหรับจัดเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อพัฒนาข้อมูลต่างๆ ไปสู่ทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น และสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ โดยรูปแบบของการสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยมีทั้งแบบสังเกตการณ์ เพื่อใช้ในการสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของนิสิตแพชชั่น แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มนักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งการสร้างทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่นที่เหมาะสมกับคนกลุ่มนี้โดยเฉพาะ อีกทั้งยังมีแบบสอบถามต่างๆ เพื่อใช้ในการทดลองชุดคำถาม-คำตอบ เชิงจิตวิทยา ก่อนการนำมาพัฒนาเป็นสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ ซึ่งทั้งหมดนี้จะถูกนำมาอยู่ในกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัย ก่อนการนำไปสู่การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ต่างๆ จนกลายเป็นนิทรรศการเชิงปฏิสัมพันธ์ กระบวนการดังกล่าว จะถูกกล่าวถึงในบทต่อไปเกี่ยวกับ ผลการดำเนินการวิจัย



บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

ในการวิจัยการพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น เพื่อการรับรู้ เมื่อได้ดำเนินการตามขั้นตอนที่วางไว้ จึงสามารถแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และบทสัมภาษณ์
2. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา
3. การสร้างสื่อ

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และบทสัมภาษณ์

จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการทางจิตวิทยาแพชชั่นจะเกิดขึ้นไม่ได้โดยหากขาดองค์ประกอบในการค้นหาบุคลิกภาพ เหล่านั้น ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าว คือกระบวนการในการค้นหาตามแบบฉบับของหลักการทางจิตวิทยา นั่นคือ การสอบถาม อาจเกิดขึ้นโดยการสัมภาษณ์ หรือการทำแบบทดสอบ เพื่อศึกษาถึงลักษณะนิสัย จิตใต้สำนึกภายในและสิ่งนึกคิดของบุคคลนั้นๆ เพื่อใช้ในการค้นหาคำตอบและแจกแจงประเภทของบุคลิกภาพต่างๆ เพื่อให้เกิดเป็นทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่นที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงได้จำแนกการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1.1 ด้านการศึกษา

ในการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการศึกษา ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการค้นหารูปแบบของการเรียนการสอนการออกแบบแพชชั่นเพื่อใช้เป็นตัวตั้งต้นในการทำชุดคำถามด้านจิตวิทยาแพชชั่น โดยผู้วิจัยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทศวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นทศวรรษที่องค์การการศึกษาโลกได้ระบุและตั้งไว้ในเป้าหมายการศึกษาโลก เพื่อพัฒนาให้บุคลากรโลกได้รับการศึกษาที่ดีขึ้น มาเปรียบเทียบหลักสูตรการเรียนการสอนออกแบบแพชชั่นจาก 6 มหาวิทยาลัยทั้งในระดับประเทศ และระดับต่างประเทศที่มีอยู่ในปัจจุบัน รวมถึงจากบทสัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน และกลุ่มเป้าหมายจำนวน 9 คน เพื่อใช้ในการสำรวจแจกแจงรายวิชาและประสบการณ์ด้านแพชชั่นต่างๆ ตามหมวดหมู่ของทศวรรษที่ 21 โดยการดำเนินการต่างๆ มีกระบวนการและลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1.1 สรุปประเด็นทักษะต่างๆ ทั้ง 4 ประเภทของทศวรรษที่ 21 ดังนี้

1.1.1.1 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม

1.1.1.2 ทักษะสารสนเทศ

1.1.1.3 ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ

1.1.1.4 ทักษะพื้นฐาน

1.1.2 แจกแจงรายวิชาในหลักสูตรปริญญาตรี วิชาเอกออกแบบแฟชั่นของมหาวิทยาลัยในประเทศไทยจำนวน 3 มหาวิทยาลัย โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกมหาวิทยาลัยจากความแตกต่างของคณะ สาขาที่สังกัด และปริญญาบัตร ได้แก่

1.1.2.1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบทัศนศิลป์-เอกออกแบบแฟชั่น จบการศึกษาโดยปริญญาบัตร Bachelor's of Arts

1.1.2.2 มหาวิทยาลัยศิลปากร

1.1.2.3 มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ จังหวัดสุรินทร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาศิลปกรรมและออกแบบ สาขาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ จบการศึกษาโดยปริญญาบัตร Bachelor's of Fine Arts

ลงในหมวดหมู่ทักษะทั้ง 4 ประเภทตามหลักการเรียนรู้การสอนของทักษะศตวรรษที่ 21 ตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 21 แจกแจงรายวิชาต่างๆ ของมหาวิทยาลัยในประเทศไทยลงในหมวดหมู่ทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม	ทักษะสารสนเทศ	ทักษะการใช้ชีวิตและ อาชีพ	ทักษะพื้นฐาน
วิชาจากมหาวิทยาลัยต่างๆในประเทศไทย			
Sketch and rendering technic	Research Methadology	Asean art and culture	Design Fundamental
Design Innovation for Thai Wisdom	Computer Graphic	Art for Community	Mechanical Drawing
Styling Study	Media in fashion	Intregrated marketing and management	Model Making
Fashion Evolution	Fashion Project Presentation	Design Internship	Design innovation
Concept	Fashion	Portfolio	English for fashion

Communication			
Fashion Creativity	Art Research	Branding	Basic Garment
Commercial	Computer-aided	Marketing	Fashion history
Fashion Design			
Studio Experiment		Fashion cusiness	Thai for communications
Fashion Fundamental		Entrepreneurship	
Illustration		Fabric Studies	
Creative Pattern		Thai Arts	
Accessories		Fashion Industry	
3D Constuction		พลเมืองและจิตสำนึกต่อสังคม	
Crative Seminar			
Aesthetics			
Fabric Design			
Texture			
Creative idea and innovations			

1.1.3 แจกแจงรายวิชาในหลักสูตรปริญญาตรี วิชาเอกออกแบบแฟชั่นของมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ จำนวน 3 มหาวิทยาลัย โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกมหาวิทยาลัยจาก ประเทศที่ตั้ง ความแตกต่างของจุดมุ่งหมาย ความเป็นชั้นนำของมหาวิทยาลัยระดับโลก และปริญญาบัตร ได้แก่

1.1.3.1 University of Arts London, Central Saint Martins ตั้งอยู่ที่เมืองลอนดอน ประเทศอังกฤษ จบการศึกษาโดยปริญญาบัตร Bachelor's of Arts

1.1.3.2 The New School Parsons ตั้งอยู่ที่เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา จบการศึกษาโดยปริญญาบัตร Bachelor's of Fine Arts

1.1.3.3 Studio Bercot ตั้งอยู่ที่เมืองปารีส ประเทศฝรั่งเศส จบการศึกษาโดย
ปริญญาบัตรแบบ Diploma Specialized in Fashion Design

ลงในหมวดหมู่ทักษะทั้ง 4 ประเภทตามหลักการเรียนการสอนของทักษะศตวรรษที่
21 ตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 22 แจกแจงรายวิชาต่างๆ ของมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ ลงในหมวดหมู่
ทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และ นวัตกรรม	ทักษะสารสนเทศ	ทักษะการใช้ชีวิตและ อาชีพ	ทักษะพื้นฐาน
วิชาจากมหาวิทยาลัยต่างๆ ในต่างประเทศ			
Intergrative studio	Image	Intergrative seminar	Drawing
Space / Materailty	Advance Research	Sustainable systems	Object as history
Design studio	Visual Communication	Time	History in fashion
Specialized Studio	Breifing Documents	Internship	Intro to fashion studies
Creative Technical	Media Resource	Project works	Lival arts
Thesis : Ideation	Critical analysis ain media and press	Group critiques	Cultural Histories
Thesis : Resolution	How to document	Material resources	Tutorial Guidance
Field Study	News and fashion image	Competitions	Nude drawing
Analysis in culture	Exhibition visits	Sewing	History of art and costumes
Textile	Cinemasession	Volime and Flat	
Illustration	Graphics and spreadsheets	Embellishment of Materials	

Painting	Workshop and interventions
	Embroidery
	Weaving

1.1.4 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาแฟชั่นและผู้ที่อยู่ในวงการแฟชั่นจำนวน 3 ท่าน เพื่อค้นหากิจกรรม องค์ความรู้รอบตัว และประสบการณ์ต่างๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญต้องการให้ผู้เรียนในยุคใหม่รับรู้ แล้วนำมาเข้าตารางประเภททักษะต่างๆของทักษะศตวรรษที่ 21 ดังนี้

ตาราง 23 แจกแจงกิจกรรมต่างๆ ในวงการแฟชั่น ลงในหมวดหมู่ทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม	ทักษะสารสนเทศ	ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ	ทักษะพื้นฐาน
กิจกรรม หรือ สิ่งที่เกี่ยวข้องในแฟชั่น			
การเลือกใส่เสื้อผ้า	กระแสดารา	การตัดเย็บ	
Insoiration Development	เพลง	การเดินแบบ	
สี	ข่าวฉาว	Pattern	
Window display	Celebrity	Luxury	
Fashion Lighting	นิตยสารแฟชั่น	ถ่ายแบบ	
Party	Seasons	บุคลิกของคนเรียนแฟชั่น	
ความเป็นกลุ่มก้อนของคนวงใน	Idols	การแต่งตัวจัด	
Perfumeries	Inspiration Research	การเลือกอุปกรณ์	
	Trends	การเลือกซื้อผ้า	
		การโยกย้ายของดีไซน์เนอร์	

Target Group
Brand
การขายเสื้อผ้าใน เมืองไทยและเมือง นอก

จากบทสรุปของบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า กระบวนการทางการศึกษาออกแบบศิลปะแฟชั่น ส่งผลให้ปัจจุบันยังมีนิสิต นักศึกษาอีกมากมาย ที่ไม่สามารถนำองค์ความรู้ที่ตนเองได้เรียนมาไปใช้ได้ถูกต้อง อีกทั้งเป้าหมายของการศึกษาในประเทศไทยมีความแตกต่างจากต่างประเทศ ทำให้กระบวนการวางแผนทางการศึกษาไม่สามารถให้ผลลัพธ์ได้เทียบเท่ากับในระดับสากล ผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวเพิ่มเติมในเรื่องของการนำจิตวิทยานุคลิกภาพมาประยุกต์ใช้ด้วยว่า อาจเป็นผลดีที่ช่วยทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นแนวทางของตนเองได้เร็วมากขึ้น และในขณะเดียวกันเองผู้เรียนได้รู้จักตนเอง วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม โดยเฉพาะการสื่อสารกับผู้สอน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยช่วยลดทอนช่องว่างระหว่างวัย และความไม่เข้าใจซึ่งกันและกันได้มากขึ้น

ผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวเพิ่มเติมในแง่ของการสร้างชุดคำถามที่เหมาะสมสำหรับการทำจิตวิทยาแฟชั่นว่า การรวบรวมเอารายวิชา กิจกรรมและประสบการณ์ที่ผู้เชี่ยวชาญอยากให้ผู้เรียนได้ประสบ จะเป็นต้นแบบที่ดีที่ทำให้ผู้เรียนได้รับรู้ในเบื้องต้นว่า การเรียนการสอนแฟชั่นนั้นมีรูปแบบเป็นอย่างไร และในขณะเดียวกันในอนาคตสิ่งที่ได้พบเจออาจจะมีรูปแบบอย่างไรอีกด้วย และในส่วนของกลุ่มเป้าหมายที่ทางผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ผู้เชี่ยวชาญต่างๆเห็นว่า ไม่พบปัญหาอะไรในการเลือกกลุ่มเป้าหมาย แต่เพื่อการสร้างชุดคำถามที่ถูกทำขึ้นเพื่อนิสิต นักศึกษาแฟชั่น โดยเฉพาะในครั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญเล็งเห็นว่าผู้วิจัยควรทำการสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ และลองให้ผู้เรียนออกแบบแฟชั่น ในช่วงปีที่ 4 เป็นคนลองตอบ เนื่องจากผ่านประสบการณ์ต่างๆในการเรียนมาจนครบแล้ว และหากเป็นไปได้ ผู้วิจัยควรทำการระบุลักษณะของกลุ่มเป้าหมายให้ได้ อย่างชัดเจนก่อน เพื่อการได้มาซึ่งชุดคำตอบที่เหมาะสมกับคำถาม

1.1.5 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายย่อย โดยการคัดเลือกจากการให้กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนิสิตเอกออกแบบแฟชั่น ชั้นปีที่ 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำแบบร่างแบบทดสอบ Enneagram เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างของลักษณะทั้ง 9 ลักษณะ จำนวน 9 คน โดยสัมภาษณ์ในประเด็นความเห็นด้าน

การศึกษาศิลปะแฟชั่นในปัจจุบันที่กำลังศึกษาอยู่ ปัญหาและความเข้าใจในรายวิชา ความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และนิสิต รวมถึงการนำเอาชุดกิจกรรมต่างๆที่ได้แยกประเภทของ ทักษะทางศตวรรษที่ 21 มาแล้วนั้น มาตั้งคำถามและลองให้กลุ่มเป้าหมายย่อยทั้ง 9 คนตอบ

1.1.5.1 ประเด็นความเห็นด้านการศึกษาศิลปะแฟชั่นในปัจจุบัน

1.1.5.2 ประเด็นปัญหาและความเข้าใจในรายวิชา

1.1.5.3 ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างอาจารย์และนิสิต

1.1.5.4 ชุดกิจกรรมต่างๆที่ถูกคัดเลือกแล้ว และนำมาทดลองถามกับ กลุ่มเป้าหมายย่อย โดยสามารถทำเป็นตารางคำตอบได้ดังนี้

ตาราง 24 คำตอบของนิสิตแต่ละลักษณะ (1)

	ลักษณะ 1	ลักษณะ 2	ลักษณะ 3	ลักษณะ 4	ลักษณะ 5
อุปกรณ์	ดินสอ ใช้ บ่อย พก ตลอด ชอบ จด พยายามที่ จะแพลนสิ่งที่ สิ่งตัวเองต้อง ทำ	กรรไกร ชอบ พก ชอบตัด ชอบสร้างงาน จากการตัด กรีด	ไม้บรรทัด รู้สึกว่ามันทำ ให้ทุกอย่าง เป๊ะขึ้น เลือก ที่จะใช้ อุปกรณ์เป็น ตัวช่วยให้ได้ สิ่งที่ต้องการ	ที่ถักนิตตั้ง ชอบถักไหม พรม รู้สึกว่า เป็นสิ่งที่ทำ ได้ รู้สึกว่า เป็นสิ่งที่ แตกต่างกว่า คนอื่น	หมอนปักเข็ม เป็นของที่บ่ง บอกตัวเองได้ ดี เป็นหมอน ที่ทำเอง
การเลือกของ	สะดวก ถ้า มีสิ่งที่ชอบจะ มีเปอร์เซ็นต์ นที่อยากได้ เพิ่มมากขึ้น	ไม่สรรหาของ หาของที่ดีอยู่ แล้ว เลือก ของที่เข้ากับ ตัวเอง หรือ รู้อยู่แล้วจะ เอาไปใช้ทำ อะไร	ชอบอะไรที่มี ตัวเดียว ไม่ โหล ใส่แล้ว ไม่ซ้ำ ยูนีค มี ฟังก์ชันในตัว	สีที่ชอบ และ ต้องเข้ากับสิ่ง ที่มีอยู่แล้วได้	ใช้เวลานาน ในการตัดสินใจ ศึกษาของชิ้น นั้นก่อนว่า มันเหมาะสม อยากได้มั้ย

เพลง	ล่อยๆ ไม่ ชอบฟังเพลง รัก เ	เพลงที่มีกลิ่น ของฤดูหนาว ดูเหงๆ ให้ ความรู้สึก ถึงคริสมาสต์	ชอบอะไร ที่Cover หรือ ถูก rearange ใหม่	R&B / Hiphop	Alternative rock / Indy rock / Nothing matif
Media	ดูหนัง ดูซี รีย์ อ่าน พวกการ์ตูน ชอบแฟนตา ซีแก๊งแวม ไพร์ แม่เมด ชอบดูหนังที่ ต้องคิด เยอะๆ ดูการ วางแผน	ฟัง / อ่าน ดิ ดการฟังเพลง นับเวลาด้วย เพลง ชอบ อ่านคอนเท้น นิยาย หรือ ประวัติศาสตร์	ชอบดูของ อัปเดต อะไร ที่ใหม่ ชอบความเร็ว กว่าคนอื่น	หนัง หนัง สายรางวัล ฮอสการ์ โร แมนติก เศร้า ร้องให้ Batman the dark knight	เพลง
การ แก้ปัญหา	อยากเคลียร์ อยากพูด ตรงๆถาม ตรงๆ ถ้าถาม คู่กรณีไม่ได้ก็ จะถามคน รอบข้าง พยายาม หาทาง แก้ปัญหาให้ ได้	เป็นคน มองข้าม ปัญหาไปก่อน แต่จะคิด ตลอดเวลาถึง ปัญหานั้น หลอกตัวเอง ไปก่อนว่ามัน ไม่มีปัญหา	เป็นคนเงียบ จะไม่ปรึกษา ใคร จะนั่งคิด ก่อนว่าจะทำ อะไร พยายามคิด ข้อเสียให้ ตัวเองก่อน ว่าจะทำยังไง กระทบ ใครมัย	นิ่ง แล้ว ร้องให้ รู้สึก ว่าการร้องให้ เป็นการ ปลดปล่อย แล้วค่อยเล่า ให้คนที่สนิท มากๆ เท่านั้น แต่ถ้าเค้าไม่ ว่างอาจจะไม่ เล่าเลย	ไม่ปรึกษา ปัญหากับคน อื่นเลย คอย กับตัวเอง ค่อนข้างเยอะ ถ้าไม่จวนตัว จนจุดพีคจะ ไม่พูดกับใคร เลย
ความสัมพันธ์	มีช่องว่างกับ	เรียนสี่ปี	ไม่ได้รู้สึกว่ามี	เป็นคนมี	การเรียนมาดี

กับอาจารย์	อาจารย์	ไม่ให้อะไรเลย	ช่องว่างเยอะ	กำแพง ไม่	ปีไม่ได้ตอบ
ค่อนข้าง	เพราะไม่รู้	เป็นคนเข้า	ชอบการที่	ใจทย ระบบ	
เยอะ รู้สึกว่า	ตัวเองด้วยว่า	หาผู้ใหญ่	ระบบการ	การสอนทำ	
ไม่มีใครที่รับ	อยากเป็น	ด้วยอยู่แล้ว	เรียนการสอน	ให้หมดไฟ	
ฟังปัญหา	อะไร ไม่ชอบ		มันมีกรอบ	รู้สึกว่	
อย่างแท้จริง	อาจารย์ที่ไม่		มากไป	ช่องว่าง	
	ฟัง และ ไม่		อาจารย์	ระหว่างวัย	
	อยากทำให้		ผู้สอนส่งผล	เยอะ รู้สึกว่	
	ตัวเองเป็น		มาก	มันยิ่งห่างกัน	
	ภาระใคร			มากๆ	
สี่	แดงเข้ม	เทา เพราะ	เขียนนีออน	น้ำเงิน รู้สึก	สีน้ำเงินเข้ม
		รู้สึกว่กลางๆ		ว่าดูลึกลับ	แบบน้ำทะเล
		ไม่ทางใดทาง		และเศร้าดี	เพราะถ้ารู้จัก
		หนึ่ง			ผิวเผินก็จะ
					เห็นเป็นสีนี้
					แต่ถ้ายิ่งรู้จัก
					มากขึ้น
					เรื่อยๆ สีก็จะ
					ยิ่งเข้มขึ้น

ตาราง 25 คำตอบของนิสิตแต่ละลักษณะ (2)

	ลักษณะ 6	ลักษณะ 7	ลักษณะ 8	ลักษณะ 9
อุปกรณ์	กระดาษต่างๆ	โปรแกรมไฟ	กรรไกรตัดผ้า	ที่เลาะด้าย รู้สึก
	กระดาษมันทำ	ได้ชอบ รู้สึกว่	ชอบฟลิ้งการ	ว่ามันช่วยให้
	อะไรกับมันก็ได้	สร้างสรรค์ทุก	ตัดผ้า มันได้	แก้ไขปัญหได้
	ช่วยให้เรา	อย่างได้จากสิ่งนี้	ปลดปล่อย	ง่ายขึ้น

	สามารถทำได้ ทุกอย่าง	ชอบทำ อาร์ตเวิร์คก่อน ทำงานจริง กลัว การดันสด	ความเครียด ชอบการตัด	
ผ้า	ผ้าแมท พังตัว แก้งวาเลนตินโน รู้สึกถึงความเป็น เจ้าหญิง	ผ้าเหลือง มั่นดู มีมิติมากกว่ามัน ดูน่าตื่นเต้น	หนังแท้ มั่นร้านๆ แต่ไฮคลาส สัมผัสดี	คอตต่อน ผ้า ฝ้าย เย็บง่าย สบาย ชอบอะไร ที่ง่ายๆ อะไรที่ สามารถย่น ระยะเวลา
การเลือกของ	สวย ไม่สนใจ ฟังก์ชัน	เห็นแล้วรู้ว่า เขาของชิ้นนั้นไป ทำอะไรกับของที่ มีอยู่บ้าง	ต้องถูกชะตา ต้องSTAND OUT ออกจากที่ อื่น	คน/ สี ต้องเป็นสี ที่ชอบอยู่แล้ว
เพลง	Gospel / Amazing grace เพลงไทยเดิม	POP ROCK / Big ass	POP / Robin / Ariana	K-POP / C- POP มีชาวด์ของ อิเล็กทรอนิกส์ / Queen
Media	นิยายรักหรือ แฟนตาซี มั่น จินตนาการได้	หนัง ซูเปอร์ฮีโร่ ชอบการแก้ปม ชอบความแฟน ตาซี / รายการ ตลก	คลิป ชอบฟังคน อื่นพูด ไม่ชอบดู ไม่ชอบอ่าน	หนังสือนิยาย แปล ไม่อ่าน นิยายไทย
การแก้ปัญหา	โทรไปเฝ้ากับ เพื่อนก่อน ไม่ได้ รู้สึกการ ช่วยเหลือ เป็น คนสามารถ	หมกมุ่นกับ ตัวเองก่อน ต้อง ให้คนอื่นทักมา ถึงจะยอมเล่า	จะพยายามอยู่ เงียบๆก่อน เล่น ใหญ่ เรียงร้อย ความสนใจให้ ทุกคนต้องมา	เห็นอะไรก็ได้ที่ สบายใจก่อน แล้วจะรู้สึกดีขึ้น จะสบายใจขึ้น สวมคาแร็คเตอร์

	ตัดสินใจปัญหา ได้ด้วยตัวเอง แค่ อยากให้เพื่อนรู้		ช่วยเหลือ	ต่างๆ
ความสัมพันธ์กับ อาจารย์	ปี 1 ปี 2 ชอบ มาก เวลาได้ทำ โปรเจ็คเล็กๆ มี ปัญหาที่เกิดขึ้น บ้างส่วนใหญ่จะ เกิดจากปัญหา ไม่ฟังเท่าไร จุดหนึ่งก็ดีแล้ว อาจารย์ก็อาจจะ ดันทุรัง	อาจารย์มักจะมี ภาพจำของ นักเรียนแต่ละ คนตั้งแต่ปี 1 ต่อ ให้เรารู้จักเค้าก็ จะไม่สนใจ พอ เราโดนบ่อยๆ เราเองก็จำภาพ เค้าแบบนั้น เหมือนกัน	อยากให้มันมี สาขาการเรียน มากขึ้น ให้ อาจารย์สามารถ ทำให้นักเรียน เห็นได้ว่าไม่ได้ เป็นแค่ ดีไซเนอร์ รู้สึก ว่ามีเก็บเรื่อง อายุอยู่ดี	รู้สึกว่าช่องว่าง ระหว่างวัยเป็น เรื่องของสังคมที่ มีผู้ใหญ่และเด็ก อยู่แล้ว
สี	ชมพูน้อง สวย เป็นลูกคุณ	ชมพูน้องเย็น รู้สึกว่าแชบ	แดง รู้สึกถึง พลังงานลับๆ	ส้ม รู้สึกว่าสดใส ไม่แรงไปไม่อ่อน ไป

1.1.6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรการสอนของมหาวิทยาลัยจำนวน 6 มหาวิทยาลัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อค้นหาความแตกต่าง และรายวิชาที่เป็นแกนหลัก สำคัญสำหรับการออกแบบแฟชั่น พร้อมกับหยิบยกทักษะศตวรรษที่ 21 มาตั้งต้นเป็นหัวข้อในการ จำแนกรายวิชาต่าง ๆ ออกเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ทราบถึงรายวิชาที่เหมาะสมในการพัฒนารูปแบบ การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับทักษะ การเรียนรู้ทั้งทางกายภาพ และการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล อีกด้วย

ตาราง 26 รายวิชาการออกแบบแฟชั่น การเรียนรู้ และทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะ / การเรียนรู้	การเรียนรู้ทางกายภาพ	การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล
การเรียนรู้และนวัตกรรม	Texture / Styling / Perfumeries	Innovative Fashion
สารสนเทศ	Photo Shooting	Lighting / News and Fashion Image / Music / Cinema /

Magazine		
การใช้ชีวิตและอาชีพ	Fabric / Sewing / Embroidery	Brand Movement / Celebrity
พื้นฐาน	Colors / Tools	Colors / Fashion History /

1.2 ด้านจิตวิทยา

การวิจัยข้อมูลด้านจิตวิทยา ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาและพัฒนาทฤษฎีบุคลิกภาพนพลักษณ์ทั้ง 9 หรือ Enneagram ให้กลายเป็น บุคลิกทั้ง 9 แบบที่เหมาะสมกับการใช้ในการเรียนการสอนออกแบบแฟชั่น โดยผู้วิจัยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่สามารถพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่นได้ กระบวนการต่างๆ มีขั้นตอนดังนี้

1.2.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาด้านข้อมูลเกี่ยวกับการทฤษฎีบุคลิกภาพที่เหมาะสม การพัฒนาจิตวิทยาแฟชั่น ควบคู่ไปกับผลลัพธ์ที่ได้จากการลงพื้นที่สังเกตการณ์

จากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นชอบในการที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ทฤษฎีบุคลิกภาพนพลักษณ์ทั้ง 9 เนื่องจากทฤษฎีนี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญของทฤษฎีบุคลิกภาพอื่นๆ อีกทั้งยังมีความแม่นยำเป็นอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกัน ก็ได้มีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดผลลัพธ์ของทฤษฎีบุคลิกภาพนพลักษณ์ทั้ง 9 เนื่องจากแท้จริงแล้ว ทฤษฎีนี้ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อรักษาโรคซึมเศร้า (Depression) และเพื่อการมุ่งเน้นหาพื้นฐานของการตัดสินใจ รวมถึงข้อด้วยต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาบุคคลเหล่านั้นให้เข้าใจในตนเองมากขึ้น ยังไม่มีชุดผลลัพธ์ไหนที่มีการเจาะจงเพื่อการเรียนการสอน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอนออกแบบแฟชั่น ผู้เชี่ยวชาญเล็งเห็นว่าควรมีการลงพื้นที่สังเกตการณ์กับกลุ่มนิสิตแฟชั่นโดยตรง แล้วนำเอาผลลัพธ์เหล่านั้นมาเทียบประกอบกับผลลัพธ์ทางจิตวิทยา เพื่อใช้ในการเขียนชุดผลลัพธ์ใหม่ที่เมื่อนิสิต หรือผู้สอนได้อ่านแล้วจะเข้าใจในทันที อีกทั้งยังควรแยกหมวดหมู่ของการพัฒนาให้ชัดเจนตามทักษะศตวรรษที่ 21 อีกด้วย

1.2.2 สรุปข้อมูลและกระบวนการหาทฤษฎีบุคลิกภาพนพลักษณ์ทั้ง 9 หรือ Enneagram แล้วนำมาเปรียบเทียบกับบุคลิกภาพในวงการแฟชั่น เพื่อให้ได้มาซึ่งบุคลิกภาพ 9 แบบในทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น โดยสามารถสรุปและแบ่งแยกตามลักษณะต่างๆ และแบ่งออกเป็นชุดข้อมูลได้สองแบบ แบบแรกคือชุดข้อมูลสำหรับผู้เรียน เพื่อใช้ในการทำความเข้าใจลักษณะของตนเองและใช้ในการพัฒนาการเรียนของตนเอง และแบบที่สองคือชุดข้อมูลสำหรับผู้สอน เพื่อใช้ใน

การทำความเข้าใจตัวผู้เรียนถึงเหตุผลและการกระทำต่างๆรวมถึงการหาทางออกสำหรับผู้เรียนในอนาคต ซึ่งสามารถแบ่งออกตามลักษณะได้ดังนี้

ลักษณะที่ 1 The Perfectionist / Fashion Idealist / Quintessentially

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ เป็นคนสูงฟูม มีความรับผิดชอบมาก ซื่อสัตย์มาก เกรตตรงในความคิดของตนเอง และพยายามทำสิ่งที่ดีที่สุดให้กับเหตุการณ์ต่างๆเสมอ เป็นคนมีคุณธรรม ขยันมาก มีเจตนาที่จะพัฒนาโลกให้ดีขึ้น เป็นหัวหน้าหรือเจ้านายที่ดีมากถ้าเข้าใจถึงระบบการทำงานแบบยืดหยุ่น เป็นนักวิจารณ์ที่เก่งกาจ หนึ่งมีความสามารถพิเศษในการมองเห็นปัญหาต่างๆได้และพร้อมที่จะแก้ ชี้ให้คนอื่นเห็นถึงทางแก้ไขต่างๆ

อาชีพที่เหมาะสม FASHION EDITOR / CURATORS / FASHION CRITICS

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น ANNA WINTOUR / COCO CHANEL / ANDREW BOLTON / GUO PEI / VICTORIA BECKHAM

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Passport posse คนที่รู้สึกว่าการหาหนทางคือการผสมผสานของการได้มาและความสำเร็จแสดงให้เห็นถึงการตระหนักถึงนวัตกรรม ความแตกต่าง และการมีเครือข่ายทั่วโลก

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม เข้มงวด ทำอะไรตามแบบแผน เป็นกิจวัตร ระวังระวัง เจ้าระเบียบ

การเข้าสังคม มีนิสัยระวังระวัง ชอบอะไรที่อยู่ในขอบเขต เป็นคนที่สามารถวางใจได้ รับผิดชอบดี มีความซื่อสัตย์ มีเจตนาดี และเป็นธรรม ขยันมาก มีความตั้งใจที่จะพัฒนาตัวเองและโลกรอบๆตัวให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นคนมุ่งมั่นทุ่มเท เป็นคนประหยัด วิเคราะห์สถานการณ์และเข้าใจประเด็นต่างๆอย่างเก่งกาจโดยไม่เอาอารมณ์ต่างๆมาแทรกแซง

ครอบครัว เติบโตมาแบบที่ถูกกดดันมาตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อให้ทำบางอย่างที่ดีๆหรือถูกต้องเสมอ ทำให้หนึ่งรู้สึกถึงการแบกรับความรับผิดชอบที่มากเกินไปตัวเองควรเป็นมักขาดการดูแล ควบคุมประคองจิตใจ หนึ่งอาจจะมีพ่อแม่ที่กดดันให้เป็นแบบนี้แบบนี้ และมักหยิบยื่นทางออกให้เพียงทางเดียวคือทางที่ถูกต้องที่สุด

การแก้ปัญหา การถูกกดดันเป็นการกระตุ้นให้เด็กแบกรับภาระในการสร้างระบบระเบียบสำหรับตัวเอง หนึ่งเลือกการรับมือที่เน้นยึดมั่นในกฎเกณฑ์ที่มีเหตุผลสมควร การทำ

ตามกิจวัตรต่างๆ ตามแบบแผน และมาตรฐาน เพื่อให้ตัวเองถูกวิจารณ์น้อยลง และห่างไกลจากความวิตกกังวล

การป้องกันตัว แสดงพฤติกรรมที่ตรงข้ามความรู้สึก เมื่อเวลาที่ต้องเจอกับการคาดหวังสูง แทนที่หนึ่งจะรู้สึกโกรธหรือดื้อ พวกเขากลับรู้สึกว่าต้องรับผิดชอบมากขึ้น เป็นเด็กดีมากขึ้น เพื่อให้สิ่งนั้นๆ เป็นภัยคุกคามน้อยลง

ความใส่ใจหลัก ความถูกต้อง การสังเกตหาข้อผิดพลาดต่างๆ

พื้นฐานอารมณ์ ความโกรธที่ไม่ถูกเปิดเผย หนึ่งมักเก็บกดอารมณ์ของตัวเองไว้ และแสดงออกมาเป็นความไม่พอใจ เพราะเชื่อว่าตัวเองหรือสิ่งที่ตัวเองคิดมักถูกเสมอ ซึ่งมีต้นตอสองแบบ แบบแรกคือคนอื่นที่ไม่ได้ทำตามมาตรฐานของหนึ่ง กับแบบที่สองคือความกลัวกลุ่มที่ตัวเองทำไม่ได้อย่างเป้าหมาย

ลักษณะนิสัยที่ดี เป็นคนสุขุม มีความรับผิดชอบมาก ซื่อสัตย์มาก เกรตรงในความคิดของตนเอง และพยายามทำสิ่งที่ดีที่สุดในกับเหตุการณ์ต่างๆ เสมอ เป็นคนมีคุณธรรม ขยันมาก มีเจตนาที่จะพัฒนาโลกให้ดีขึ้น หนึ่งเป็นหัวหน้าหรือเจ้านายที่ดีมากถ้าเข้าใจถึงระบบการทำงานแบบยืดหยุ่น เป็นนักวิจารณ์ที่เก่งกาจ หนึ่งมีความสามารถพิเศษในการมองเห็นปัญหาต่างๆ ได้และพร้อมที่จะแก้ไขให้คนอื่นเห็นถึงทางแก้ไขต่างๆ

ลักษณะนิสัยที่เสีย ชอบขัดขวางการรู้จักตัวเองด้วยการใส่ใจกับความถูกต้องที่มากเกินไป จนสุดท้ายกลายเป็นบั่นทอนความมั่นใจของตัวเอง มักควบคุมอะไรบางอย่างมากเกินไป จนไม่มีความสงบในจิตใจ จ้องแต่จะจับผิดตลอดเวลา ชอบการควบคุมและเป็นการควบคุมแบบไม่เปิดเผยให้มีข้อกังขาอื่นๆ เข้ามา เชื่อในความคิดของตนเองโดยเฉพาะเรื่องผิดและถูกทำให้บางที่อาจมากเกินไป จนทำให้ความสัมพันธ์กับคนรอบข้างเสียหาย นิยมความสมบูรณ์แบบจนคนที่อยู่ด้วยอาจอึดอัด

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (4) - ใช้ทักษะความเป็นศิลปินและอารมณ์ที่แท้จริง ความสุนทรีย์ในแบบของสี่ เพื่อปลดปล่อยความรู้สึกส่วนตัวและคลายการควบคุมของตัวเองบ้าง ให้ออกไปกับสิ่งที่ไร้ขอบเขตและพื้นที่ว่างบ้าง เพื่อพัฒนาให้ตนเองเปิดความรู้สึกกับผู้อื่นอย่างอิสระและไม่ควบคุมคนอื่นมากเกินไป

กับคนอื่น (7) - ใช้ทักษะความสนุกสนาน ากรผ่อนคลาย และการเลือกกิจกรรมที่เพลิดเพลิน ในการส่งเสริมให้ตัวเองยอมรับและเข้าใจความต้องการในวัยเด็ก เพื่อไม่ให้ตัวเองเก็บ

กตความรู้สึกต่างๆและทำตัวเคร่งขรึมตลอดเวลา การมีทางเลือกแบบไม่มีข้อจำกัด จะทำให้หนึ่งเปิดรับความหลากหลายทางความคิดได้มากกว่าปกติ

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมทักษะคิดสร้างสรรค์ หนึ่งเป็นประเภทของคนที่ทำอะไรเป็นกิจวัตร ไม่ออกจากกรอบเพราะกลัวว่าจะไม่ผ่านมาตรฐานที่ตนกำหนด การคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้หนึ่งสามารถออกจากกรอบอันเคร่งครัดและปล่อยตัวเองให้สนุกสนานได้

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมการอัปเดตข้อมูลข่าวสารและการฉลาดสื่อสารควบคู่กันไป เพื่อให้หนึ่งออกจากกรอบความคิดของตัวเองและเห็นโลกที่มากกว่าแค่ถูกคิดมากขึ้น และการส่งเสริมทักษะฉลาดสื่อสารจะช่วยให้หนึ่งสามารถบริหารความต้องการของตนเองให้กับคนอื่นได้ โดยไม่บีบบังคับและไม่ทำให้คนอื่นเหล่านั้นอึดอัดใจ

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะความยืดหยุ่น ริเริ่มสิ่งใหม่ และหมั่นหาความรู้รอบด้าน เพื่อเปิดให้หนึ่งออกจากสถานที่คุ้นเคยของตัวเอง และพร้อมที่จะลองอะไรใหม่ๆบ้าง รวมถึงทักษะความยืดหยุ่นที่หนึ่งต้องเข้าใจมากขึ้นเพื่อให้ตัวเองไม่ยึดติดกับคำว่าดีที่สุด เป๊ะที่สุดเสมอไป

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 จิตรู้สังเคราะห์เป็นจิตที่สำคัญมากที่จะส่งเสริมให้หนึ่ง เพราะหนึ่งมักมองโลกมีแค่สองด้านคือขาวกับดำ การส่งเสริมให้หนึ่งสังเคราะห์ข้อมูลต่างๆได้จะทำให้หนึ่งเห็นโลกเป็นสีอื่นๆมากขึ้น และเข้าใจว่าแท้จริงแล้วโลกไม่ได้มีแค่ผิดและถูก ในขณะที่เดียวกันจิตสร้างสรรค์ก็เป็นอีกหนึ่งจิตที่จะทำให้หนึ่งเป็นอิสระจากกรอบตัวเองมากขึ้น ไ้ลองค้นหาแนวคิดใหม่ๆที่พาตัวเองไปที่ใหม่ๆบ้าง ไม่ใช่แค่สิ่งที่ตนเองทำเป็นกิจวัตรเสมอไป จิตรู้เคารพ คือจิตที่ควรส่งเสริมให้หนึ่งเป็นอย่างมากเพราะจิตเราพอจะช่วยให้หนึ่งเปิดใจต้อนรับบุคคลและกลุ่มที่หลากหลาย เชื่อในความคิดของคนอื่นบ้าง รวมถึงเคารพในความคิดของคนอื่นมากขึ้น

ลักษณะที่ 2 The Giver / Fashion Hugger / Fashion-ally / The companion
ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ ร่าเริง เข้ากับคนง่าย ชอบช่วยเหลือคนอื่นๆเสมอ เป็นคนมีเสน่ห์ มักใส่ใจในความรู้สึกของคน และพร้อมที่จะศึกษาสิ่งที่คนนั้นๆเผชิญเพื่อช่วยแก้ปัญหา เป็นคนนำทางได้ดี ชอบแก้ไขปัญหาต่างๆ ปรับตัวเก่ง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆได้ดี เป็นคนโรแมนติกนิยม มีความต้องการความรักในส่วนลึกของจิตใจ สองจึงชอบความโรแมนติกเป็นพิเศษ มักชอบหาเรื่องสนุกๆทำเสมอๆ

อาชีพที่เหมาะสม SUSTAINABLE DESIGNER / FASHION ACTIVIST /
FASHION CONSULTANT

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น STELLA MCCARTNEY / NIKE / ADWOA
ABOAH / JULIE GILHART

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Butterflies คนรวยที่มีจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อมและ
สังคม

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม กระฉับกระเฉง เข้ากับคนง่าย พร้อมเข้าซาร์ตช่วยเหลือ เป็น
คนใจกว้างอย่างไร้ขอบเขต มีเสน่ห์ เป็นมิตร

การเข้าสังคม ร่าเริง เข้ากับคนง่าย เป็นคนมีวาทีศิลปะ ชอบช่วยเหลือคนอื่น ๆ
มักดูแลเอาใจใส่คนที่ห่วยโยอย่างเต็มที่ ทุ่มเทร่างกายแรงใจ และสนับสนุนคนรัก มุ่งมั่น
กระตือรือร้นมาก มีความสามารถ และชอบทำงานให้สำเร็จ ยึดถือคติว่า ถ้าคุณดูแลฉัน ฉันจะดูแล
คุณ

ครอบครัว เต็มโตในครอบครัวที่ไม่ได้รับการสนองความต้องการ ไม่ว่าจะเป็น
ด้านจิตใจหรือด้านความต้องการพื้นฐาน พ่อหรือแม่อาจจะยุ่งมาก ไม่ได้ให้ความรักและการดูแลเอา
ใจใส่ สองมักรู้สึกว่าคุณเองไม่มีค่า ไม่น่ารักมากพอที่พ่อแม่จะใส่ใจ

การแก้ปัญหา พอไม่ได้รับการตอบสนองเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ สองปรับตัว
ด้วยการคิดว่าสิ่งที่เขาต้องการอาจจะมากไป และเก็บกดสิ่งที่ต้องการไว้ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับสิ่งที่
คนอื่นต้องการ และเริ่มสนับสนุนคนอื่นก่อน เพื่อให้คนอื่นค่อยๆ ลดตามสิ่งที่เขาอยากได้บ้าง เขารู้สึก
ว่าเมื่อเขาขอตรงๆ แล้วไม่ได้ จึงลองพัฒนาการกระทำทางอ้อมบางอย่างขึ้นมาทดแทนความรู้สึก
อับอายที่ไม่ได้รับสิ่งต่างๆ เหล่านั้น

การป้องกันตัว ข่มความรู้สึก เป็นการทำให้ตัวเองไม่รับรู้ถึงความทุกข์ที่กำลัง
เกิดขึ้น เมื่อสองขัดแย้งภายใน สองจะข่มความรู้สึกไว้เพื่อป้องกันความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ และ
กำจัดลักษณะบางอย่างที่คนเหล่านั้นไม่ชอบ เพื่อให้ตัวเองยังสามารถอยู่ในสังคมนั้นๆ ได้

ความใส่ใจหลัก ใส่ใจกับความสัมพันธ์ ความต้องการของบุคคลอื่น การเป็นที่ยอมรับ
หมกมุ่นกับการวางตัวตามที่คนอื่นชอบ รวมถึงการยั่วยวนให้คนอื่นตกหลุมเสน่ห์ของตัวเอง

พื้นฐานอารมณ์ หยิ่ง เป็นความต้องการที่จะสร้างตัวตนให้ยิ่งใหญ่ เพื่อให้ตนสามารถเป็นบุคคลที่ใครๆก็ต้องการได้ แต่ความเย่อหยิ่งแบ่งออกเป็นสองทางคือ รู้สึกสำคัญมากเกินไป รู้สึกว่าตัวเองมีภาพลักษณ์เกินจริงภูมิใจมากเมื่อสามารถสนองความต้องการคนอื่นได้ และรู้สึกสำคัญน้อยเกินไป คือขาดความมั่นใจและต้องการเป็นที่ยอมรับอย่างมากจนไม่สนใจสิ่งอื่นใด

ลักษณะนิสัยที่ดี ราเร้ง เข้ากับคนง่าย ชอบช่วยเหลือคนอื่นๆเสมอ เป็นคนมีเสน่ห์ มักใส่ใจในความรู้สึกของคน และพร้อมที่จะศึกษาสิ่งที่คุณนั้นๆเผชิญเพื่อช่วยแก้ปัญหา เป็นคนทำงานได้ดี ชอบแก้ไขปัญหามากๆ ปรับตัวเก่ง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆได้ดี เป็นคนโรแมนติกนิยม มีความต้องการความรักในส่วนลึกของจิตใจ สองจึงชอบความโรแมนติกเป็นพิเศษ มักชอบหาเรื่องสนุกๆทำเสมอๆ

ลักษณะนิสัยที่เสีย เพราะการขาดความรักในวัยเด็ก สองตั้งใจที่จะช่วยเหลือคนอื่นเพื่อชดเชยความรู้สึกที่ขาด แต่การช่วยเหลือของสองเป็นการช่วยเป็นจุดมุ่งหมาย สองชอบความรู้สึกที่ทุกคนบอกว่า เข้าเป็นคนที่ใครๆก็ขาดไม่ได้ ทำให้การช่วยเหลือของสองมีจุดมุ่งหมายที่ทุกคนต้องรัก เป็นคนมีอารมณ์อ่อนไหว แต่ไม่ค่อยแสดงออก มักเก็บความรู้สึกไว้จนบางครั้งอาจกลายเป็นคนเก็บกด พอเก็บไว้ไม่อยู่ก็จะพรั่งพรูออกมาและมักพรั่งพรูจนเกินเหตุเพราะต้องการให้ทุกคนที่สองเคยช่วยเหลือตอบแทนด้วยการหันมาใส่ใจเขาแทน

วิธีการพัฒนา

กับคนอื่น (8) - ใช้ทักษะการยอมรับอิทธิพลและเข้าใจในอำนาจของตัวเอง รับรู้อารมณ์โกรธมากขึ้นและจัดการกับความขัดแย้ง จะช่วยกระตุ้นให้สองมีความคิดริเริ่มในการเป็นผู้นำ และเตรียมการเพื่อแก้ปัญหาในอนาคตมากกว่าแก้ปัญหาแบบตั้งรับ การเรียนรู้ที่ตรงไปตรงมาและยืนยันสิทธิความต้องการของตัวเองมากขึ้น แทนที่จะใช้วิธีอ้อมแบบสิ่งที่ตัวเองเป็นจะทำให้สองกลายเป็นคนช่วยเหลือคนอื่นแบบไม่มีเลศนัย และเป็นตัวเองมากขึ้น

กับตัวเอง (4) - ใช้ทักษะความรู้สึกคือการแสดงออกของสี ในการช่วยพัฒนาตัวเอง เพื่อให้สองมีจิตใจที่หนักแน่นเกี่ยวกับความรู้สึกและความต้องการของตัวเอง การย้อนกลับไปยังสีจะช่วยให้สองผ่อนคลายมากขึ้น

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหา และการใส่ใจในนวัตกรรม เพราะสองมักมองข้ามปัญหาของตนเองและไปที่ปัญหาอื่นๆก่อนเสมอ นักเรียนที่ดีในอนาคตต้องรู้จักที่จะเข้าใจในปัญหาต่างๆของตนเองก่อน ถึงจะเริ่มไปช่วยเหลือคนอื่นได้ ใน

ขณะเดียวกัน การใส่ใจในนวัตกรรมเป็นแหล่งความรู้ใหม่ที่จะทำให้สองมีเรื่องอื่นๆให้ศึกษา มากกว่าการสนใจคนรอบกาย

ทักษะสารสนเทศ ทักษะอัปเดตทุกข้อมูลข่าวสาร และรอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ จะทำให้ความสนใจของสองแผ่กระจายมากขึ้น การรู้ทันข่าวสารจะทำให้สองเข้าใจสังคมโลกและเห็นถึงปัญหาหลากหลายมากขึ้น เพื่อบริหารความช่วยเหลือของตัวเองให้ถูกทาง ในขณะที่เทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยให้สองรู้จักใช้สื่อได้เกิดประโยชน์สูงสุด

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ และเรียนรู้วัฒนธรรมการเป็นผู้นำจะทำให้สองเข้าใจถึงอำนาจของตนเองที่ไม่ต้องคล้อยตามคนอื่นได้ดีมากขึ้น และทำให้สองสามารถบริหารศักยภาพต่างๆของตนเองได้ ในขณะที่การเรียนรู้วัฒนธรรม จากพื้นฐานของคนชอบเรียนรู้เรื่องราวของคนอื่น การเรียนรู้วัฒนธรรมจะทำให้สองมองโลกได้ไกลและเข้าใจปัญหาต่างๆในระดับสากลได้

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 สอง เป็นบุคลิกที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่นโดยหวังผลบางอย่างกลับมา สองที่ไม่ดีอาจไม่ใส่ใจในสิ่งที่ตัวเองสนใจมากพอและใส่ใจกับการสนใจเรื่องของคนอื่นแทน จิตเชี่ยวชาญและจิตรู้จริยธรรมจึงเป็นสองจิตสำคัญที่ควรส่งเสริมให้สองเป็นอย่างมาก เพื่อให้สองรู้จักที่จะหมกมุ่นกับความรู้ ความคิดมากกว่าการใส่ในคนอื่น ๆ รวมถึงการส่งเสริมจิตรู้จริยธรรมจะทำให้สองมองเห็นภาพตัวเองที่กว้างกว่าการแค่ช่วยเหลือคนแล้วหวังผล แต่เป็นการช่วยเหลือเพื่อให้เกิดสังคมที่ดีขึ้น รวมถึงช่วยเหลืออย่างถูกต้อง ถูกวัตถุประสงค์มากขึ้น

ลักษณะที่ 3 The Performer / Fashion Cast / Vaudevillian / The astro / The persona

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ ช่างสังเกต โดยเฉพาะเรื่องราวของคนอื่นๆ แก้ปัญหาเก่ง ทำงานเร็ว ไว และมีประสิทธิภาพมาก สามงักไม่ยอมให้ตัวเองล้มเหลว เป็นคนเจนจัดในการสร้างความสำเร็จ และภาพลักษณ์ มักเป็นที่ปรึกษาของเพื่อนๆในเรื่องของการปรับตัวให้เข้ากับสังคม และพยายามมองหาทางออกที่ทำได้ไวที่สุดให้เสมอๆ ทุ่มเทความคิดและการทำงานให้กับสิ่งที่ตนเองทำได้ดีเป็นคนทะเยอทะยานมาก

อาชีพที่เหมาะสม FASHION INFLUENCER / FAST FASHION DESIGNERS / FASHION MARKETING / FASHION PERSONALITY TRAINER

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น JOHN GALLIANO / KANYE WEST /
DONATELLA VERSACE / TERRY RICHARDSON / HEIDI SILMANE

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น X-fluents คนรวย ใช้จ่ายเก่ง ต้องได้ทุกอย่างที่อินเท
รนด์อยู่

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม บ้างงาน ทำอะไรเร็ว ชอบความสำเร็จ อยากโดดเด่น
ทะเยอทะยานสูง สามารถทำหลายๆอย่างพร้อมกันได้ดี

การเข้าสังคม เป็นคนสนุกสนาน ชอบความบันเทิง และมีความฝันสูง ทำงาน
เก่ง เป็นคนชอบบรรลุจุดหมาย มีแบบแผนในการทำงานที่รวดเร็วและมุ่งสู่เป้าหมายในเวลา
เพียงเล็กน้อย เป็นพนักงานที่สามารถทำกำไรได้อย่างสูงสุดให้กับบริษัท ตั้งใจทำงานอย่างมาก
และไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย

ครอบครัว เติบโตมาในครอบครัวที่การได้มา หรือความสำเร็จมักมาพร้อม
เงื่อนไข สามส่วนใหญ่มักมีพ่อแม่ที่รักการกระทำของพวกเขา เช่นตอนเด็กๆอาจจะได้รับคำชมจาก
พ่อแม่ที่มีเจตนาดีเมื่อทำบางอย่างสำเร็จ ในกรณีอื่นๆ อาจจะเด็กที่ไม่ได้รับความสนใจอย่างที่
ต้องการ จึงพยายามเรียกร้องความสนใจด้วยการทำตัวเด่นและเป็นที่มองเห็น

การแก้ปัญหา เพราะโตมาในครอบครัวที่ต้องพิสูจน์ตัวเองด้วยการกระทำ
ตลอดเวลา เพื่อให้ได้รับความรักสามเลขาพัฒนาการแก้ปัญหาของตัวเองด้วยการสังเกต และสนใจ
ว่าคนอื่นต้องการอะไร แล้วลงมือทำให้ได้ตามแบบนั้นๆ เพื่อให้คนอื่นเห็นว่าตัวเองประสบ
ความสำเร็จแล้ว สามจึงแก้ปัญหาด้วยการเน้นหนักไปที่ผลงานของตัวเองและพยายามป้องกัน
ความรู้สึกทุกใจไม่ให้คนอื่นเห็น

การป้องกันตัว วางตัวด้วยการเลียนแบบ เป็นวิธีการหนึ่งที่สามใช้ในการป้องกัน
ตัว เพื่อไม่ให้คนอื่นเห็นความทุกข์ของตัวเองและตัวเองก็ไม่อยากรู้สึกด้วย สามเลยเลียนแบบ
บุคคลต่างๆที่สังคม หรือครอบครัวยอมรับว่าเขาเก่งและเปรียบพร้อม พยายามสนองความต้องการ
เป็นที่ยอมรับเพื่อทดแทนความต้องการที่อยากให้เห็นและชอบตัวเอง จนบางครั้งอาจมากเกินไป
จนหลงลืมตัวตนที่แท้จริง

ความใส่ใจหลัก ใส่ในภารกิจและเป้าหมาย ใส่ใจว่าคนอื่นมองยังไง การสร้าง
ภาพลักษณ์เป็นผู้ประสบความสำเร็จให้คนอื่นยอมรับในตัว และสนใจในงานที่มุ่งหมาย
อย่างมากเพื่อให้ตัวเองไปสู่ความสำเร็จนั้นๆ

พื้นฐานอารมณ์ ภาระนง เป็นความต้องการในการใช้ชีวิตในสายตาของคนอื่นๆ เพื่อฉายแววเด่นและดึงดูดความสนใจด้วยศักยภาพต่างๆที่ตนเองมี

ลักษณะนิสัยที่ดี ช่างสังเกต โดยเฉพาะเรื่องราวของคนอื่นๆ แก้ปัญหาเก่ง ทำงานเร็ว ไว และมีประสิทธิภาพมาก สามมกั่มยอมให้ตัวเองล้มเหลว เป็นคนเจนจัดในการสร้างความสำเร็จและภาพลักษณ์ มักเป็นที่ปรึกษาของเพื่อนๆในเรื่องของการปรับตัวให้เข้ากับสังคม และพยายามมองหาทางออกที่ทำได้ไวที่สุดให้เสมอๆ ทุ่มเทความคิดและการทำงานให้กับสิ่งที่ตนเองทำได้ดี เป็นคนทะเยอทะยานมาก

ลักษณะนิสัยที่เสีย ด้วยการตั้งบรรทัดฐานของคนอื่นเป็นความต้องการของตัวเองทำให้สามมกั่มจดจ่อกับการสร้างภาพลักษณ์มากเกินไป บางครั้งอาจจะไม่ใส่ใจในความสัมพันธ์หรือสิ่งที่ตนเองมี ทุ่มเพื่อยมากเพราะต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคมและเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นสามารถทำให้สามได้มาซึ่งการยอมรับ จนหลงลืมสิ่งที่เป็นตนเองจริงๆ ชอบแข่งขันและเอาชนะ จนบางครั้งอาจไม่ไว้หน้าใคร มุ่งเอาชนะทุกวิถีทาง สามมกั่มเลี่ยงการรับรู้ความรู้สึกที่แท้จริง เพราะระงับอารมณ์ตัวเองเพื่อทำงานให้สำเร็จจนเป็นนิสัย

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (6) - ใช้ทักษะการตั้งคำถามบ่อยๆก่อนที่จะทำอะไร และประเมินสถานการณ์ก่อนเสมอๆในแบบของหกเพื่อช่วยให้สามเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้น รวมไปถึงเข้าใจความต้องการของตนเองอีกด้วย วิธีการนี้จะช่วยเปิดทางให้สามเข้าถึงจุดอ่อนแอของตัวเอง

กับคนอื่น (9) - ใช้ทักษะการคำนึงถึงทัศนคติที่หลากหลายและการเห็นพ้องต้องกันในการทำงาน รวมถึงการอยู่เนื่งบ้างในแบบของเก้า เพื่อพัฒนาให้การเข้าสังคมของสามไม่ใช่เป็นเรื่องของการเป็นจุดสนใจเสมอไป แต่เป็นเรื่องของการร่วมมือที่ดี ไม่มองข้ามคนอื่น ๆ รวมถึงทำให้สามเรียนรู้วิธีการทำให้ตัวเองช้าลงบ้าง เพื่อยอมเสี่ยงเป็นตัวเอง

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมทักษะมีวิจารณญาณให้กับลักษณะ 3 เพราะคนลักษณะนี้มีพื้นฐานความต้องการอยากโดดเด่นจนบางครั้งอาจจะหลงลืมถึงความถูกต้องหรือความดีงามของสังคมไป การส่งเสริมให้มีวิจารณญาณเปรียบเหมือนกับการช่วยรองการแสดงออกของสามให้รอบคอบมากขึ้นอีกขั้นหนึ่ง

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับสาม เพื่อให้สามสามารถเข้าใจได้ว่าสื่อมีหลายแง่มุมและหลายด้าน เนื่องจากคนลักษณะนี้มักทำงานหรือแสดงตัวในสถานที่ต่างๆอย่างโดดเด่น การรู้เท่าทันสื่อจะทำให้สามเข้าใจถึงวงจรชีวิตมากขึ้น

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้วัฒนธรรม และหมั่นหาความรู้รอบด้านให้กับสามเพื่อเสริมสร้างให้สามสามารถที่จะเข้าใจในทัศนคติที่หลากหลายและการเห็นพ้องต้องกันในการทำงาน รวมถึงการหาหมั่นหาความรู้จะทำให้สามสามารถอยู่หนึ่งได้มากขึ้น

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 จิตรู้สังเคราะห์และจิตรู้เคารพ เป็นสองจิตที่ควรส่งเสริมให้สามได้เรียนรู้มากขึ้น จิตรู้สังเคราะห์จะช่วยให้สามหัดคิดวิเคราะห์ถึงสิ่งต่างๆรอบตัวมากขึ้น ทั้งสิ่งที่ทำและผลลัพธ์ที่ตามมา ทั้งในด้านบวกและลบ ในขณะที่จิตรู้เคารพจะให้สามต้องศึกษาถึงความต้องการและการให้เกียรติกันมากขึ้นในสังคมที่สามมักคิดว่าต้องเร็วและหุนหันพลันแล่นตลอดเวลา

ลักษณะที่ 4 The Artist / Fashion Master / Maestro / Craftman / Artisan

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ เป็นเพื่อนที่ดีมาก สามารถรับรู้ถึงสิ่งที่ละเอียดอ่อนได้ดี รู้ถึงความรู้สึกของคนรอบข้าง เป็นคนขี้หัวโย ในขณะที่เดียวกันก็ทนทานต่อความเจ็บปวดด้านความรู้สึกบางอย่างได้ดี มักเป็นคนเก็บตัวบ้าง เงียบๆ สูงส่งกับคนที่ตนเองไว้ใจและสบายใจด้วยมากกว่าที่จะเจอกับคนใหม่ๆ มักมองเห็นความสวยงามในความทุกข์ มีความสุนทรีสูง

อาชีพที่เหมาะสม TEXTILE DESIGNER / FASHION ILLUSTRATOR

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น MARIMEKKO / MISSONI / THOM BROWNE

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Temperate pragmatists ผู้ที่ชื่นชอบความหรู ความงามแต่ไม่ได้รู้สึกว่ามันจำเป็นขนาดนั้น

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม เงียบๆหน่อยๆ เป็นคนอ่อนไหวแต่ก็นิ่งๆ สามารถอยู่กันคนเยอะๆได้แต่จะอยู่ในมุมเงียบๆของตัวเอง ชอบสังเกตอารมณ์คนอื่น ชอบเรื่องราวที่เป็นสุนทรียศาสตร์หรืออะไรที่กระตุ้นความรู้สึกเศร้าได้ดี

การเข้าสังคม เป็นคนโรแมนติก ละเอียดอ่อน สามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของคนอื่นๆได้ดี เป็นเพื่อนที่สามารถช่วยแก้ไขปัญหในชีวิตของคนอื่นๆได้โดยไม่อวยเพื่อนมากเกินไป และชี้จุดให้เพื่อนมองเห็นวิธีแก้ไขได้มากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องของความรู้สึก เป็นนักสุนทรี มองเห็นความงามในส่วนที่น่ากลัวได้

ครอบครั้ว เติบโตในครอบครัวที่ขาดความรัก อาจจะทั้งขาดจริงๆ หรือรู้สึกขาด ช่วงเริ่มต้นของครอบครัวมักราบรื่นแต่ประสบกับสิ่งที่ทำให้รู้สึกว่าถูกทอดทิ้งทางกาย ทางจิตใจ จนกลายเป็นความขาดในชีวิต บางครั้งอาจจะประสบกับปัญหาที่รู้สึกว่าตัวเองเป็นต้นเหตุ เลยฝังใจ

การแก้ปัญหา เพื่อให้รู้สึกควบคุมสถานการณ์ได้ สู้มักเชื่อว่าตัวเองเป็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น สู้เลยพยายามจดจ่อและค้นหาถึงต้นตอของสิ่งนั้นๆ ว่าเกิดขึ้นเพราะอะไร ขณะเดียวกันก็ทำตัวไม่ดี เพื่อใช้อธิบายและควบคุมความสุขเสียนั้นๆ ให้ได้ ซึ่งบางครั้งอาจมากเกินไปจนทำให้สับสนอยู่กับอดีต สู้หย่อนความรักแบบอุดมคติ เพราะจะช่วยให้พิสูจน์ได้ว่าตัวเองดีพอที่จะได้รับความรักนั้นๆ ซึ่งคนอื่นมักมองว่าเป็นการแก้ปัญหาที่ค่อนข้างขัดแย้ง

การป้องกันตัว โยนใส่ตัวเอง เป็นกลอย่างหนึ่งของสื่อกำลังพยายามทำให้ปัญหากับตัวเองเป็นสิ่งเดียวกัน เพื่อให้รู้สึกว่าสามารถควบคุมได้ และให้สามารถที่จะจัดการกับมันได้ เพื่อป้องกันไม่ให้อตัวเองต้องเจ็บปวดซ้ำอีก

ความใส่ใจหลัก ใส่ใจ อารมณ์ ความรู้สึกของตัวเองและคนอื่น การรักษาความสัมพันธ์กับคนอื่น

พื้นฐานอารมณ์ อิจฉา เพราะรู้สึกว่าตัวเองไม่ดีพอ และไม่ควรถูกได้รับความรัก สิ่งดีๆ ต่างๆ อยู่ภายนอกทำให้สื่อกเกิดความอิจฉาเพราะความรู้สึกขาด เป็นความเชื่อว่าคนอื่นมีอย่างที่ต้องการแต่ฉันไม่มี

ลักษณะนิสัยที่ดี เป็นเพื่อนที่ดีมาก สามารถรับรู้ถึงสิ่งที่ละเอียดอ่อนได้ดี รู้ถึงความรู้สึกของคนรอบข้าง เป็นคนซื่อสัตย์ ในขณะเดียวกันก็ทนทานต่อความเจ็บปวดด้านความรู้สึกบางอย่างได้ดี มักเป็นคนเก็บตัวบ้าง เงียบๆ สูงส่งกับคนที่ตนเองไว้วางใจและสบายใจด้วยมากกว่าที่จะเจอกับคนใหม่ๆ มักมองเห็นความสวยงามในความทุกข์ มีความสุนทรีย์สูง

ลักษณะนิสัยที่เสีย หมั่น จมอยู่กับความหม่นของชีวิต มักรู้สึกว่าตัวเองด้อยกว่าคนอื่นเสมอๆ หมกมุ่นอยู่กับความคิดที่ว่าตัวเองไม่ดีพอ คนอื่นดีกว่า อารมณ์ของตัวเอง เสพยึดติดความทุกข์เพราะสร้างมันขึ้นมาเพื่อป้องกันตัวเองแต่ในขณะเดียวกันก็อยากรู้สึกถึงมันอยู่เรื่อยๆ การจมปลักอยู่กับความทุกข์ที่มากเกินไปบางทีทำให้สื่อน้อยใจคนอื่น และไม่พอใจในตัวเองได้ง่ายๆ และมักแสดงออกในพฤติกรรมที่ก้าวร้าวในความสัมพันธ์ เช่นอยากในชีวิตดีแต่ฉันต้องทุกข์ก่อนมันถึงจะดีได้สิ จนหลงลืมศักยภาพบางอย่างของตัวเองไป

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (1) - ใช้ทักษะการลงมือทำตามอุดมคติเพื่อประสบความสำเร็จและสมบูรณ์แบบตามแบบฉบับของหนึ่ง ในการช่วยตัวเองและพัฒนาปรับปรุงให้เป็นได้อย่างที่

ตัวเองต้องการ ทักษะแบบหนึ่งจะช่วยส่งเสริมให้รู้สึกที่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้ และประสบผลสำเร็จจริงๆซะที่

กับคนอื่น (2) - ใช้ทักษะความเข้าใจในความต้องการและความชอบของคนอื่น ทักษะคติเชิงบวกกับสิ่งที่เป็นไปได้ในความสัมพันธ์ และการจัดการกับความรู้สึกอย่างมีสติ จะช่วยให้เราสามารถเรียนรู้วิธีการเข้าหาคนอื่นและสนับสนุนคนอื่นมากขึ้น ซึ่งช่วยให้เรามองเห็นคุณค่าของตัวเองมากขึ้นอีกด้วย อาจจะเป็นวิธีที่ทำให้ลดการหมกมุ่นกับความรู้สึกขาดในใจ

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมทักษะมีวิจารณญาณ แก้ปัญหาเป็น และใส่ใจในนวัตกรรม สี่เป็นลักษณะแห่งศิลปินและการลงมือทำด้วยมือ บางครั้งอาจทำให้สื่อบรรณวัฒนธรรมต่างๆไป การส่งเสริมให้ใส่ใจในนวัตกรรมจะทำให้เราสามารถพัฒนาตัวเองให้เข้า กับศตวรรษใหม่ได้มากขึ้น รวมถึงการมีวิจารณญาณและแก้ปัญหาเป็นจะทำให้รับรู้ถึงปัญหา ของตัวเองและพยายามมองในมุมอื่น เพื่อใช้ในการวิเคราะห์มากขึ้น

ทักษะสารสนเทศ เช่นเดียวกันกับทักษะแรก ทักษะรอบรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ จะทำให้เราเข้าใจในโลกยุคใหม่ได้มากขึ้น และสามารถนำเอาสิ่งที่ตนเองสนใจมาพัฒนาต่อได้

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะความเป็นผู้นำ ใส่ใจดูแลตัวเอง ให้กับสิ่งที่เราสามารถพัฒนาตัวเองและออกจากกรอบของการเป็นผู้ตามอย่างเดียวได้ การมอบหมายหน้าที่ความเป็นผู้นำให้กับสิ่งจะทำให้มีระบบแบบแผนความคิดที่เป็นระเบียบมากขึ้น รวมถึงกล้าแสดงออกถึงสิ่งที่ตนเองต้องการมากขึ้น ในขณะที่การใส่ใจดูแลตัวเองจะทำให้กล้าเข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่ยอมรับว่าตัวเองมีข้อบกพร่อง และพร้อมจะดูแลตัวเองมากกว่าสนใจความรู้สึก ของคนอื่นบ้าง

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 ลักษณะ4เป็นลักษณะแห่งศิลปิน จิตสร้างสรรค์และจิตเชี่ยวชาญในด้านที่สิ่งนั้นๆหมกมุ่นจึงเป็นสิ่งที่ติดตัวสิ่งมาอยู่แล้ว จิตรู้สังเคราะห์ เป็นจิตหนึ่งที่ต้องส่งเสริมให้กับสิ่งเป็นอย่างมากเพราะเป็นจิตที่สำรวจแหล่งข้อมูลหลากหลาย และรู้ว่าอะไรสำคัญ จิตรู้สังเคราะห์จะทำให้สิ่งที่หัดที่จะวิเคราะห์และเข้าใจข้อมูล ความรู้สึกต่างๆมากขึ้น ไม่ได้ใส่ใจแต่ด้านที่หมกมุ่นอย่างเดียว ในขณะที่จิตรู้จริยธรรมจะทำให้เราสามารถแผ่กระจาย ศักยภาพการเข้าใจในผู้คนอย่างลึกซึ้งได้มากขึ้น และเข้าใจถึงการช่วยเหลือเพื่อพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นได้อย่างแท้จริง

ลักษณะที่ 5 The Observer / Fashion-gazer / Watchmen / Trend watch

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ ช่างสังเกต คับคั่งว่าเก่ง รักอิสระ มักมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่สนใจได้นานๆ ชอบชวนขวายเป็นประสบการณ์ ไม่เกี่ยงที่จะเสี่ยงถ้ารู้สึกว่ามันคือสิ่งที่สนใจ เป็นเพื่อนที่ไว้ใจได้ และให้คำปรึกษาได้ดี ใส่ใจเพื่อนมากในเวลาเพื่อนเกิดปัญหา ฟังพาดนเองได้ดี ไม่เป็นภาระผู้อื่น

อาชีพที่เหมาะสม FASHION DESIGNER / FASHION WRITER / FASHION PHOTOGRAPHER

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น MARTIN MARGEILA / BILL CUNNINGHAM / JW.ANDERSON / RICK OWENS

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Aspirers ผู้ที่ยังไม่มีเงินในการใช้จ่ายขนาดนั้น แต่มีความต้องการที่ครอบครอง

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม พุดน้อย เก็บตัว ต้องการเวลาส่วนตัวมาก ชอบค้นคว้า ไม่ชอบสูงส่งกับใคร รู้สึกว่าความสัมพันธ์ไม่จำเป็นในชีวิต มักใช้ชีวิตคนเดียว

การเข้าสังคม เป็นนักสะสมข้อมูล สามารถค้นคว้าหาความรู้ได้เร็ว มักเป็นคนมีความรู้และประสบการณ์สูงในเรื่องที่ตนเองสนใจ เป็นเพื่อนที่ให้คำปรึกษาได้ดีเพราะมีข้อมูลอยู่กับตัวเยอะ มักคบเพื่อนที่มีคุณภาพสูง จงรักภักดีต่อเพื่อน และไว้ใจได้ ไม่ชอบสิ่งที่ทำให้ไม่สบายใจ ไม่ค่อยกล้าแสดงออก

ครอบครัว เติบโตมาในครอบครัวที่เด็กอาจถูกทอดทิ้ง ไม่มีคนห้อมล้อม ไม่ค่อยได้รับความรักและเอาใจใส่ในขณะที่ต้องการคนดูแล ผู้ดูแลอาจจะไม่ตอบสนองความต้องการของห้าในวัยเด็กนั้นๆ ผู้ดูแลของห้าอาจไม่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ต่างๆ มักมีพ่อหรือแม่ที่ทำงานวันหรือไม่ได้อยู่ด้วย ต้องใช้ชีวิตอยู่กับสิ่งที่ตนเองมีอยู่แล้วเพื่อให้อยู่ได้อย่างพอเพียง

การแก้ปัญหา ห้าเรียนรู้ว่าเขาไม่สามารถทำอะไรมาได้ด้วยการใช้กำลังหรือเรียกร้องความสนใจ พอไม่มีทางเลือกอื่นห้าเลยใช้ชีวิตอยู่กับสิ่งที่มีอย่างประหยัดๆ และเรียนรู้ที่รักษาทรัพยากรที่มีอยู่ให้เพียงพอ ในขณะเดียวกัน เพื่อปกป้องความรู้สึกตอนเด็กให้รอดพ้นจากภัยคุกคามภายนอก ห้าจึงยอมแพ้ในการแสวงหาความสัมพันธ์และหันจดจ่อกับสิ่งที่สนใจแทน และหมกมุ่นอยู่กับสิ่งนั้นเพื่อตัดขาดตัวเองออกจากปัญหาต่างๆ

การป้องกันตัว แยกความรู้สึก เพราะห้ารู้สึกถึงความขาดแคลน ของทรัพยากร และต้องแสวงหาเพิ่มเติมอยู่เสมอๆ ทำให้ห้าพยายามที่แยกความรู้สึกที่บั่นทอนพลังงานออกไป

ความรู้สึกสบายที่จะอยู่กับความคิด มากกว่ากับอารมณ์ การแยกความรู้สึกจะเป็นเหตุให้ห้ำหาคความรู้สึกในทุกๆเรื่อง เพื่อป้องกันให้ตัวเองไม่รู้สึกทุกข์

ความใส่ใจหลัก หมกมุ่นกับการสะสมข้อมูล การจัดเวลาของตัวเอง รู้สึกว่าความรู้คืออำนาจ

พื้นฐานอารมณ์ ละโมบ ในการรักษาสิ่งที่ตัวเองมีอยู่ เพราะตอนเด็กๆไม่เคยได้รับจากคนอื่นมากนัก เลยพยายามที่จะสั่งสมเวลา พลังงาน พื้นที่ว่างของตัวเองเพราะกลัวที่จะเสียมันไป

ลักษณะนิสัยที่ดี ช่างสังเกต คำนวณเก่ง รักอิสระ มักมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่สนใจ ได้นานๆ ชอบชวนขวายเป็นประสบการณ์ ไม่เกี่ยงที่จะเสี่ยงถ้ารู้สึกว่ามันคือสิ่งที่สนใจ เป็นเพื่อนที่ไว้วางใจได้ และให้คำปรึกษาได้ดี ใส่ใจเพื่อนมากในเวลาเพื่อนเกิดปัญหา ฟังพาดตนเองได้ดี ไม่เป็นภาระผู้อื่น

ลักษณะนิสัยที่เสีย การคำนวณที่มากเกินไปจนไม่มีขอบเขตทำให้ห้ำบางครั้งจมอยู่กับความคิดของตัวเองโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของตัวเอง คนอื่น และความสัมพันธ์ ห้ำจริงจังกับความคิดโดยเฉพาะความคิดที่เป็นหลักการ สามารถหาเหตุและผล และการพิสูจน์ได้ ในขณะเดียวกันก็ชอบความคิดเชิงนามธรรมและพยายามหลีกเลี่ยงความชัดเจน ชอบตัดขาดอารมณ์ของตัวเองและทำตัวไร้ความรู้สึก เพื่อที่จะได้ไม่ต้องรับรู้ความจริงแล้วภายในอ่อนแอ มากแค่ไหน รักอิสระมาก ไม่ชอบการอยู่ในขอบเขตที่คนอื่นกำหนดจนบางครั้งอาจจะกลายเป็นคนดื้อเงียบ

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (7) - ใช้ทักษะความสนุกสนาน ร่าเริง ชอบสิ่งที่ประเทืองปัญญา การคิดใหม่ๆ และพยายามหาทางเลือกที่สร้างสรรค์ของเจตในการช่วยให้ตัวเองสร้างความสัมพันธ์และติดต่อกับโลกภายนอกมากขึ้น ห้ำจะสามารถเปิดเผยตัวตนได้มากขึ้นโดยการใช้อารมณ์ขันแบบเจ็ด

กับคนอื่น (8) - ใช้ทักษะความไม่กลัวและมีอำนาจของแปดในการสร้างสมดุลที่ดีระหว่างการเก็บตัวของตัวเองกับการออกไปสู่สังคม เพื่อให้ห้ำรับรู้ถึงอำนาจของความคิดของตัวเองและเข้มแข็ง ไม่กลัวที่จะแสดงให้คนอื่นเห็นความคิดนั้นๆ

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมด้านการสื่อสารให้กับห้ำ และการร่วมมือกันกับผู้อื่น เพื่อเปิดโอกาสให้ห้ำที่ชอบเก็บตัวอยู่กับตัวเอง มีความกล้าที่จะนำเสนอสิ่งที่ตนเองคิดและคำนวณมากขึ้น เพื่อประโยชน์ต่องานตัวเองและส่วนรวม

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมความรอบรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และการรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้ห้าสามารถคิดวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆที่ตนเองหามาได้อย่างรอบด้าน รวมทั้งรู้จักใช้สื่ออย่างชาญฉลาด

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมด้านการเข้าสังคมและความเป็นผู้นำ เพื่อให้ห้าสามารถนำเอาข้อมูลต่างๆที่ตนเองหามา ได้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และเพื่อลดภาวะทางความคิดที่ว่า ฉันต้องพึ่งตัวฉันเองคนเดียวเท่านั้น การเข้าสังคมที่มากขึ้นจะทำให้ห้าสามารถบริหารความรู้ตนเองได้ดียิ่งขึ้น และเป็นผู้เป็นที่เชี่ยวชาญในเรื่องที่ตนเองสนใจได้

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 ด้วยลักษณะของบุคคลิกที่ชอบค้นคว้าหาความรู้ตลอดเวลา จิตสร้างสรรค์และจิตเชี่ยวชาญ จึงเป็นสิ่งที่เด็กในลักษณะ5 มักมีติดตัวเป็นพื้นฐานของตัวเองอยู่แล้ว จิตรู้เคารพเป็นอีกจิตหนึ่งที่ลักษณะ5 มีติดตัวมาเนื่องจากเป็นบุคคลิกที่มีความนอบน้อมต่อสังคมภายนอก พร้อมรับฟังเพื่อให้ตนเองมีข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งต่างๆเพิ่มเติม การส่งเสริมจิตที่สำคัญสำหรับห้าจึงเป็นการส่งเสริม จิตรู้สังเคราะห์และจิตรู้จริยธรรม หมายถึง นอกเหนือจากการที่ห้าจะมีข้อมูลอยู่รอบตัวอย่างมากมายแล้ว ผู้สอนควรส่งเสริมให้เด็กในลักษณะนี้รู้จักคิดวิเคราะห์ข้อมูลต่างๆให้เป็น รู้ว่าอะไรสำคัญและจะฟสานข้อมูลต่างๆได้อย่างไร เช่นเดียวกันกับจิตรู้จริยธรรม เมื่อห้ามีข้อมูลมากพอ ผู้สอนต้องส่งเสริมให้เด็กรู้ว่า ข้อมูลต่างๆจะช่วยให้ห้าทำประโยชน์ต่อสังคมโลกได้อย่างไร ส่งเสริมให้ห้ามองเห็นตัวเองในระดับสากล ที่นึกถึงตนเองได้ว่าสิ่งที่ตนเองเก่งจะทำให้ตนเองเป็นคนอย่างไร และจะสามารถทำให้สังคมนี้ดีขึ้นได้อย่างไร

ลักษณะที่ 6 The Planner / Master mind / Framer / Brainiac

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ ชี้สงสัย มักสอบถามข้อมูลอย่างชัดเจนและรอบคอบ ยึดมั่นในหลักการ แยกแยะข้อมูลและวิเคราะห์สิ่งต่างๆด้วยเหตุผล มักแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากความคิดเห็นส่วนใหญ่ ถ้าใ้ใจใครจะรักดีกับคนนั้นมาก เป็นนักวางแผนและเป็นนักแก้ปัญหาด้วย เป็นคนสงบและจัดการกับวิกฤตการณ์ได้ดี อ่านคนเก่ง

อาชีพที่เหมาะสม BRAND STRATERGIST / FASHION PUBLICATION / PLANNER

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น EVA CHEN / IAN ROGERS / KARLA OTTO / 1GRANARY

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Guilted lilies แสงหาการมีส่วนร่วมของแบรนด์และความปรารถนาที่จะแสดงให้เห็นถึงการเชื่อมต่อกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แต่ไม่ต้องการแสดงออกซึ่งความร่ำรวย

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม ไม่ค่อยวางใจคนอื่น ขี้สงสัยตลอดเวลา ชอบถาม เป็นคนจริงจังกับเพื่อนที่ตัวเองไว้ใจมาก และเป็นคนขี้กังวลในทุกๆเรื่อง ไม่ชอบสิ่งที่ไม่มีการวางแผนมาก่อนล่วงหน้า

การเข้าสังคม คิดวิเคราะห์เก่งมาก เป็นเพื่อนที่รักดีกับคนที่ตนเองไว้ใจ เป็นนักวางแผน นักแก้ปัญหาด้วย จิตใจสงบมีคุณสมบัติสามารถในการเข้าใจถึงการเสริมสร้างและการตรวจจับแรงจูงใจ และประเด็นแอบแฝงได้ดี

ครอบครัว เติบโตมาในครอบครัวที่ถูกทำให้รู้สึกว่าเป็นสถานที่อันตราย อาจเกิดจากการที่พ่อแม่ติดเหล้า ป่วยทางจิต หรือชอบใช้ความรุนแรง หรืออ่อนแอเกินกว่าจะปกป้องพวกเขาได้เมื่อเจอกับปัญหาต่างๆอาจเป็นพ่อที่แสดงอำนาจบาตรใหญ่และมีแม่ที่ปกป้องมากเกินไป อาจเจอกับความคาดหวังที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การถูกลงโทษเป็นครั้งคราว หรือภาวะอันตรายต่างๆในวัยเด็ก แต่พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือคนที่ไว้ใจไม่สามารถช่วยได้ ในทางตรงกันข้ามหากจะเติบโตมากับพ่อแม่ที่ปกป้องลูกมากเกินไปจนหนเองรู้สึกว่าโลกนี้อันตรายก็เป็นได้

การแก้ปัญหา หกมีชีวิตอยู่กับผู้ดูแลที่ปกป้องเขาไม่ได้ คาดเดาลำบาก หกจึงรับมือด้วยการพัฒนาตัวเองเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเห็นอันตรายหรือภัยคุกคาม พวกเขาเก่งในการตรวจพบเบาะแส ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถเตรียมตัวรับมือกับสถานการณ์ต่างๆที่ท้าทายหรือน่ากลัวได้

การป้องกันตัว การโยนใส่คนอื่น และมองโลกเป็นขาวดำ เพราะมีนิสัยชอบตรวจหาภัยคุกคาม หกป้องกันตัวเองจากความรู้สึกกลัวด้วยการโยนความรู้สึกให้พ้นตัว โดยนึกเอาว่ามันเกิดจากโลกภายนอก หรือเกิดจากคนอื่น เพื่อให้ตัวเองรู้สึกดีขึ้น ถ้าคนอื่นทำให้หกรู้สึกไม่ดีหกก็นั่งอยู่ห่าง ในขณะที่การมองโลกเป็นขาวดำคือกลไกป้องกันตัวรองที่หกใช้ โดยการแบ่งปัญหาหรือสิ่งต่างๆออกเป็นสองฝาก เพื่อใช้ในการช่วยตัดสินใจ และแยกแยะสิ่งที่ดีและไม่ดีออกจากกัน

ความใส่ใจหลัก ความผิดพลาด ข้อมูลเชิงลบ ความคิดเห็นที่แตกต่าง มีความสนใจในผู้มีอำนาจเป็นพิเศษ

พื้นฐานอารมณ์ กลัว ในหลายรูปแบบ จนเกิดเป็นความวิตกกังวล เพราะกลัวว่าตัวเองจะไม่ปลอดภัย จนกลายเป็นไม่กล้าเริ่มสิ่งใหม่ๆ มักอยู่ในที่เดิมๆ

ลักษณะนิสัยที่ดี ชี้สงสัย มักสอบถามข้อมูลอย่างชัดเจนและรอบคอบ ยึดมั่นในหลักการ แยกแยะข้อมูลและวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ด้วยเหตุผล มักแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากความคิดเห็นส่วนใหญ่ ถ้าไวใจใครจะรักดีกับคนนั้นมาก เป็นนักวางแผนและเป็นคนแก้ปัญหาด้วย เป็นคนสงบและจัดการกับวิกฤตการณ์ได้ดี อ่านคนเก่ง

ลักษณะนิสัยที่เสีย การคิดวิเคราะห์มากเกินไป และตั้งคำถามไม่รู้จบจนทำให้หกลายเป็นคนที่กังวลและไม่กล้าลงมือทำ เป็นคนช่างลังเล และสองจิตสองใจเนื่องจากข้อมูลที่มีเยอะ และการไม่ไวใจคนอื่น บางครั้งอาจเสริมข้อเท็จจริงที่รวบรวมได้จนกลายเป็นการสร้างให้ทุกอย่างเป็นเรื่องที่ผิดไปหมด ในขณะที่เดียวกันก็เป็นคนคิดขวางโลก ซึ่งบางครั้งอาจจะมากเกินไป ด้วยเหตุผลที่ยากแตกต่างเพื่อให้คนอื่นแสดงตัวตนที่แท้จริงออกมา เป็นการขวางโลกเพื่อขุดคุ้ยข้อเท็จจริง

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (3) - ใช้ทักษะการมุ่งไปที่เป้าหมาย ความต้องการแสดงออก ความมั่นใจในตัวเอง ความสามารถในการควบคุมความรู้สึกและการทุ่มเทเพื่อผลงานที่ดี เพื่อเอาชนะความกลัว แล้วเริ่มลงมือทำและบรรลุผลสำเร็จได้

กับคนอื่น (9) - ใช้ทักษะการเชื่อใจคนอื่นและทำให้คนอื่นสบายใจ เพื่อให้ตัวเองรู้สึกถึงความปลอดภัยที่มีมากขึ้น เพื่อสร้างสมดุลที่ดีระหว่างการเฝ้าระวังอันตรายกับการผ่อนคลายในสถานที่ปลอดภัย รวมถึงเตือนตัวเองให้หยุดกังวลบ้าง

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมทักษะคิดสร้างสรรค์และเต็มใจร่วมมือให้กับหก เพื่อให้หกสามารถออกจากกรอบความคิดของตัวเองที่มักจุกจิกและกังวลกับสิ่งต่างๆ เสมอๆเกินไป การเต็มใจร่วมมือจะทำให้หกได้เจอกับคนมากมายที่มีหลากหลายช่องทางให้หกได้เลือกสรรมากกว่าทางที่ตนเองตั้งเอาไว้ เช่นเดียวกันกับทักษะความคิดสร้างสรรค์

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมทักษะความรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมศักยภาพของหกที่ชี้สงสัยและกังวลใจให้เกิดผล ด้วยการนำเอาข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองมีมาใช้เป็นความรู้ให้แก่ผู้อื่นได้เป็นทางเลือกได้

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะการยืดหยุ่น และมีความเป็นผู้นำให้กับหก เพราะหกมักยึดติดอยู่กับความคิดตัวเองและความหวาดระแวงต่อคนอื่นว่าไม่น่า

ไว้วางใจ ความยืดหยุ่นจะทำให้เราสามารถปล่อยวางความหวาดระแวงนั้นลงได้บ้างในขณะที่ภาวะการเป็นผู้นำจะทำให้เราต้องหัดที่จะตัดสินใจเพื่อนำทีมไปสู่ความสำเร็จซึ่งจะช่วยพัฒนาความกล้าและสองจิตสองใจของเราได้

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมจิตรู้สังเคราะห์ให้กับเรา เพื่อให้สามารถใช้ข้อมูลของตนเองมา วิเคราะห์ให้เกิดการตัดสินใจเลือกเส้นทางต่างๆได้ไม่ใช่เพียงเพื่อสังเคราะห์ผิวเผินเท่านั้น ในขณะเดียวกันจิตรู้เคารพจะทำให้เราใส่ใจที่จะเคารพในความคิดของคนอื่นมากกว่าการตัดสินใจของตนเอง

ลักษณะที่ 7 The Enthusiatic / Fashion Partisan / Fashion fanatic / Busy Bee / Ball of fires

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ กระฉับกระเฉงมาก สามารถหมกมุ่นและใส่ใจกับสิ่งที่ตัวเองสนใจอย่างหลากหลาย เป็นนักคิดที่เปี่ยมไปด้วยวิสัยทัศน์ที่น่าสนใจ กระจายประสบการณ์ใหม่ๆ สนุกสนาน เจ้าสำราญ และชอบผจญภัย เจ็ดเชื่อว่าพวกเขาสามารถทำให้ทุกอย่างที่ฝันเป็นจริงได้ เป็นคนชอบสร้างทางเลือกเยอะๆ ไม่ชอบการมีขอบเขต และต่อต้านเผด็จการแต่เป็นการต่อต้านอย่างนุ่มนวลและประนีประนอม ไม่ขวนขวาย วางแผนเก่ง และหาทางหลบหลีกเสมอๆ

อาชีพที่เหมาะสม MULTITASKER / STYLIST / TREND FORECASTER

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น SUSIE BUBBLE / GIGI HADID / MUCCIA PRADA / KARL LAGERFELD / GRACE CODDINGTON / VIRGIL ABLOH

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Purists / Tastemaker / Trend Influencer ผู้ที่ค้นหาแบรนด์ที่มีชื่อเสียง ดี ให้ค่ากับงานฝีมือ และเลือกหาสิ่งใดมาครอบครองเพราะความชอบแบบไม่แคร์ว่าคนอื่นจะรู้จักสิ่งนั้นหรือไม่

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม ชอบทำกิจกรรม วางแผนและมีoptionเยอะ รักสนุก แสวงหาความตื่นเต้น จินตนาการสูง กระตือรือร้น มองโลกในแง่ดี ไม่ชอบความจำเจ ไม่รอบคอบเท่าไร

การเข้าสังคม เป็นคนกระตือรือร้น คิดบวก มักมองเห็นข้อดีที่สุดของคน มีความสามารถในการเห็นความคิดที่น่าสนใจและโอกาสดีๆในเกือบทุกหนแห่ง รักสนุก ช่างจินตนาการ และชอบการผจญภัย

ครอบครัว เติบโตมาในครอบครัวที่มีสุขสบายไร้กังวล แต่เมื่อเจอปัญหาความสัมพันธ์ระหว่างพ่อและแม่จึงมีสองแบบ แบบที่ตามใจและปกป้องมากเกินไป และมีความสัมพันธ์ที่ยู่งยากกับอีกคนที่มักใช้อำนาจใหญ่กว่าในสถานการณ์นั้นๆ ทำให้เจ็ดรู้สึกขาดความรัก กรณีนี้ทำให้เจ็ดตัดสินใจว่าผู้มีอำนาจมากไปไม่ดี และทำให้เจ็ดเชื่อว่าผู้มีอำนาจที่แข็งแกร่งนั้นแข็งแกร่งเกินไปที่เขาจะเผชิญหน้าด้วยตรงๆ ในขณะที่เดียวกันวัยเด็กของเจ็ดอาจเคยเจอกับเหตุการณ์ที่น่าหวาดหวั่น ซึ่งพวกเขารู้สึกว่ายังไม่พร้อมรับมือ

การแก้ปัญหา เจ็ดมักใช้การเอาตัวรอดด้วยการเลี้ยงแ่มุมที่หม่นหมองของความจริง และเบนความสนใจไปที่สิ่งดีดีแทน โดยเฉพาะจินตนาการที่สนุกสนาน และการนึกถึงสิ่งทีพวกเขาตั้งตารอคอย

การป้องกันตัว การหาเหตุผลเข้าข้างตัวเองและมองโลกในแง่ดี เพื่อสนับสนุนการกระทำทุกอย่างที่เจ็ดอยากทำ เข้าใจทุกอย่างตามที่อยากเข้าใจ หรือเชื่อทุกอย่างตามที่อยากเชื่อ เป็นความคิดที่อาจจะช่วยให้เจ็ดหลีกเลี่ยงความรู้สึกฟ่ายแพ้และล้มเหลวได้ง่ายขึ้น แต่ในขณะที่เดียวกันวิธีการนี้ก็ขัดขวางไม่ให้เจ็ดพยายามที่จะรู้ถึงเหตุผลแรงจูงใจที่แท้จริงหรือเข้าถึงความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งที่ทำอยู่ด้วย

ความใส่ใจหลัก ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และความคิดของตนเอง
พื้นฐานอารมณ์ ตะกละ ในประสบการณ์ไร้ใจทุกรูปแบบ เพื่อชดเชยความรู้สึกที่ไม่แน่ใจหรือหวาดกลัว จนบางครั้งอาจไม่รู้จักรักพอและเกินขีดจำกัด

ลักษณะนิสัยที่ดี กระฉับกระเฉงมาก สามารถหมกมุ่นและใส่ใจกับสิ่งที่ตัวเองสนใจอย่างหลากหลาย เป็นนักคิดที่เปี่ยมไปด้วยวิสัยทัศน์ที่น่าสนใจ กระหายประสบการณ์ใหม่ๆ สนุกสนาน เจ้าสำราญ และชอบผจญภัย เจ็ดเชื่อว่าพวกเขาสามารถทำให้ทุกอย่างที่ฝันเป็นจริงได้ เป็นคนชอบสร้างทางเลือกเยอะๆ ไม่ชอบการมีขอบเขต และต่อต้านเผด็จการแต่เป็นการต่อต้านอย่างนุ่มนวลและประนีประนอม ไม่ขวานผ่าซาก วางแผนเก่ง และหาทางหลบหลีกเสมอๆ

ลักษณะนิสัยที่เสีย การคิดเร็วทำเร็วเกินไป วอกแวก ขาดวินัยและการชอบเปลี่ยนมุมมองให้ทุกอย่างเป็นด้านบวกเสมอ ทำให้เจ็ดกลายเป็นคนไม่รอบคอบในการวิเคราะห์และบกพร่องในข้อมูลบางครั้ง นิสัยที่ไม่ชอบเรื่องจำเจและน่าเบื่อในชีวิตเป็นเหตุให้พวกเขาหลบเลี่ยงพะวัภพะวน ขาดความรับผิดชอบ และไม่ผูกมัดตัวเองกับโครงการระยะยาวเท่าไร เจ็ดส่วนใหญ่จะดื้อเงียบเพราะเชื่อว่าการโค่นอำนาจที่ไม่ชอบไม่ใช่อการสู้ต่อหน้า แต่เป็นการทำอย่างนิ่มนวล แต่ใช้บุคลิกที่ดึงดูดใจจัดการกับผู้มีอำนาจที่ตั้งข้อจำกัดด้วยอารมณ์ขันมากกว่า

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (1) - ใช้ทักษะความขยัน มีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ การใช้ระบบระเบียบเพื่อการสร้างสรรค์ และการอุทิศตนเพื่อประโยชน์ของสังคมแบบหนึ่ง จะช่วยให้เจ็ดสร้างจินตนาการของตัวเองอย่างมีระบบระเบียบ และวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียได้ดีมากขึ้นรวมถึงเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากขึ้น

กับผู้อื่น (5) - ใช้ทักษะการชมเชย การเก็บตัวและการใคร่ครวญของห้า เพื่อส่งถึงกับคนให้น้อยลง เพื่อสร้างสมดุลของตัวเองด้วยการพักผ่อนให้มากขึ้น คิดทบทวนมากขึ้น และกระวนกระวายน้อยลง เต็มพลังให้ชีวิตด้วยการปลีกตัวจากสังคมบ้าง

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมด้านใส่ใจในนวัตกรรมให้กับเจ็ดให้มากขึ้น เพื่อให้เจ็ดได้ใช้ศักยภาพของตัวเองที่สร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมกับยุคใหม่ให้มากขึ้น รวมถึงการส่งเสริมความใส่ใจจะทำให้เจ็ดหัดเป็นคนรอบคอบในผลงานมากขึ้น และรู้จักถึงนวัตกรรมต่างๆมากขึ้นอีกด้วย

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมด้านรู้เท่าทันสื่อ การเสพย์สื่อทั้งสองด้าน เจ็ดเป็นบุคลิกที่รักความสุข ชอบเฉพาะสิ่งที่สนุกสนานจนมองข้ามปัญหาบางอย่างไป หารู้เท่าทันสื่อว่าสื่อมีหลายมุมหลายด้านจะช่วยให้เจ็ดคิดวิเคราะห์สิ่งต่างๆได้แม่นยำ และไม่บกพร่อง

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมการใส่ใจดูแลตัวเองและการรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตัวเอง เพื่อให้เจ็ดที่รักสนุกจนหลงลืมตัวเอง หันมาสนใจและเฝ้าระวังเรื่องสุขภาพตัวเองบ้าง รวมถึงการมอบหมายการรับผิดชอบต่อหน้าที่ให้กับเจ็ดจะช่วยให้เจ็ดพัฒนาความสะเพร่าของตนเองได้ดีขึ้น

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 จิตสร้างสรรค์ และจิตรู้จักยิธรรม เป็นสิ่งที่คนลักษณะ 7 มีติดตัวอยู่แล้ว เพราะความชื่นชอบในความสนุกสนาน ทำให้เกิดการสร้างสรรค์อย่างไร้ขอบเขตของ 7 รวมถึงการชอบพบปะและพบเจอกับคนหลากหลายกลุ่มตลอดเวลา ทำให้เจ็ดที่ติ่มองเห็นถึงศักยภาพในการช่วยเหลือและพัฒนาตัวเองไปอยู่ในจุดต่างๆ จิตที่ควรส่งเสริมให้กับเจ็ดคือจิตเชี่ยวชาญ จิตรู้สังเคราะห์และจิตรู้เคารพ เจ็ดเป็นบุคลิกที่ชอบความเร็ว จนอาจจะหลงลืมข้อมูล การส่งเสริมจิตเชี่ยวชาญจะทำให้เจ็ดนิ่งขึ้นและอยู่กับข้อมูลต่างๆมากขึ้น ในขณะที่จิตรู้สังเคราะห์จะส่งเสริมให้เจ็ดอ่านข้อมูลต่างๆอย่างถี่ถ้วน และเพราะความเร็วอาจทำให้เจ็ดที่ชอบเปิดใจรับคนอื่นอยู่แล้ว หลงลืมที่จะเคารพซึ่งพื้นที่ส่วนตัวของคนอื่นไปบ้าง จิตรู้เคารพจึงเป็นอีกด้านหนึ่งที่ควรส่งเสริมให้เจ็ดรับรู้

ลักษณะที่ 8 The Leader / Demigod / People of Fashion / Premier

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ ใส่ใจในความยุติธรรม มักปกป้องคนที่อ่อนแอกว่า และทนไม่ได้ถ้ามีใครถูกทำร้ายโดยเฉพาะถ้าคนเหล่านั้นอยู่ภายใต้อำนาจควบคุมของตัวเอง พร้อมลุยในทุกสถานการณ์ เป็นนักกฎคนหนึ่งที่ต้องต้านอำนาจคนหนึ่ง เป็นคนตรงไปตรงมา รักสนุก ใจกว้าง เป็นเพื่อนที่ดีและเป็นสหายที่มีชีวิตชีวา กิน ดื่ม เที่ยวอย่างบ้าคลั่ง เป็นนักคิดภาพใหญ่ที่เก่งกาจ มักมองออกในสถานการณ์ต่างๆว่าต้องควบคุมอย่างไรเพื่อให้แก้ปัญหาเหล่านั้นได้ ทำงานหนัก

อาชีพที่เหมาะสม FASHION DIRECTOR / ART DIRECTOR

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น MM PARIS / DEMNA GVASALIA / CAROLINE ISSA

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น New heavies กลุ่มที่บริโภคทุกอย่างที่เป็นความหรูหรา โดยไม่สนใจที่มา ต้องการใช้ของพวกนี้เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ ชื้อมาใช้เพื่อการมีสถานะใดๆในสังคม

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม พลังเยอะ ชอบเผชิญหน้า ปฏิเสธความอ่อนแอ ชอบครอบงำ เอาจริงเอาจัง ต่อด้านทุกอย่างที่ควบคุมให้อยู่ในกรอบ

การเข้าสังคม เข้มแข็ง มีอำนาจ ไร้ความกลัว พลังเยอะ ห่วงเรื่องยุติธรรม ตรงไปตรงมา ทนคนต่อแกลไม่ได้ เป็นนักคิดภาพใหญ่ที่เก่งกาจ ทำงานหนัก สนับสนุนอุดมการณ์ที่สนใจอย่างจริงจัง

ครอบครัว เด็บโตมาในสภาพแวดล้อมที่มีการดิ้นรนต่อสู้เยอะ ชัดแย้งมาก มักมีผู้ที่มีอำนาจในครอบครัวใช้อำนาจอย่างไม่เหมาะสม ส่วนใหญ่มักมีพ่อที่แสดงอำนาจมากเกินไปทำให้เขาโตเกินวัยเพื่อความอยู่รอด และปฏิเสธการที่เป็นผู้แพ้

การแก้ปัญหา เด็บโตมาในครอบครัวที่ต้องดิ้นรนสูงและต้องแสดงความเข้มแข็งออกมาให้ได้ แปรจึงพยายามทำตัวมีอำนาจเกินจริงเพื่อให้สามารถควบคุมทุกอย่างได้ด้วยตัวเอง แปรเชื่อว่าการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดคือการรุก และการทำอะไรใหญ่ไว้ก่อน หรือที่เรียกว่าการชดเชยด้วยการทำตัวเองให้มีอำนาจมากกว่าทุกคนไว้ก่อนเพื่อป้องกันไม่ให้พวกเขาเข้าถูกรอบงำอีก

การป้องกันตัว การปฏิเสธ ถ้าสามารถปฏิเสธจุดอ่อนของตัวเองทั้งหมดได้ก็จะรู้สึกว่ามีอะไรจะทำอันตรายต่อคุณได้อีก ที่นี้เราก็สามารถทำอะไรก็ได้ ซึ่งแปรมักแสดงคู่กันกับ

การควบคุม แปรมักคิดว่าเมื่อเราปฏิเสธความอ่อนแอแล้วแสดงความเป็นตัวเองอย่างมั่นใจควบคุมกันไปจะทำให้เปลี่ยนแปลงทุกอย่างได้

ความใส่ใจหลัก อำนาจ การควบคุม และความยุติธรรม

พื้นฐานอารมณ์ มักมาก กระหายต่อสิ่งต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ตัวเองรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่อื่นๆ จนบางครั้งมากเกินไปและมองข้ามขีดจำกัดตัวเอง

ลักษณะนิสัยที่ดี ใส่ใจในความยุติธรรม มักปกป้องคนที่อ่อนแอกว่า และทนไม่ได้ถ้ามีใครถูกทำร้ายโดยเฉพาะถ้าคนเหล่านั้นอยู่ภายใต้อำนาจควบคุมของตัวเอง พร้อมลุยในทุกสถานการณ์ เป็นนักกบฏคนหนึ่งต่อต้านอำนาจคนหนึ่ง เป็นคนตรงไปตรงมา รักสนุก ใจกว้าง เป็นเพื่อนที่ดีและเป็นสหายที่มีชีวิตชีวา กิน ดื่ม เทียวอย่างบ้าคลั่ง เป็นนักคิดภาพใหญ่ที่เก่งกาจ มักมองออกในสถานการณ์ต่างๆ ว่าต้องควบคุมอย่างไรเพื่อให้แก้ปัญหาเหล่านั้นได้ ทำงานหนัก และมักลงมือทำเลย

ลักษณะนิสัยที่เสีย ปฏิเสธทุกอย่างที่รู้สึกว่าย่อมน้อยโดยเฉพาะความอ่อนแอของตัวเองจนบางครั้งอาจละเลยขีดจำกัดของตัวเองไปบ้าง โดยเฉพาะขีดจำกัดทางกายด้วยการทำงานหนักไปและเล่นมากไป ในขณะเดียวกันแปรมักพยายามควบคุมทุกอย่างมากเกินไป การแสดงอำนาจบาตรใหญ่อาจทำให้ละเลยความสัมพันธ์ส่วนบุคคลไป จนส่งผลเสียต่อตัวเองและสร้างแรงต้านจากคนอื่นโดยไม่เจตนา

วิธีการพัฒนา

กับตัวเอง (5) - ใช้ทักษะการปลีกวิเวก การชอบอยู่คนเดียว และแยกตัวออกจากสังคมเพื่อไปอยู่ในที่เงียบๆ ที่ทำให้ตัวเองได้คิดทบทวนมากขึ้น ไม่หุนหันพลันแล่น ซึ่งจะช่วยให้แปรได้คิดรอบครอบอย่างมีสติ เลิกใช้พลังกำลัง และความแข็งแกร่งก้าวออกไป

กับคนอื่น (2) - ใช้ทักษะการใส่ใจผู้อื่น แปรสามารถเตือนตัวเองว่าการใส่ใจว่าคนอื่นรู้สึกหรือคิดอย่างไรไม่ใช่เรื่องเสียหาย และต้องเห็นถึงความสำคัญของการเคารพ รัก ความเข้าใจ มิตรภาพและการยอมรับ

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมด้านมีวิจารณญาณ และด้านการแก้ปัญหา 8 เป็นบุคคลิกที่ปฏิเสธความอ่อนแอของตนเอง การส่งเสริมด้านวิจารณญาณจะทำให้แปรมองเห็นข้อมูลรอบด้านและตัดสินใจอย่างช้าๆ มากขึ้นแทนที่จะเอาแต่มองเห็นสิ่งที่แข็งแกร่งอย่างเดียว ในขณะเดียวกันการแก้ปัญหาให้เป็นจะช่วยทำให้แปรมองเห็นปัญหาใหญ่มากกว่าตนเอง และหาทางแก้ปัญหา มากกว่าการออกอำนาจบังคับใครให้ทำแต่สิ่งที่ถูกต้อง

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมความฉลาดในการสื่อสาร แปรเป็นผู้นำได้ดีแต่ในเรื่องของการสื่อสารอาจใจแข็งและตรงไปตรงมามากเกินไปจนทำให้คนรอบข้างรู้สึกอึดอัดและรู้สึกถูกบีบบังคับ การรู้จักฉลาดสื่อสารในด้านต่างๆจะทำให้แปดคิดวิเคราะห์ถึงวาทะศิลป์และสื่ออื่น ๆ มากขึ้น รู้จักทะลอมผ่านสื่อต่างๆมากกว่าการใช้วาจาหรือพลังกำลังบังคับอย่างเดียว

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะรู้จักปรับตัว มีความยืดหยุ่นและใส่ใจดูแลตัวเอง แปรเป็นประเภททำทุกอย่างเกินจริงจนละเอียดตัวเองไป รวมถึงชอบแสดงอำนาจมากจนลืมการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและหัดยืดหยุ่นบ้าง เพราะยึดถือว่าความคิดตนเองจะนำพาทุกคนไป การส่งเสริมทักษะพวกนี้จะให้แปดเข้าใจว่าแท้จริงแล้ว แปรไม่ได้จำเป็นต้องเป็นหัวหน้าเสมอไป

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 จิตเชี่ยวชาญเป็นสิ่งที่คน 8 มีอยู่แล้วเพราะทำงานหนักและต้องการที่จะเชี่ยวชาญสิ่งต่างๆมากกว่าคนอื่นเพื่อให้ตนสามารถเป็นผู้นำได้ รวมถึงจิตรู้ใครพ เพราะ 8 มองเห็นว่าตัวเองอยู่เหนือกว่าทุกคน และในขณะเดียวกันก็เห็นถึงความสำคัญของการเคารพตามลำดับชั้น สองจิตนี้จึงเป็นสิ่งที่ติดตัวมา จิตที่ควรส่งเสริมคือจิตรู้สังเคราะห์ การสังเคราะห์ข้อมูลที่ดี ทั้งในเรื่องงานและความสัมพันธ์จะช่วยให้แปดเป็นผู้นำแถวหน้าที่ดี จิตสร้างสรรค์ เพราะการสร้างสรรคมักเกิดขึ้นจากปัญหา หรือความขาดแคลนบางอย่าง การที่แปดปฏิเสธที่จะพบเจอเรื่องพวกนี้อาจทำให้ 8 ไม่สามารถสร้างสรรค์ได้มากพอ และสุดท้ายจิตรู้จริยธรรม คือการส่งเสริมศักยภาพความเป็นผู้นำของ 8 ให้เกิดผลสูงสุดด้วยการเป็นผู้นำที่สร้างสังคมโลกที่ดีขึ้นอีกด้วย

ลักษณะที่ 9 The Compromise / Fashion serene / Serenity / Quietude

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เรียน

ลักษณะ ปรับตัวเก่ง ง่าย ๆ สบาย ๆ เข้ากับคนอื่นได้ง่าย สังเกตคนอื่น สามารถรับรู้ความตึงเครียดได้ง่าย เชี่ยวชาญในการหาวิธีไกล่เกลี่ยและลดความขัดแย้ง ชอบการยอมรับในกลุ่ม การเห็นพ้องต้องกัน และความปรองดอง เก้าเลยเข้าใจและคิดถึงคุณค่าของความคิดที่แตกต่างเก๋าวงโยคนอื่นและไม่เห็นแก่ตัว เห็นแก่ความสุขของส่วนรวม มักสนับสนุนคนอื่นอย่างแน่วแน่เพื่อให้คนรอบข้างรู้สึกได้รับความเคารพและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

อาชีพที่เหมาะสม MERCHANDISER / RETAIL BUYERS / ORGANIZERS

คาแร็คเตอร์ในวงการแฟชั่น ALEXANDRE DE BETAK / NATALIE DUFOUR / CARLA SOZZANI

กลุ่มผู้บริโภคที่คุณเป็น Cocooners ผู้ที่ใช้จ่ายเงินเพื่อสิ่งของในบ้านเป็นหลัก แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสินค้าแฟชั่น จิวเวลรี หรือ เครื่องประดับอื่น

ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน

รูปแบบพฤติกรรม ทำตัวตามเสียงส่วนมาก หนึ่งรอฟังคนอื่นก่อน

การเข้าสังคม สนใจคนอื่น สนใจในระดับขั้นของสังคม พร้อมคล้อยตามผู้ที่นำในงานนั้นๆ

ครอบครัว เติบโตในครอบครัวที่มักจะไม่มีใครฟังความคิดเห็นของเค้า ในสภาพแวดล้อมที่มีคนอื่นแสดงความคิดเห็นขึ้นมาแล้วสามารถทำให้คนคล้อยตามได้มากกว่า มักเป็นลูกคนกลาง หรือมีพี่น้องหลายคน หรือมีพ่อแม่แบ่งการชีวิต

การแก้ปัญหา เมื่อโดนมองข้ามบ่อยๆ ไม่มีใครฟังเค้า ทำให้เค้าเลือกที่จะปรับตัวเป็นคนสบายๆและเข้ากับคนอื่นได้ง่าย

การป้องกันตัว การตัดขาด การเบนความสนใจเพื่อเลี่ยงการรับรู้ต่างๆที่ทำให้เค้าไม่สบายใจรวมถึงความต้องการของตัวเองด้วย เพื่อป้องกันตัวจากการพลัดพราก การไม่มีคนสนใจฟัง หรือรู้สึกว่าคุณเองไม่เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ความใส่ใจหลัก ใส่ใจคนอื่น ใส่ใจสิ่งที่คนอื่นต้องการ

พื้นฐานอารมณ์ เชื้อย ขำในการที่จะสนใจตัวเอง จนกลายเป็นละเลยตนเอง

ลักษณะนิสัยที่ดี ปรับตัวเก่ง ง่าย ๆ สบาย ๆ เข้ากับคนอื่นได้ง่าย สังเกตคนอื่นสามารถรับรู้ความตึงเครียดได้ง่าย เชี่ยวชาญในการหาวิธีไกล่เกลี่ยและลดความขัดแย้ง ชอบการยอมรับในกลุ่ม การเห็นพ้องต้องกัน และความปรองดอง เก้าเลยเข้าใจและคิดถึงคุณค่าของความคิดที่แตกต่างเก๋าวงโยคนอื่นและไม่เห็นแก่ตัว เห็นแก่ความสงบสุขของส่วนรวม มักสนับสนุนคนอื่นอย่างแน่วแน่เพื่อให้คนรองข้างรู้สึกได้รับความเคารพและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม

ลักษณะนิสัยที่เสีย การช่วยเหลือให้คนอื่นประนีประนอมทำให้เค้าผละความต้องการของตัวเองออกไปไว้มาก่อน ในขณะที่เดียวกันการปรับตัวมากเกินไปจะทำให้เค้าซึมซับความคิดของคนอื่นมากเกินไปจนคิดว่าเป็นของตัวเอง ในขณะที่เดียวกันเก๋ามักมีนิสัยเก็บกด อ่อนนอกแข็งใน ดื้อเงียบ เพราะความกลัวว่าจะสูญเสียความสัมพันธ์อันดีไป เก๋าก็เก็บทุกอย่างเอาไว้ และมักกลัวการตัดสินใจ เพราะไม่ชอบที่จะต้องเอาตัวเองเป็นหลักในการตัดสินใจ

วิธีการพัฒนา

กับตนเอง (6) - ใช้ทักษะการวิเคราะห์ การตื่นตัวเรื่องความปลอดภัย ความไวต่อการรับรู้และเตรียมตัวป้องกันตัวเองตามแบบของนก จะทำให้เห่าจับไวและตระหนักถึงสิ่งที่ตัวเองมองข้ามมากขึ้น

กับคนอื่น (3) - ใช้ทักษะการชอบแสดงออก แสดงความคิดเห็นอย่างโดดเด่น เพื่อช่วยให้เวลาอยู่กับคนอื่นนั้นไม่หลงลืมตัวเองบ่อยเกินไป

การพัฒนาตามทักษะศตวรรษที่ 21

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ส่งเสริมทักษะคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เค้าพาตัวเองออกจากกรอบความกลัวการแตกแยกของตัวเองและส่งเสริมทักษะแก้ปัญหาเป็นให้กับเค้า เนื่องจากเค้ามีนิสัยชอบประนีประนอมเพื่อให้ปัญหาเหล่านั้นผ่านไป การแก้ปัญหาเป็นจะทำให้เค้าได้เป็นผู้ลงมือทำมากกว่าการไกล่เกลี่ยที่ปลายเหตุ

ทักษะสารสนเทศ ส่งเสริมทักษะการฉลาดสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้เค้าสามารถเข้าถึงสิ่งที่เกิดขึ้น ปัญหาหรือทางแก้ไขได้ด้วยตนเอง และหัดวิเคราะห์ด้วยตนเองในขณะเดียวกันก็มั่นใจฉลาดในการใช้วาจาศิลป์เพื่อไกล่เกลี่ยอยู่แล้ว การส่งเสริมทักษะนี้จะทำให้เค้าเป็นผู้นำในการสื่อสารและจะทำให้เค้ามั่นใจในการตัดสินใจของตนเองมากขึ้น

ทักษะการใช้ชีวิตและอาชีพ ส่งเสริมทักษะริเริ่มสิ่งใหม่ ความเป็นผู้นำและพัฒนาอาชีพ เพื่อให้เค้าได้ทดลองสิ่งใหม่และเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ในขณะที่การพัฒนาอาชีพจะเป็นแรงผลักดันให้เค้าทะเยอทะยานมากกว่าเดิมและภาวะการเป็นผู้นำจะทำให้เค้าเลิกเป็นผู้ตาม

การพัฒนาจิต 5 ลักษณะในศตวรรษที่ 21 จิตเชี่ยวชาญและจิตสร้างสรรค์ จะช่วยให้เค้าหัดที่จะปลดปล่อยตัวเองจากการตามคนอื่น ได้ลงมืออิสระในการทำสิ่งที่ไร้ขอบเขต อยู่บ้างโดยไม่ต้องขึ้นอยู่กับการที่จะต้องตัดสินใจว่าสิ่งนี้เหมาะหรือไม่กับสังคม จิตเชี่ยวชาญจะช่วยให้เค้ามีความลึกซึ้งในเรื่องที่สนใจมากขึ้นจนส่งเสริมให้เค้ามีความมั่นใจในสาขาของตนเองและไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ตาม ในขณะเดียวกันจิตรู้จริยธรรม เป็นอีกหนึ่งจิตที่ควรส่งเสริมให้เค้าเพราะจิตรู้จริยธรรมจะตั้งคำถามถึงตนเองว่าต้องการเป็นคนแบบไหนในสังคม ซึ่งจะช่วยให้เค้าสามารถวาง position ของตัวเองในสังคมได้มากกว่าการเป็นแค่ผู้ตามที่ลอยไปมา

กระบวนการสรุปข้อมูลและผสมผสานเข้ากับบุคลิภาพในวงการแพทย์ ผู้วิจัยเลือกใช้การทำงานควบคู่กับผู้เชี่ยวชาญในการหารูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการเป็นต้นแบบของแต่ละลักษณะในจิตวิทยาแพทย์ เพื่อไม่ให้เกิดซึ่งภาพจำที่ผิดแปลกไปจากตัวบุคลิภาพที่แท้จริงของแต่ละลักษณะ

1.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบร่างแบบทดสอบวัดความสัมพันธ์ที่ถูกพัฒนามาจากทฤษฎีแฟชันกับกลุ่มผู้บริโภคไม่ต่ำกว่า 140 คน โดยใช้วิธีการหาค่าในแบบ ความถี่ /จำนวน (frequencies) และร้อยละ (percentile) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของชุดคำถามทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นตารางดังนี้

1.3 ด้านปฏิสัมพันธ์

จากการศึกษาข้อมูล งานวิจัย สื่ออื่นๆที่เกี่ยวข้องรวมไปถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการค้นกระบวนการสร้างสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับกระบวนการของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน โดยกระบวนการวิเคราะห์ สิ่งต่างๆ มีขั้นตอนดังนี้

1.3.1 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ ในประเด็นของเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน กระบวนการ และวิธีการเล่น พื้นที่ที่เหมาะสม และการได้มาซึ่งผลลัพธ์ของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันผ่านสื่อมัลติมีเดียต่างๆ

1.3.2 หลังจากที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับทักษะศตวรรษที่ 21 แล้ว ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าคำว่าปฏิสัมพันธ์ในยุคใหม่ไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นเพียงสื่อในเชิงดิจิทัลเท่านั้น สามารถเป็นสิ่งที่ของหรือกิจกรรมใด ๆ ที่สร้างให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้ การศึกษาสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ภายในงานวิจัยชิ้นนี้ จึงมีจุดมุ่งหมายในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ เพื่อสร้างให้เกิดการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบ และเข้าใจถึงระบบความรู้สึกของบุคคลเหล่านั้น ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกรายวิชาและกิจกรรมที่ได้จากการสรุปผลด้านการศึกษามาจำแนกเป็นกลุ่มของSense ต่าง ๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 27 ตารางรายวิชาและกิจกรรมที่ถูกจัดหมวดหมู่ลงตามประสาทสัมผัสทั้ง 5

ลำดับ /	รูป	กลิ่น	เสียง	สัมผัส	รส
Sense					
1	History	Perfumeries	Music	Texture	
2	Lighting			Fabric	
3	News and image			Sewing	
4	Character			Embroidery	
5	Brands			Tools	

6	Cinema/ Movie	Position
7	Colors	

จากตารางดังกล่าว ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าSense ในเรื่องของรส เป็นสิ่งที่ค่อนข้างใกล้เคียงจากการเรียนการสอนในระบบแพชั่น ผู้วิจัยจึงทำตัดกลุ่มนี้ออกและคงไว้ซึ่ง 4 ความรู้สึกหลักในการออกแบบมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ตอบสนองกับบุคคลผ่านกระบวนการของความรู้สึกเหล่านี้ในอนาคตตามจุดประสงค์หลักข้อที่สองของงานวิจัยนี้

2. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนต่างๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ข้อมูลเพียงพอสำหรับการประกอบเป็นชุดคำถามและคำตอบของทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น โดยการนำเอารายวิชาออกแบบแพชั่นที่ถูกจำแนกตามหลักทักษะศตวรรษที่ 21 และหลักการสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์มาสร้างเป็นชุดคำถามจำนวน 15 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นชุดคำถามที่เกี่ยวข้องกับแพชั่น 10 ข้อ และคำถามที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตอีก 5 ข้อ และชุดคำตอบเพื่อใช้สำหรับค้นหามูลค่าของพฤติกรรมของผู้เรียน โดยสามารถแบ่งจำนวนของคำตอบออกตามบุคลิกภาพจำนวน 9 ตัวเลือก

1. ชุดคำถาม-คำตอบของทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น

มีดังนี้

1.1 ข้อใดคือสิ่งที่คุณคิดว่าเป็นตัวตนของคุณมากที่สุด

คำตอบ คือ เจ้าระเบียบ / ผู้ให้ / ผู้โดดเด่น / ศิลปิน / นักค้นคว้า / นักวางแผน / นักรักสนุก / ผู้นำ / นักประนีประนอม

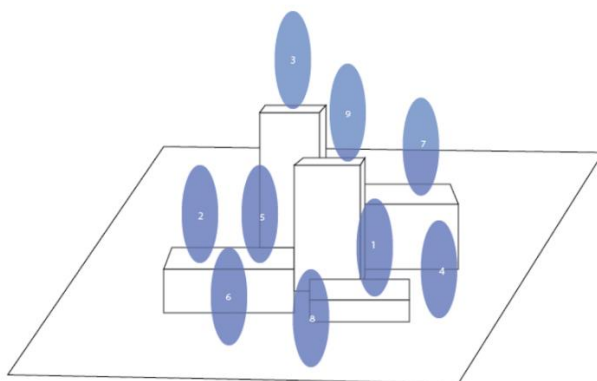
1.2 กลิ่นน้ำหอมใดที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวคุณมากที่สุด

คำตอบ คือ กลิ่นบุหรื/ กลิ่นกระดาษหนังสือ/ กลิ่นดอกไม้/ กลิ่นเครื่องเทศ/ กลิ่นของฝน ใม่/ กลิ่นแนวสปอร์ต/ กลิ่นของทะเล/ กลิ่นของเครื่องหนัง/ กลิ่นของแป้งเด็ก

1.3 เลือกทรงของบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการใส่น้ำหอมของคุณ

คำตอบ คือ ขวดสี่เหลี่ยม/ ขวดปากกว้าง มีดรอปปเปอร์/ ขวดน้ำหอมโบราณที่มีที่ขีด/ ขวดทรงหนังสือ/ ขวดทรงดอกไม้/ ขวดทรงกุญแจโบราณ/ หลอดแก้วเล็กขนาดพกพาง่าย/ ขวดทรงสูง/ ขวดฝาฉีดยาแบบสเปรย์

1.4 จงเลือกวางขวดน้ำหอมของคุณในพื้นที่สี่เหลี่ยมนี้



ภาพประกอบ 51 ตัวอย่างตำแหน่งการวางขวดน้ำหอมจากคำถามข้อที่ 4

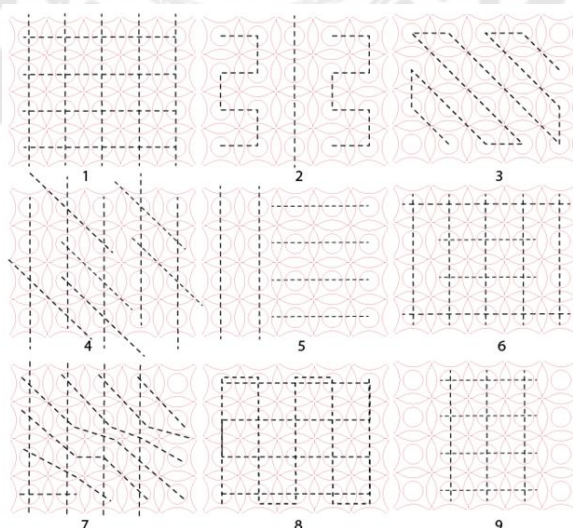
1.5 อุปกรณ์ด้านแฟชั่นใดที่บ่งบอกความเป็นตัวเอง

คำตอบ คือ ดินสอ / คัตเตอร์ / ดินสอสี / ที่ถักKnitting / หมอนปักเข็ม / กระดาษ / โปรแกรมPhotoshop / กรรไกรตัดผ้า / ที่เลาะด้าย

1.6 ผ้าชนิดใดที่บ่งบอกความเป็นตัวคุณมากที่สุด

คำตอบ คือ ผ้าตาข่าย / ผ้าวูล / ผ้าออร์ม / ผ้าซาติน / ผ้าร่ม / ผ้าวาเลนติน / ผ้าเลื่อม / หนังแท้ / ผ้าฝ้าย

1.7 จงเลือกทอผ้าตามต้นแบบ แค่ 1 แบบ



ภาพประกอบ 52 ตัวอย่างต้นแบบการทอผ้าของคำถามข้อที่ 7

1.8 สีใดบ่งบอกความเป็นตัวคุณได้มากที่สุด

คำตอบ คือ สีแดงหม่น / สีเทา / สีเขียวนีออน / สีน้ำเงินสด / สีน้ำเงินเข้มทะเลลึก / สีชมพูอ่อน / สีบานเย็น / สีแดงสด / สีส้ม

1.9 เมื่อต้องจินตนาการว่าคุณอยู่ท่ามกลางแสงไฟ คุณอยากอยู่ท่ามกลางแสงแบบไหน

คำตอบ คือ แสงอะไรก็ได้แต่ต้องมีการเปิดปิดที่เป็นระบบ / แสงที่มีสีสลับเข้มขึ้น และหลากหลาย / แสงนวล ไม่สว่างมาก / แสงสว่างชัดเจน / แสงสีเหลืองที่รู้สึกอบอุ่น / แสงสีขาวหม่น เหมือนไฟที่ส่งในพายุ / แสงอะไรก็ได้ / แสงที่มีสีแต่เป็นสีโทนอ่อน / แสงเทียน

1.10 ภาพกราฟฟิค แบบใดที่บ่งบอกความเป็นตัวคุณ



ภาพประกอบ 53 กราฟฟิคตัวเลือก

1.11 เมื่อนึกถึงเพลง เพลงแบบไหนที่บ่งบอกถึงตัวคุณได้

คำตอบ คือ เพลงป๊อป สบายหู / เพลงรักที่มีความสุข / เพลงที่มีเนื้อหาเจ็บปวดแต่ก็สวยงาม / เพลงแนว Alternative Rock / เพลงดังที่ถูกลำนำมาดัดแปลงใหม่ / เพลงเก่า / เพลงเต้น หรือเพลงอะไรก็ได้ที่ทำให้สนุก และคึกคักตลอดเวลา / เพลงแนว Electronics

1.12 สิ่งใด สำคัญกับคุณมากที่สุด

คำตอบ คือ ทุกอย่างเป็นไปตามครรลองที่ควรจะเป็น / ได้เป็นผู้ให้ ได้บริการผู้อื่น / โดดเด่น ประสบความสำเร็จในชีวิต ได้ยืนอยู่จุดที่ทุกคนเฝ้ามอง / การได้รับการยอมรับจากสังคม มีตัวตนในสังคม มีคนชื่นชม / การได้พักอยู่กับตัวเองเงียบๆคนเดียว / เหตุการณ์ทุก

อย่างเป็นไปตามแผนที่วางไว้ / ได้เฮฮาปาร์ตี้ สังสรรค์ สนุกสนาน / ได้เป็นผู้นำ สามารถจัดการกับ
สิ่งแวดล้อมรอบตัวให้เป็นไปอย่างใจ / ความสงบ ไม่มีการทะเลาะเบาะแว้ง

1.13 ข้อใดตรงกับนิสัยของคุณมากที่สุด

คำตอบ คือ มีเหตุผล มีความเป็นระเบียบ มาตรฐานสูง / อ่อนน้อม ใจ
กว้าง ชอบให้ความรักกับผู้อื่น / รักการแข่งขัน ทะเยอทะยาน มุ่งเน้นความสำเร็จ / อารมณ์
อ่อนไหว ซ่างจินตนาการ / ต้องการความเป็นส่วนตัวสูง / ซ้ำกังวล ไม่ชอบสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ ทำอะไร
ต้องมีแผนการ / ร่าเริง รักสนุก กระตือรือร้น ชอบสังสรรค์ / เป็นผู้นำ กล้าหาญ เด็ดเดี่ยว รักษา
สิทธิ์ / เข้ากันได้กับทุกคน สบาย เรียบง่าย ใจเย็น

1.14 เวลาคนอื่นพูดถึงคุณในทางที่ไม่ดีจะพูดว่าอย่างไร

คำตอบ คือ ชอบจับผิด หงุดหงิดง่าย / ชอบโน้มน้าวและเรียกร้องให้คน
อื่นทำตามความต้องการของตน / เอาเปรียบ เห็นแก่ประโยชน์ของตัวเอง / อารมณ์เปลี่ยนแปลง
ง่าย คิดมาก / ชอบปลีกวิเวกจากคนอื่น เข้าถึงยาก / ซ้ำกลัว มองโลกในแง่ร้าย / ชอบหนีปัญหา หนี
ความทุกข์ / ชอบใช้อำนาจบังคับ / ไม่สามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง ต้องพึ่งพิงคนอื่น

1.15 ในวัยเด็กคุณเป็นคนอย่างไร

คำตอบ คือ เรียบร้อย จริงจัง / อยากเป็นที่รักและชื่นชม เอาใจพ่อแม่ /
กล้าแสดงออก ชอบแข่งขัน / เป็นตัวของตัวเอง ชอบที่จะแตกต่าง / เก็บตัว พูดน้อย / ระมัดระวัง ซ้ำ
สงสัย / ชอบเล่น ชอบมีอิสระ / พึ่งตัวเอง ไม่เกรงใคร / สงบปากสงบคำ

2. การออกแบบนิทรรศการ

2.1 CONCEPT AND STYLE

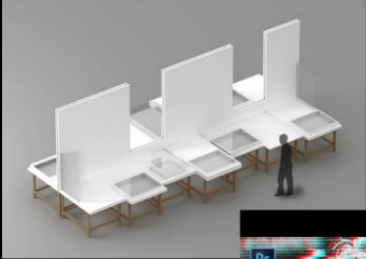
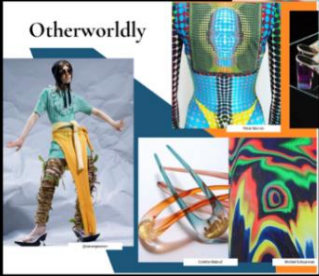
เมื่อผู้วิจัยได้ชุดคำถาม-คำตอบของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัย
จึงทำการจัดกลุ่มคำถามเพื่อใช้ในการคิดหาแนวทางการออกแบบ (Concept) เพื่อเปลี่ยนชุด
คำถาม-คำตอบจากการถามตอบธรรมดา ให้กลายเป็น Interactive Exhibition เพื่อให้ผู้เล่นมีส่วน
ร่วม รวมถึงผู้วิจัยสามารถมองเห็นการกระทำ และการตัดสินใจของผู้เล่นต่าง ๆ ได้ โดยผู้วิจัยได้
กำหนด Concept ในการทำ Interactive Exhibition ไว้ภายใต้คำว่า CYCLES : วงจรชีวิต เพื่อแสดง
ให้เห็นถึงวงจรการเรียนรู้ของวงการแฟชัน ผ่านสื่อมัลติมีเดีย และสื่อปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ โดยผู้วิจัยได้
ทดลองทำรูปแบบของนิทรรศการออกเป็น 3 รูปแบบ เพื่อใช้ในการค้นหาถึงรูปแบบที่เหมาะสมกับ
กลุ่มเป้าหมาย คำถามต่างๆ และปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านนิทรรศการ ดังนี้

กิจกรรม		
CYCLES		
LEARNING CYCLES	WORKING CYCLES	ABSTRACT
SCENES : PATTERN TABLE	SCENES : STUDIO	SCENES : EMPTY ROOM
STYLE : Stylish / Orderly	STYLE : Futuristic / Smart	STYLE : Monotone / Minimal
ENNEAGRAM WORDS : OCCUPATION	ENNEAGRAM WORDS : CHARACTER	ENNEAGRAM WORDS : Pseudonym

ภาพประกอบ 54 แนวทางของรูปแบบนิทรรศการ

1. Learning Cycles การจำลองรูปแบบการเรียนการสอนวิชาออกแบบแฟชั่น เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกถึงบรรยากาศเสมือนจริงของการเรียนการสอนที่ตนเองสนใจ และเพื่อให้เข้าใจถึงทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่นอย่างชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยจึงออกแบบให้การออกแบบสื่อต่างๆ ในนิทรรศการนี้สอดคล้องกับรูปแบบศิลปะในยุคปัจจุบัน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอนแฟชั่น และวิชาชีพของวงการแฟชั่นอีกด้วย

กิจกรรม

LEARNING CYCLES

SCENES : PATTERN TABLE

STYLE : Stylish / Orderly / Futuristic

ENNEAGRAM WORDS :
OCCUPATION

PROS : ใช้พื้นที่น้อย มีความเป็นวัยรุ่นสูง

CONS: ด้วยสไตล์ที่หลากหลาย อาจทำให้เกิดการ Bias

ภาพประกอบ 55 Mood Board ของ Learning Cycles

โดยมีการกำหนดสื่อให้มีความสนุกสนาน ใช้สีสันและรูปแบบที่สื่อถึงความเป็นดิจิทัล รวมถึงการจัดวางสิ่งของที่เป็นระเบียบเพื่อให้ผู้เข้าร่วมนิทรรศการสามารถจดจำกับสื่อต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น การออกแบบในรูปแบบ Learning Cycles นั้นจะมีอุปกรณ์หลักในการจัดเป็นโต๊ะยาว สำหรับการเขียนแพทเทิร์น ด้วยกระบวนการออกแบบดังกล่าวทำให้รูปแบบนี้ มีประโยชน์ตรงที่ใช้พื้นที่น้อย และมีความเป็นวัยรุ่นยุคใหม่สูงเนื่องจากรูปแบบของสีสันและกราฟฟิคที่ใช้ แต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อเสียด้วยการที่ สีสันและกราฟฟิคเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้คนส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกจึงอาจก่อให้เกิดความลำเอียงในการเลือกสรรสิ่งของต่างๆ ได้

2. Working Cycles การจำลองสถานการณ์การทำงานในวงจรแฟชั่น เทียบเท่ากับดีไซน์เนอร์ที่มีแบรนด์เสื้อผ้าเป็นของตนเอง โดยรูปแบบการออกแบบนี้ จะเจาะจงไปที่สถานการณ์การทำงาน และสถานที่ที่เลียนแบบห้องทำงานหรือสตูดิโอของดีไซน์เนอร์ต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมนิทรรศการเข้าใจถึงกระบวนการการทำงานที่แท้จริงตั้งแต่การคิดคอนเซ็ปต์ การสเกตช์ การเลือกผ้า การตัดเย็บ และการถ่ายทำแคมเปญหรือโฆษณา

กิจกรรม

WORKING CYCLES

SCENES : STUDIO

STYLE : Smart / Casual / Messy

ENNEAGRAM WORDS :
CHARACTER

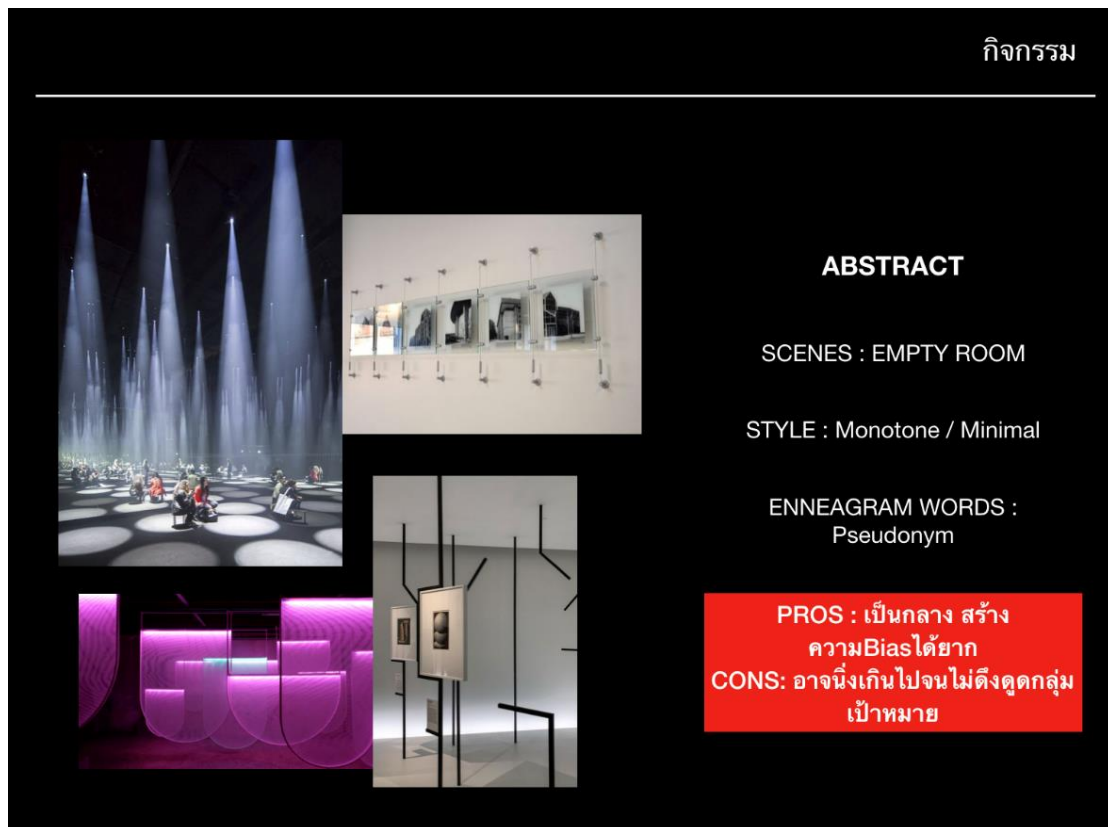
PROS : เท่ สไตส์เก๋ น่าจะดึงดูดความสนใจในการเล่นได้ดี
CONS: ความชอบในสไตส์เหล่านี้จะทำให้เกิดการ Bias



ภาพประกอบ 56 Mood Board ของ Working Cycles

โดยรูปแบบของ Working Cycles คือการกำหนดสไตส์ของงานให้ความรู้สึกสบาย เหมาะกับเป็นสถานที่ในการคิดค้น และสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นประโยชน์ว่าสไตส์เหล่านี้จะสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมที่สนใจด้านแฟชั่นได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่น้อยคนนักที่จะได้พบเห็น และเป็นสถานที่ที่รวบรวมสิ่งของที่มีสไตล์มาไว้ด้วยกัน แต่ในขณะเดียวกันเนื่องจากความหลากหลายทางความชอบ อาจทำให้เกิดการลำเอียงเกิดขึ้นเมื่อผู้เข้าร่วมนิทรรศการต้องตัดสินใจเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่งจากตัวเลือกเหล่านั้น

3. Abstract หรือการจำลองพื้นที่เปล่า โดยไม่ถูกกำหนดบรรยากาศหรือสถานการณ์ใดใดทั้งสิ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถสร้างสรรค์จินตนาการของตนเองได้ มีการกำหนดสีเพียงไม่กี่สี เพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันภายในงาน และเพื่อให้กิจกรรมต่างๆ สามารถบอกเล่าวิธีการของตนเองได้เต็มที่

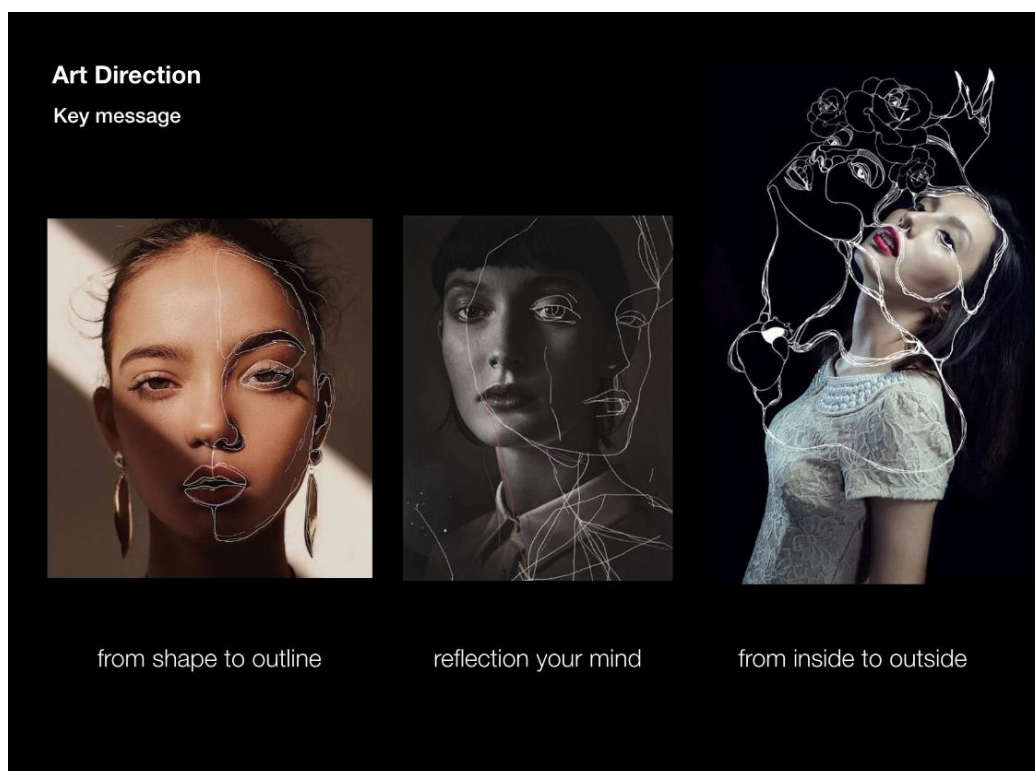


ภาพประกอบ 57 Mood Board ของ Abstract

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการจัดนิทรรศการในรูปแบบของศิลปะแนว Abstract จะสามารถสร้างความเป็นกลาง และไม่ก่อให้เกิดความลำเอียงแก่ผู้เข้าชมเนื่องจากศิลปะแนวนี้มักปล่อยให้ผู้เข้าชมสามารถสร้างสรรค์จินตนาการของตนเองได้ แต่ในขณะเดียวกันที่ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดสีหลักเพียงไม่กี่สี อาจทำให้รูปแบบของนิทรรศการครั้งนี้น่าเบื่อจนเกินไป จนไม่สามารถดึงดูดผู้เล่นได้ก็เป็นได้

จากการกำหนดรูปแบบของนิทรรศการ เพื่อใช้ในการพัฒนาชุดคำถามให้กลายเป็น Interactive Exhibition ที่มีเรื่องราวอย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยได้นำเอารูปแบบทั้ง 3 รูปแบบให้กับที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเป็นผู้เลือกว่า รูปแบบใดเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการจัดนิทรรศการสำหรับทฤษฎีจิตวิวัฒน์ หรือว่า Cycle : วงจรชีวิตมากที่สุด ผลที่ได้รับคือ รูปแบบนิทรรศการแบบ Abstract เป็นรูปแบบที่มีความน่าสนใจในการเล่าเรื่องราวของนิทรรศการนี้มากที่สุด เนื่องจากรูปแบบนี้จะช่วยให้พื้นที่ในการจัดนิทรรศการนั้น เปิดกว้างให้กับความคิดสร้างสรรค์ต่างๆของผู้เข้าชม โดยไม่สร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้เข้าชม

รูปแบบของกราฟฟิก ตัวอักษร และเส้นสายต่างๆ ภายในงานสะท้อนถึงบุคคล และความคิด เหล่านั้น



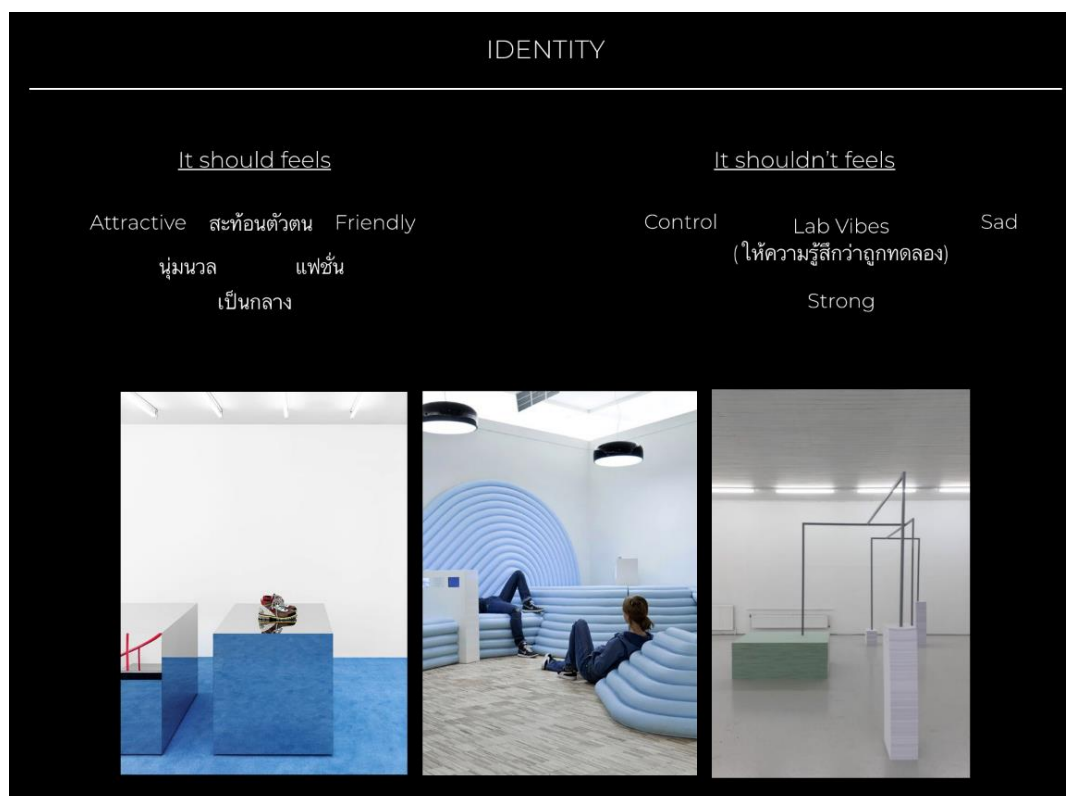
ภาพประกอบ 59 แสดงแนวทางของสุนทรีย และการเล่าเรื่องหลักของนิทรรศการ

หลักจากนั้น ผู้วิจัยจึงทำการกำหนดเอกลักษณ์ของนิทรรศการ พร้อมทั้งหาอุปมาอุปไมยว่าด้วยเรื่องของความรู้สึกเมื่อผู้เข้าร่วม ได้เข้าร่วมในนิทรรศการแล้ว ควรรู้สึกอย่างไร และไม่ควรรู้สึกอย่างไรบ้าง ดังนี้

ตาราง 28 การแบ่งความรู้สึกภายในนิทรรศการ

นิทรรศการควรทำให้รู้สึก	นิทรรศการ ไม่ควรทำให้รู้สึก
ดึงดูด	บังคับ
สะท้อนตัวตน	เศร้า
นุ่มนวล เบาสบาย ไม่เครียด	ไม่อ่อนโยนต่อความรู้สึก
มีความเป็นแฟชั่น	เหมือนผู้เข้าร่วมถูกทดลอง

เป็นมิตร	ก้าวร้าว
เป็นกลาง	



ภาพประกอบ 60 ภาพอ้างอิงความรู้สึกต่าง ๆ ภายในนิทรรศการ

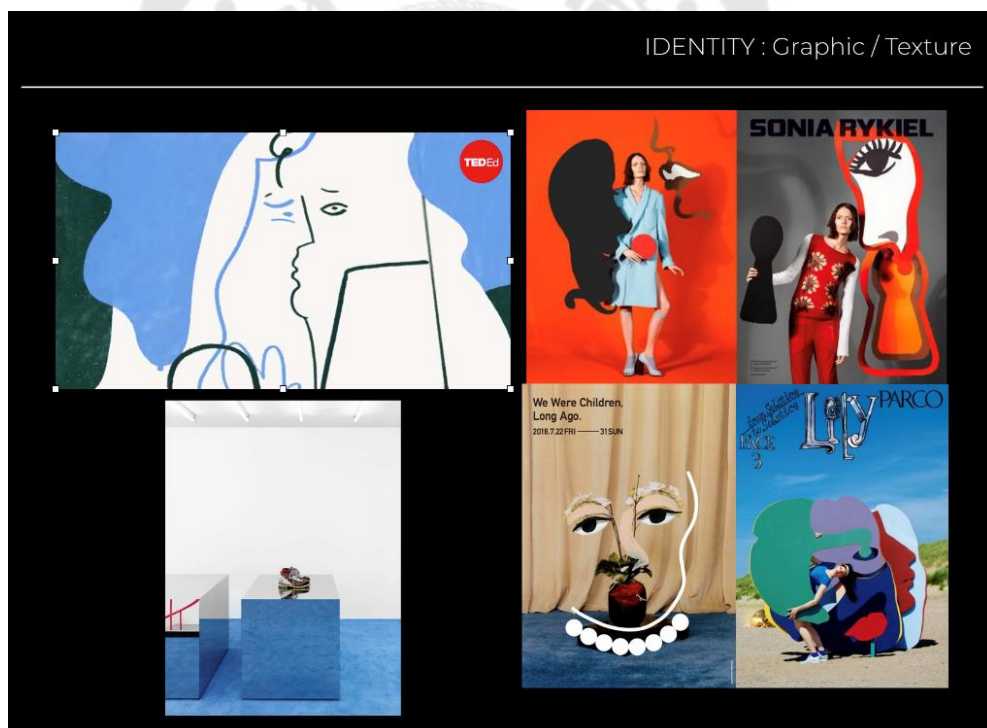
ที่มา : Pinterest

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการกำหนดเอกลักษณ์ของงานนิทรรศการ CYCLES : วงจรชีวิตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการแยกส่วนองค์ประกอบต่างๆภายในนิทรรศการ เพื่อใช้เป็นรูปแบบในการออกแบบแนว Abstract ดังนี้

1. กราฟฟิค ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดกราฟฟิคของงานนิทรรศการให้มีเส้นสายที่หลากหลาย เพื่อแสดงและรองรับถึงบุคคลิกภาพ และอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้เข้าร่วม โดยกราฟฟิคภายในนิทรรศการนี้เกิดจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของใบหน้า ถูกลำมาแยกส่วนประกอบและใช้ร่วมกันในลายกราฟฟิคของนิทรรศการ

2. พื้นผิว หรือ Texture ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านิทรรศการควรแสดงออกถึงความเป็นแฟชั่น มีความทันสมัย และสะท้อนตัวตนสูง ผู้วิจัยจึงได้ทำการกำหนดพื้นผิวเป็นกระจก เพื่อสื่อถึงการสะท้อนตัวตน และในอีกนัยยะหนึ่ง ผู้วิจัยมีความเห็นว่ากระจกเปรียบเสมือนอุปกรณ์สำคัญสำหรับวงการแฟชั่น เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทุกคนต้องใช้ในการตรวจดูเสื้อผ้า และร่างกายของตนเอง ผู้วิจัยจึงเห็นว่า กระจกเป็นพื้นผิวหลัก ที่เหมาะสมสำหรับการจัดนิทรรศการครั้งนี้

3. สี ผู้วิจัยได้ทำการปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ว่าด้วยเรื่องของสีที่ทำให้มนุษย์รู้สึกผ่อนคลาย และเป็นมิตรมากที่สุด โดยผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวว่า สีโทนเย็น โดยเฉพาะสีฟ้า เป็นสีที่ให้ความรู้ที่สบายตา ไม่กดดัน และเป็นมิตรกับผู้คน ผู้วิจัยจึงทำการเลือกโทนสีฟ้าเป็นโทนสีหลักของนิทรรศการ และถูกใช้ในหลายเฉดสี นำมาใช้ผสมผสานกัน เพื่อให้เกิดมิติที่หลากหลายของผลงาน



ภาพประกอบ 61 ภาพอ้างอิงของ Graphics และ Texture

ที่มา : Pinterest

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการกำหนด Concept และองค์ประกอบต่าง ๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำไปใช้ในการออกแบบนิทรรศการ เพื่อใช้ในการแสดงกิจกรรมต่าง ๆ ของทฤษฎีจิตวิทยาแฟร้ง และสะท้อนถึงตัวตนของผู้เข้าร่วมอีกด้วย

2.2 การเก็บข้อมูล

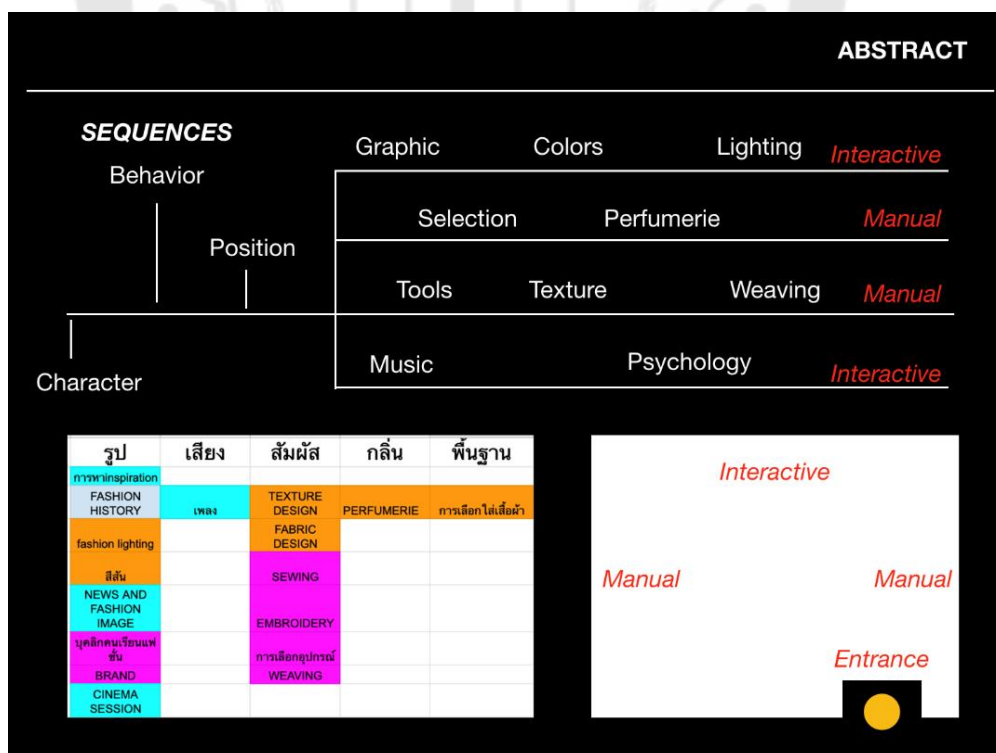
ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ลองปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์ถึงการเลือกใช้อุปกรณ์ในการเก็บข้อมูลว่าในปัจจุบันเราสามารถเลือกเก็บข้อมูลด้วยวิธีไหนได้บ้าง โดยผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายว่าการเก็บข้อมูลบนโลกออนไลน์ในยุคปัจจุบันสามารถแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ การเก็บข้อมูลผ่านเว็บไซต์ หรือ Google Form ซึ่งเป็นวิธีที่ง่ายและประหยัด การเก็บข้อมูลผ่าน Application ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลที่สามารถแบ่งแยกออกได้เป็นหลายประเภท เหมาะสมกับงานออกแบบ แต่มีราคาสูง และสุดท้ายคือการเก็บข้อมูลแบบ Tracking คือการติดตามพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมนิทรรศการ มีการเก็บลายนิ้วมือ หรือเลขโค้ดส่วนตัวในทุกๆสถานที่ เพื่อใช้ในการบันทึกข้อมูล ซึ่งการเก็บในรูปแบบสุดท้ายนั้นมีราคาสูง และใช้ระยะเวลายาวนานในการผลิต

ABSTRACT	
DATA COLLECTION	
WEB APPLICATION	การสร้างหน้าเว็บหรือใช้Google Form ในการสร้าง Answer Sheet แบบที่เห็นแต่คำถามและตัวเลขข้อยี่
APPLICATION	การสร้างApplication ออกแบบเพื่อให้เหมาะกับการทำกิจกรรมในนิทรรศการนี้
TRACKING / DIGITAL	ติดตั้ง Tracking และกล้อง Overcam ทุกสถานที่การเล่น

จากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบ Google Form โดยมีการออกแบบใบตอบคำถามในรูปแบบของกระดาษคำตอบ ซึ่งเป็นกระดาษคำตอบที่ผู้เล่นจะเห็นเพียงแค่คำถาม และจำนวนตัวเลขตามจำนวนคำตอบ ซึ่งผู้เล่นมีหน้าที่ในการอ่านคำถามและทำกิจกรรมที่อยู่ตรงหน้าเพื่อรอรับตัวเลขคำตอบในแต่ละคำถาม และกดตัวเลขนั้น ๆ ในกระดาษคำตอบออนไลน์ การออกแบบการเก็บข้อมูลแบบนี้เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้าทั้งทางกายภาพและทางดิจิทัล

2.3 การออกแบบพื้นที่ และลำดับภายในนิทรรศการ

การเข้าชมนิทรรศการที่ดี ต้องมีการจัดสรรพื้นที่ให้เข้ากับผลงานที่ต้องใช้แสดง รวมถึงลำดับของการเดินชม หรือกิจกรรมภายในนิทรรศการ เพื่อให้ผู้เข้าชมเข้าใจถึงกระบวนการ และรู้สึกสนใจในตัวนิทรรศการนั้น ๆ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มของชุดคำถามตามกิจกรรม โดยแบ่งออกเป็นกิจกรรมแบบ Manual Interactive และ Digital Interactive รวมถึงการแบ่งกิจกรรมตามประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์อีกด้วย แล้วจึงทำการออกแบบพื้นที่ลำดับการเล่นภายในนิทรรศการ เพื่อให้ชุดคำถามนี้กลายเป็น Interactive Questionnaires โดยสมบูรณ์



ภาพประกอบ 63 การแบ่งกลุ่มของกิจกรรม และลำดับภายในนิทรรศการ (1)

ในเริ่มแรก หลังจากที่ได้จัดหมวดหมู่ของคำถามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการจำลองพื้นที่ห้องขนาด 3x4 เมตร ซึ่งเป็นไซส์มาตรฐานของห้องสตูดิโอทั่วไปภายในประเทศไทย เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่า Interactive Exhibition นี้ควรที่จะสามารถนำโยกย้ายไปในพื้นที่อื่น ๆ ได้ ผู้วิจัยจึงทำการกำหนดพื้นที่การจัดแสดง เป็นพื้นที่มาตรฐานที่หาได้ง่ายในสถานที่ต่าง ๆ โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งพื้นที่ออกเป็นส่วนของการทำกิจกรรมประเภท Manual จำนวน 2 กำแพง และกิจกรรมประเภท Digital Interactive จำนวน 1 กำแพง

เมื่อผู้วิจัยได้นำแผนผังพื้นที่ และลำดับของการจัดแสดงให้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการดู ผู้เชี่ยวชาญได้มีการติตติงถึงเรื่องของความรู้สึกในการเข้าร่วมนิทรรศการว่า ถ้าหากนิทรรศการนี้เป็นจัดอยู่ในพื้นที่ปิด และมีเพียงกลุ่มเป้าหมายเท่านั้นที่จะเข้าร่วมนิทรรศการ ผู้เข้าร่วมเหล่านั้นมีจุดประสงค์ที่ต้องการจะรับรู้เกี่ยวกับบุคลิกภาพของตนเองอยู่แล้ว อาจไม่ทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัด หรือถูกบังคับให้ร่วมกิจกรรมในนิทรรศการ แต่ผู้เชี่ยวชาญเล็งเห็นว่า การจัดนิทรรศการในรูปแบบนี้ ควรให้บุคคลภายนอกได้รับรู้ และเข้าใจถึงกิจกรรมภายในนิทรรศการด้วย เพื่อสร้างให้เกิดเป็นกระบวนการในการเรียนรู้แบบใหม่เกิดขึ้นในประเทศไทย และหากมีบุคคลภายนอกเข้าร่วมด้วยแล้ว การจัดนิทรรศการในพื้นที่ปิด อาจส่งผลให้บุคคลเหล่านั้นเกิดความอึดอัด รู้สึกเหมือนตนเองเป็นหนูทดลองของงานวิจัยครั้งนี้ได้ ผู้เชี่ยวชาญจึงได้มีการแนะนำให้ปรับเปลี่ยนการจัดกลุ่มของคำถาม การจัดการพื้นที่ และลำดับของนิทรรศการใหม่อีกครั้ง

การจัดกลุ่มของคำถามในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเอาชุดคำถามทางจิตวิทยาทั้งหมด 15 ข้อ มาเชื่อมโยงกันให้กลายเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวงการแฟชั่น ไม่ว่าจะเป็นการเลือกซื้อของ การทอผ้า และการถ่ายรูป ในขณะเดียวกัน ภายในชุดคำถาม 15 ข้อยังคงมีคำถามเชิงจิตวิทยาอยู่อีก 5 ข้อ ผู้วิจัยจึงทำการรวบเอาคำถาม 5 ข้อนั้นไว้ในกลุ่มเดียวกัน โดยสรุปแล้ว ชุดคำถาม 15 ข้อจึงถูกแบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 Unit Design ดังนี้

1. Unit 1 : คาแรคเตอร์ ผู้วิจัยได้นำคำถามข้อที่ 1 ที่ว่าข้อใดคือสิ่งที่คุณคิดว่าเป็นตัวตนของคุณมากที่สุด นำผลลัพธ์จากการทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น นำมาเป็นตัวตั้งต้นในการออกแบบคาแรคเตอร์ต่าง ๆ เพื่อให้ตรงตามแต่ละบุคลิกภาพ

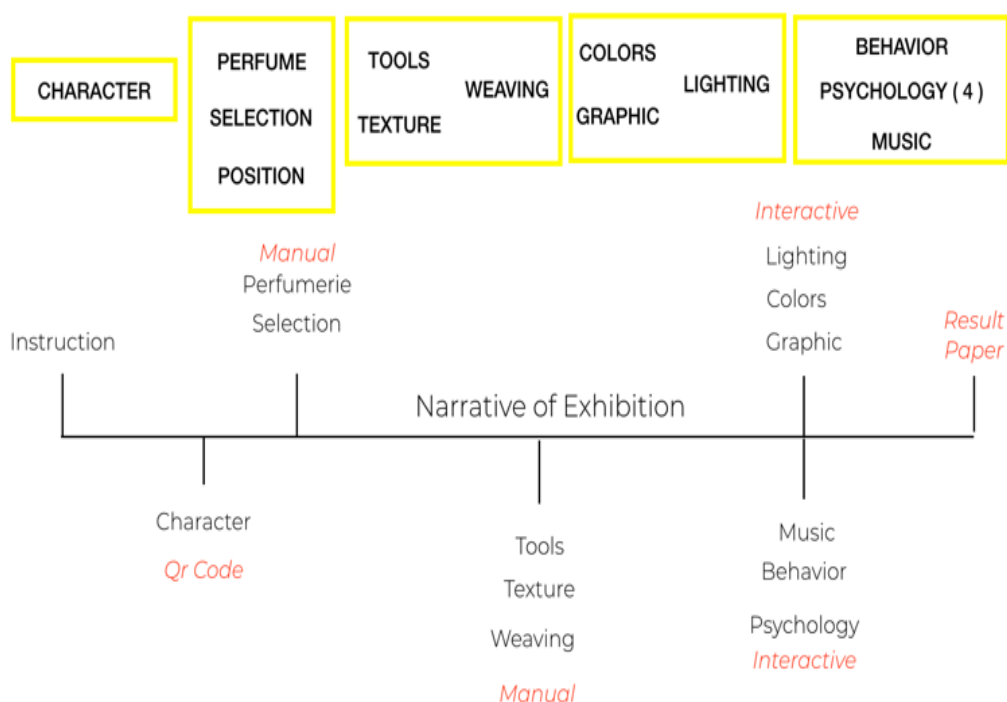
2. Unit 2 : Shopping การจำลองเหตุการณ์การซื้อสินค้า ผ่านการเลือกซื้อกลิ่น น้ำหอม การเลือกบรรจุภัณฑ์ และการจัดวางบรรจุภัณฑ์ จากคำถามข้อ 2. กลิ่นน้ำหอมใดที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวคุณมากที่สุด, 3.เลือกทรงของบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการใส่น้ำหอมของคุณ และ 4. จงเลือกวางขวดน้ำหอมของคุณในพื้นที่ที่สี่เหลี่ยม

3. Unit 3: Making การจำลองเหตุการณ์การสร้างผืนผ้า ผ่านกระบวนการตั้งแต่ การเลือกอุปกรณ์ที่ชอบสำหรับใช้ตัดผ้า การเลือกผ้า และการทดลองทอผ้า จากคำถามข้อที่ 5. อุปกรณ์ด้านแฟชั่นใดที่บ่งบอกความเป็นตัวเอง, 6.ผ้าชนิดใดที่บ่งบอกความเป็นตัวคุณมากที่สุด และ 7.สีใดบ่งบอกความเป็นตัวคุณได้มากที่สุด

4. Unit 4: Photography การจำลองเหตุการณ์ถ่ายรูปตนเอง ผ่านการเลือกลดทอนกราฟฟิก การเลือกสี และการเลือกโทนแสง จากคำถามข้อ 8, 9 และ 10

5. Unit 5: Psychology การเลือกเพลงที่ตนเองชอบ จากคำถามข้อที่ 11 เพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมจิตวิทยาที่นำเอาคำศัพท์จากคำตอบข้อที่ 12 – 15 มาโยงให้เป็นคำสั้น ๆ จำนวน 45 คำ และให้ผู้เล่นเลือกคำที่บ่งบอกความเป็นตัวเอง จำนวน 5 คำ

ชุดคำถาม 15 ข้อ แบ่งออกเป็น 5 unit design



ภาพประกอบ 64 การแบ่งกลุ่มของกิจกรรม และลำดับภายในนิทรรศการ (2)

หลังจากจับกลุ่มชุดคำถามเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบลำดับของนิทรรศการ เพื่อจำลองสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วม เพื่อให้ทราบถึงความรู้สึก และลำดับการเล่นต่าง ๆ ที่ผู้เข้าร่วมจะได้ทดลองเล่น โดยผู้วิจัยสามารถลำดับนิทรรศการได้ดังนี้

1. จุดเริ่มต้น หรือ คำอธิบายนิทรรศการ และวิธีการเล่น เป็นจุดเริ่มต้นของนิทรรศการเพื่ออธิบายให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจถึงกระบวนการการเก็บข้อมูล และการเล่นภายในนิทรรศการ

2. Unit 1 : คาแร็คเตอร์ ส่วนแรกของผู้เข้าร่วมจะได้เริ่มเล่นคือการเลือกคาแร็คเตอร์ของตนเองภายในนิทรรศการนี้

3. Unit 2 : Shopping ผู้วิจัยเลือกเอาการเลือกซื้อสินค้ามาเป็นกิจกรรม เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรม และเพื่อเบี่ยงเบนความรู้สึกของการเป็นหนูทดลองของผู้เข้าร่วม

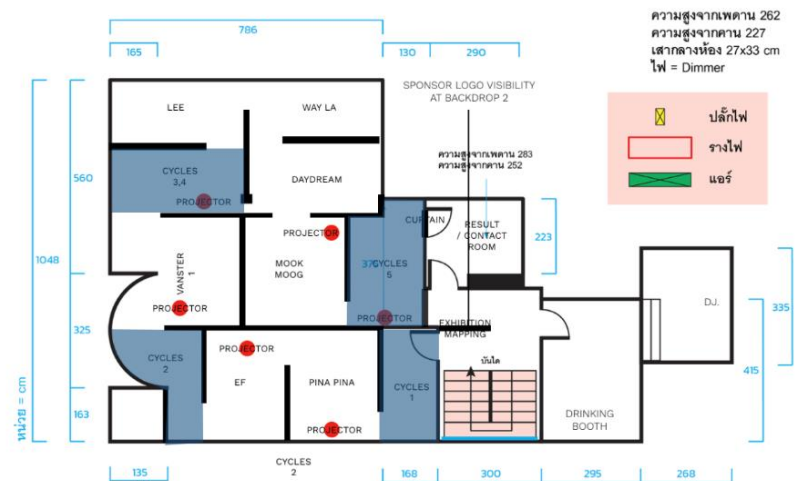
4. Unit 3 : Making เพื่อสร้างให้เกิดกิจกรรมเชิงแฟชัน ที่ผู้เข้าร่วมนิทรรศการมีส่วนร่วมในการสร้างผลงานของตนเอง และสามารถนำไปเป็นที่ระลึกของนิทรรศการได้อีกด้วย

5. Unit 4 : Photography / Unit 5 : Psychology ผู้วิจัยได้นำเอาสองสถานีนี้มารวมไว้ด้วยกัน เนื่องจากเล็งเห็นว่าสถานีถ่ายภาพน่าจะเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมอยากทำ และใช้เวลามากกว่ากิจกรรมอื่น ๆ เพื่อไม่ให้ผู้อื่นต้องรอนาน ผู้วิจัยจึงเลือกนำเอา Unit 5 มาผสมอยู่ในพื้นที่เดียวกันด้วย

6. การรับผลลัพธ์ เมื่อผู้เข้าร่วมเล่นสถานีต่าง ๆ จนครบทั้ง 5 สถานีแล้ว ผู้เข้าร่วมจะต้องมารับใบผลลัพธ์บุคลิกภาพของตนเอง เพื่อนำไปศึกษาลักษณะนิสัยต่าง ๆ ของตนเอง

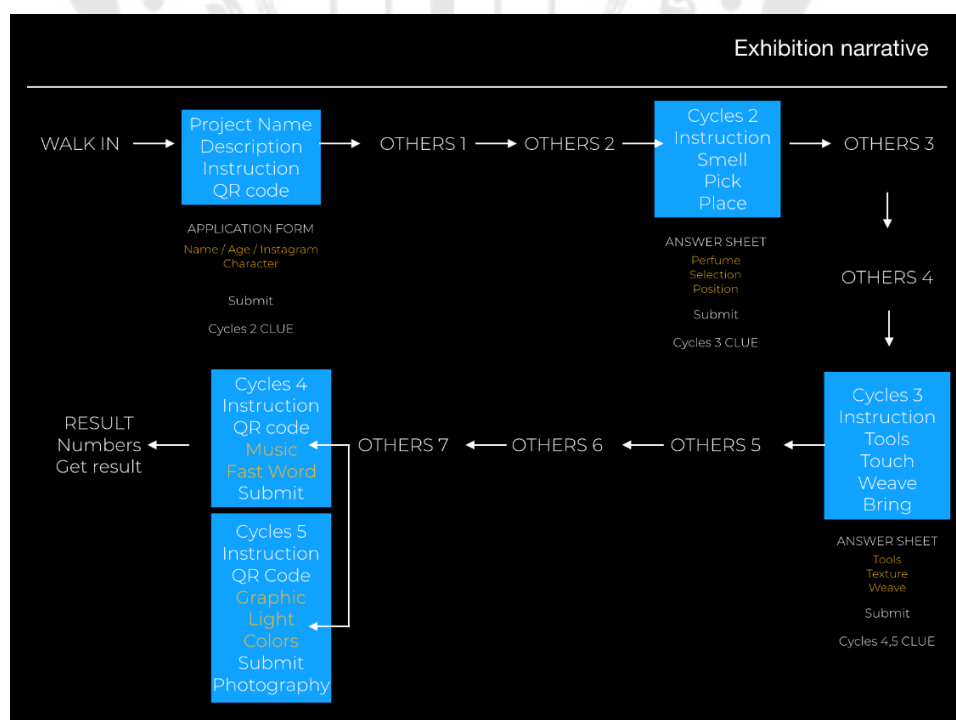
เมื่อผู้วิจัยได้ทั้งกลุ่มคำถามทั้ง 5 กลุ่ม และลำดับภายในนิทรรศการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบพื้นที่สำหรับการจัดนิทรรศการ โดยหลังจากที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการตีติงเรื่องการจัดนิทรรศการในห้องติดไปเรียบร้อยแล้วนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า หากจัดนิทรรศการร่วมกับผู้อื่นในสถานที่สาธารณะอาจเป็นผลดีที่ช่วยลดความอึดอัดของนิทรรศการของตนเองลงได้ ผู้วิจัยจึงทำการทดลอง เข้าร่วมจัดนิทรรศการกับเพื่อนร่วมรุ่นท่านอื่น ๆ อีก 8 ท่าน โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบพื้นที่ของนิทรรศการตนเอง ในรูปแบบของการแทรกแซงระหว่างผลงานของท่านอื่น ๆ ซึ่งลำดับของนิทรรศการได้ถูกปรับเปลี่ยนตามลำดับของนิทรรศการหลักด้วยตามผังดังนี้

Goose Life Space ชั้น 3



Exhibition Plan

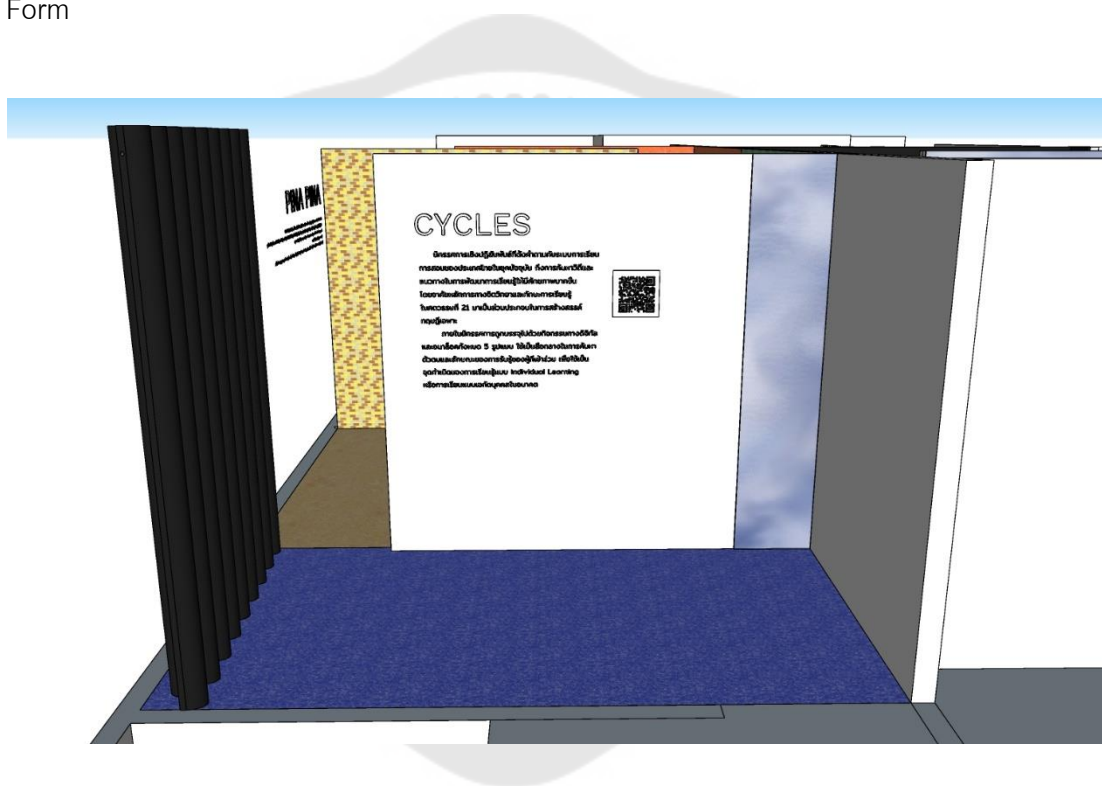
ภาพประกอบ 65 ผังการจัดงานนิทรรศการ



ภาพประกอบ 66 ลำดับการจัดงานนิทรรศการที่ถูกปรับเปลี่ยนเมื่อเข้าร่วมกับนิทรรศการหลัก

การออกแบบพื้นที่นิทรรศการ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบในโปรแกรม3d เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถออกแบบและควบคุมสุนทรียของนิทรรศการให้เป็นไปตามComcept ที่วางไว้ได้ โดยผู้วิจัยได้นำเอาลำดับของนิทรรศการมาออกแบบเป็นพื้นที่ต่าง ๆ ดังนี้

1. จุดเริ่มต้น หรือ คำอธิบายนิทรรศการ และวิธีการเล่น ผู้วิจัยเลือกใช้กระจกซึ่งเป็นพื้นผิวหลักของนิทรรศการ ให้เป็นส่วนหนึ่งของกำแพง และเพื่อให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกถึงการสะท้อนไปมาของตัวตนผู้เข้าร่วมอีกด้วย โดยภายในพื้นที่นี้จะมีการติดคำอธิบายเกี่ยวกับตัวนิทรรศการ รวมถึงการเชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมสแกนQR CODE เพื่อเข้าสู่กระดานคำตอบออนไลน์ใน Google Form

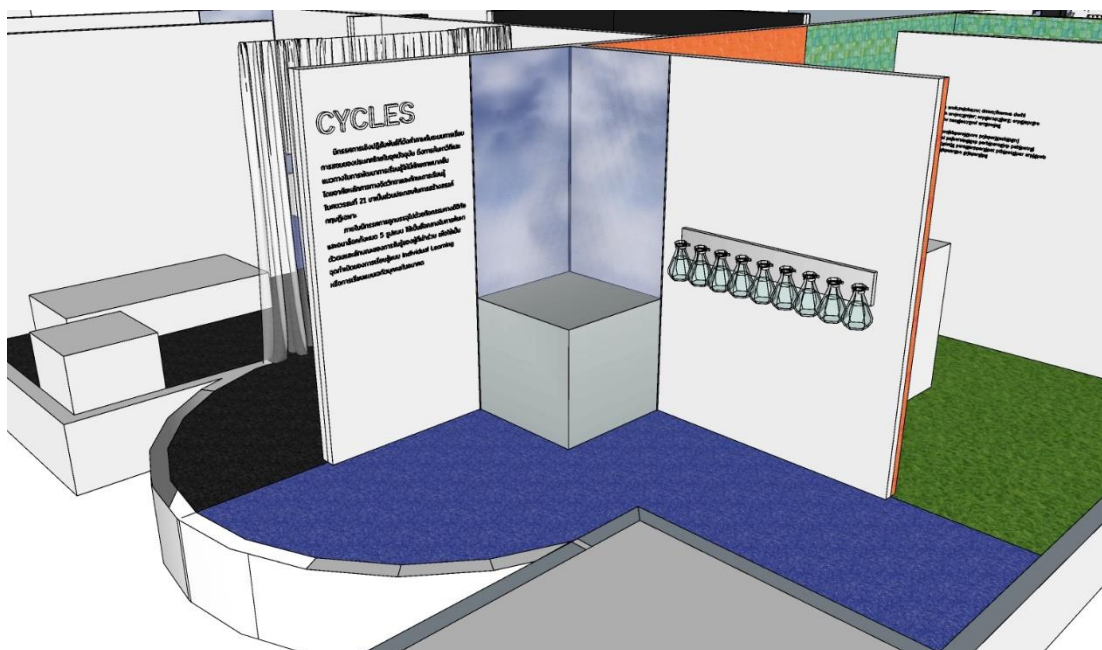


ภาพประกอบ 67 จุดเริ่มต้นของนิทรรศการและ Unit 1

เมื่อผู้เข้าร่วมนิทรรศการ ได้เข้าสู่กระดานคำตอบออนไลน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้เข้าร่วมจะได้พบกับคำถามข้อแรกจาก Unit 1 : คาแร็คเตอร์ เพื่อเลือกคาแร็คเตอร์ที่ตนเองชื่นชอบ

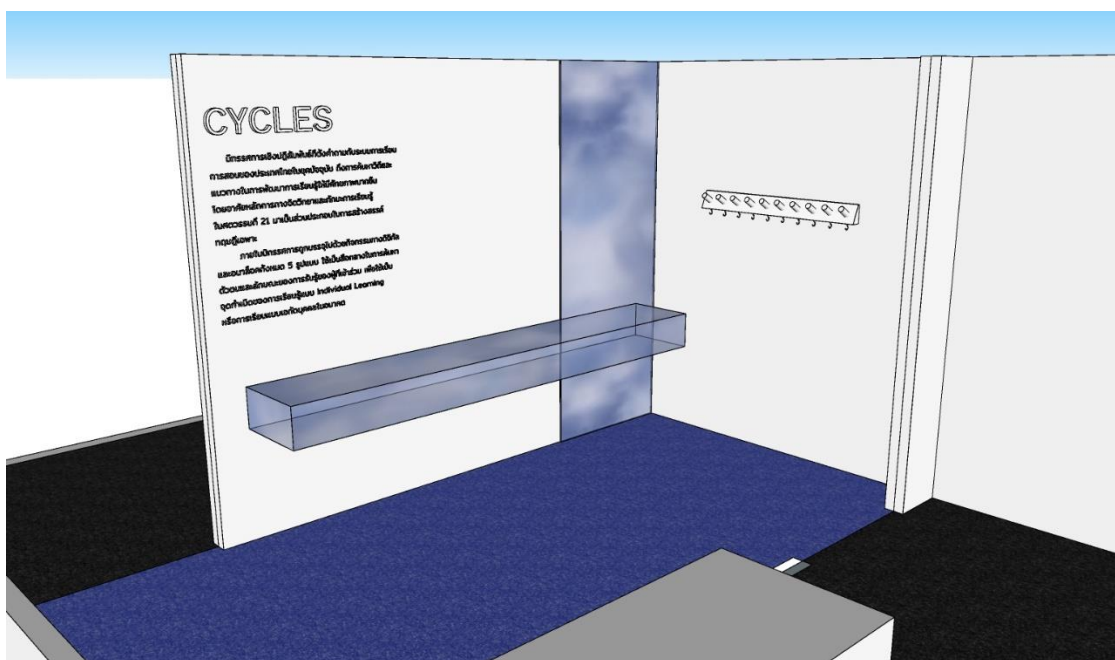
2. Unit 2 : Shopping ผู้วิจัยเลือกเอากระจกเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เช่นเคย โดยอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในพื้นที่นี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้เป็นเหมือนห้องซื้อขายน้ำหอมแบบ

Custom made พื้นที่ที่ผู้เข้าร่วมสามารถทดลองหยิบน้ำหอม เลือกซื้อขวด และเลือกวางขวดโชว์บนแท่นต่าง ๆ ได้ ภายในห้องนี้จะมีคำอธิบายวิธีการเล่นใน Unit 2 ติดไว้ให้อีกด้วย



ภาพประกอบ 68 Unit 2

3. Unit 3 : Making เพื่อสร้างให้เกิดกิจกรรมเชิงแพชั่น ผู้วิจัยได้ทำการจำลองพื้นที่แขวนผ้า โต๊ะทำงานของนักออกแบบแพชั่น และแผนอุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อให้พื้นที่นี้กลายเป็นเหมือนพื้นที่ทำงานนักออกแบบ โดยผู้วิจัยเลือกทำโต๊ะเป็นแบบ เคอร์เตอร์แบบยาว เพื่อให้ใช้วางอุปกรณ์ ต้นแบบของการทอดผ้า รวมไปถึงเพื่อให้เกิดความสนใจของนิทรรศการ ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะไม่มีเก้าอี้ในห้องนี้ เพื่อไม่ให้ผู้เข้าร่วมนิทรรศการเกิดการนั่งแช่เป็นระยะเวลานาน



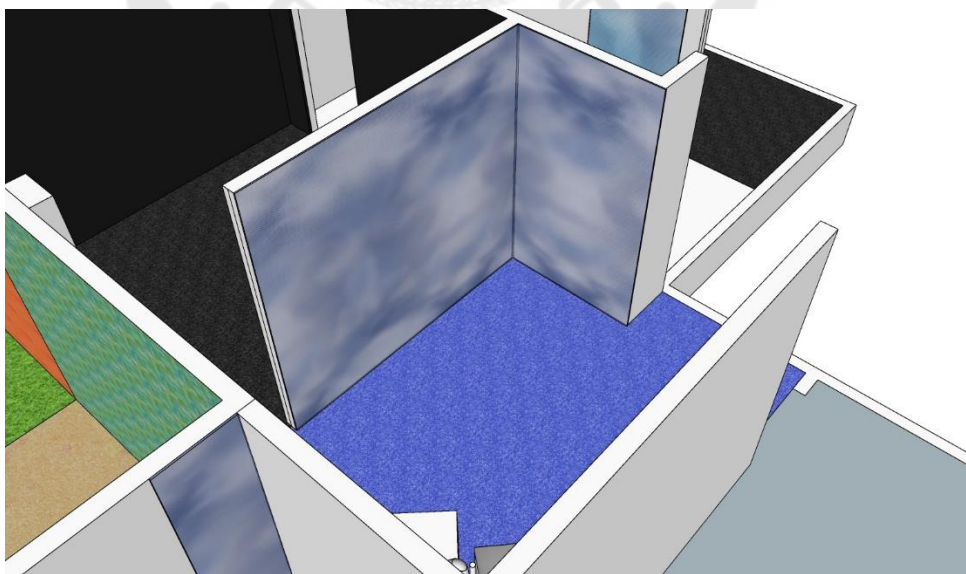
ภาพประกอบ 69 Unit 3

4. Unit 4 : Psychology เมื่อผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่จริงของสถานที่จัดงาน จึง
 เห็นว่า จากที่ตอนแรก Unit 4 ต้องเป็นห้องถ่ายรูปนั้น ด้วยข้อจำกัดของพื้นที่จึงทำให้ไม่
 สามารถทำได้ ผู้วิจัยจึงทำการย้าย Unit 5 : Psychology มาเป็น Unit 4 แทน โดยภายในพื้นที่นี้
 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบให้มีกระจกเป็นพื้นผิวหลัก และมีตู้ทีวีสำหรับผู้เข้าร่วม ได้ใช้ในการเล่น
 เกม และฟังเพลง เพื่อหาคำตอบของสถานีนี้



ภาพประกอบ 70 Unit 4

5. Unit 5 : Photography ในพื้นที่นี้ ผู้วิจัยตั้งใจให้เป็นพื้นที่ผ่อนคลายของผู้เข้าร่วมนิทรรศการ ผู้วิจัยจึงนำเอากระจกมาสร้างเป็นห้องกระจกเพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถมองเห็นสิ่งที่ตนเองเลือก รวมถึงสามารถถ่ายรูปสะท้อนของตนเองได้อีกด้วย



ภาพประกอบ 71 Unit 5

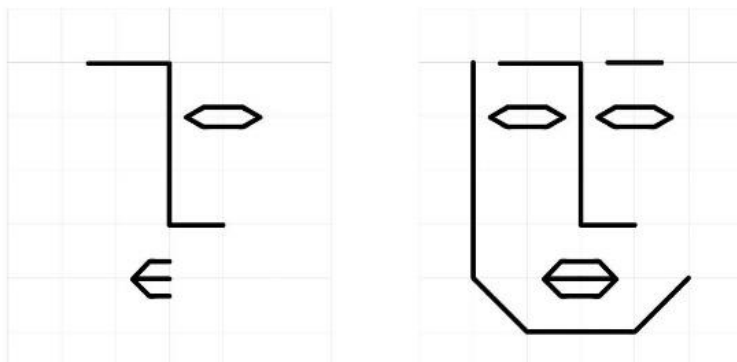
6. ห้องผลลัพธ์ เนื่องจากในพื้นที่จริง ส่วนนี้เป็นพื้นที่ส่วนรวมที่ให้ผู้จัดนิทรรศการคนอื่นสามารถวางนามบัตร และวิธีการติดต่อของตนเองได้ ผู้วิจัยจึงทำการรวมเอาผลลัพธ์ของแบบทดสอบภายในนิทรรศการมาไว้ในพื้นที่นี้ด้วย

2.4 การออกแบบกราฟฟิก

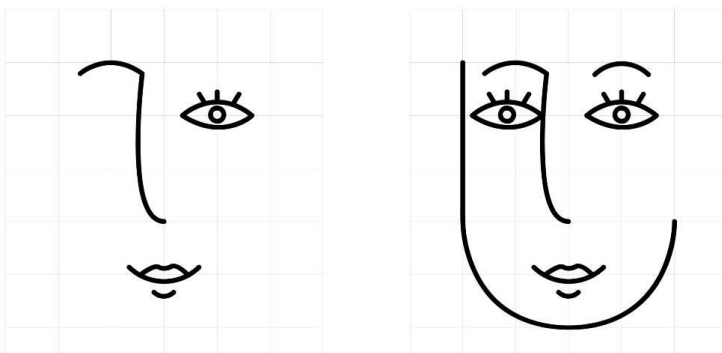
ในการออกแบบนิทรรศการ CYCLES : วงจรชีวิต ผู้วิจัยได้ทำการ ออกแบบลดลายกราฟฟิกต่าง ๆ ที่จะถูกใช้ภายในนิทรรศการ โดยเริ่มจากการออกแบบคาแร็คเตอร์ให้เข้ากับบุคลิกภาพต่าง ๆ ในทฤษฎีจิตวิทยาแฟชั่น โดยแรกเริ่มผู้วิจัยได้ทำการกำหนดลักษณะเด่นของแต่ละบุคลิกภาพ เพื่อใช้เป็นตัวแปรในการออกแบบกราฟฟิก และได้ทดลองวาดกราฟฟิกในหลากหลายรูปแบบ



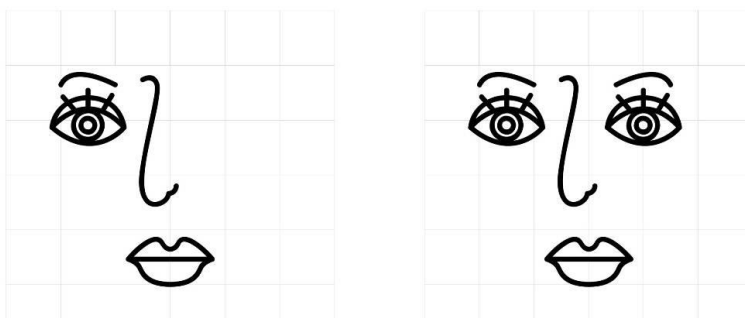
1.PERFECTIONIST เจ้าระเบียบ,ยึดกฎเกณฑ์



2.GIVER เข้ากับคนง่าย,ผู้ที่ชอบให้โดยไม่คำนึงถึงคนที่รับ



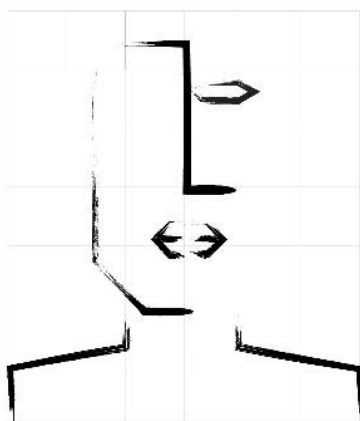
3.PERFORMER ชอบอยู่ในที่โดเด่นมากกว่าคนอื่น



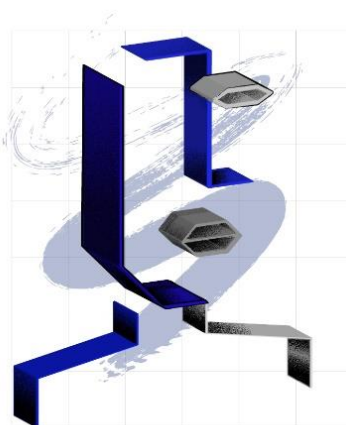
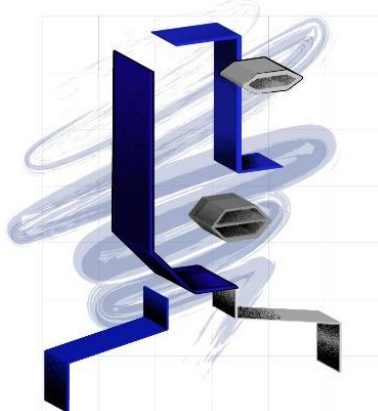
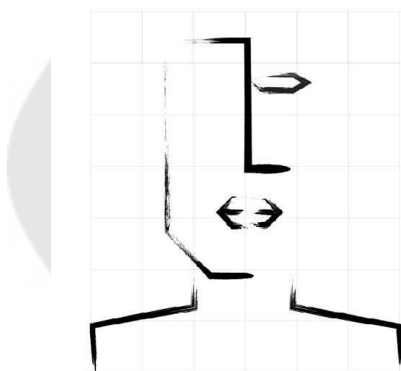
ภาพประกอบ 72 ตัวอย่างการออกแบบคาแร็คเตอร์ (1)

ในช่วงแรกของการออกแบบ ผู้วิจัยรู้สึกถึงคาแร็คเตอร์ที่ดูเด็กจนเกินไปสำหรับการจัดนิทรรศการนี้ ผู้วิจัยจึงทำการพัฒนาคาแร็คเตอร์อีกหลายครั้งเพื่อให้ได้มาซึ่งคาแร็คเตอร์ที่มีเส้นสาย และลดลายกราฟฟิกที่บ่งบอกถึงความเป็นบุคคลิกภาพนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด เช่น ลักษณะ 1 Perfectionist กับการใช้เส้นกราฟฟิกที่มีความแข็ง และเป็นเรขาคณิต เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมนี้ถึงความเตรงของบุคคลิกภาพนี้

1.PERFECTIONIST เจ้าระเบียบ,ยึดกฎเกณฑ์



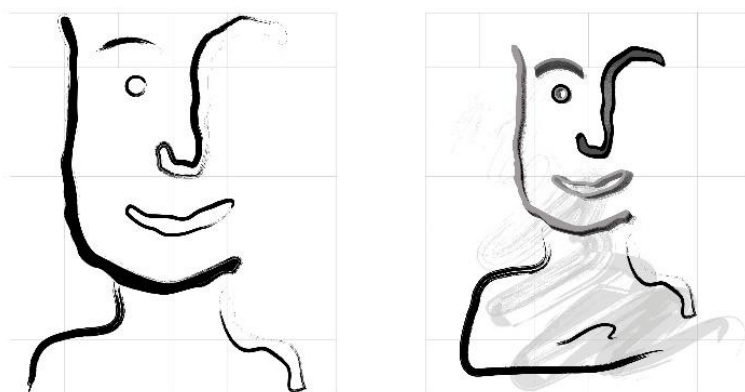
1.PERFECTIONIST เจ้าระเบียบ,ยึดกฎเกณฑ์



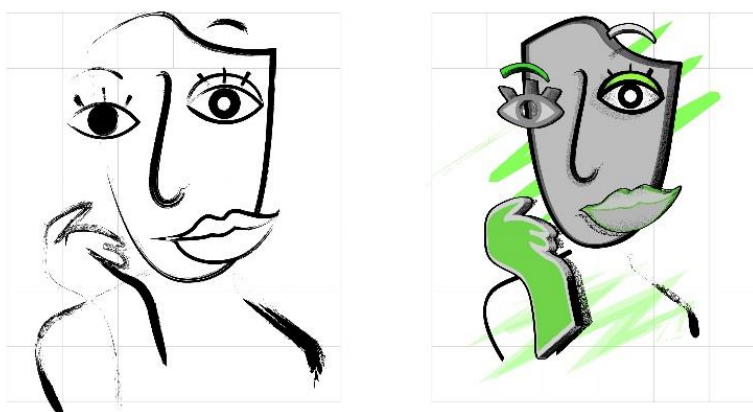
ภาพประกอบ 73 รูปแบบการพัฒนาของคาแรคเตอร์ที่ 1

เมื่อผู้วิจัยได้ลองปรับเปลี่ยนเส้นกราฟฟิกของคาแร็คเตอร์ที่ 1 จนเป็นที่พอใจแล้ว ผู้วิจัยจึงไขหลักการเดียวกันคือ เมื่อเป็นบุคลิกภาพที่มีความเถรตรง โผงผาง หรือกล้าหาญมาก ๆ ผู้วิจัยจะนำเอาเส้นกราฟฟิกที่แข็ง หรือท่วงท่าที่ดูซึ่งขึงเข้ามาร่วมใช้ในคาแร็คเตอร์ด้วย ในทางกลับกัน หากเป็นบุคลิกภาพที่มีความอ่อนโยนสูง ผู้วิจัยจึงนำเอาเส้นกราฟฟิกที่มีความอ่อนช้อยเข้ามาร่วมใช้ ดังเช่นคาแร็คเตอร์ดังนี้

2.GIVER เข้ากับคนง่าย,ผู้ที่ชอบให้โดยไม่คำนึงถึงคนที่รับ



3.PERFORMER ชอบอยู่ในที่โดดเด่นมากกว่าคนอื่น



ภาพประกอบ 74 ตัวอย่างคาแร็คเตอร์ที่มีความอ่อนโยน

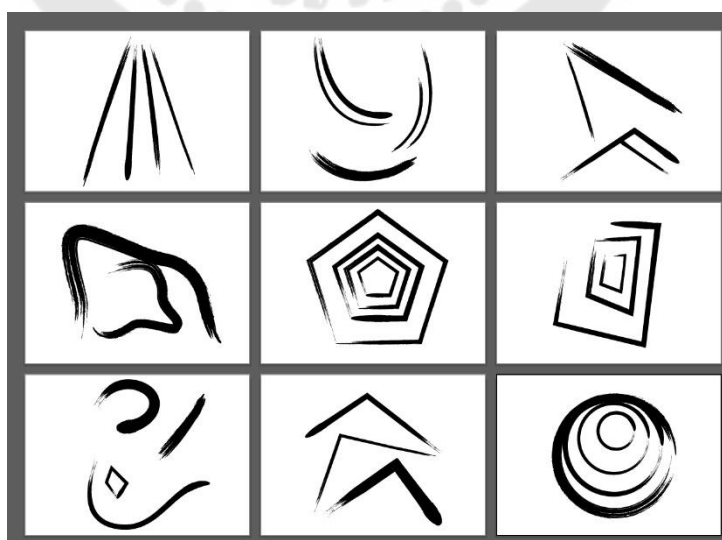
และหากบุคลิกภาพใดที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง ไม่ค่อยอยู่หนึ่ง มีความซุกซน ผู้วิจัยจึงได้ทำการแยกส่วนประกอบของใบหน้าคาแร็คเตอร์ให้ดูหลากหลายมากขึ้น เพื่อสร้างให้เกิดความแปลกใหม่ของคาแร็คเตอร์ ดังเช่น ลักษณะ 7 เป็นต้น

7.ENTHUSIAST นักเสพย์สุข,เจ้าโปรเจ็คท์,พลังงานเยอะ,หนีความเศร้า



ภาพประกอบ 75 ตัวอย่างของคาแร็คเตอร์ลักษณะ 7

จากการออกแบบคาแร็คเตอร์ต่าง ๆ จะทำให้เห็นได้ว่าผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเส้นกราฟฟิคให้ดูมีความหลากหลาย เพื่อนำเอาเส้นเหล่านั้นไปกระจายประกอบองค์ประกอบอื่นๆ ภายในงานนิทรรศการด้วย โดยเส้นสายเหล่านี้ได้ถูกกระจายไปอยู่ตาม Unit ต่าง ๆ เช่น Unit ที่ 5 ที่ผู้เข้าร่วมนิทรรศการจะต้องเลือกลายกราฟฟิคที่จะมาใช้ในการถ่ายรูป หรือแม้แต่กระทั่งเส้นสายที่อ่อนโยน ก็ถูกนำไปใช้ในนามบัตรของนิทรรศการเช่นกัน



ภาพประกอบ 76 กราฟฟิคของ Unit 5



ภาพประกอบ 77 ตัวอย่างกราฟฟิคในนามบัตรที่ใช้ในงานนิทรรศการ

จากการวิเคราะห์ข้อมูล จนได้มาซึ่งผลการวิจัย ความหมายของทฤษฎีจิตวิทยาแพชชั่น รวมไปถึงองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นชุดคำถาม-คำตอบ ที่ได้จากแหล่งที่มาของการผสมผสานระหว่างข้อมูลด้านการศึกษาและด้านจิตวิทยา ไปจนถึงข้อมูลจากด้านปฏิสัมพันธ์ที่ถูกนำมาเป็นแกนหลักในการพัฒนาและออกแบบมัลติมีเดีย และนิทรรศการเชิงปฏิสัมพันธ์ จนได้มาซึ่งชุดการวิจัยที่บ่งบอกกระบวนการในการสร้างสรรค์นิทรรศการให้มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ที่เข้ามาร่วมเล่นในนิทรรศการ สามารถใช้สมาธิ และกลั่นกรองคำตอบได้ตรงกับสิ่งที่ตนเองคิดให้ได้มากที่สุด ผ่านกระบวนการที่สนุกสนาน และไม่สร้างความโง่งมทางวัตถุนิยมของคำตอบที่ผู้เล่นจะได้เห็นอีกด้วย

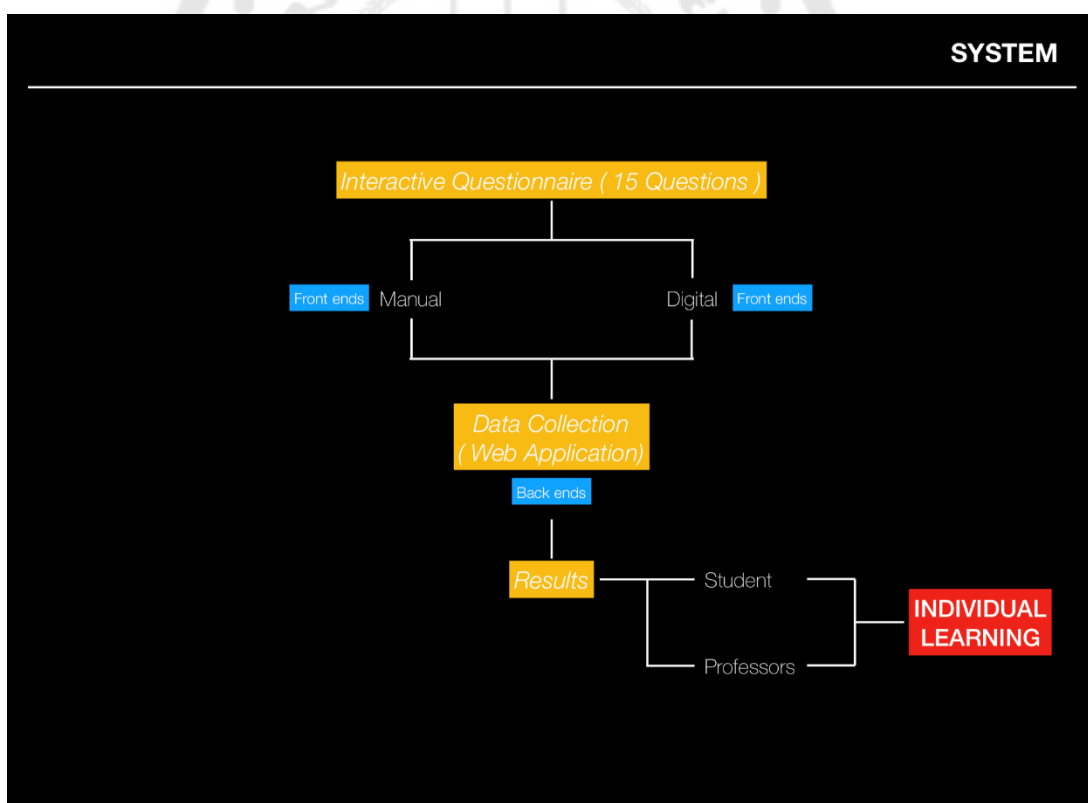
บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้พบว่าการศึกษาจิตวิทยาบุคลิกภาพเพื่อพัฒนาประเภทการรับรู้ของจิตวิทยาแพชั่น ตามจุดประสงค์ข้อที่ 1 สามารถนำมาสรุปเป็นทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น ได้ดังนี้

ทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่น

หมายถึง ทฤษฎีที่ว่าด้วยการค้นหาตัวตนและกระบวนการการรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ โดยมีการพัฒนาองค์ประกอบของทฤษฎีให้เหมาะกับบุคลากรในอุตสาหกรรมแพชั่นโดยเฉพาะ และมีกระบวนการค้นหาตามหลักการทางจิตวิทยา ผสมผสานเข้ากับสื่อสารสนเทศสมัยใหม่ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามหลักการของทักษะศตวรรษที่ 21 ทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่นจะสมบูรณ์ขึ้นได้ ต้องมีองค์ประกอบสำคัญทั้งหมด 3 องค์ประกอบ และมีระบบดังนี้



ภาพประกอบ 78 แสดงระบบของทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่นที่เกิดขึ้นภายในนิทรรศการ

CYCLES : วงจรชีวิต

1. ชุดคำถาม

ที่ถูกออกแบบจากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน จำนวน 15 ข้อ โดยสามารถแบ่งหมวดหมู่ของคำถามออกเป็น 5 กลุ่มกิจกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาเป็น Unit Design ภายในนิทรรศการต่างๆได้

2. สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์

ที่ถูกออกแบบมาเพื่อให้สอดคล้องกับชุดคำถาม-คำตอบของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน เนื่องจากการค้นหาตัวตนที่ถูกต้องนั้น ควรเกิดขึ้นจากการกระทำโดยผ่านการตัดสินใจในระยะเวลาอันสั้น เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตรงตามความคิดของผู้กระทำมากที่สุด สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์จึงกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างมากในการทำให้ทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันสมบูรณ์แบบมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะอธิบายเพิ่มเติมในจุดประสงค์ข้อที่ 2

3. ชุดผลลัพธ์ของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน

ทั้งหมด 9 บุคลิกภาพตามหลักของทฤษฎีเอนเนียแกรม เพื่อเข้าใจถึงบุคลิกภาพและแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างถ่องแท้มากที่สุด อีกทั้งกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยเป็นกลุ่มคนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องการความแตกต่างอย่างชัดเจน การแบ่งชุดผลลัพธ์ออกเป็น 9 บุคลิกภาพจะทำให้กลุ่มเป้าหมายพึงพอใจ มากกว่ารวมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเป็นประเภทเดียวกัน

3.1 ลักษณะ 1 Quintessentially

เติบโตด้วยแรงกดดันจากพ่อแม่ เพื่อให้ทำบางอย่างที่ดีหรือที่ถูกต้องเสมอ การกดดันทำให้คนลักษณะ 1 กระตุนและสร้างกฎระเบียบสำหรับตัวเอง เพื่อป้องกันไม่ให้คนอื่น ๆ นั้นมองว่าตัวเองทำผิด คนลักษณะนี้จึงเป็นคนเจ้าระเบียบ เข้มงวด มักทำอะไรเป็นแบบแผน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างดี คนลักษณะนี้เหมาะสมอย่างมากกับการทำงานในอาชีพ จำพวก Fashion Editor, Curator และ Fashion Critics เนื่องจากเป็นวิชาชีพที่ต้องรอบรู้และแม่นยำในข้อมูลของตนเองเป็นอย่างมาก เหมาะสมมากกับคนลักษณะนี้ที่เข้มงวดกับสิ่งที่ตนเองทำเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ดีที่สุด

3.2 ลักษณะ 2 Fashion-ally

เติบโตในครอบครัวที่พ่อแม่อาจยุ่งมากจนไม่มีเวลา ไม่มีใครสนองความต้องการ ทำให้เด็กในลักษณะนี้มักคิดว่าสิ่งที่ตนต้องการอาจมากเกินไป จึงพัฒนาการกระทำทางอ้อมบางอย่างขึ้นมาทดแทนความรู้สึกขาดหายและเริ่มสนับสนุนคนอื่นก่อน คนลักษณะนี้มักเป็นคนเข้ากับคนง่าย กระฉับกระเฉง พร้อมช่วยเหลือคนอื่นเสมอ ทะเยอทะยานในการทำสิ่งต่าง ๆ ให้สำเร็จเพื่อแสดงถึงศักยภาพและบอกตัวเองและคนอื่น ว่าฉันดีพอที่จะได้รับสิ่งเหล่านั้นแล้ว เหมาะสมอย่างมากในการประกอบอาชีพจำพวก Fashion Consultant, Fashion Activist และ Sustainable Designer

เพราะเป็นอาชีพที่ต้องเจอผู้คนและให้คำปรึกษา ในขณะที่คำปรึกษาเหล่านั้นจะส่งผลให้เขามีพื้นที่ในสังคมมากขึ้น

3.3 ลักษณะ 3 Vaudevillian

เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่ที่คอยให้รางวัลเมื่อเขาทำอะไรสำเร็จ หรืออาจเป็นพ่อแม่ที่ไม่สนใจเลย จนเด็กลักษณะสามต้องเรียกร้องความสนใจเป็นอย่างมาก เพื่อให้ได้รับความรัก จึงพัฒนาการแก้ปัญหาของตัวเองด้วยการสังเกต และสนใจว่าคนอื่นต้องการอะไร แล้วลงมือทำให้ได้ตามแบบนั้น คนลักษณะนี้มีลักษณะเป็นคนสนุกสนาน ชอบความบันเทิง ทำอะไรต้องทำให้เป็นที่โดดเด่น เพื่อให้เขาเป็นที่รักและสนใจเสมอๆ การรู้สึกได้รับความรักอาจเกิดจากวัตถุด้วย เช่นเดียวกัน เหมาะอย่างมากกับการประกอบอาชีพประเภท Fast Fashion Designer, Fashion Marketing, Fashion influencer

3.4 ลักษณะ 4 Maestro

เติบโตในครอบครัวที่ขาดความรัก มักเชื่อว่าตัวเองเป็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น จึงพยายามจذبและค้นหาถึงต้นตอ จมตัวเองอยู่กับความเศร้า จึงมักค้นหาความสวยงามจากความเศร้าอยู่เสมอ คนลักษณะนี้มีลักษณะเป็นคน ละเอียดอ่อน สามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของคนอื่นได้ดี ชอบอยู่กับสิ่งที่สงบและจรรโลงใจเพื่อไม่ให้ตัวเองวอกแวก จึงเหมาะอย่างมากกับการประกอบอาชีพประเภท Textile Designer, Marketing Strategy และ Fashion illustrator เนื่องจากเป็นกลุ่มอาชีพที่ต้องใช้อารมณ์และการรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น ในการตัดสินใจทำงานค่อนข้างสูง เพื่อเป็นหนทางในการปลดปล่อยความคิดและอารมณ์ของตนเอง

3.5 ลักษณะ 5 Fashion-gazer

เติบโตมาในครอบครัวที่ต้องใช้ชีวิตอยู่กับสิ่งที่ตนเองมีอยู่แล้วเพื่อให้อยู่ได้อย่างพอเพียง มีความเชื่อว่าเขาไม่สามารถทำอะไรมาด้วยวิธีการใช้กำลังหรือเรียกร้องความสนใจ และเพื่อปกป้องความรู้สึกของตนเอง จึงยอมแพ้ในการแสวงหาความสัมพันธ์และหันจดจ่อกับสิ่งที่สนใจแทน คนลักษณะนี้มักมีลักษณะเก็บตัว เป็นนักสะสมข้อมูล มักเป็นคนมีความรู้และประสบการณ์สูงในเรื่องที่ตนเองสนใจ การได้อยู่กับตัวเองเป็นทั้งการสะสมทรัพยากรและการบำบัดความรู้สึกของตัวเองไปด้วยกัน เหมาะที่จะประกอบอาชีพ Fashion Designer, Researcher หรือ Fashion writer เนื่องจากเป็นกลุ่มอาชีพที่ต้องใช้การค้นคว้าหาความรู้อย่างเจาะลึก มีพื้นฐานของข้อมูลที่เต็มเปี่ยม และมีความจดจ่อกับสิ่งที่ทำเป็นอย่างมาก

3.6 ลักษณะ 6 Fashion Framer

เติบโตมาในครอบครัวที่ถูกทำให้รู้สึกว่าเป็นสถานที่อันตราย หกจึงรับมือด้วยการพัฒนาตัวเองเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเห็นอันตรายหรือ ภัยคุกคาม คอยแสวงหาสิ่งที่แปลกปลอมไปจากปกติ มักมีลักษณะเป็นคนช้า ค่อยๆทำงานอย่างมั่นคง ไม่ค่อยวางใจคนอื่น ซึ่งสงสัยตลอดเวลา และเป็นคนที่กังวลในทุกเรื่อง ทำให้หกกลายเป็นนักวางแผนในทุกการกระทำของตัวเอง เพื่อให้ตนเองรู้สึกถึงความปลอดภัยให้ได้มากที่สุด หกจึงเหมาะอย่างมากในการประกอบอาชีพประเภท Brand Strategy, Planner, Quality Control หรือ Fashion Publication เพื่อแสดงศักยภาพการค้นหาลักษณะแปลกปลอม และความไม่ถูกต้อง หกจะสามารถทำให้อาชีพประเภทเหล่านี้สำเร็จได้ด้วยดี

3.7 ลักษณะ 7 Fashion Fanatic

เติบโตมาในครอบครัวที่มีสุขสบายไร้กังวล แต่ก็มีเหตุการณ์พลิกผันที่ทำให้เจ็ดรู้สึกว่าคุณเองยังไม่พร้อมรับมือ จึงมักแก้ปัญหาด้วยการหนีความจริง และเบนความสนใจไปที่สิ่งดีดีแทน โดยเฉพาะจินตนาการที่สนุกสนาน มักมีลักษณะเป็นคนกระตือรือร้น คิดบวก มีความสามารถในการเห็นความคิดที่น่าสนใจในทุกหนแห่ง ทำให้เหมาะสมอย่างมากในการประกอบอาชีพที่ต้องทำอะไรหลาย ๆ อย่างพร้อมกัน หรือการค้นคว้าหาความรู้แบบที่ผสมผสานกันเยอะๆ เพื่อให้ตนเองรู้สึกตื่นตาตื่นใจ และแปลกใหม่ตลอดเวลา อาชีพที่เหมาะสมกับเจ็ดได้แก่ Stylist, Trend Forecaster และ Producer

3.8 ลักษณะ 8 Demigod

โตมาในสภาพแวดล้อมที่มีการดิ้นรนต่อสู้เยอะ ทำให้เขาเติบโตเกินวัยเพื่อความอยู่รอด และปฏิเสธการเป็นผู้แพ้ พยายามแก้ปัญหาด้วยการทำตัวมีอำนาจเกินจริงเพื่อให้สามารถควบคุมทุกอย่างได้ด้วยตัวเอง คนลักษณะนี้มักมีลักษณะเป็นคนพลังเยอะ เข้มแข็ง มีอำนาจ ไร้ความกลัว ห่วงเรื่องยุทธธรรม ชอบการควบคุมให้ทุกอย่างอยู่ภายใต้สิ่งที่ตนเองคิดและมักแสวงหาความรู้อย่างบ้าคลั่งเพื่อพิสูจน์ว่าตนเองคือผู้ที่รอบรู้มากกว่าคนอื่น ด้วยศักยภาพแบบนี้แปดจึงเป็นลักษณะที่เหมาะสมกับการประกอบอาชีพประเภท Fashion Director, Art Director และ Copyrights Lawyer

3.9 ลักษณะ 9 Fashion Serenity

โตในครอบครัวที่มักจะไม่มีการฟังความคิดเห็น มักเป็นลูกคนกลาง หรือมีพี่น้องหลายคน ทำให้เขาเลือกที่จะปรับตัวเป็นคนสบายๆและเข้ากับคนอื่นได้ง่าย มักช่วยแก้ปัญหาในสิ่งต่าง ๆ เพราะเล็งเห็นว่าปัญหาทำให้ไม่ได้รับความรัก คนลักษณะนี้จึงมักมีลักษณะนิ่ง ทำตัวไม่โดดเด่น

เด่น มีจิตใจอบอุ่นอารี พร้อมที่จะให้คำปรึกษาและ มักเป็นผู้ที่คล้อยตามคนอื่นเสมอๆในสังคม ด้วยศักยภาพในการต่อรองเพื่อให้ทุกคนปรองดองกันของเค้า จึงเหมาะกับการทำงานเป็นคนกลาง การติดต่อและประสานงานกับฝ่ายต่าง ๆ เพื่อหาบทสรุปที่ง่าย และไม่ก่อให้เกิดปัญหา ซึ่งอาชีพในกลุ่มนี้ได้แก่ Fashion Merchandiser, Retails Buyers และ Organizer

จุดประสงค์ข้อที่ 2 ระบุไว้ว่า เพื่อนำกระบวนการทางจิตวิทยาแพชชั่นมาพัฒนาผ่านสื่อ มัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ สามารถสรุปเป็นแนวทางการออกแบบได้ดังนี้

สื่อเชิงปฏิสัมพันธ์และนิทรรศการ

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดการออกแบบนิทรรศการภายใต้ Concept ที่ชื่อว่า CYCLES: วงจรชีวิต



ภาพประกอบ 79 รูปแรงบันดาลใจของงาน

CYCLES: วงจรชีวิต เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวงจรชีวิตของวงการแฟชั่นในรูปแบบของงานศิลปะเชิง Abstract การกล่าวถึงรูปแบบของคำถามและคำตอบที่ไม่ได้ถูกกำหนดรูปแบบให้ตายตัวและไม่ได้สร้างให้เป็นการถามตอบแบบกตลอกเท่านั้น แต่มีการจัดวางสิ่งของและสื่อต่าง ๆ ที่เป็นตัวแทนของคำตอบ ในสไตล์ที่คุมโทนสี และมีความ Minimal เพื่อหลีกเลี่ยงความสวยงามที่อาจทำให้ผู้เล่นเกิดความลำเอียงในการเลือกสิ่งของต่าง ๆ ได้ และมีการเลือกใช้คำศัพท์ในชุดผลลัพธ์ในเชิงนามแฝง เพื่อสร้างความสนุกสนาน และน่าค้นหา โดยนิทรรศการ CYCLES:

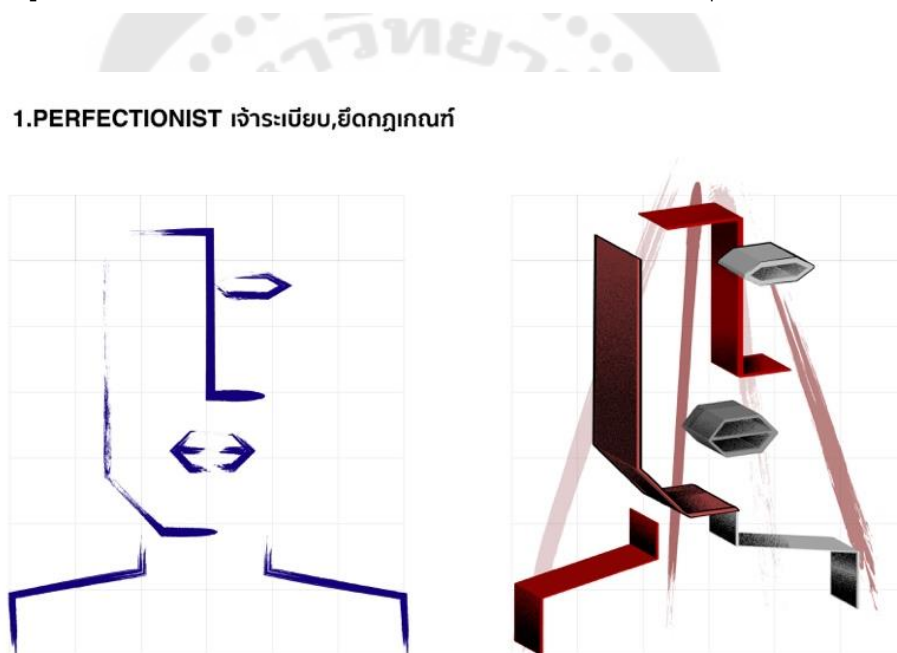
วงจรวีวิต ได้มีวิธีการจัดนิทรรศการและ กระบวนการสร้างสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ในงานวิจัยมีดังนี้

1. ชุดคำถามจากจิตวิทยาแฟชัน

จำนวน 15 ข้อ ได้ถูกนำมาแบ่งกลุ่มการจัดกิจกรรมออกเป็น 5 กิจกรรมเพื่อใช้สำหรับการออกแบบ Unit Design โดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1.1 Unit 1: คาแรคเตอร์ ผู้วิจัยได้นำคำถามข้อที่ 1 ที่ว่าข้อใดคือสิ่งที่คุณคิดว่าเป็นตัวตนของคุณมากที่สุด นำผลลัพธ์จากการทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน นำมาเป็นตัวตั้งต้นในการออกแบบคาแรคเตอร์ต่าง ๆ เพื่อให้ตรงตามแต่ละบุคลิกภาพ ซึ่งสามารถสรุปเป็น Character Design ได้ดังนี้

1.1.1 **ลักษณะ 1** Quintessentially หรือนัก Perfectionist เจาะระเบียบ และมีความกฏเกณฑ์ ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่มีความแข็ง และเท่าเทียมกันในทุกสัดส่วน

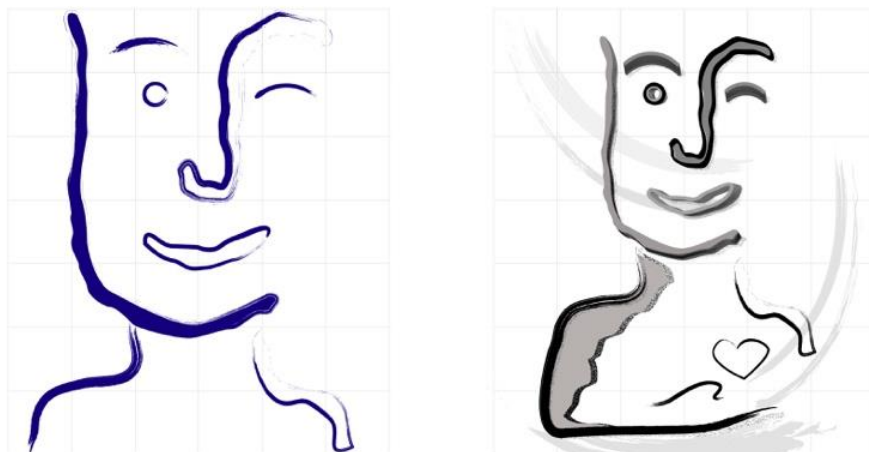


1.PERFECTIONIST เจาะระเบียบ,ยึดกฎเกณฑ์

ภาพประกอบ 80 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 1

1.1.2 **ลักษณะ 2** Fashion-ally หรือ The Giver ผู้ให้ ใจดี เข้ากับผู้คนได้ง่าย และมักให้ผู้อื่น โดยไม่คำนึงถึงผู้รับ ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่ดูอ่อนโยน ยวบยาบ เพื่อแสดงถึงความรู้สึกนุ่มนวล สามารถเข้าถึงได้ง่าย

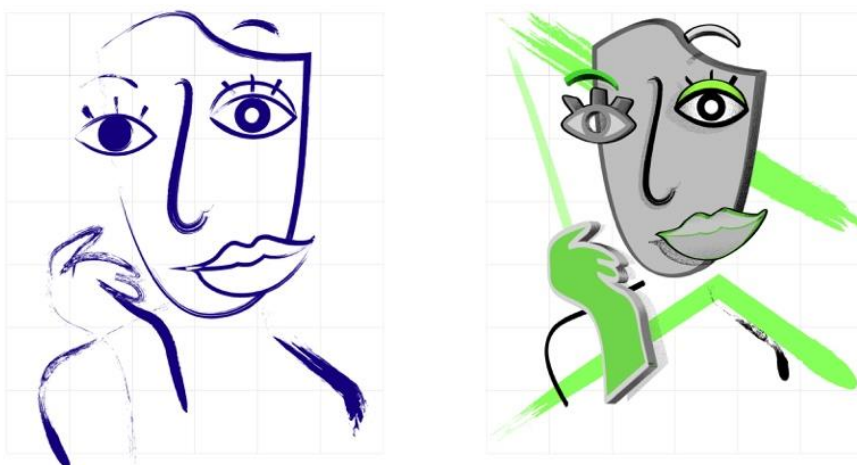
2.GIVER เข้ากับคนง่าย,ผู้ที่ชอบให้โดยไม่คำนึงถึงคนที่รับ



ภาพประกอบ 81 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 2

1.1.3 **ลักษณะ 3 Vaudevillian** หรือ Performer นักแสดงผู้เก่งกาจ ชอบเผยโฉมให้ทุกคนได้เห็น และชอบอยู่ในที่ๆโดดเด่นมากกว่าใคร ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่ดูอ่อนโยน พร้อมกับการวาดท่าทางที่ดูเย่อหยิ่ง เพื่อให้เกิดความรู้สึกเหมือนกับท่าทางของดาราที่มักใช้ในการถ่ายรูป

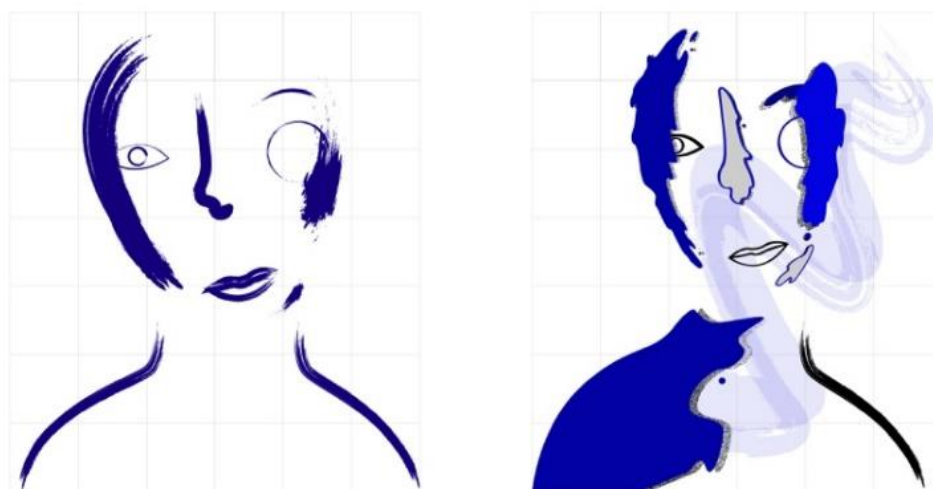
3.PERFORMER ชอบอยู่ในที่โดดเด่นมากกว่าคนอื่น



ภาพประกอบ 82 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 3

1.1.4 ลักษณะ 4 Maestro หรือ Artist ศิลปินผู้อ่อนไหวง่าย มักมองโลกรอบตัว เป็นเรื่องของการแสวงหาความสุข ชื่นน้อยใจ ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นสายกราฟฟิคที่มีน้ำหนักที่ต่าง กันเพื่อแสดงถึงความเป็นศิลปินที่ใช้อารมณ์เป็นอุปกรณ์หลักในการขีดเขียนเส้นสาย

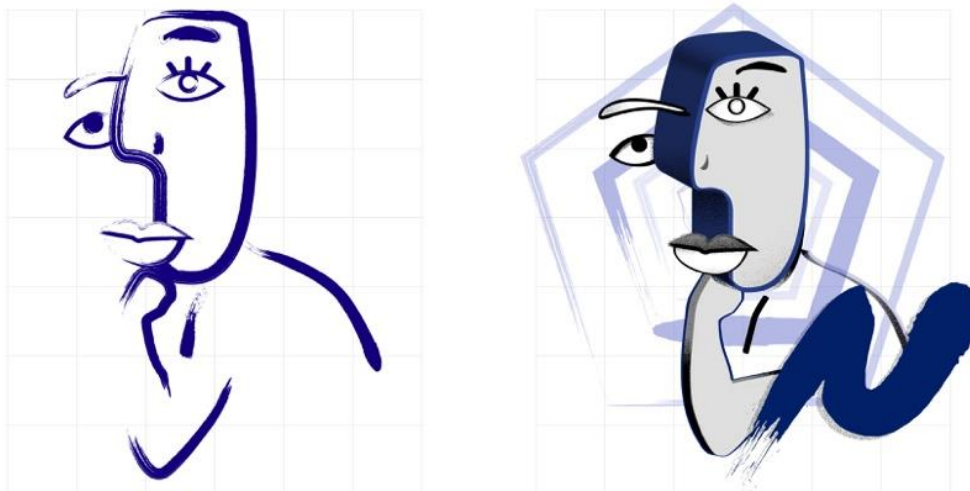
4.ARTIST อ่อนไหว,น้อยใจง่าย



ภาพประกอบ 83 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 4

1.1.5 ลักษณะ 5 Fashion-gazer หรือ Observer นักค้นหา มักมีลักษณะที่ชอบ เก็บตัว ไม่สูงลิ้งกับใคร รักสันโดษ คิดเยอะ และไม่ชอบยุ่งกับใคร ผู้วิจัยเลือกวาดในท่าครุ่นคิดคิด

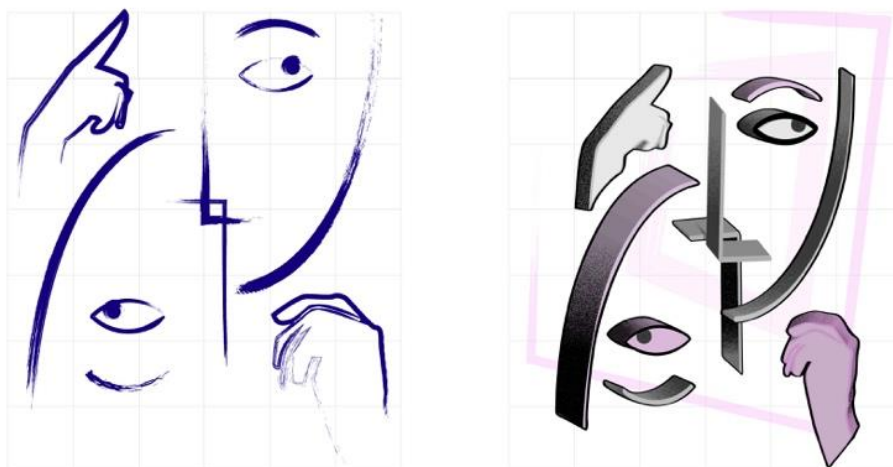
5.OBSERVER เก็บตัว,รู้ลึกจริงจริง,สันโดษ,คิดเยอะ



ภาพประกอบ 84 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 5

1.1.6 **ลักษณะ 6 Fashion Framer หรือ Planner** นักวางแผน และนักชี้ก้งวลที่มักคิดหาทางออกให้กับทุกปัญหาอยู่เสมอๆ ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่มีน้ำหนักเบา เพื่อตีความหมายของสิ่งที่คนในลักษณะนี้มักครุ่นคิดกับบางอย่างที่อาจไม่จำเป็นเสมอไป พร้อมกับใส่ท่าทางให้ดูเหมือนกับการคิดจนปวดหัวตลอดเวลา

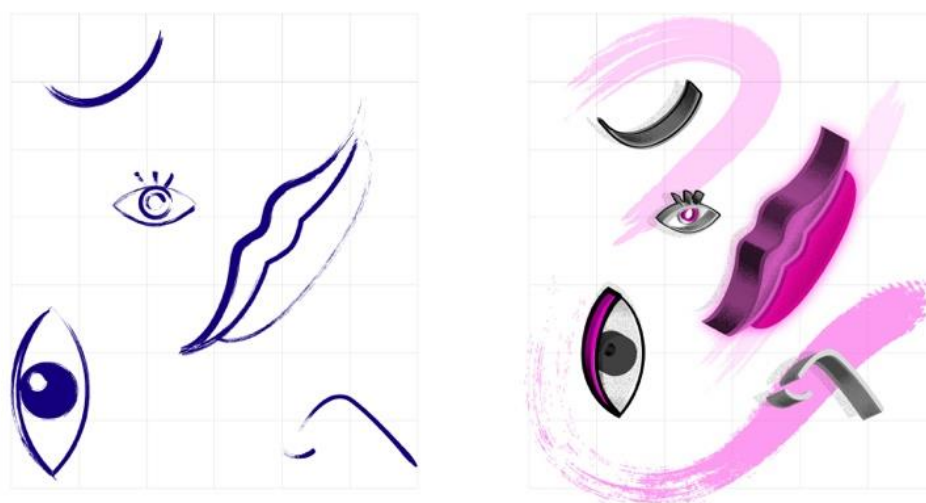
6.PLANNER นักวางแผน,ชี้ก้งวล



ภาพประกอบ 85 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 6

1.1.7 **ลักษณะ 7 Fashion Fanatic หรือ Enthusiast** นักเล่ห์สุขที่รักความสนุก และมักหนีความทุกข์ คนในลักษณะนี้มักมีพลังเยอะ ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่ดูฉูดฉาดวุ่นวาย และการวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ให้แตกต่างจากลักษณะอื่นๆ เนื่องจากเป็นลักษณะที่แตกต่างจากผู้อื่น

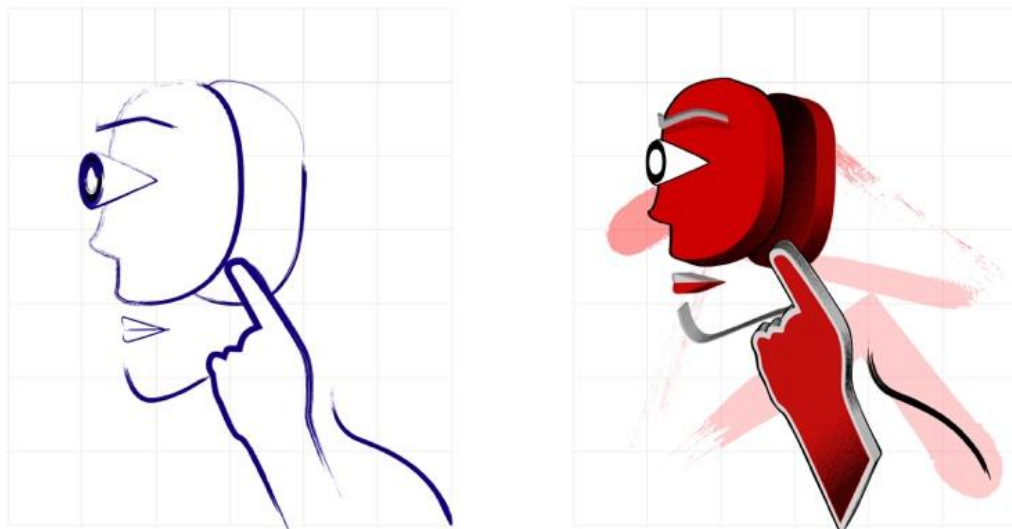
7.ENTHUSIAST นักเล่ห์สุข,เจ้าโปรเจ็คท์,พลังงานเยอะ,หนีความเศร้า



ภาพประกอบ 86 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 7

1.1.8 **ลักษณะ 8 Demigod หรือ Leader** ผู้นำที่กล้าเผชิญปัญหา และมักชอบบีบบังคับให้ผู้อื่นเดินตามเส้นทางของตน ผู้วิจัยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่ผสมผสานระหว่างเส้นตรง เพื่อแสดงถึงความเถรตรง และเส้นโค้งเพื่อบ่งบอกท่าทางของผู้นำ เลียนแบบท่าทางของผู้นำต่างๆ ทั่วโลก

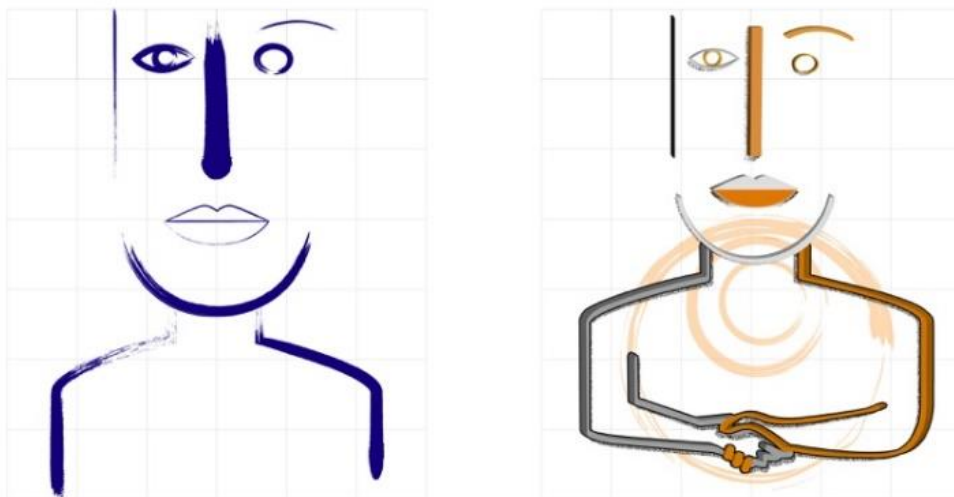
8.LEADER ผู้นำ,ชอบบังคับ,กล่าวเพิญหน้ากับปัญหา



ภาพประกอบ 87 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 8

1.1.9 **ลักษณะ 9 Fashion Serenity** หรือ Compromiser นักประนีประนอม ผู้ที่ไม่ชอบความขัดแย้ง และมักทำตามคนอื่นเสมอๆ ผู้วิจยเลือกใช้เส้นกราฟฟิคที่ผสมผสาน แต่เน้นไปทางเส้นที่ค่อนข้างเบา เพื่อบ่งบอกถึงลักษณะที่ล่องลอยของคนลักษณะนี้ พร้อมกับท่าทางการจับมือเพื่อตอกย้ำความเป็นนักประนีประนอมของคนลักษณะ 9

9.COMPROMISE ประนีประนอม,ไม่ชอบความขัดแย้ง,ทำตามคนอื่น,เป็นคนกลาง

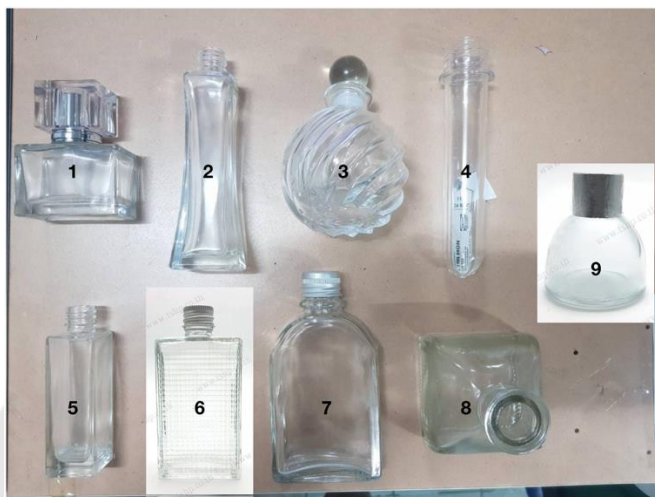


ภาพประกอบ 88 คาแรคเตอร์ของลักษณะ 9

1.2 Unit 2: Shopping การจำลองเหตุการณ์การซื้อสินค้า ผ่านการเลือกซื้อกลิ่นน้ำหอม การเลือกบรรจุภัณฑ์ และการจัดวางบรรจุภัณฑ์ จากคำถามข้อ 2. กลิ่นน้ำหอมใดที่บ่งบอกถึงความเป็นตัวคุณมากที่สุด, 3.เลือกทรงของบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการใส่น้ำหอมของคุณ และ 4. จงเลือกวางขวดน้ำหอมของคุณในพื้นที่สี่เหลี่ยม



ภาพประกอบ 89 น้ำหอมที่ถูกใช้ภายในงานนิทรรศการ



ภาพประกอบ 90 ขวดน้ำหอมที่ถูกใช้ภายในงาน

1.3 Unit 3: Making การจำลองเหตุการณ์การสร้างฝันผ่านกระบวนการตั้งแต่ การเลือกอุปกรณ์ที่ชอบสำหรับใช้ตัดผ้า การเลือกผ้า และการทดลองทอผ้า จากคำถามข้อที่ 5. อุปกรณ์ด้านแพชั่นใดที่บ่งบอกความเป็นตัวเอง, 6.ผ้าชนิดใดที่บ่งบอกความเป็นตัวคุณมากที่สุด และ 7.สีใดบ่งบอกความเป็นตัวคุณได้มากที่สุด

1.4 Unit 4: Psychology การเลือกเพลงที่ตนเองชอบ จากคำถามข้อที่ 11 เพื่อใช้ประกอบการเล่นเกมจิตวิทยาที่นำเอาคำศัพท์จากคำตอบข้อที่ 12 – 15 มาย่อยให้เป็นคำสั้น ๆ จำนวน 45 คำ และให้ผู้เล่นเลือกคำที่บ่งบอกความเป็นตัวเอง จำนวน 5 คำ โดยมีการกำหนดระยะเวลาการเล่นอยู่ที่ 30 วินาที

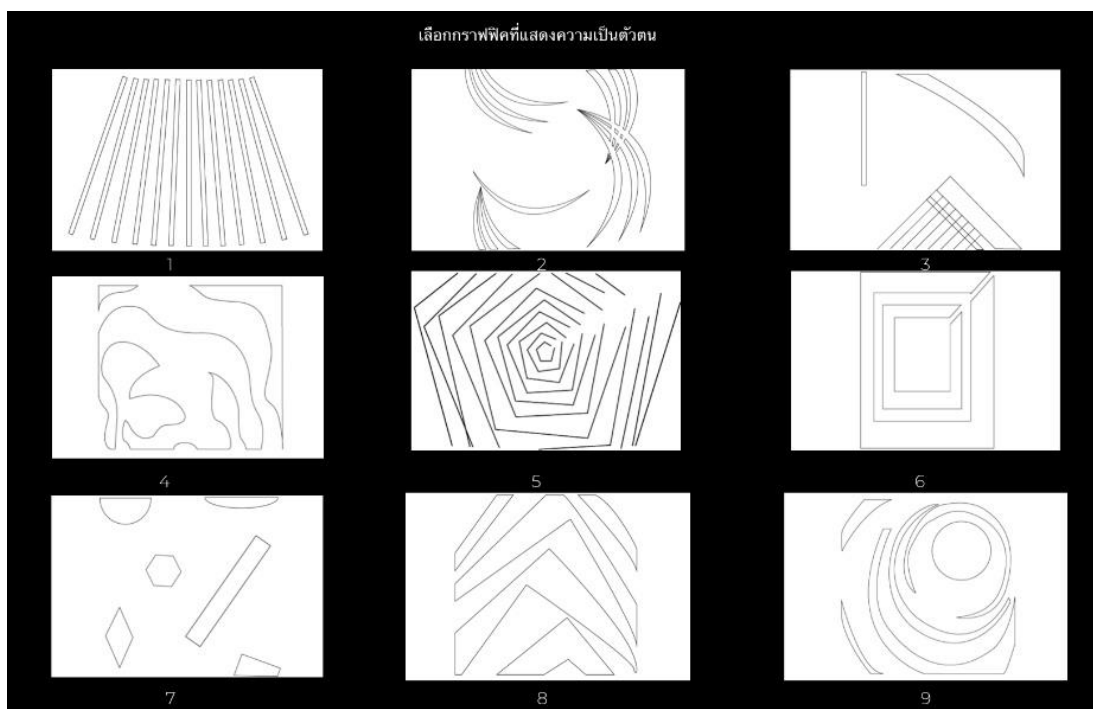


ภาพประกอบ 91 Interface ของ Unit ที่ 4



ภาพประกอบ 92 Interface ของ Unit ที่ 4 (2)

1.5 Unit 5: Photography การจำลองเหตุการณ์ถ่ายภาพตนเอง ผ่านการเลือกกลวดลายกราฟฟิก การเลือกสี และการเลือกโทนแสง จากคำถามข้อ 8, 9 และ 10



ภาพประกอบ 93 ลวดลายกราฟฟิคที่ใช้ใน Unit 5

2. ลำดับภายในนิทรรศการ (Narrative of Exhibition)

จากการแบ่งกลุ่ม Unit Design ของชุดคำถาม ผู้วิจัยได้ทำการปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดนิทรรศการ หรือนักภัณฑารักษ์นิทรรศการ (Curator) ในประเด็นของการจัดวาง Unit Design ต่าง ๆ โดยผู้เชี่ยวชาญได้แสดงความคิดเห็นว่า ลำดับภายในนิทรรศการนั้น ควรมีการจัดวางที่ทำให้ผู้เข้าชมรู้สึกผ่อนคลาย ไม่รู้สึกว่าการเข้ามาเล่นนี้คือการทดลอง หรือการบังคับให้ผู้เล่นต้องเล่นอะไรที่ตนเองอาจไม่ต้องการ การเรียงลำดับภายในนิทรรศการจึงถูกเรียง โดยเริ่มจาก

2.1 Info หรือจุดข้อมูล เป็นจุดแรกที่ผู้เข้าชมนิทรรศการจะทราบได้ว่างานนิทรรศการนี้มีชื่อว่าอะไรและเกี่ยวกับอะไร โดยส่วนนี้ผู้วิจัยจะใส่ชื่อ รายละเอียด และวิธีการเล่นของนิทรรศการ รวมถึง QR CODE เพื่อให้ผู้เล่นสแกนเพื่อโหลดใบตอบคำถามระหว่างการเล่นภายในนิทรรศการ

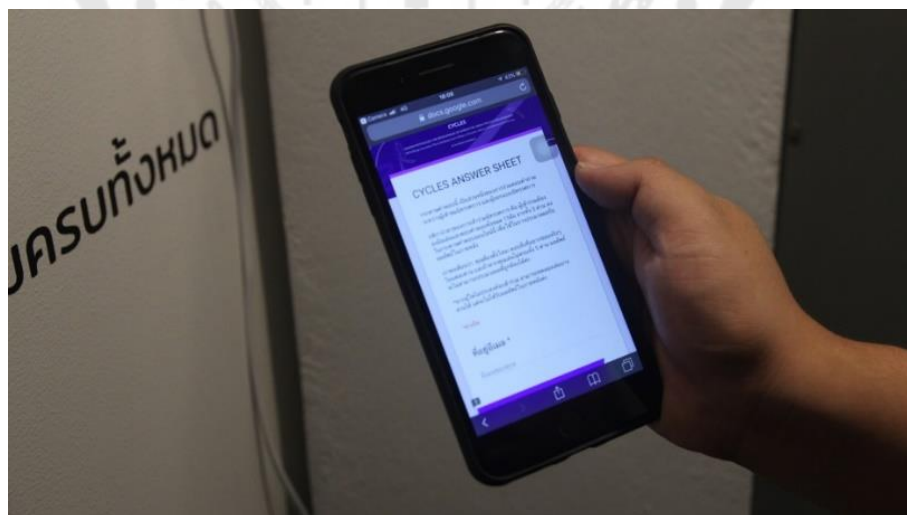


ภาพประกอบ 94 รูปของ QR Code สำหรับการเปิด CYCLES ONLINE ANSWER SHEET



ภาพประกอบ 95 ภาพ QR CODE เพื่อเข้าถึงกระดานคำตอบออนไลน์

2.2 Unit 1: Character หลังจากการสแกน QR CODE ผู้ชมนิทรรศการจะได้รับใบคำตอบของตนเอง โดยผู้ชมจะต้องทำการกรอกข้อมูล ชื่อนามสกุล อายุ ข้อมูลการติดต่อ และเลือกคาแรคเตอร์ของตนเองที่จะใช้ในการเล่นภายในนิทรรศการ



ภาพประกอบ 96 กระดานคำตอบออนไลน์ของนิทรรศการ

2.3 Unit 2: Shopping เมื่อผู้ชมผ่านสถานีแรก ต่อมาจะได้พบกับสถานีเลือกซื้อของ ซึ่งเป็นการละลายพฤติกรรมของผู้ชม ให้ผู้ชมรู้สึกไม่อึดอัดกับการทำแบบทดสอบในครั้งนี้

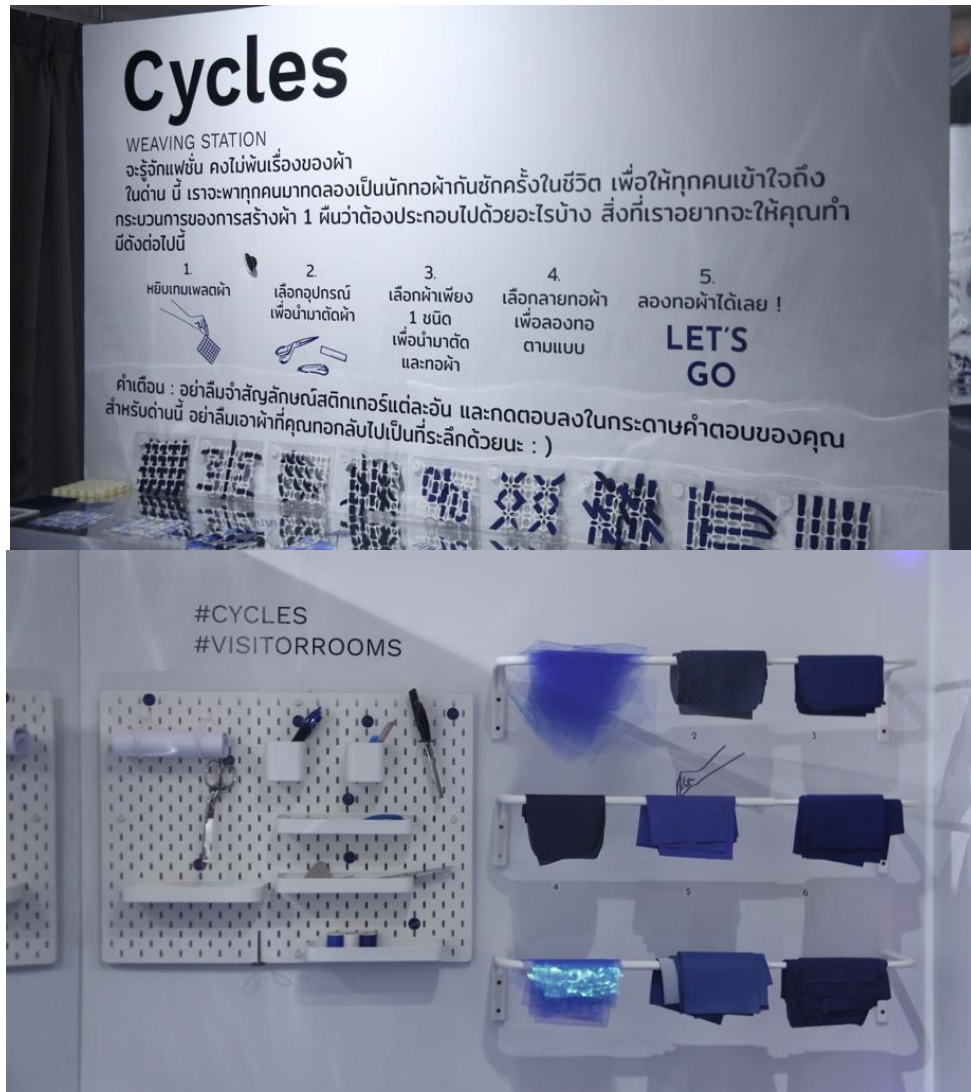


ภาพประกอบ 97 ชั้นวางขวดน้ำหอม และขวดน้ำหอมเปล่าของ Unit 2



ภาพประกอบ 98 ขวดน้ำหอมของ Unit 2

2.4 Unit 3: Making หลังจากการเลือกซื้อของ ผู้ชมจะได้ลงมือทำของที่ระลึกของ นิทรรศการด้วยตนเอง ผ่านการเรียนรู้วิธีการทอผ้า 9 แบบ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงกระบวนการสร้าง วัสดุทางแฟชั่น



ภาพประกอบ 99 อุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในห้อง Unit 3

2.5 Unit 4: Psychology ต่อมาผู้ชมจะได้ลองเล่นเกมทางจิตวิทยา ผ่านรูปแบบ การเล่นที่ควบคู่ไปกับการฟังเพลงในสไตล์ที่ผู้ชมเลือกเอง

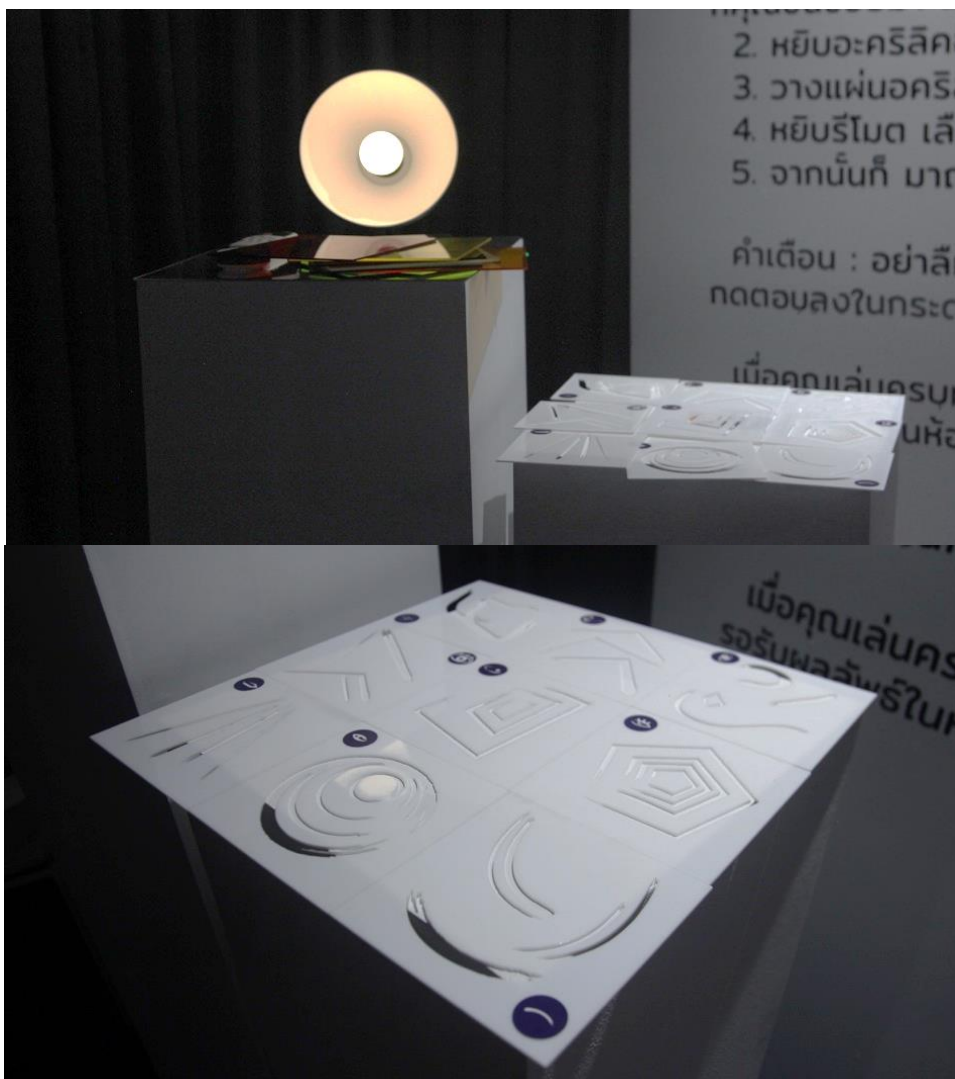


ภาพประกอบ 100 Interface ของตู้ Interactive Psychology



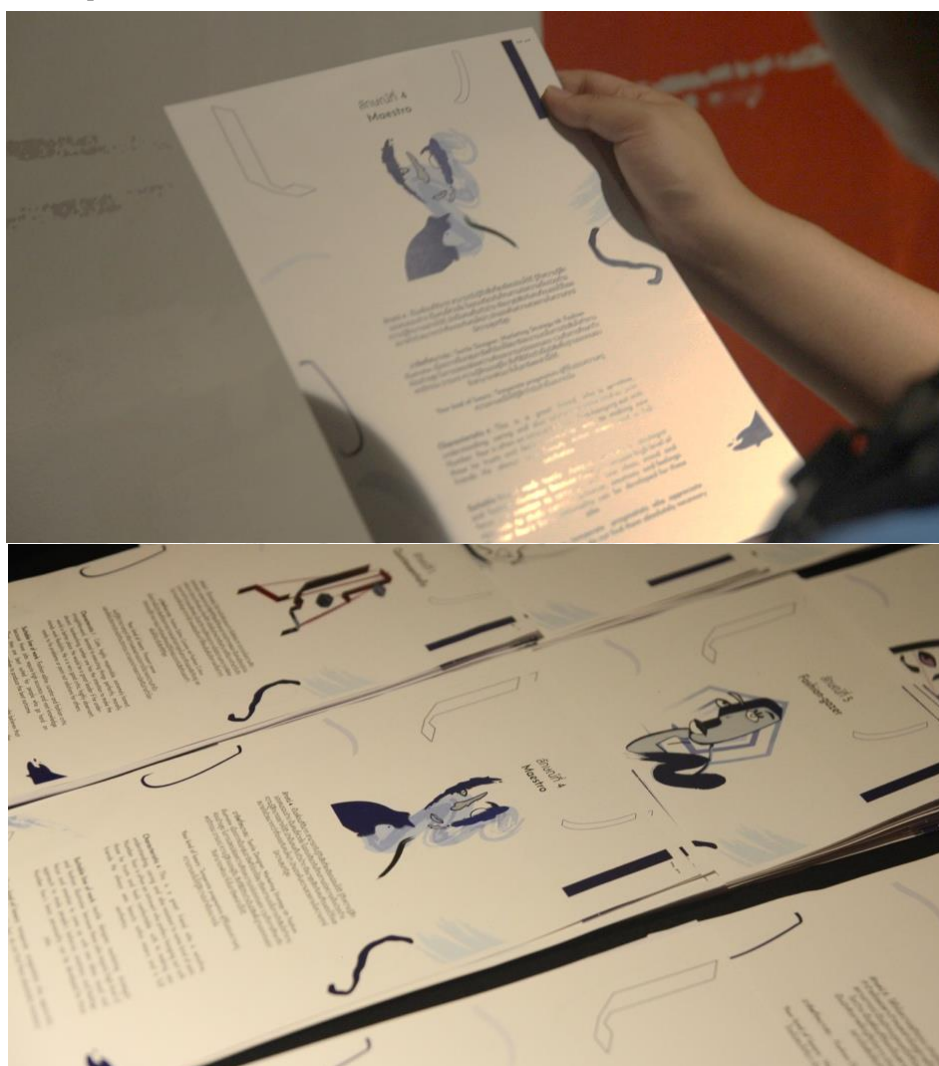
ภาพประกอบ 101 หูฟังที่ใช้ในการฟังเพลงจากโจทย์ Unit 4

2.6 Unit 5: Photography ในการจัดนิทรรศการในปัจจุบัน ผู้เชี่ยวชาญได้กล่าวว่า ในยุคปัจจุบันการสร้างนิทรรศการให้กับคนรุ่นใหม่ จำเป็นอย่างมากที่จะต้องพื้นที่ให้ผู้เข้าชมได้แสดงตัวตนของตัวเองผ่านสื่อต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า สถานีถ่ายภาพน่าจะเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมในการสร้างให้เกิดสิ่งนั้นได้ จึงนำเอาสถานีนี้มาไว้เป็นส่วนสุดท้ายของการเล่นภายในนิทรรศการ เพื่อให้ผู้ชมสามารถถ่ายรูปของตัวเองและนำไปลงในสื่อต่าง ๆ ของตนได้



ภาพประกอบ 102 กราฟฟิค และ ห้อง Unit 5

2.7 ห้องผลลัพธ์ เมื่อผู้ชมได้ลองทำกิจกรรมภายในนิทรรศการจนครบทั้ง 5 สถานีเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้ชมจะได้รับใบผลลัพธ์ของตนเองกลับไป โดยการนำเอาชื่อของตนเองมาแจ้งกับทางเจ้าหน้าที่ของนิทรรศการ เจ้าหน้าที่จะมีหน้าที่ในการประมวลผลลัพธ์ และมอบใบผลลัพธ์ให้กับผู้เข้าชม



ภาพประกอบ 103 ชุดกระดาษผลลัพธ์ของนิทรรศการ

3. การรับผลลัพธ์

โดยการรับใบกระดาษผลลัพธ์ของแต่ละบุคคลิกภาพ มีการออกแบบให้มีสีเส้นและวิธีการเขียนที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคลิกภาพตามแบบชุดผลลัพธ์ของทฤษฎีจิตวิทยาโดยมีการแบ่งชุดผลลัพธ์ออกเป็น 2 ชุด คือ

3.1 ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้เล่น ผู้เล่นจะได้รับคำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของตนเองใน ทฤษฎีแพชั่น อาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง และประเภทของกลุ่มลูกค้าที่ตนเองเป็นในวงการแฟชั่น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจและมองเห็นภาพร่างคร่าว ๆ ของตนเองในอนาคตได้ว่าตนเองมีนิสัย เป็นเช่นไร และประกอบอาชีพได้ถึงจะประสบความสำเร็จ ในขณะที่เดียวกันผู้เล่นจะได้ทราบถึง รูปแบบพฤติกรรม การซื้อสินค้าของตนเอง อีกด้วย



ภาพประกอบ 104 กระดาษผลลัพธ์ของนิทรรศการ

3.2 ชุดผลลัพธ์สำหรับผู้สอน โดยผู้สอนที่ได้ทดลองใช้ทฤษฎีจิตวิทยาแพชั่นนี้กับ ผู้เรียนของตนเอง จะได้รับผลลัพธ์เกี่ยวกับตัวผู้เรียนนั้น ๆ โดยแบ่งออกเป็นหัวข้ออย่างละเอียด ไม่ว่าจะเป็น รูปแบบพฤติกรรม, พฤติกรรมเมื่อเข้าสู่สังคม, ศูนย์การตัดสินใจ, พื้นฐานครอบครัว, วิธีการตัดสินใจ, วิธีการแก้ปัญหา, วิธีการป้องกันตัว, สิ่งที่ได้ใจ, พื้นฐานอารมณ์, ลักษณะนิสัยที่ดี, ลักษณะนิสัยที่เสีย, วิธีการพัฒนานิสัย, วิธีการพัฒนาการเรียน และทักษะต่าง ๆ ที่ควรเสริมเมื่อ ต้องเข้าเรียนในระบบของทักษะศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปปรับใช้กับผู้เรียนแต่ละ คนได้ และใช้เป็นผลลัพธ์ในการดูวิวัฒนาการทางการเรียนการสอนได้ตลอดระยะเวลาที่เข้าเรียน

อภิปรายผลการวิจัย

นิทรรศการ CYCLES: วงจรชีวิต เป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดงภายในงาน Visitor Rooms Thesis Exhibition ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ภายใต้หลักสูตรของวิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เอกนวัตกรรมการออกแบบ

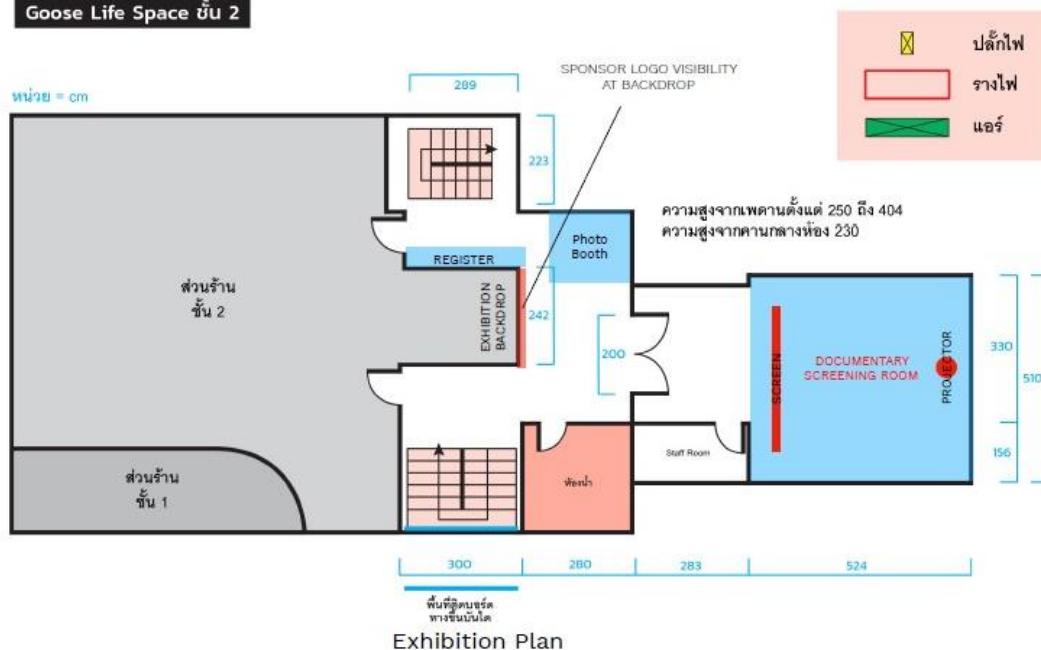


ภาพประกอบ 105 ภาพโปรโมตงานนิทรรศการ Visitor Rooms Thesis Exhibition

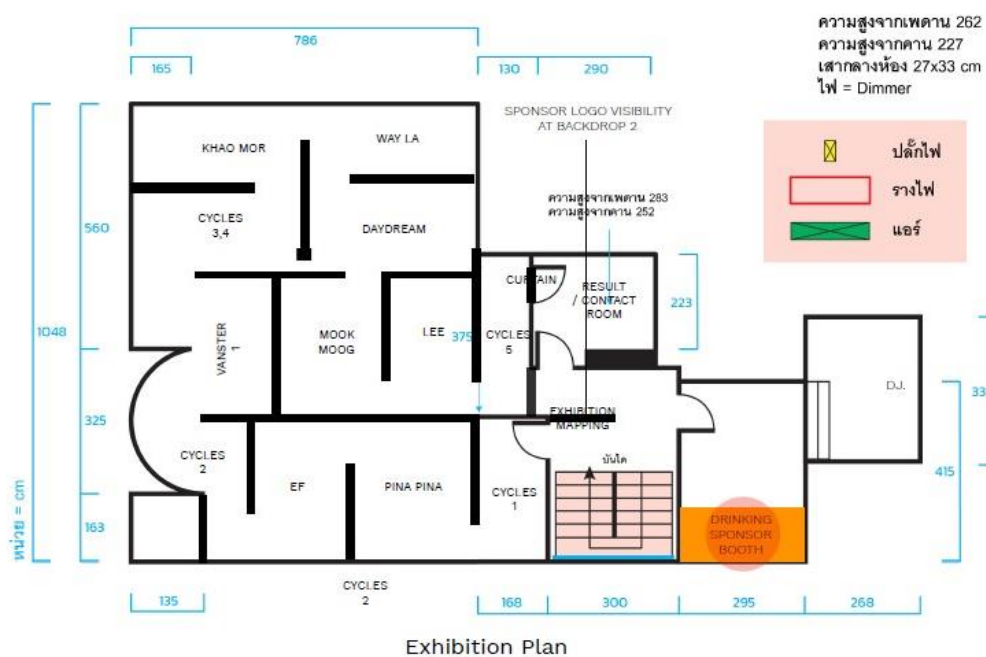
Visitor Rooms เป็นนิทรรศการที่วาดด้วยการเล่าเรื่องราวของผลงานแต่ละชิ้นที่ถูกจัดแสดงอยู่ในนิทรรศการ ด้วยการเปรียบเทียบพื้นที่การจัดแสดงเป็นห้องเยี่ยมชม ห้องที่ผู้มาเยี่ยม สามารถมาดู มาชม มา 'แอบ' มองผลงานต่าง ๆ ได้ การแอบมองจึงกลายเป็นกระบวนการรับชมรูปแบบหลักของนิทรรศการนี้ โดยภายในนิทรรศการมีการจัดแสดงผลงานThesis ของนิสิตปริญญาโท จำนวน 9 ผลงานด้วยกัน

นิทรรศการ Visitor Rooms ถูกจัดขึ้นที่ Goose Life Space สนามเป้า ซึ่งเป็นอาคารพาณิชย์ขนาด 5 ชั้น โดยที่ตัวนิทรรศการได้จัดแสดงผลงานอยู่ที่ชั้น 2 และ 3

Goose Life Space ชั้น 2



Goose Life Space ชั้น 3



ภาพประกอบ 106 Exhibition Plan ชั้น 2 – 3 ของนิทรรศการ Visitor Rooms

ภายในได้มีการออกแบบนิทรรศการและสื่อต่างๆ อ้างอิงจากกระบวนการของการออกแบบของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของการจัดวางสิ่งของ ลำดับของนิทรรศการ โปสเตอร์ หรือแม้แต่กระทั่งรูปถ่ายบุคคลเจ้าของผลงาน และผลงานก็ตาม



VISITOR ROOM

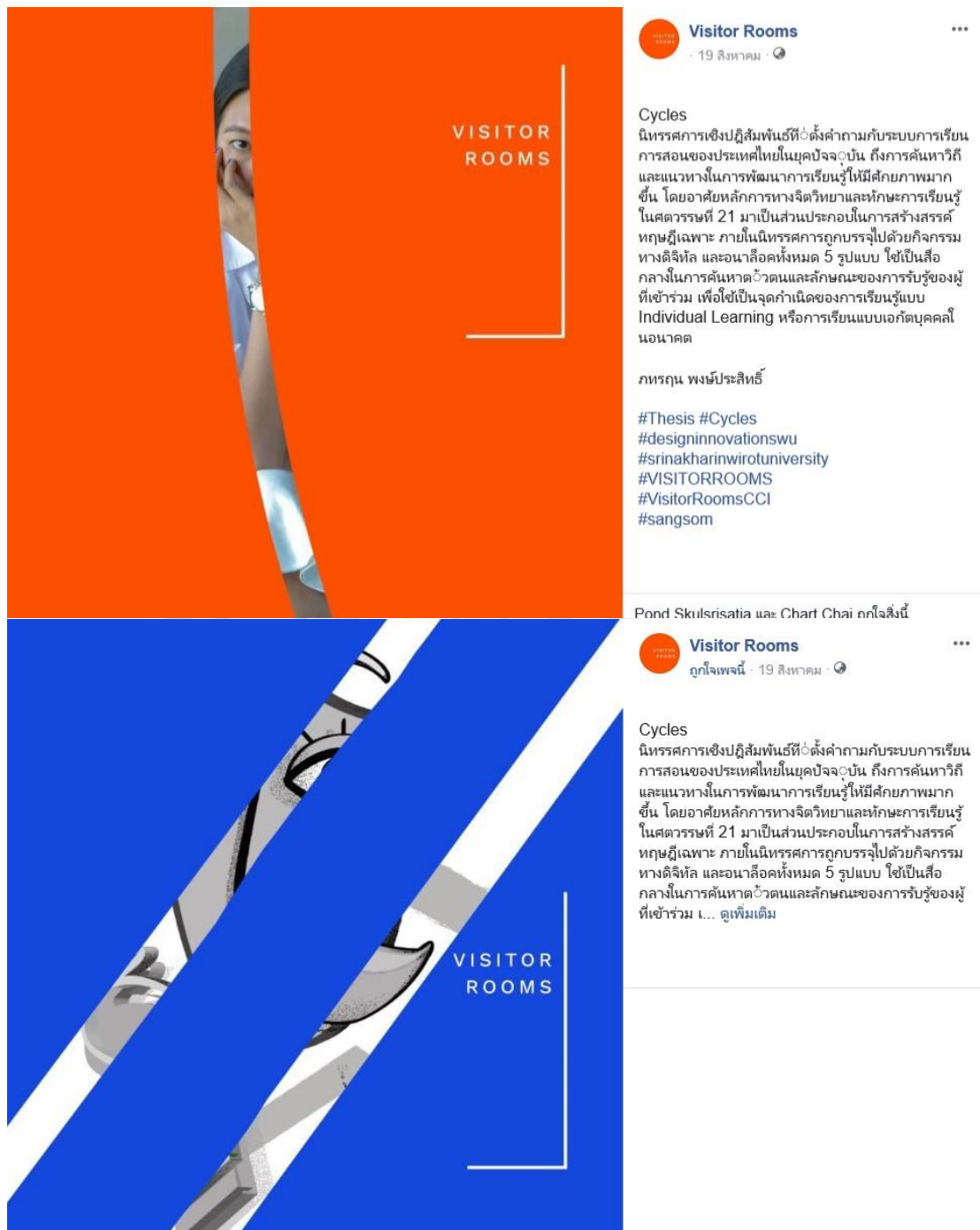


ภาพประกอบ 107 ภาพ Mood Board ของนิทรรศการ Visitor Rooms

College of Creative Industry,
Srinakharinwirot University Presents
M.F.A DESIGN INNOVATION THESIS EXHIBITION
4-9 SEP 19
11:00-20:00
Goose Life Space @BTS Sanampao Exit 3

College of Creative Industry,
Srinakharinwirot University Presents
M.F.A DESIGN INNOVATION THESIS EXHIBITION
4-9 SEP 19
11:00-20:00
Goose Life Space @BTS Sanampao Exit 3

ภาพประกอบ 108 โปสเตอร์ของงาน นิทรรศการ Visitor Rooms



ภาพประกอบ 109 ภาพเจ้าของผลงาน และภาพผลงานที่ถูกเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ของเพจ Visitor Rooms

ในส่วนของ นิทรรศการ CYCLES: วงจรชีวิต ที่ถูกจัดขึ้นเพื่อแสดงผลงานมัลติมีเดียเชิง ปฏิสัมพันธ์จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันนั้น มีผู้เข้าร่วมทั้งหมดเป็นจำนวน 206 คน สามารถแบ่งกลุ่ม ของผู้เข้าร่วมออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ได้แก่

1. กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งหมายถึง กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจในการเรียน ต่อมหาวิทยาลัยในสาขาเอกออกแบบแฟชั่น และกลุ่มนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะ ศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น

2. กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบแฟชั่น และการออกแบบอื่นๆ

3. กลุ่มของบุคคลทั่วไปที่เข้าร่วมงาน โดยแบ่งออกหมวดหมู่ตามกลุ่มของอายุ

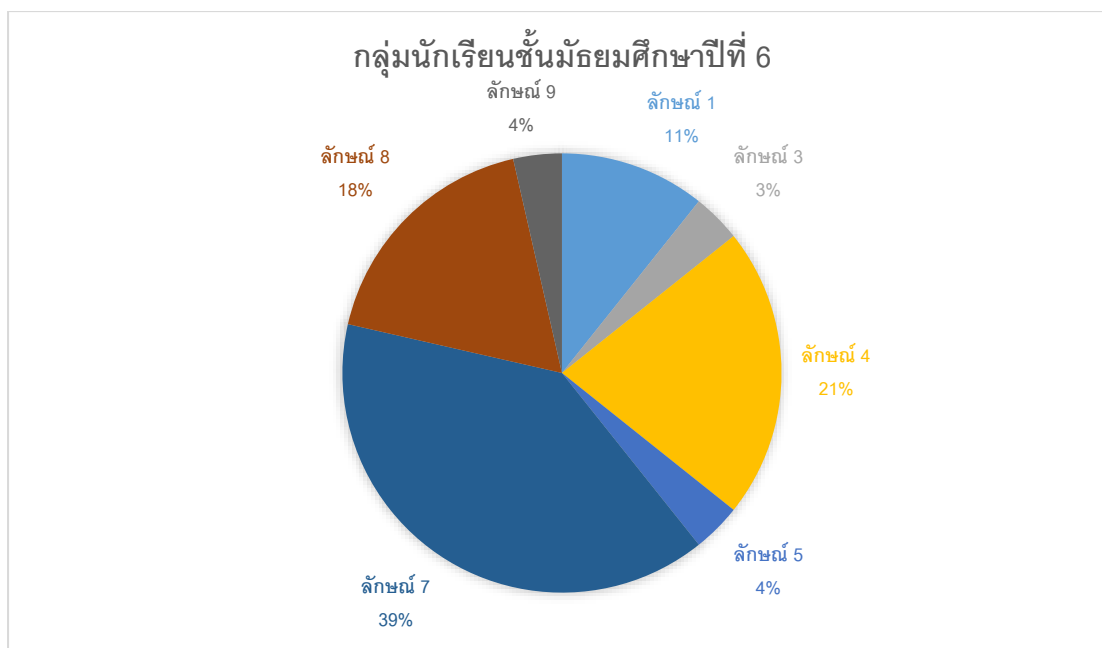
โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บสถิติของผลลัพธ์ที่ได้มาซึ่งแต่ละลักษณะ ของแต่ละกลุ่มผู้เข้าร่วม โดยผลของการเข้าร่วมนิทรรศการ CYCLES: วงจรชีวิต มีดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย

ซึ่งหมายถึง กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจในการเรียนต่อมหาวิทยาลัยใน สาขาเอกออกแบบแฟชั่น และกลุ่มนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอก ออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น

1.1 กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจเรียนต่อมหาวิทยาลัยในสาขา ออกแบบแฟชั่น จำนวน 28 คน โดยผลลัพธ์ที่ได้สูงสุดคือ ลักษณะ 7 Fashion Fanatic กลุ่มของเด็ก ที่เติบโตมาในครอบครัวที่มีสุขสบายไร้กังวล แต่มักมีเหตุการณ์พลิกผันที่ทำให้เจ็ตรู้สึกว่าตนเองยัง ไม่พร้อมรับมือ จึงมักแก้ปัญหาด้วยการหนีความจริง และเบนความสนใจไปที่สิ่งดีที่แทน โดยเฉพาะจินตนาการที่สนุกสนาน

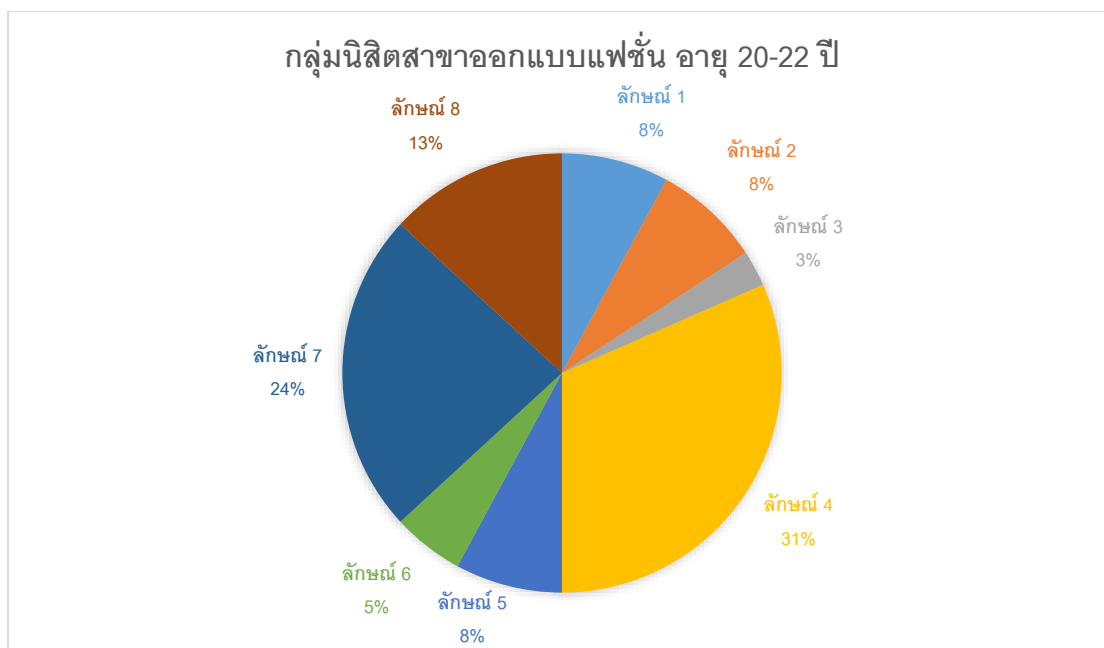
ในขณะที่ผลลัพธ์ที่ไม่ถูกเลือกเลยคือ ลักษณะ 2 Fashion-Ally กลุ่มที่เติบโตใน ครอบครัวที่พ่อแม่อาจยุ่งมากจนไม่มีเวลา ไม่มีใครสนองความต้องการ ทำให้เด็กในลักษณะนี้มักคิด ว่าสิ่งที่ตนต้องการอาจมากเกินไป จึงพัฒนาการกระทำทางอ้อมบางอย่างขึ้นมาทดแทนความรู้สึก ขาดหายและเริ่มสนับสนุนคนอื่นก่อน และ ลักษณะ 6 Fashion Framer กลุ่มที่เติบโตมาใน ครอบครัวที่ถูกทำให้รู้สึกว่าโลกนี้เป็นสถานที่อันตราย หากจึงรับมือด้วยการพัฒนาตัวเองเป็น ผู้เชี่ยวชาญในการเห็นอันตรายหรือ ภัยคุกคาม คอยแสวงหาสิ่งที่แปลกปลอมไปจากปกติ มักมี ลักษณะเป็นคนช้า ค่อยๆทำงานอย่างมั่นคง ไม่ค่อยวางใจคนอื่น



ภาพประกอบ 110 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

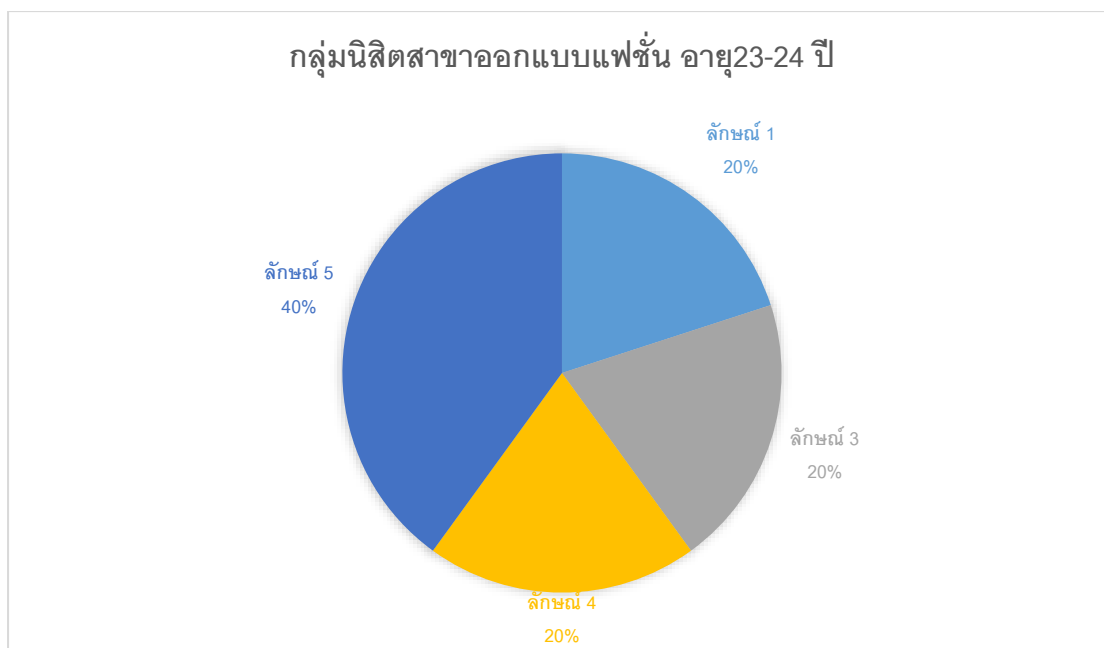
1.2 กลุ่มนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น อายุ 20-22 ปี จำนวน 39 คน มี 1 คนเล่นซ้ำ 4 ครั้ง เนื่องจากการมาเยี่ยมชมนิทรรศการซ้ำกับเพื่อนคนอื่น ๆ ถึง 3 ครั้ง โดยผลลัพธ์ที่ได้กับกลุ่มเป้าหมายนี้ มีข้อแตกต่างอย่างชัดเจน เนื่องจากผลลัพธ์ที่มากที่สุดคือลักษณะ 4 Maestro ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตในครอบครัวที่ขาดความรัก มักเชื่อว่าตัวเองเป็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นจึงพยายามจذبและค้นหาถึงต้นตอ จมตัวเองอยู่กับความเศร้า จึงมักค้นหาความสวยงามจากความเศร้าอยู่เสมอ

ในขณะที่ผลลัพธ์ของลักษณะ 9 Fashion Serenity ผู้ซึ่งเติบโตในครอบครัวที่มักจะไม่มีใครฟังความคิดเห็น มักเป็นลูกคนกลาง หรือมีพี่น้องหลายคน ทำให้เขาเลือกที่จะปรับตัวเป็นคนสบายๆและเข้ากับคนอื่นได้ง่าย มักคล้อยตามผู้อื่นเสมอๆ กลายเป็นลักษณะที่ไม่มีผู้ใดเลือกเลยในกลุ่มเป้าหมายอายุ 20-22 ปีนี้



ภาพประกอบ 111 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมาย นิสิตสาขาออกแบบแฟชั่น
อายุ 20-22 ปี

1.3 กลุ่มนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เอกออกแบบ
ทัศนศิลป์-ออกแบบแฟชั่น อายุ 23-24 ปี จำนวน 5 คน ผลลัพธ์ที่ได้สูงสุดคือลักษณะ 5 Fashion-
Gazer ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมาในครอบครัวที่ต้องมักปล่อยให้เด็กอยู่ด้วยตนเอง ใช้ชีวิตอยู่บน
ความคิดที่ว่าต้องอยู่ให้พอเพียงกับสิ่งที่มีอยู่ จนกลายเป็นคนเก็บตัว



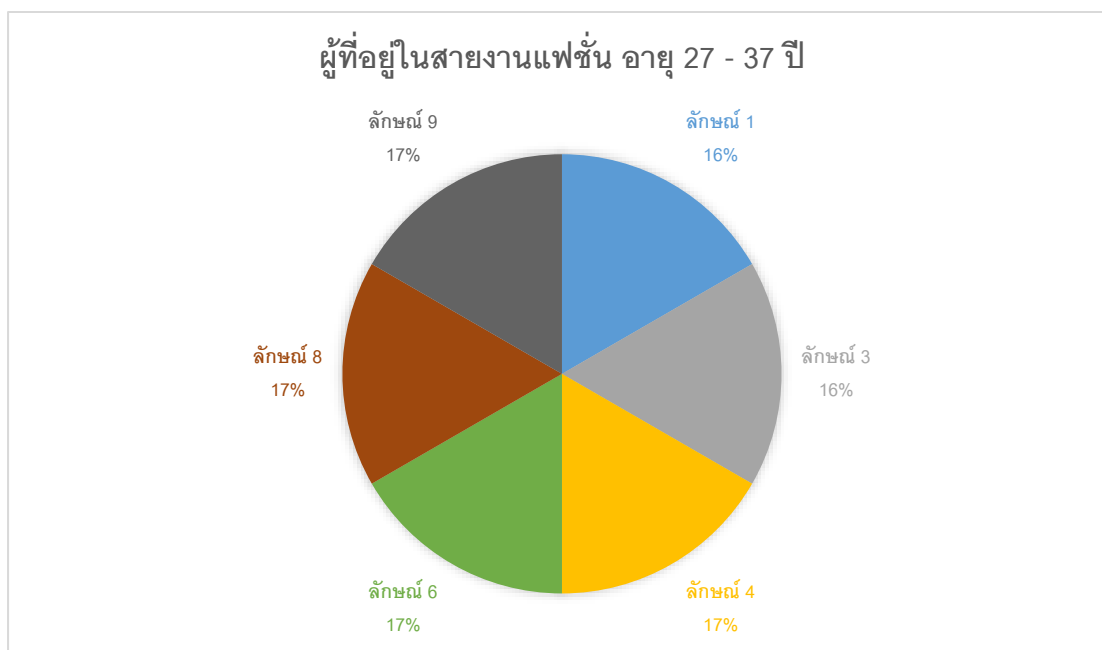
ภาพประกอบ 112 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมาย นิสิตสาขาออกแบบแฟชั่น
อายุ 23-24 ปี

จากชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผลลัพธ์ที่ถูกเลือกมากที่สุดคือลักษณะ 7 Fashion Fanatic, ลักษณะ 4 Maestro และลักษณะ 5 Fashion-Gazer ซึ่งทั้งสามลักษณะนี้มีลักษณะบุคลิกภาพที่คล้ายคลึงกัน คือการใส่ใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ตนเองสนใจ เพื่อให้ตนเองมีความสุข ไม่ว่าจะเป็นการเบี่ยงเบนความรู้สึกจากการขาดความรัก หรือการกลัวความทุกข์ก็ตาม

ในขณะที่ลักษณะ 2 Fashion-Ally และลักษณะ 6 Fashion Framer ยังคงเป็น 2 ลักษณะที่ถูกเลือกน้อยที่สุด เมื่อนำผลลัพธ์ของทั้งสามกลุ่มมารวมกัน ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเนื่องจากสภาวะทางสังคม และกลุ่มเป้าหมายเหล่านี้ เป็นกลุ่มของ Generation-Z ที่เติบโตมากับกลุ่มของพ่อแม่ในยุค Generation-X และ Generation-Y ที่สภาวะทางสังคม และเศรษฐกิจเอื้ออำนวยให้ผู้ปกครองต้องทำงานหนัก มักไม่มีเวลาให้กับลูก และมักปล่อยให้ลูกได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง จนเด็กเหล่านั้นกลายเป็นเด็กที่มีความมั่นใจในเรื่องที่ตนเองค้นหา กล้าลองผิดลองถูกในทางของตนเอง ลักษณะทางบุคลิกภาพอย่างลักษณะ 2 และลักษณะ 6 ที่มีบุคลิกภาพแห่งความกลัวความผิด และหวาดระแวงความผิด จึงเป็นลักษณะที่ไม่ถูกเลือก

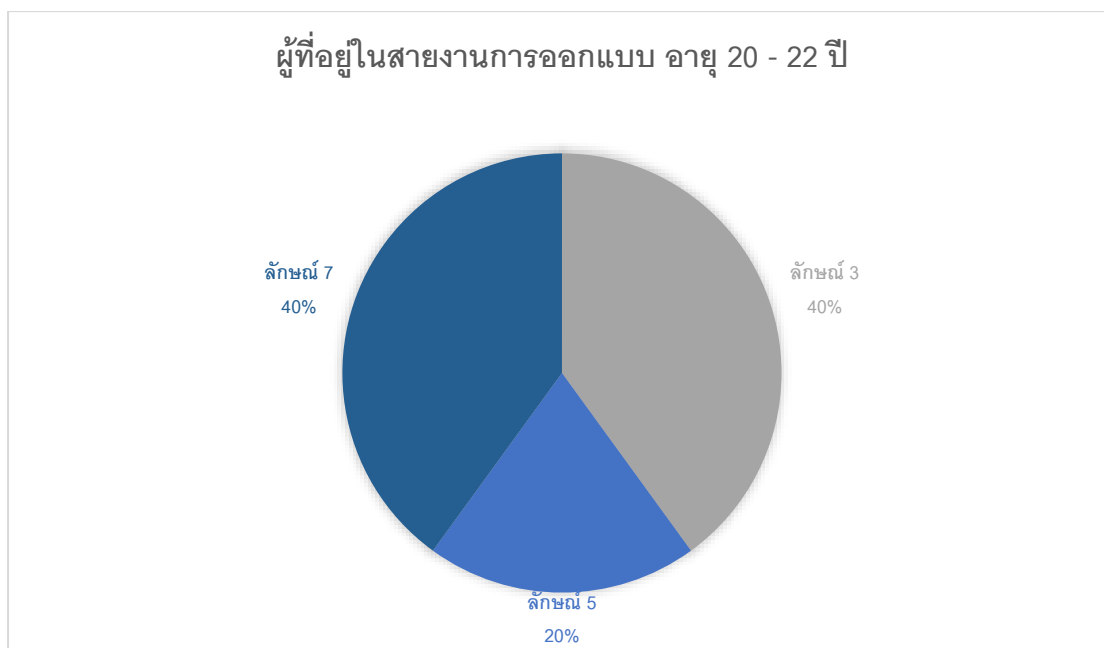
2. กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบแฟชั่น และการออกแบบอื่นๆ

2.1 กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบแฟชั่น อายุ 27-37 ปี จำนวนทั้งหมด 6 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์ในสัดส่วนที่เท่าๆกัน ทั้งหมด 6 ลักษณะ ลักษณะละ 1 คน



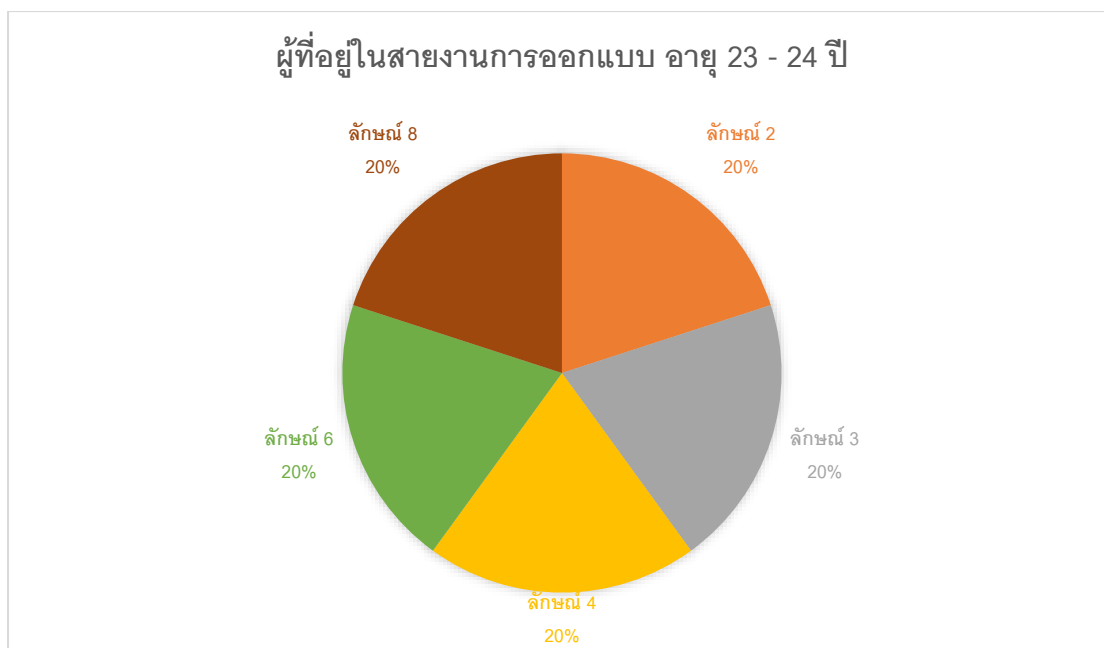
ภาพประกอบ 113 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานแฟชั่น อายุ 27 – 37 ปี

2.2 กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบอื่นๆ อายุ 20-22 ปี จำนวน 5 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์ออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกคือลักษณะ 3 Vaudevillian กลุ่มคนที่เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่ที่คอยให้รางวัลเมื่อเขาทำอะไรสำเร็จ จนลักษณะสามกลายเป็นคนที่ต้องเรียกร้องความสนใจ เพื่อให้ได้รับความรักและรางวัล จึงพัฒนาการแก้ปัญหาของตัวเองด้วยการสังเกต และสนใจว่าคนอื่นต้องการอะไร แล้วลงมือทำให้ได้ตามแบบนั้น และลักษณะ 7 Fashion Fanatic กลุ่มของเด็กที่เติบโตมาในครอบครัวที่มีสุขสบายไร้กังวล จนมักแก้ปัญหาด้วยการหนีความจริง ในจำนวนผู้เลือกที่เท่ากัน และลักษณะ 5 Fashion-Gazer ที่เติบโตมาในครอบครัวที่ต้องใช้ชีวิตเพื่อให้อยู่ได้อย่างพอเพียง มีความเชื่อว่าเขาไม่สามารถทำอะไรมาด้วยวิธีการใช้กำลังหรือเรียกร้องความสนใจ ในจำนวนที่น้อยกว่า



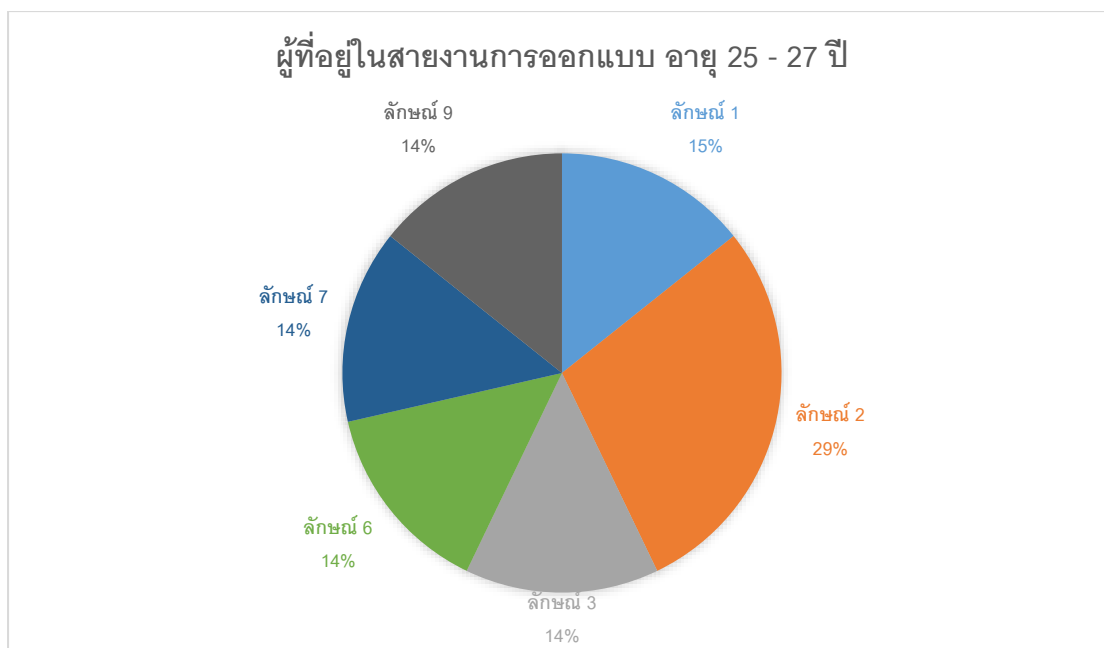
ภาพประกอบ 114 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ
อายุ 20 - 22 ปี

2.3 กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบอื่น ๆ อายุ 23-24 ปี จำนวน 5 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์ในจำนวนที่เท่าๆ กันทั้งหมด 5 ลักษณะ โดยลักษณะที่ไม่ได้รับการเลือกเลยคือ ลักษณะ 1 Quintessentially คนเจ้าระเบียบ เข้มงวด มักทำอะไรเป็นแบบแผน ลักษณะ 5 Fashion-Gazer ลักษณะ 7 Fashion Fanatic คนชอบเก็บตัวและเป็นนักสะสมข้อมูล และลักษณะ 9 Fashion Serenity นักประนีประนอม



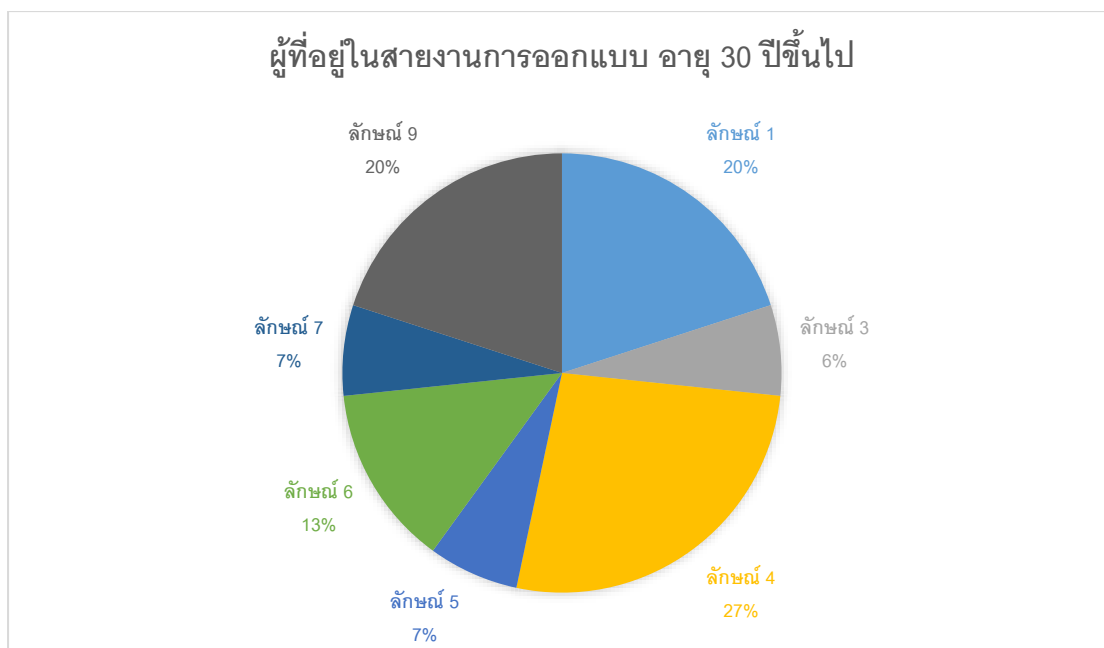
ภาพประกอบ 115 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ
อายุ 23 - 24 ปี

2.4 กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบอื่น ๆ อายุ 25-27 ปี จำนวน 7 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์สูงสุดที่ลักษณะ 2 Fashion-Ally คนที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น และลักษณะที่ไม่ได้ถูกเลือกเลยได้แก่ ลักษณะ 4 Maestro ศิลปินที่แสวงหาความสวยงามจากความเศร้า ลักษณะ 5 Fashion-Gazer นักสะสมข้อมูล และลักษณะ 8 Demigod นักปฎิวัติ



ภาพประกอบ 116 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ
อายุ 25 – 27 ปี

2.5 กลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบอื่นๆ อายุ 30 ปีขึ้นไป จำนวนทั้งหมด 15 คน สามารถแบ่งสัดส่วนของผลลัพธ์ โดยลักษณะที่ถูกเลือกมากที่สุดคือ ลักษณะ 4 Maestro ศิลปิน รองลงมาคือลักษณะ 9 Fashion Serenity นักประณีประนอม และลักษณะ 1 Quintessentially คนเจ้าระเบียบ ในขณะที่ลักษณะ 2 Fashion-Ally ผู้ที่ชอบช่วยเหลือคนอื่น และลักษณะ 8 Demigod นักปฎิวัติ เป็นลักษณะที่ไม่ถูกเลือกเลยในกลุ่มนี้



ภาพประกอบ 117 ชาร์ตภาพแสดงผลพรัของลุ่มผู้ที่อยู่ในสายงานการออกแบบ
อายุ 30 ปีขึ้นไป

จากชาร์ตภาพแสดงผลพรัของลุ่มเป้าหมายทั้ง 5 กลุ่ม รวมทั้งหมด 38 คน ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผลลัพธ์ที่ถูกเลือกมากที่สุดคือลักษณะ 3 Vaudevilian และลักษณะ 4 Maestro ซึ่งทั้งสองลักษณะนี้ มีลักษณะบุคลิกภาพที่คล้ายคลึงกัน คือการใส่ใจกับสิ่งที่คนอื่นสนใจ ซึ่งมีรากฐานมาจากการเจริญเติบโตในครอบครัวที่ขาดความรัก หรือครอบครัวที่มักมีข้อแลกเปลี่ยนในการปฏิบัติสิ่งต่างๆ จึงทำให้กลุ่มคนลักษณะ 3 และลักษณะ 4 กลายเป็นกลุ่มที่มักสนใจในเรื่องของคนอื่น เพื่อคอยสังเกตและลงมือทำให้ได้ตามสิ่งเหล่านั้น เพราะเข้าใจว่านั่นคือการได้รับความรักในรูปแบบหนึ่ง

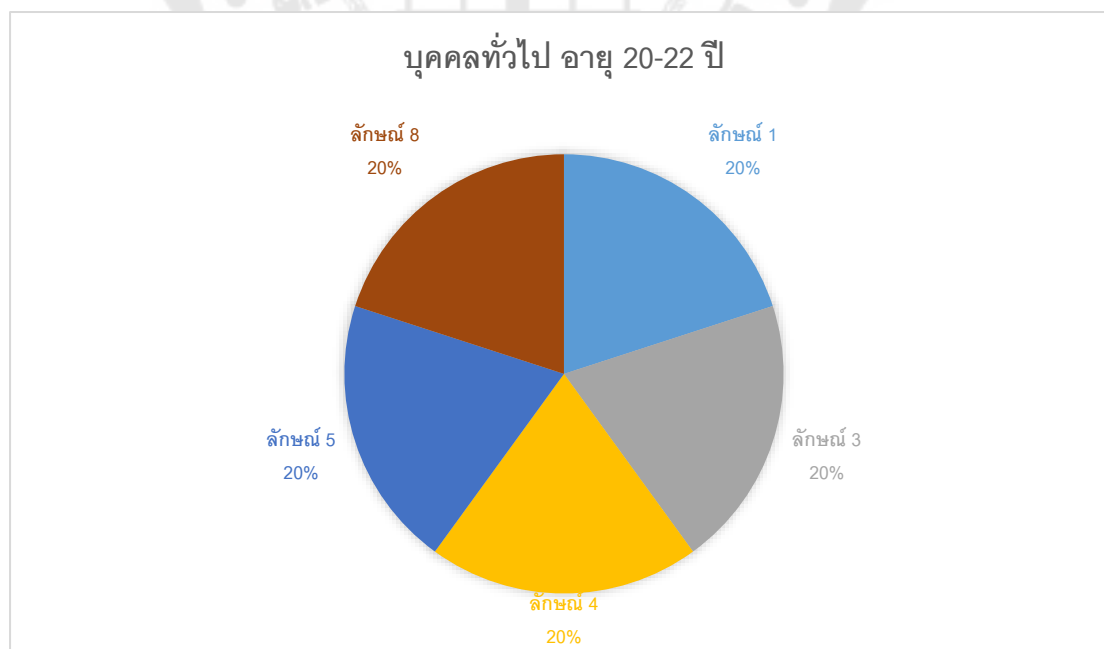
ลักษณะ 2 Fashion-Ally ลักษณะ 5 Fashion-Gazer และลักษณะ 8 Demigod กลายเป็น 3 ลักษณะที่ไม่ถูกเลือกเลยซ้ำกันมากที่สุด เมื่อนำผลลัพธ์ของทั้ง 5 กลุ่มมารวมกัน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีพื้นฐานครอบครัวที่ใกล้เคียงกัน มักเป็นครอบครัวที่ไม่มีเวลาให้ กลุ่มเหล่านี้มักต้องใช้ชีวิตด้วยสิ่งที่ตนเองมีอยู่ และมักต้องต่อสู้ดิ้นรนด้วยตนเอง ซึ่งน่าแปลกใจเป็นอย่างมากสำหรับผู้วิจัย เนื่องจากกลุ่มเหล่านี้มีบุคลิกภาพที่เหมาะสมอย่างมากกับการประกอบอาชีพที่สำคัญ ในสายงานการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะ 2 ที่เหมาะสมกับอาชีพ Fashion Consultant ลักษณะ 5 ที่เหมาะสมกับอาชีพ Fashion Designer และลักษณะ 8 ที่เหมาะสมกับอาชีพ Art Director ในขณะที่

ลักษณะ 3 และลักษณะ 4 เป็นลักษณะที่ถูกเลือกมากที่สุด นั้นมีความเหมาะสมในการประกอบอาชีพเชิง Marketing เช่น Fashion Marketing และ Marketing Strategy

ผู้วิจัยได้ลองทำการสัมภาษณ์แบบสุ่ม เพิ่มเติมอีกครั้งกับผู้เล่นในกลุ่มนี้ที่ได้รับผลลัพธ์เป็นลักษณะ 3 และลักษณะ 4 จำนวน 5 คน ซึ่ง 2 ใน 5 คนมีอาชีพเป็น Art Marketing และ Fashion Marketing ได้กล่าวว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เติบโตในสภาวะแวดล้อมที่ครอบครัวประสบปัญหาเศรษฐกิจในช่วงวัยเด็ก มักขาดความรักจากพ่อแม่เนื่องจากพ่อแม่ต้องทำงานหนัก สิ่งที่ยังเยียวยาจิตใจได้ในวัยเด็ก คือศิลปะแขนงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการวาดรูป ระบายสี หรือการเล่นตัวต่อ ความหลงใหลในงานศิลปะจึงมีอยู่เสมอ แต่ในขณะเดียวกันกลุ่มผู้เล่นเหล่านี้ไม่ได้มองว่าศิลปะจะเป็นสิ่งที่สามารถสร้างรายได้ได้โดยตรง แต่สามารถสร้างรายได้จากการวางแผนการขายที่ดีได้ เนื่องจากตนเองเคยพบเห็นความลำบากจากเศรษฐกิจในวัยเด็กแล้ว จึงไม่อยากจะให้มันเกิดขึ้นกับตนเองอีก ซึ่งจากการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความแม่นยำของการทดสอบมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ จากทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันนี้มากขึ้น

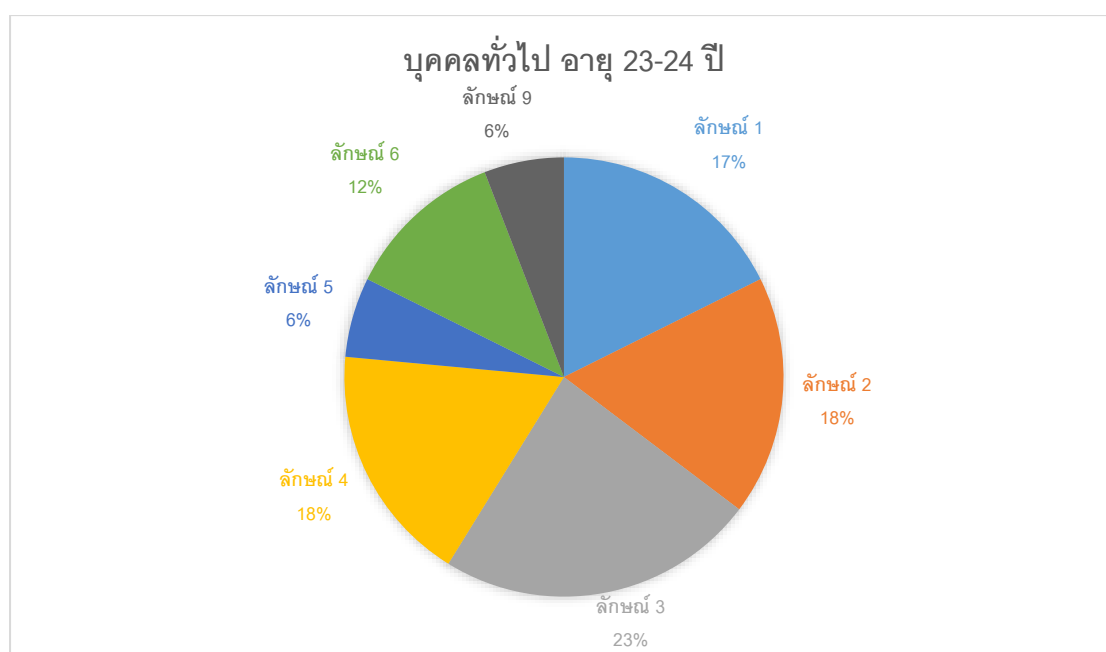
3. กลุ่มของบุคคลทั่วไปที่เข้าร่วมงาน โดยแบ่งออกหมวดหมู่ตามกลุ่มของอายุ

3.1 กลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 20 – 22 ปี มีจำนวนทั้งหมด 5 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์ในสัดส่วนที่เท่าๆกัน ทั้งหมด 5 ลักษณะ ลักษณะละ 1 คน



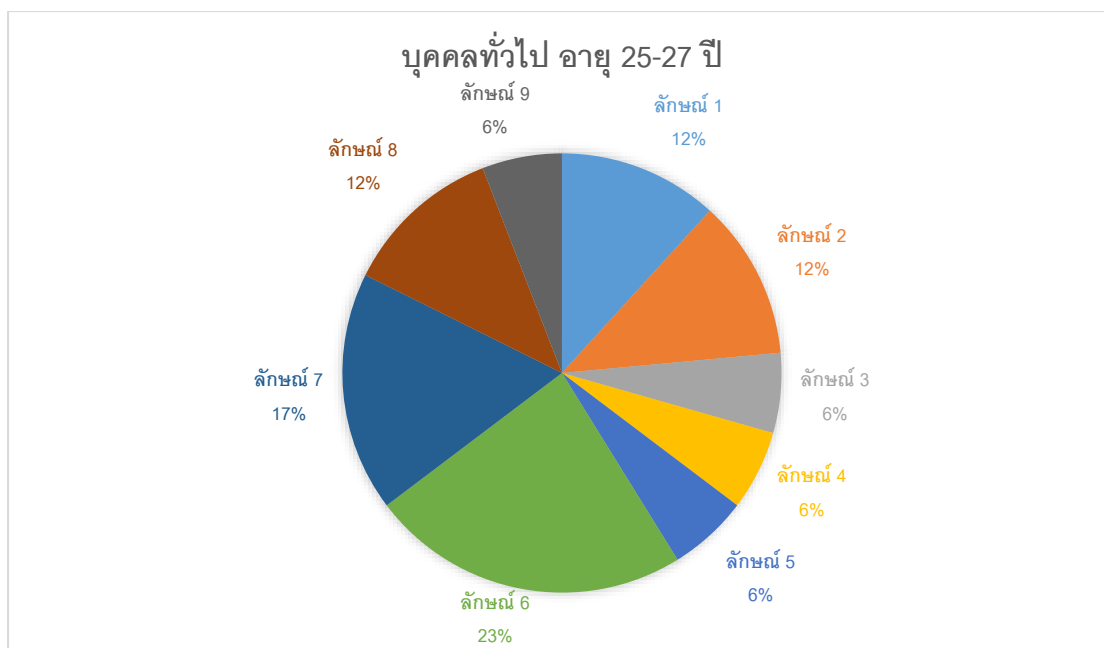
ภาพประกอบ 118 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 20 – 22 ปี

3.2 กลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 23 – 24 ปี มีจำนวนทั้งหมด 17 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์ในสัดส่วนที่แตกต่างกัน ทั้งหมด 7 ลักษณะ โดยที่ลักษณะ 3 Vaudevillian นักแสดง เป็นลักษณะที่มีผู้ได้ผลลัพธ์มากที่สุด ทั้งหมด 4 คน ในขณะที่ลักษณะ 7 Fashion Fanatic นักเสพยา และ ลักษณะ 8 Demigod นักปฎิวัติ เป็นลักษณะที่ไม่มีผู้ใดได้รับผลลัพธ์โดย



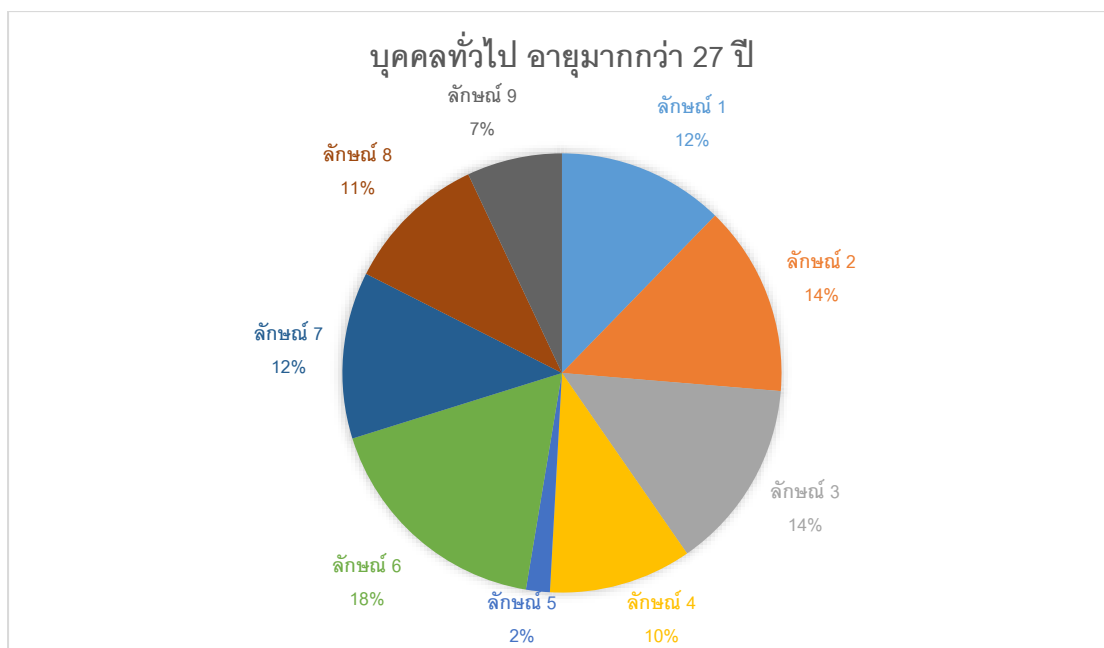
ภาพประกอบ 119 ชาร์ตภาพแสดงผลของส่วนบุคคลทั่วไป อายุ 23 – 24 ปี

3.3 กลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 25 – 27 ปี มีจำนวนทั้งหมด 17 คน โดยมีการกระจายผลลัพธ์ในสัดส่วนที่แตกต่างกัน ทั้งหมด 9 ลักษณะ โดยที่ลักษณะ 6 Fashion Framer นักวางแผน เป็นลักษณะที่มีผู้ได้ผลลัพธ์มากที่สุด ทั้งหมด 4 คน ในขณะที่ลักษณะ 5 Fashion-gazer นักสะสมข้อมูล เป็นลักษณะที่มีผู้ได้ผลลัพธ์น้อยที่สุด



ภาพประกอบ 120 ชาร์ตภาพแสดงผลลักษณ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 25 – 27 ปี

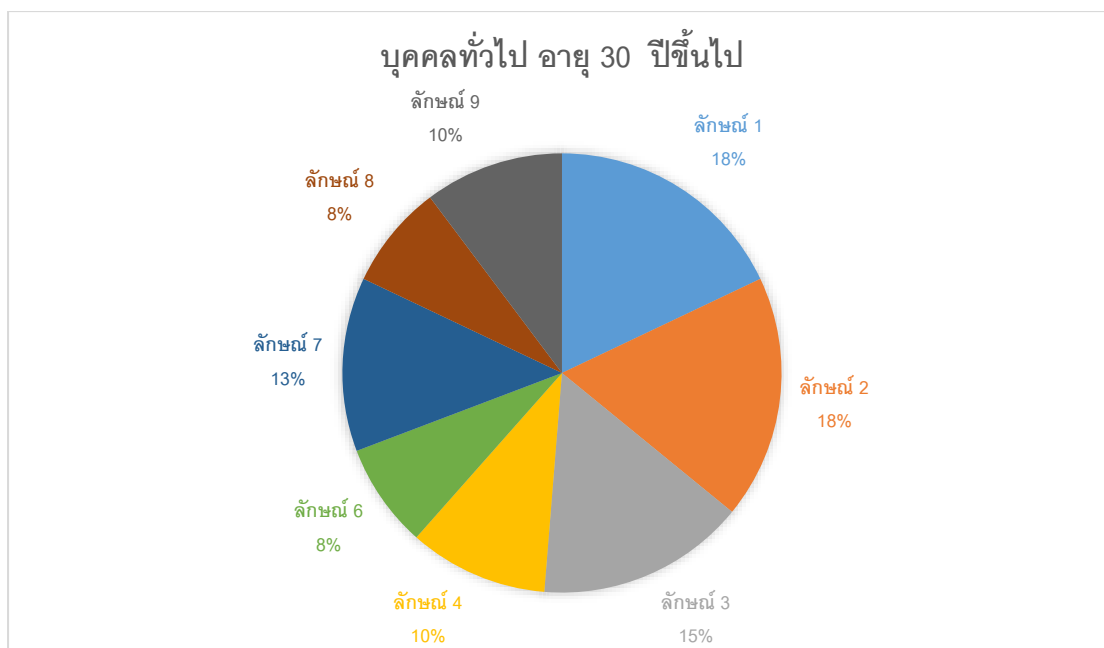
3.4 กลุ่มบุคคลทั่วไปที่มีอายุมากกว่า 27 ปี มีจำนวนทั้งหมด 57 คน โดยมีการกระจายผลลักษณ์ในสัดส่วนที่แตกต่างกัน ทั้งหมด 9 ลักษณะ โดยที่ลักษณะ 6 Fashion Framer เป็นลักษณะที่มีผู้ได้ผลลักษณ์มากที่สุด ทั้งหมด 10 คน ในขณะที่ลักษณะ 5 Fashion-gazer เป็นลักษณะที่มีผู้ได้ผลลักษณ์เพียง 1 คน



ภาพประกอบ 121 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุมากกว่า 27 ปี

โดยภายในกลุ่มผู้เล่นนี้มีความน่าสนใจของผลลัพธ์ตรงที่ ผู้วิจัยสามารถแบ่งสัดส่วนออกเป็นสองกลุ่มอายุใหญ่ๆ ที่แตกต่างกันได้แก่ กลุ่มอายุ 30ปีขึ้นไป และกลุ่มอายุ 50ปีขึ้นไป

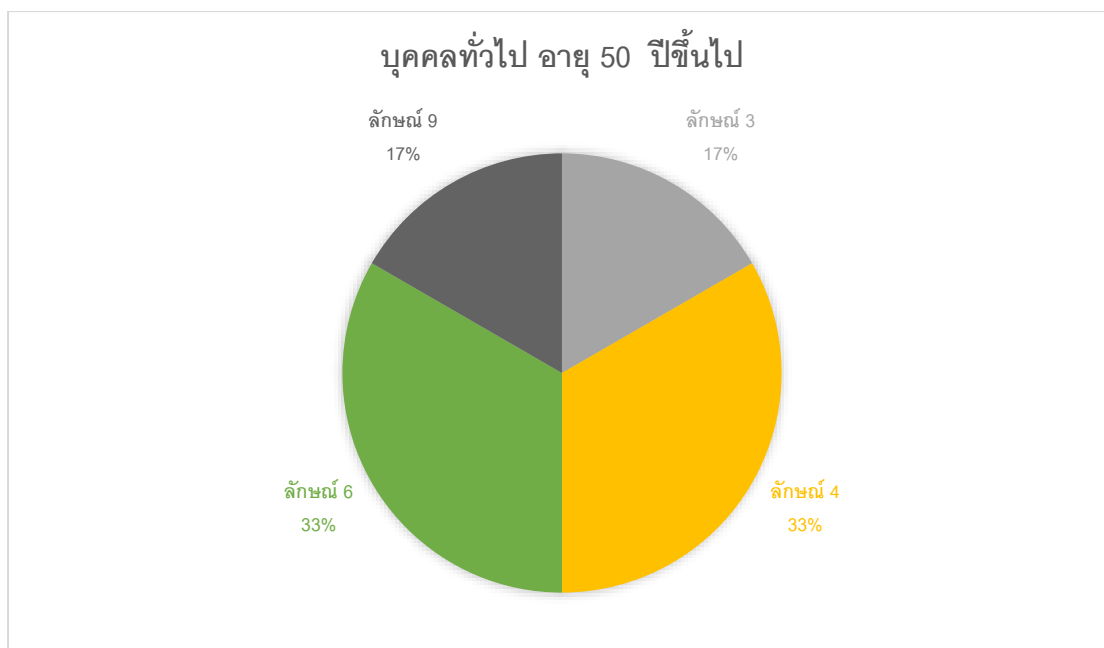
กลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 30 ปีขึ้นไป ซึ่งเป็นกลุ่มของยุค Generation-Y ซึ่งมักมีพ่อแม่ที่เกิดจากยุค Baby Boomers เป็นกลุ่มบุคคลที่ได้ผลลัพธ์ประเภทลักษณะ 1 Quintsentially และลักษณะที่ 2 Fashion-Ally มากที่สุด ซึ่งเป็นกลุ่มที่ผู้ปกครองในวัยเด็กมักจะยุ่งมาก จนไม่มีเวลาให้และเติบโตด้วยแรงกดดันจากพ่อแม่ เพื่อให้ทำบางอย่างที่ดีหรือที่ถูกต้องเสมอ การกดดันทำให้คนลักษณะ 1 กระตุ้นและสร้างกฎระเบียบสำหรับตัวเอง เพื่อป้องกันไม่ให้คนอื่น ๆ นั้นมองว่าตัวเองทำผิด คนลักษณะนี้จึงเป็นคนเจ้าระเบียบ เข้มงวด มักทำอะไรเป็นแบบแผน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างดี ในขณะเดียวกันกลุ่มนี้ กลับไม่มีผลลัพธ์ของลักษณะ 5 Fashion-Gazer อยู่เลย ซึ่งเป็นกลุ่มที่เติบโตมาในครอบครัวที่ต้องมักปล่อยให้เด็กอยู่ด้วยตนเอง ใช้ชีวิตอยู่บนความคิดที่ว่าต้องอยู่ให้พอเพียงกับสิ่งที่มีอยู่ จนกลายเป็นคนเก็บตัว



ภาพประกอบ 122 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 30 ปีขึ้นไป

กลุ่มต่อมาคือกลุ่มของบุคคลทั่วไป อายุ 50 ปีขึ้นไป ซึ่งเป็นกลุ่มของยุค Baby Boomers ในกลุ่มนี้มีผู้เข้าร่วมนิทรรศการทั้งหมด 6 คน ความน่าสนใจอยู่ที่ผลลัพธ์ที่ได้มากที่สุดคือลักษณะ 4 Maestro เติบโตในครอบครัวที่ขาดความรัก มักเชื่อว่าตัวเองเป็นต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นจึงพยายามจذبและค้นหาถึงต้นตอ จมตัวเองอยู่กับความเศร้า จึงมักค้นหาความสวยงามจากความเศร้าอยู่เสมอ คนลักษณะนี้มีลักษณะเป็นคน ละเอียดอ่อน สามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของคนอื่นได้ดี ชอบอยู่กับสิ่งที่สงบและจรรโลงใจเพื่อไม่ให้ตัวเองวอกแวก

อีกลักษณะหนึ่งที่มีผู้ตอบมากที่สุดคือลักษณะ 6 Fashion Framer เติบโตมาในครอบครัวที่ถูกทำให้รู้สึกว่าโลกนี้เป็นสถานที่อันตราย หกจึงรับมือด้วยการพัฒนาตัวเองเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเห็นอันตรายหรือ ภัยคุกคาม คอยแสวงหาสิ่งที่แปลกปลอมไปจากปกติ มักมีลักษณะเป็นคนช้า ค่อยๆทำงานอย่างมั่นคง ไม่ค่อยวางใจคนอื่น ชี้สั่งเสียตลอดเวลา และเป็นคนที่กังวลในทุกเรื่อง ทำให้หกกลายเป็นนักวางแผนในทุกการกระทำของตัวเอง เพื่อให้ตนเองรู้สึกถึงความปลอดภัยให้ได้มากที่สุด



ภาพประกอบ 123 ชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มบุคคลทั่วไป อายุ 50 ปีขึ้นไป

จากชาร์ตภาพแสดงผลลัพธ์ของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 4 กลุ่ม รวมทั้งหมด 96 คน ทำให้ผู้วิจัยพบว่า ผลลัพธ์ที่ถูกเลือกมากที่สุดคือลักษณะ 3 Vaudevilian และลักษณะ 6 Fashion Framer ซึ่งทั้งสองลักษณะที่มีพื้นฐานการเจริญเติบโตต่างกันอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากลักษณะ 3 Vaudevilian เป็นลักษณะที่เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่ที่คอยให้รางวัลเมื่อเขาทำอะไรสำเร็จ จนเด็กลักษณะนี้สามต้องเรียกร้องความสนใจเป็นอย่างมาก เพื่อให้ได้รับความรัก จึงกลายเป็นคนที่พยายามแสดงออกในทุกๆ ด้าน ในขณะที่ลักษณะ 6 Fashion Framer เติบโตมาในครอบครัวที่ถูกทำให้รู้สึกว่าโลกนี้เป็นสถานที่อันตราย จึงรับมือด้วยการพัฒนาตัวเองเป็นผู้เชี่ยวชาญในการเห็นอันตรายหรือ ภัยคุกคาม จึงกลายเป็นคนหวาดระแวง ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่า เนื่องจากกลุ่มของบุคคลทั่วไปทั้ง 4 กลุ่มนี้ มีความแตกต่างกันด้านอายุค่อนข้างมาก เนื่องจากอายุน้อยที่สุดในกลุ่มนี้คือ 20 ปี และอายุมากที่สุดในกลุ่มนี้คือ 70 ปี จึงทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีความแตกต่างกันมากพอสมควร เพราะเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในคนละ Generation กัน จากผลลัพธ์ของแต่ละกลุ่ม ลักษณะ 3 เป็นคำตอบของกลุ่มอายุ 20 – 24 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่อยู่ในยุคของ Generation-Z ที่เติบโตมากับกลุ่มของพ่อแม่ในยุค Generation-X และ Generation-Y ที่สภาวะทางสังคม Social Media และเศรษฐกิจเอื้ออำนวยให้พ่อแม่ของกลุ่มนี้มีเวลาให้น้อย มักหาสิ่งตอบแทน หรือตัวแทนความรักเป็นสิ่งที่ของให้กับกลุ่มนี้เสมอๆ ประกอบเข้ากับ Social Media ในยุคปัจจุบันที่ส่งเสริมให้กลุ่มนี้มีความกล้า

แสดงออกมากกว่ากลุ่มอื่นๆ เพื่อแสดงตัวตนและให้ได้รับความสนใจ ต่อมาคือ ผลลัพธ์ของกลุ่มอายุ 27 ปีขึ้นไป จนถึง 70 ปี ซึ่งมีจำนวน 57 คน เป็นจำนวนของกลุ่มคนที่เยอะที่สุดในจำนวนผู้เข้าเล่นนิทรรศการ และมีจำนวนของกลุ่มที่ได้ผลลัพธ์เป็นลักษณะ 6 มากถึง 15 คนซึ่งเป็นกลุ่มคนของ Generation X และ Generation Y กับการเกิดมาจากพ่อแม่ยุค Baby Boomers ที่ถูกพัฒนามากับสภาวะสังคมแบบหลังสงครามโลก เศรษฐกิจที่ย่ำแย่ แล้วจึงส่งผลความหวาดกลัวต่างๆ ต่อลูกในยุคถัดมา ในขณะที่ลักษณะ 7 Fashion Fanatic กลายเป็นลักษณะที่ไม่ถูกเลือกเลย เมื่อนำผลลัพธ์ของทั้ง 4 กลุ่มมารวมกัน ลักษณะ 7 มักเติบโตมาในครอบครัวที่สุขสบาย ไร้กังวล เมื่อต้องแก้ปัญหา มักหาวิธีแก้ไขปัญหานั้นๆ มากกว่าการจมปลักกับการค้นคว้า ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าอาจเป็นเพราะสภาวะแวดล้อมของสังคมในยุคของพ่อแม่เช่นกัน ซึ่งกลุ่มของบุคคลทั่วไปนี้อาจจะแตกต่างกับ 2 กลุ่มแรกเนื่องจาก ไม่ได้มีศิลปะเป็นปัจจัยเสริมในการช่วยให้การแก้ปัญหาต่างๆ เบื้องบนออกไปได้ ทำให้การแก้ปัญหา หรือการดำรงชีวิตของกลุ่มนี้ เป็นไปตามครรลองและการแก้ปัญหาที่ควรเป็น กลุ่มผลลัพธ์อย่างลักษณะ 7 จึงเป็นลักษณะที่ไม่ถูกเลือก

จากการอธิบายผลดังกล่าว ผลลัพธ์ของสิ่งที่ได้มาจากผู้เข้าร่วมเล่นนิทรรศการ เมื่อนำมารวมกันทั้งหมด ทำให้ผู้วิจัยสามารถแบ่งกลุ่มตามรุ่นอายุได้ดังนี้

1. กลุ่ม Generation Z: อายุ 16 – 24 ปี ผลลัพธ์ที่ได้สูงสุดได้แก่ ลักษณะ 3 Vaudevillian ลักษณะ 4 Maestro และลักษณะ 5 Fashion-gazer รุ่นอายุที่ในอนาคต วงการแฟชั่นจะมีกลุ่มคนบุคลิกภาพที่เหมาะสมกับอาชีพ Fashion Designer, Fast Fashion Designer, Fashion Marketing, Fashion Influencer, Textile Designer, Marketing Strategy, Fashion Illustrator, Fashion Researcher และ Fashion Writer มากขึ้น

2. กลุ่ม Generation Y: อายุ 25 – 40 ปี ผลลัพธ์ที่ได้สูงสุดได้แก่ ลักษณะ 1 Quintessentially ลักษณะ 4 Maestro และลักษณะ 6 Fashion Framers รุ่นอายุที่ในขณะนี้ ทำให้วงการแฟชั่นมีกลุ่มคนบุคลิกภาพอาชีพ Fashion Editor, Fashion Critics, Curators, Textile Designer, Marketing Strategy, Fashion Illustrator, Brand Strategy, Planner, Quality Control และ Fashion Publication ที่ได้รับความนิยมอยู่ในสังคมขณะนี้

3. กลุ่ม Generation x และ Baby Boomers: อายุ 41 – 70 ปี ผลลัพธ์ที่ได้สูงสุดได้แก่ ลักษณะ 4 Maestro และลักษณะ 6 Fashion Framers

จากการแบ่งกลุ่มดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความแตกต่างของกลุ่มผู้เข้าร่วมนิทรรศการอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นผลลัพธ์ที่ผูกพันกับอายุของผู้เข้าร่วมนิทรรศการ ผู้วิจัย

เล็งเห็นว่า ตัวแปรสำคัญที่ทำให้แต่ละกลุ่มผู้เข้าร่วม ได้ผลลัพธ์ที่ต่างกันออกไปคือเรื่องของ Generation หรือว่ารุ่นอายุ การเติบโตมาในครอบครัวที่ค่อนข้างแตกต่างกัน มาผสมเข้าสภาวะทางสังคม และสภาวะแวดล้อมต่างๆ ที่อาจหล่อหลอมให้คนในแต่ละรุ่นอายุมีความคิดที่ต่างกันออกไป นั่นคือเหตุผลของการเกิด Generation Gap หรือช่องว่างระหว่างวัยขึ้น ความไม่เข้าใจซึ่งกันและกันในรากฐานการเติบโต ทำให้การสื่อสารต่างๆ ระหว่างคนสองรุ่น สื่อสารกันได้ยากขึ้น เช่นเดียวกันกับการเรียนการสอน ที่พัฒนาให้ ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงข้อแตกต่างนี้ จึงได้ทำการพัฒนาผลงานวิจัยขึ้นนี้ขึ้นเพื่อลดทอนช่องว่างนั้น และเพื่อให้ผลลัพธ์ต่างๆ ที่ได้มาเป็นตัวแปรหลักในการเลือกใช้การสื่อสาร การทำความเข้าใจในรากฐานของแต่ละคน รวมไปถึงการออกแบบการเรียนการสอนใหม่ ให้เหมาะสมกับแต่ละบุคลิกภาพอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันพร้อมทั้งองค์ความรู้ใหม่ที่สำคัญคือ กระบวนการที่สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีการรับรู้ที่ดีมากขึ้นในโลกยุคใหม่และผู้สอนสามารถเข้าใจถึงระบบการเรียนแบบใหม่ที่เรียนว่า Individual Learning ได้มากขึ้น เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนเข้าใจในตนเอง และสามารถเข้าใจในสังคมโลกได้มากขึ้น โดยผู้วิจัยได้แบ่ง ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1. การพัฒนาระบบการเรียนการสอนในประเทศไทยให้เหมาะสมกับทฤษฎีจิตวิทยา โดยผู้สอนในอนาคตไม่ใช่เป็นเพียงผู้ให้ความรู้หากแต่ต้องเป็นผู้ที่เข้าใจถึงผู้เรียนแต่ละบุคคลได้มากพอที่จะชี้แนะแนวทางต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนได้
2. การพัฒนาเครื่องมือของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน เพื่อให้ได้มาซึ่งการเรียนการสอนแบบ Individual Learning ที่ถูกต้อง องค์ประกอบของทฤษฎีจิตวิทยาแฟชันควรมีแบบฟอร์มตรวจสอบและวัดผลการพัฒนาของแต่ละบุคคล เพื่อดูการพัฒนาจากจุดเริ่มต้นที่ผู้เรียนได้ลักษณะใดๆ แล้วต่อไปในอนาคตพัฒนาไปสู่ลักษณะใดได้อีกบ้าง และเมื่อเรียนจบผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ถึงขั้นใดเพื่อส่งต่อสิ่งเหล่านี้ให้กับสถาบัน หรือสถานที่ทำงานในอนาคตต่อไป
3. การพัฒนามัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์ให้มีรูปแบบ ขนาด และต้นทุนที่เหมาะสมกับระบบการศึกษาประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาในเชิง Application หรืออุปกรณ์อื่นๆ ที่สามารถติดตั้งได้ง่ายกว่าเดิม
4. การพัฒนาทฤษฎีจิตวิทยาแฟชัน ให้สามารถครอบคลุมการเรียนการสอนในภาควิชาอื่นๆ เพื่อสร้างมิติใหม่ๆ ให้กับการค้นคว้าบุคลิกภาพทางจิตวิทยา

บรรณานุกรม

- (Miraikan), N. M. o. E. S. a. I. (2560). Song of Anagura. สืบค้นจาก <https://www.miraikan.jst.go.jp/en/exhibition/future/information/anagura.html>
- Bercot, S. (2561). Studio Bercot: Cours. สืบค้นจาก <http://www.studio-bercot.com/sb-pdf/docu-en.pdf>
- Dream, D. Y. (2012). Which Enneagram type are you ? สืบค้นจาก <https://www.quotev.com/quiz/1229587/What-Enneagram-Type-are-you?fb>
- Kleinman, P. (2555). *PSYCH101*. United States: Adams Media.
- Limited, N. A. (2018). 16 Personalities. สืบค้นจาก <https://www.16personalities.com/>
- Martin, C. S. (2019). BA FASHION: FASHION DESIGN WOMENSWEAR Course Overview. สืบค้นจาก <https://www.arts.ac.uk/subjects/fashion-design/undergraduate/ba-hons-fashion-fashion-design-womenswear-csm>
- Parsons, T. N. S. (2561). Fashion Design (BFA): Curriculum. สืบค้นจาก <https://www.newschool.edu/parsons/bfa-fashion-design/>
- Shibasaki, R. (2554) *Connecting people in a place and accumulating everyone's strength*/Interviewer: M. Musuem.
- TCDC. (2019). Bangkok Design Week: Fusing Forward. สืบค้นจาก <https://web.tcdc.or.th/en/Projects/Detail/BKKDW2019>
- เชสนัด เบียทริซ. (2556). คู่มือเอนเนียแกรมแนวทาง 27 แบบสู่การรู้จักตัวเอง = *The complete enneagram 27 paths to greater self-knowledge Part 1* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ปราณ.
- เบลล์นกา, เ., แบรนต์, ร., วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง, & อธิป จิตตฤกษ์. (2556). ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 = *21st century skills : rethinking how students learn* (พิมพ์ครั้งที่ 2, ฉบับปรับปรุง.). กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส์.
- นาที, ม. (2562). Designer Skills Palette(2 กุมภาพันธ์ 2562). สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/3min.mahalai>
- บัตเลอร์, จ. (2558). จิตวิทยา : ความรู้ฉบับพกพา = *Psychology : a very short introduction* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส์ พับลิชชิง เฮ้าส์.

บ้านจอมยุทธ์. (2543a). เครื่องมือวัดบุคลิกภาพ. สืบค้นจาก
<https://www.baanjommyut.com/library/personality/11.html>

บ้านจอมยุทธ์. (2543b). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. สืบค้นจาก
<https://www.baanjommyut.com/library/personality/02.html>

พลอย จริยะเวช. (2560). พุทธะในปราด้า = *Prada mandala* (พิมพ์ครั้งที่ 2.). กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊กส์.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, ค. (2560). หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ค. ส.-อ. (2556 - 2560). หลักสูตรการออกแบบแฟชั่น. สืบค้นจาก
www.swu.ac.th

มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2560). หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย. สืบค้น
 จาก <http://decorate.su.ac.th/courses/bachelor/fashion/#course>

สัตยารักษ์, ภ. (2553). นพลักษณ์:ศาสตร์เพื่อเข้าใจตนเองและผู้อื่น. สืบค้นจาก
<https://www.gotoknow.org/posts/381895>



ภาคผนวก

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

CYCLES ANSWER SHEET

กระดาษคำตอบนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการร่วมตอบคำถามระหว่างผู้เข้าชมนิทรรศการ และผู้ออกแบบนิทรรศการ

กติกาง่ายๆของการเข้าร่วมนิทรรศการ คือ ผู้เข้าร่วมต้องลงมือเล่นและตอบคำถามทั้งหมด 15 ข้อ จากทั้ง 5 ด้าน ลงในกระดาษคำตอบออนไลน์นี้ เพื่อใช้ในการประมวลผลรับผลลัพธ์ในภายหลัง

เราขอเตือนว่า คุณต้องตั้งใจนะ ตอบสิ่งที่อยากขอจริงๆในแต่ละด้าน และถ้าหากคุณเล่นไม่ครบทั้ง 5 ด้าน ผลลัพธ์จะไม่สามารถประมวลผลที่ถูกต้องได้ค่ะ

*หากผู้ใดไม่ประสงค์จะเข้าร่วม สามารถทดลองเล่นบางส่วนได้ แต่จะไม่ได้รับผลลัพธ์ในภายหลังค่ะ

1.
Email address *

STATION 1 : INTRODUCTION

ก่อนเริ่มนิทรรศการ เราขอเชิญชวนให้ทุกคนมาแนะนำตัว และเลือกสกรีนเตอร์ก่อนลงมือเล่นนิทรรศการกันก่อน

2.
ลองบอกชื่อของคุณหน่อย เราจะได้รู้จักกันมากขึ้น :)
YOUR NAME and SURNAME

3.
อายุคุณหละ เท่าไหร่จ่ย **YOUR AGES ?**

Mark only one oval.

☐ 18 - 19

☐ 20-22

☐ 23-24

☐ 25-27

☐ Other:

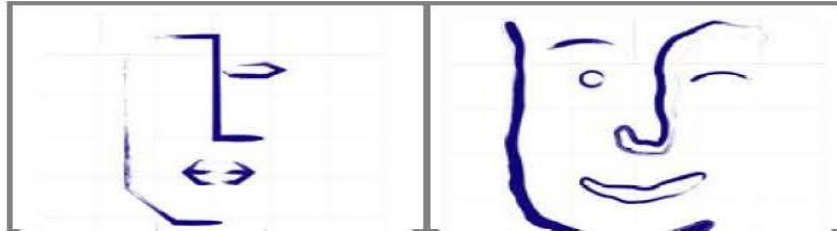
4.
ถ้าเราอยากติดต่อคุณ เราจะติดต่อได้ทางไหนนะ ? **PLEASE FILL IN YOUR CONTACT (Instagram, Facebook)**

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

5.

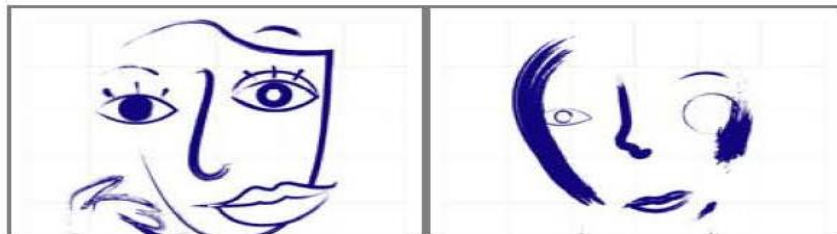
เริ่มข้อแรกกันเลยเลย ลองเลือกคาแรคเตอร์ที่บ่งบอกถึงตัวคุณได้ดีที่สุดให้เราหน่อยสิ **NOW, SELECT YOUR CHARACTER**

Mark only one oval.



☐ 1

☐ 2



☐ 3

☐ 4



☐ 5

☐ 6



☐ 7

☐ 8



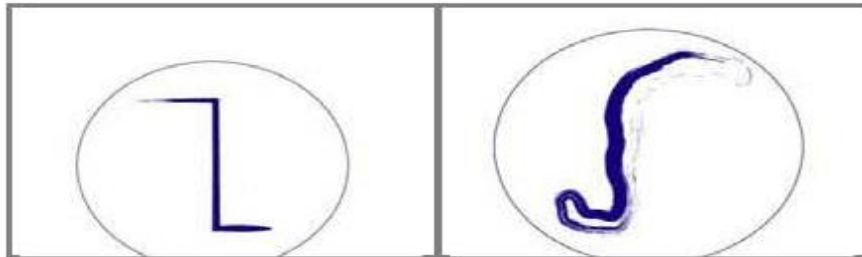
☐ 9

STATION 2 : SHOPPING STATION

หลังจากที่คุณเลือก อย่าลืมจำลองตัวการ์มาให้ถูกต้องนะ แล้วกดเลือกได้เลย!

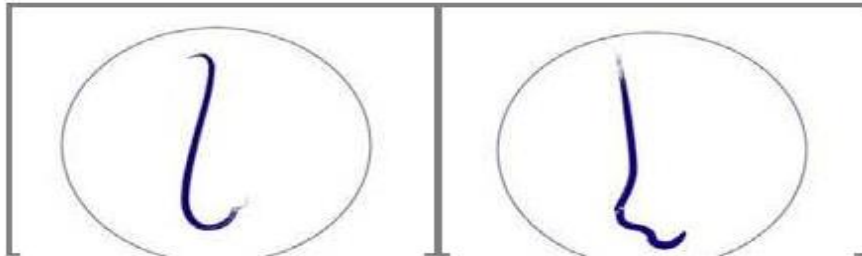
CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

6. YOUR PERFUME
Mark only one oval.



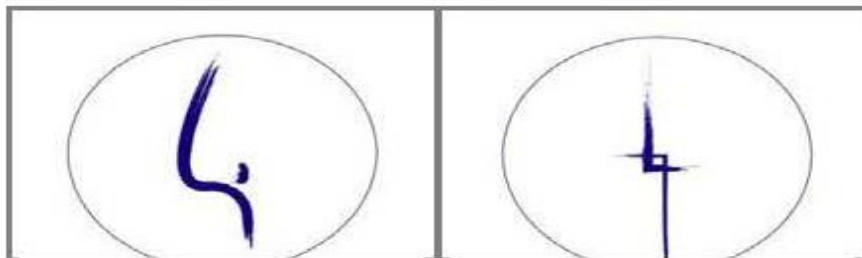
☐ NOSE 1

☐ NOSE 2



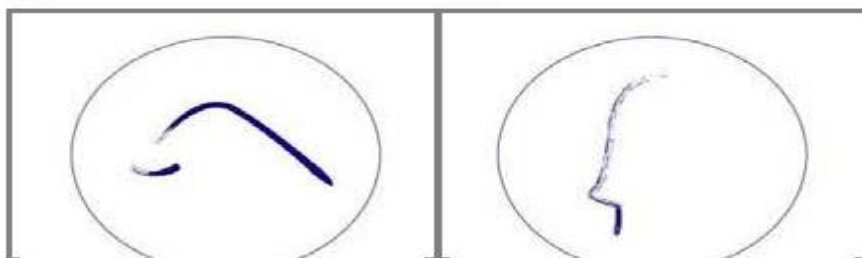
☐ NOSE 3

☐ NOSE 4



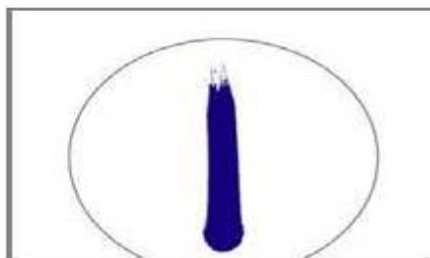
☐ NOSE 5

☐ NOSE 6



☐ NOSE 7

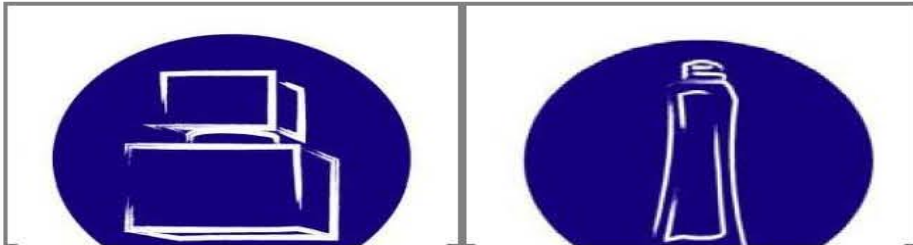
☐ NOSE 8



☐ NOSE 9

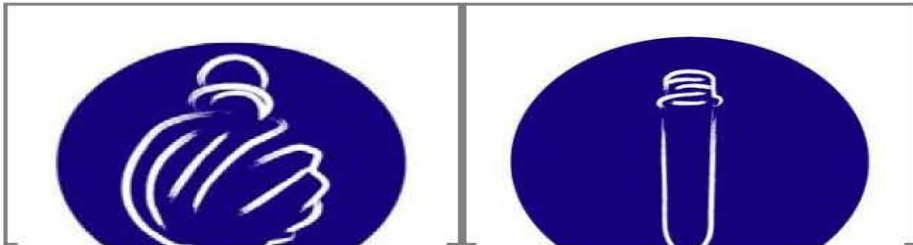
CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

7. **YOUR BOTTLES**
Mark only one oval.



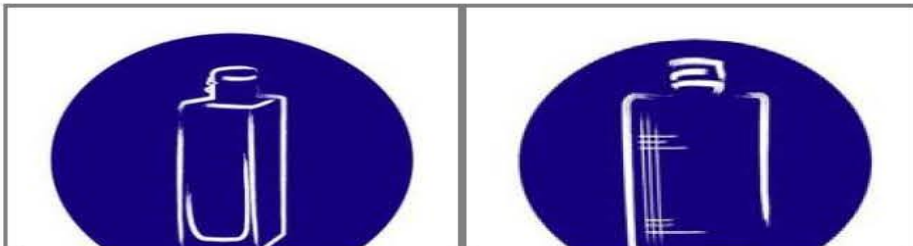
☐ Bottle 1

☐ Bottle 2



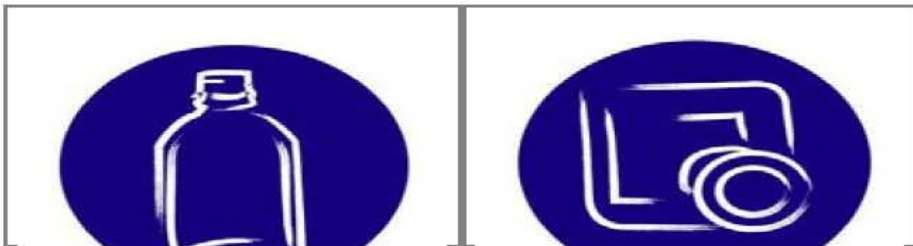
☐ Bottle 3

☐ Bottle 4



☐ Bottle 5

☐ Bottle 6



☐ Bottle 7

☐ Bottle 8



☐ Bottle 9

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

8. **YOUR PERFUME POSITION**
Mark only one oval.

1 ☐ 1	2 ☐ 2
3 ☐ 3	4 ☐ 4
5 ☐ 5	6 ☐ 6
7 ☐ 7	8 ☐ 8
9 ☐ 9	

STATION 3 : WEAVING YOUR FABRIC

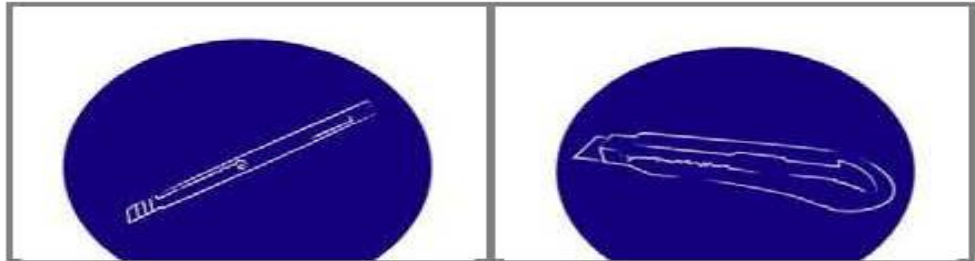
การที่จะเขียนรูปร่างของแพคเกจให้สื่อถึงกลิ่นหนึ่ง คงไม่พ้นการรู้จักกับผ้าชนิดต่างๆ และกระบวนการการทอผ้าต่างๆขึ้นมา ในส่วนนี้ เราอยากให้คุณลองดู Fabric Template สีขาวที่มีอยู่ภายในซองของตนเองคนละ 1 ผืน หลังจากนั้นก็ตามขั้นตอนนี้เลย

1. ลองลองถอดอุปกรณ์การทอ
2. เลือกผ้าที่ตนเองอยากใช้ในการทอ โดยหลักการว่า เลือกได้เพียง 2 ชนิดเท่านั้น
3. เลือกลวดทอผ้าอย่างมีตนเองต้องการ

เมื่อเลือกเสร็จแล้ว ก็ลองทอผ้าเลย อย่าลืมเอาผ้าที่ทอเสร็จแล้วติดไม้ติดมือออกมาเป็นส่วนตัวนะ

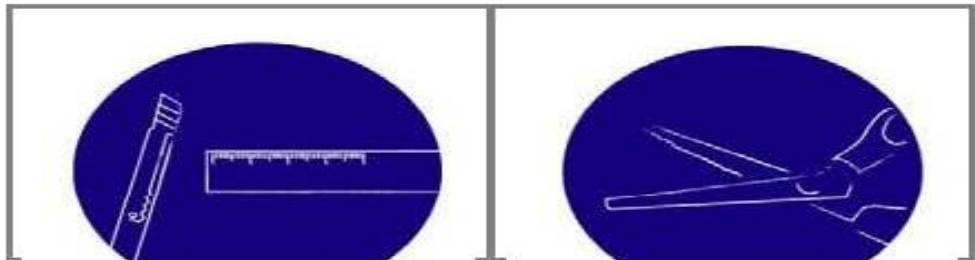
CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

9. **YOUR TOOLS**
Mark only one oval.



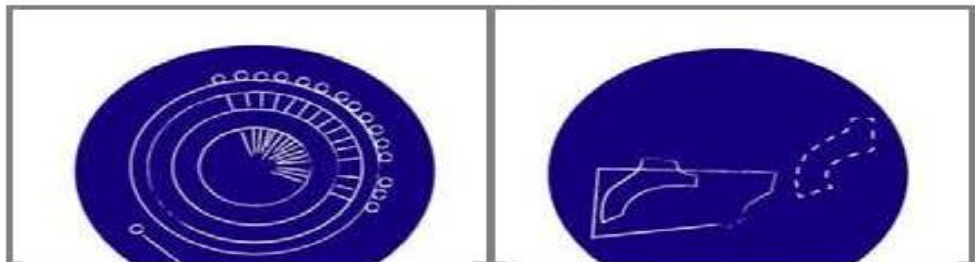
☐ Tools 1

☐ Tools 2



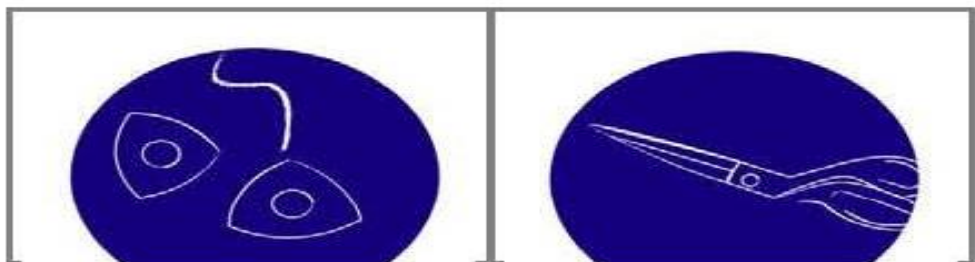
☐ Tools 3

☐ Tools 4



☐ Tools 5

☐ Tools 6



☐ Tools 7

☐ Tools 8



☐ Tools 9

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

10.

YOUR FABRICS
Mark only one oval.

	
---	--

☐ 1

☐ 2

	
--	---

☐ 3

☐ 4

	
---	--

☐ 5

☐ 6

	
---	--

☐ 7

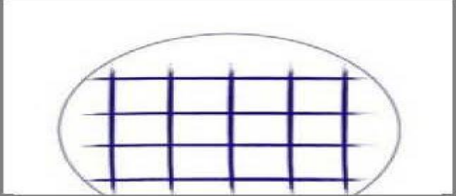
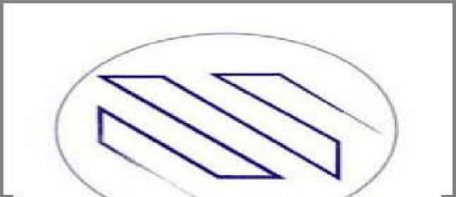
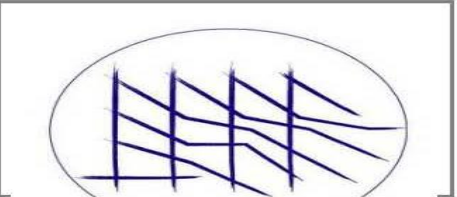
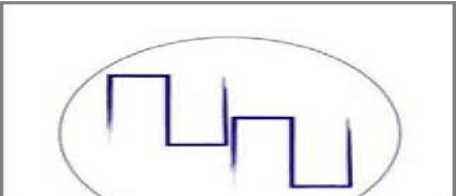
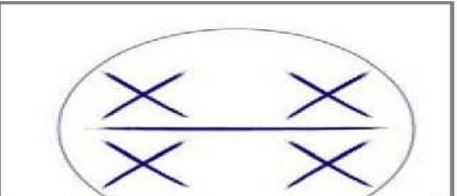
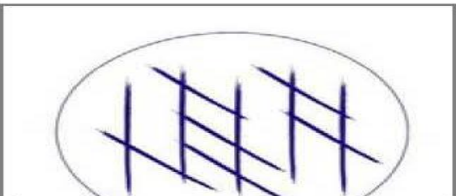
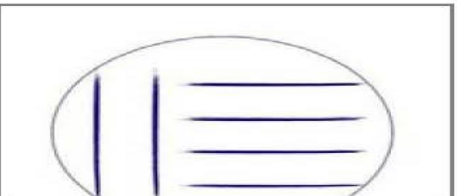
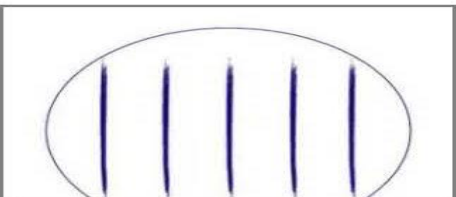
☐ 8



☐ 9

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

11. **YOUR PATTERN**
Mark only one oval.

	
☐ Pattern 1	☐ Pattern 2
	
☐ Pattern 3	☐ Pattern 4
	
☐ Pattern 5	☐ Pattern 6
	
☐ Pattern 7	☐ Pattern 8
	
☐ Pattern 9	

STATION 4 : LET'S PLAY

ตอนนี้ เราอยากให้คุณลองหลับตา แล้วเลือกเพลงที่คุณเองชอบ หลังจากลองมองคำศัพท์ที่ลอยตัวอยู่รอบๆ ให้ดีๆ จงเลือกคำศัพท์ 5 คำที่คุณเป็นคุณมากที่สุด แล้วอย่าลืมกรอกเลขผลลัพ์ที่ได้ไปปรากฏอยู่บนหน้าจอจนะ

12. **YOUR SONGS**
Mark only one oval.

☐	1
☐	2
☐	3
☐	4
☐	5
☐	6
☐	7
☐	8
☐	9

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

13. **YOUR WORDS**
Mark only one oval.

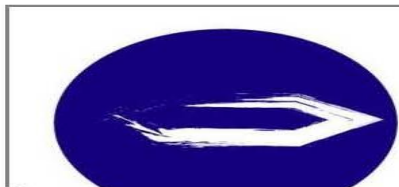
☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5
☐ 6
☐ 7
☐ 8
☐ 9

STATION 5 : LET'S TAKE A SELFIE

ผ่านสุพ้าย ก่อนที่เราจะออกจากนิทรรศการกันไป เราอยากให้ทุกคนร่วมถ่ายภาพ ด้วยการใช้เลือกลายกราฟฟิค เลือกสี และเลือกโพ้นแสงของตัวเองชื่นชอบ แล้วหลังจากนั้นเรามาถ่ายรูปในกระจกแบบ Mirror selfie กัน!

อย่าลืมติด #CYCLESEXHIBITION ไว้ด้วยนะคะ :)

14. **YOUR GRAPHICS**
Mark only one oval.



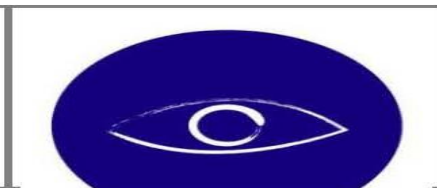
☐ Graphic 1



☐ Graphic 2



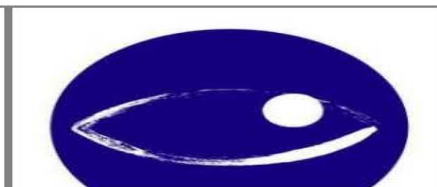
☐ Graphic 3



☐ Graphic 4



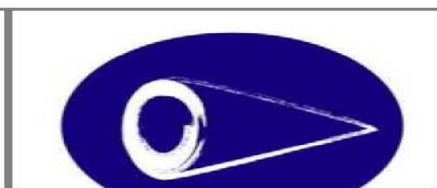
☐ Graphic 5



☐ Graphic 6



☐ Graphic 7



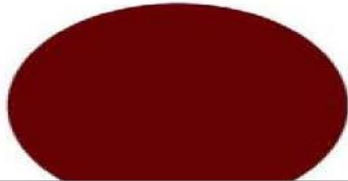
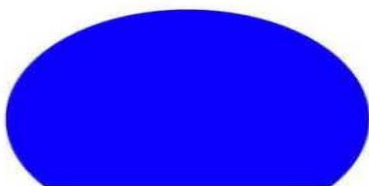
☐ Graphic 8



☐ Graphic 9

CYCLES ONLINE ANSWER SHEET

15. **YOUR COLORS**
Mark only one oval.

	
☐ Color 1	☐ Color 2
	
☐ Color 3	☐ Color 4
	
☐ Color 5	☐ Color 6
	
☐ Color 7	☐ Color 8
	
☐ Color 9	

16. **NUMBER YOUR LIGHTS** ลองเลือกดูว่าแสงที่คุณใช้ในร้านนี้ ควรอยู่ในระดับเลขเท่าไร
Mark only one oval.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

CONCLUSIONS

อย่าลืมกด Submit แล้วเดินไปห้องถัดไป แจ้งชื่อ และรอรับผลลัพธ์ได้เลย :)

กระดาษผลลัพธ์ของนิทรรศการ CYCLES ที่ผู้เล่นจะได้รับกลับบ้านไป

ลักษณะที่ 1 Quintessentially



ลักษณะที่ 1 นักเขียนโดมาแบบที่ถูกกดดันจากพ่อเป๋มาตั้งแต่วัยเด็ก เพื่อให้ทำงานอย่างที่ดีหรือที่ถูกต้องเสมอ การกดดันทำให้คนลักษณะที่ 1 กระตือรือร้นและสร้างกฎระเบียบสำหรับตัวเอง เพื่อป้องกันไม่ให้คนอื่นนั้นมองว่าตัวเองทำผิด คนลักษณะนี้จึงเป็นคนเจ้าระเบียบ เป็นจวด มักทำอะไรเป็นแบบแผน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์และเข้าใจปัญหาต่างๆได้อย่างดี

อาชีพที่เหมาะสม : Fashion Editor, Curator และ Fashion Critics เนื่องจากเป็นอาชีพที่ต้องการความแม่นยำอย่างสูงในสาขาที่ตนเองสังกัดอยู่ และต้องรอบรู้ซึ่งเหมาะสมมากกับคนลักษณะนี้ที่มักเข้มงวดกับสิ่งที่ตนเองทำเพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ดีที่สุด

YOUR KIND OF LUXURY : Passport posse คนที่รู้สึกว่าการหรูหราคือการผสมผสานของการได้นำและความสำเร็จแสดงให้เห็นถึงการตระหนักถึงนวัตกรรม ความแตกต่างและการมีเครือข่ายทั่วโลก

#CYCLES
#VISITORROOMS

PRYN
PARFUM



V I N N PATARARIN



AFTERGLOW

กระดาษผลลัพธ์ของนิทรรศการ CYCLES ที่ผู้เล่นจะได้รับกลับบ้านไป

CYCLES

นิทรรศการเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ดึงคำถามกับระบบการเรียนการสอนของประเทศไทยในยุคปัจจุบัน ถึงการค้นคว้าวิจัยและแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีความก้าวหน้าขึ้นโดยอาศัยหลักการทางจิตวิทยาและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาเป็นส่วนประกอบในการสร้างสรรค์ทุกแง่มุมเฉพาะภายในนิทรรศการถูกบรรจุไปด้วยกิจกรรมทางดิจิทัล และอนาล็อกทั้งหมด 5 รูปแบบใช้เป็นสื่อกลางในการค้นหาตัวตนและลักษณะของการรับรู้ของผู้ที่เข้าร่วมเพื่อใช้เป็นจุดกำเนิดของการเรียนรู้แบบ Individual Learning หรือการเรียนรู้แบบเจาะจงในอนาคต

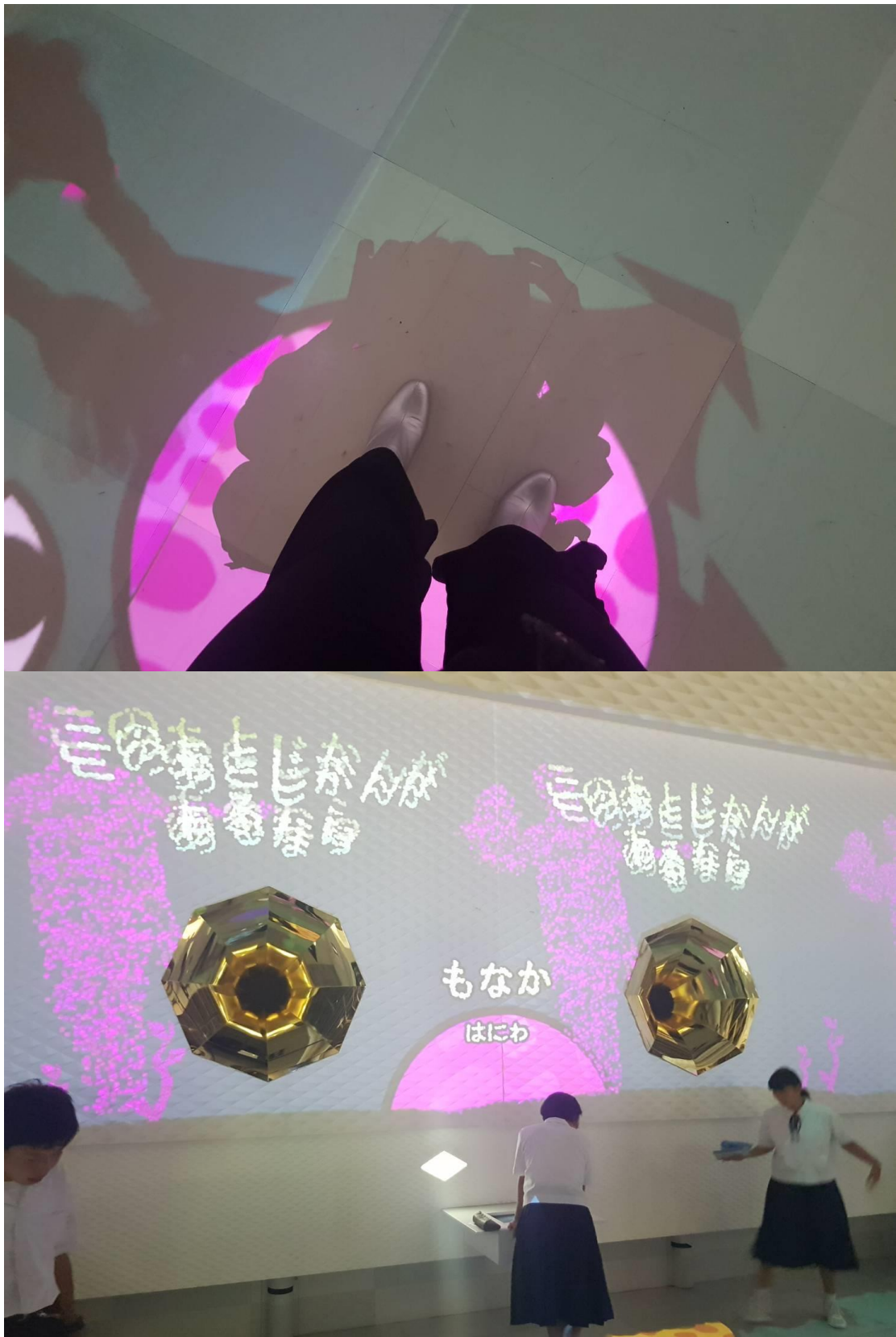
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt. Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean

BY PATARARIN PONGPRAKIT

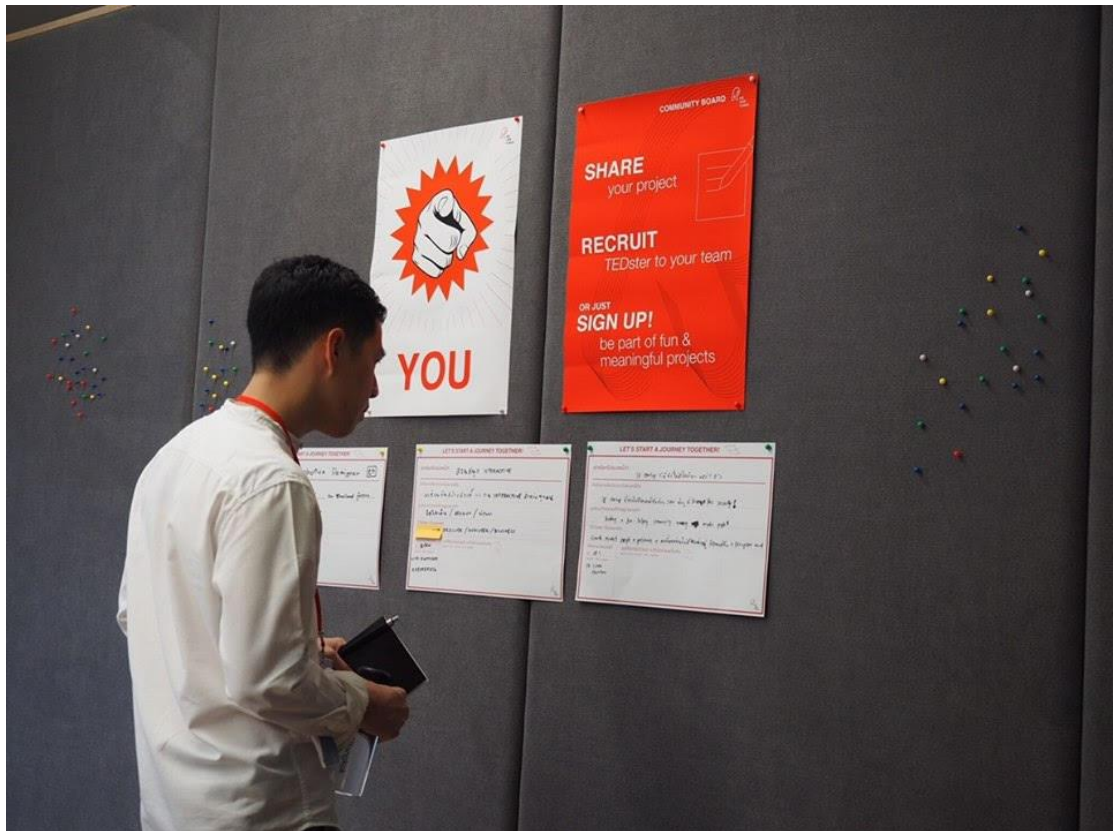
รูปภาพตอนสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการทำชุดคำถามจิตวิทยาแพชชั่น

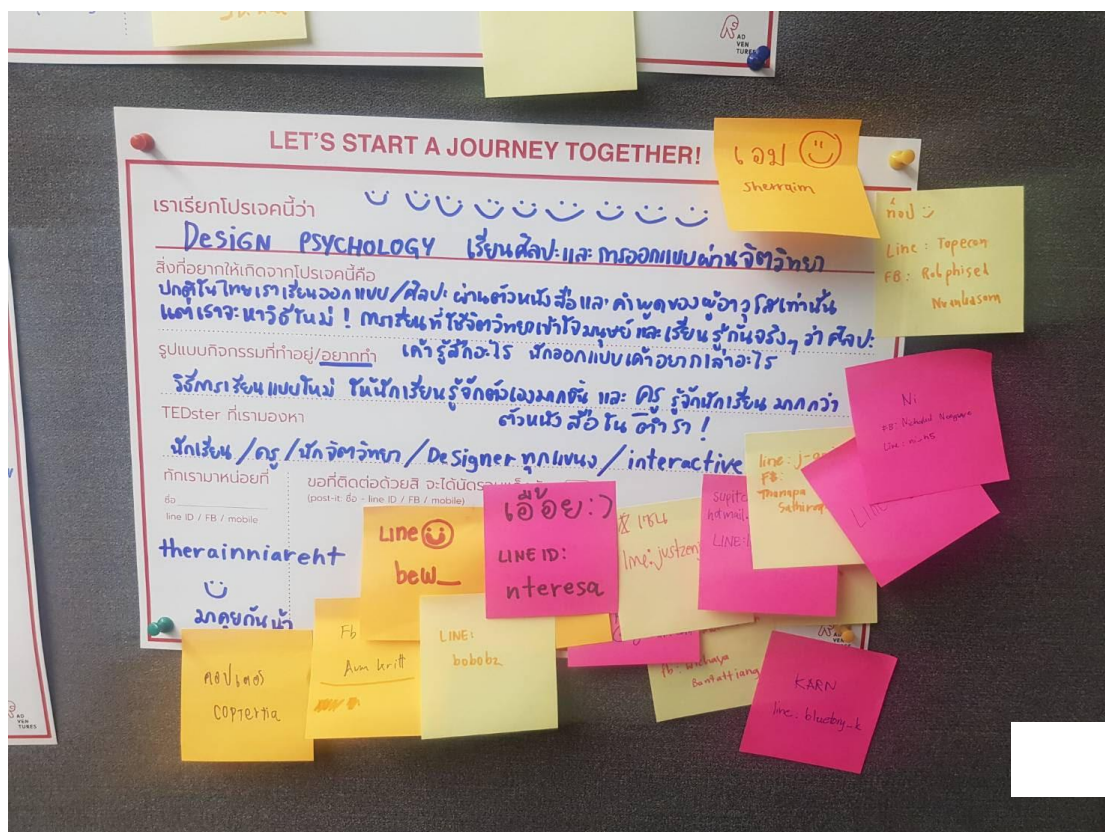


ภาพของผู้วิจัย กับผลงาน Song of Anagura ที่พิพิธภัณฑ์ Miraikan ประเทศญี่ปุ่น



ภาพของการนำเอาหัวข้อวิจัยไปถกถึงความน่าสนใจในงาน TEDxBangkok Adventures



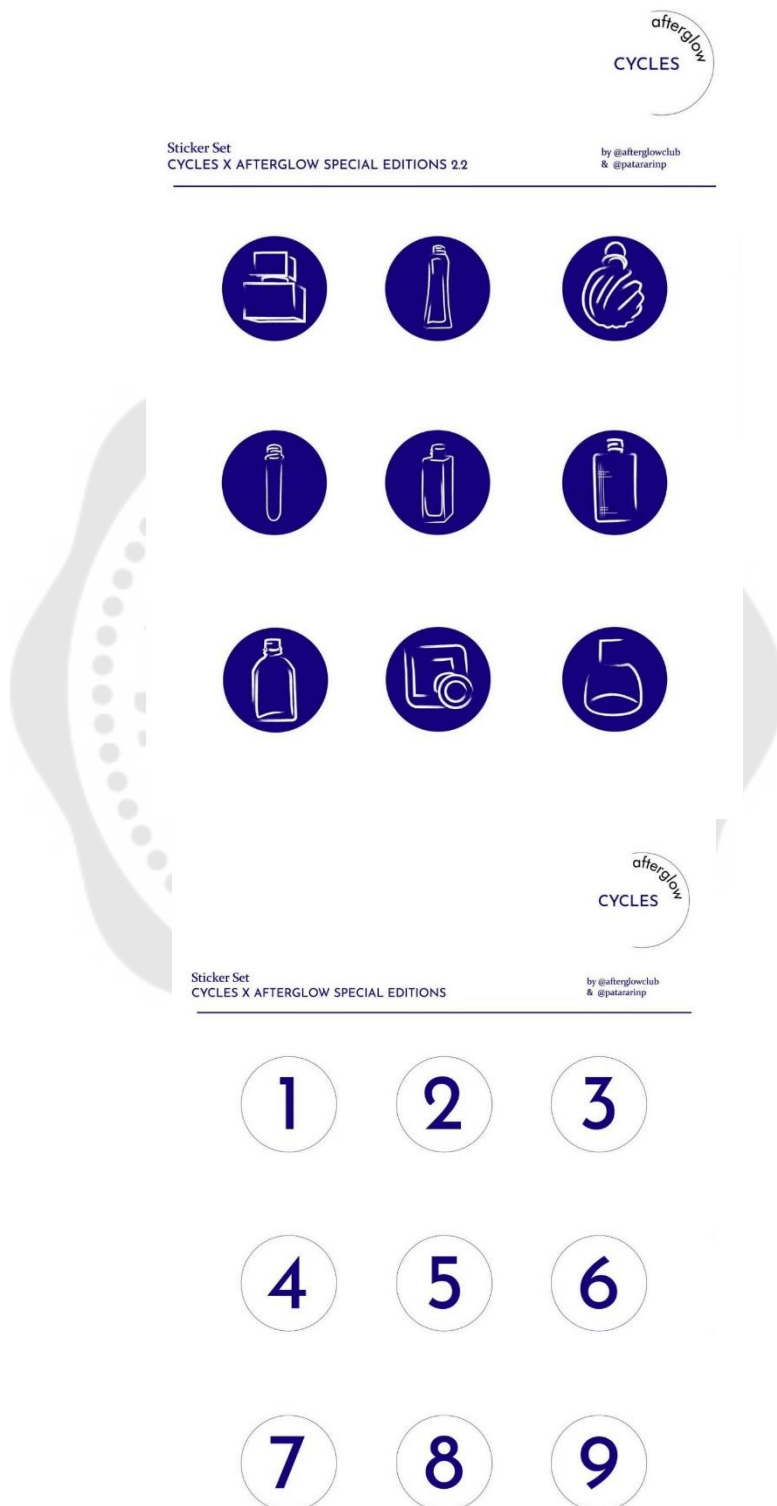


ภาพของผู้วิจัยกับการเสนอบทความที่มหาวิทยาลัยศรีปทุม

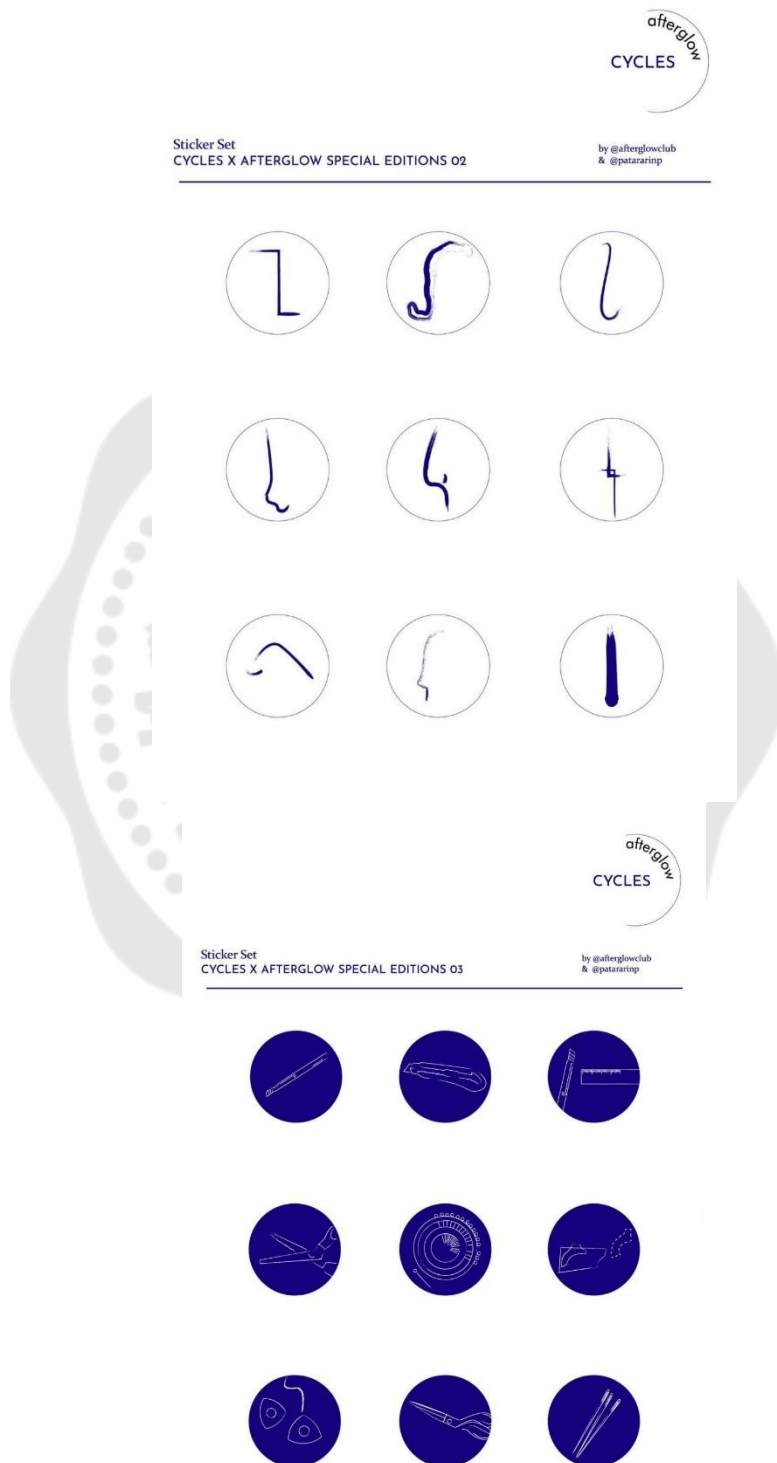




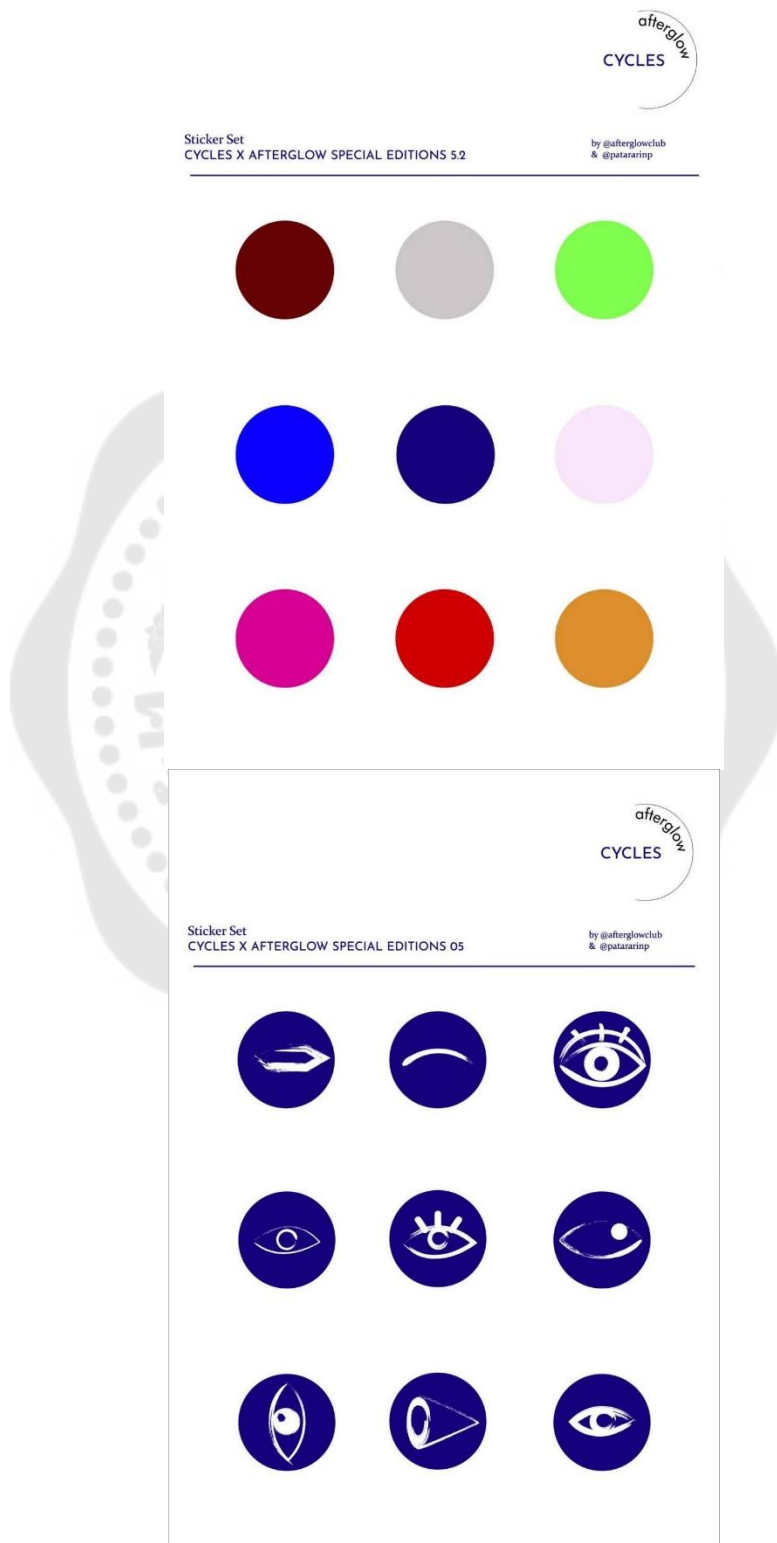
ภาพของชุดสติ๊กเกอร์ที่ถูกใช้ในงานนิทรรศการ โดยการดึงส่วนประกอบต่างๆ ของคาแร็คเตอร์มา
ใช้ในการออกแบบชุดสติ๊กเกอร์ของแต่ละ Unit Design



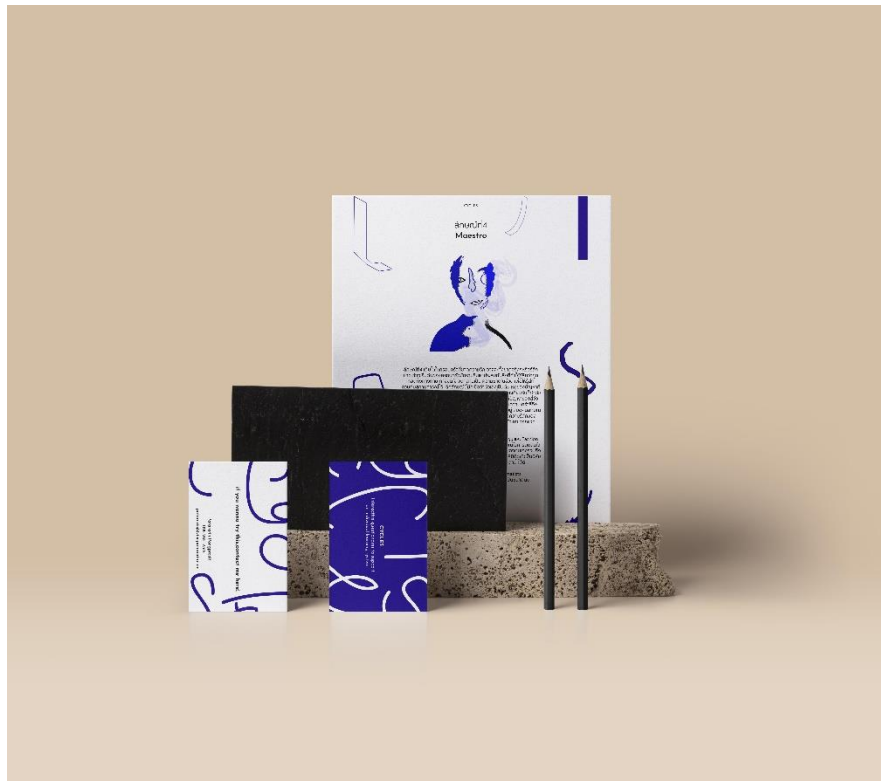
ภาพของชุดสติ๊กเกอร์ที่ถูกใช้ในงานนิทรรศการ โดยการดึงส่วนประกอบต่างๆ ของคาแร็คเตอร์มา
ใช้ในการออกแบบชุดสติ๊กเกอร์ของแต่ละ Unit Design



ภาพของชุดสติ๊กเกอร์ที่ถูกใช้ในงานนิทรรศการ โดยการดึงส่วนประกอบต่างๆ ของคาแร็คเตอร์มา
ใช้ในการออกแบบชุดสติ๊กเกอร์ของแต่ละ Unit Design



ภาพของชุดนามบัตร ใบผลัดฟรี ที่ถูกออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกัน



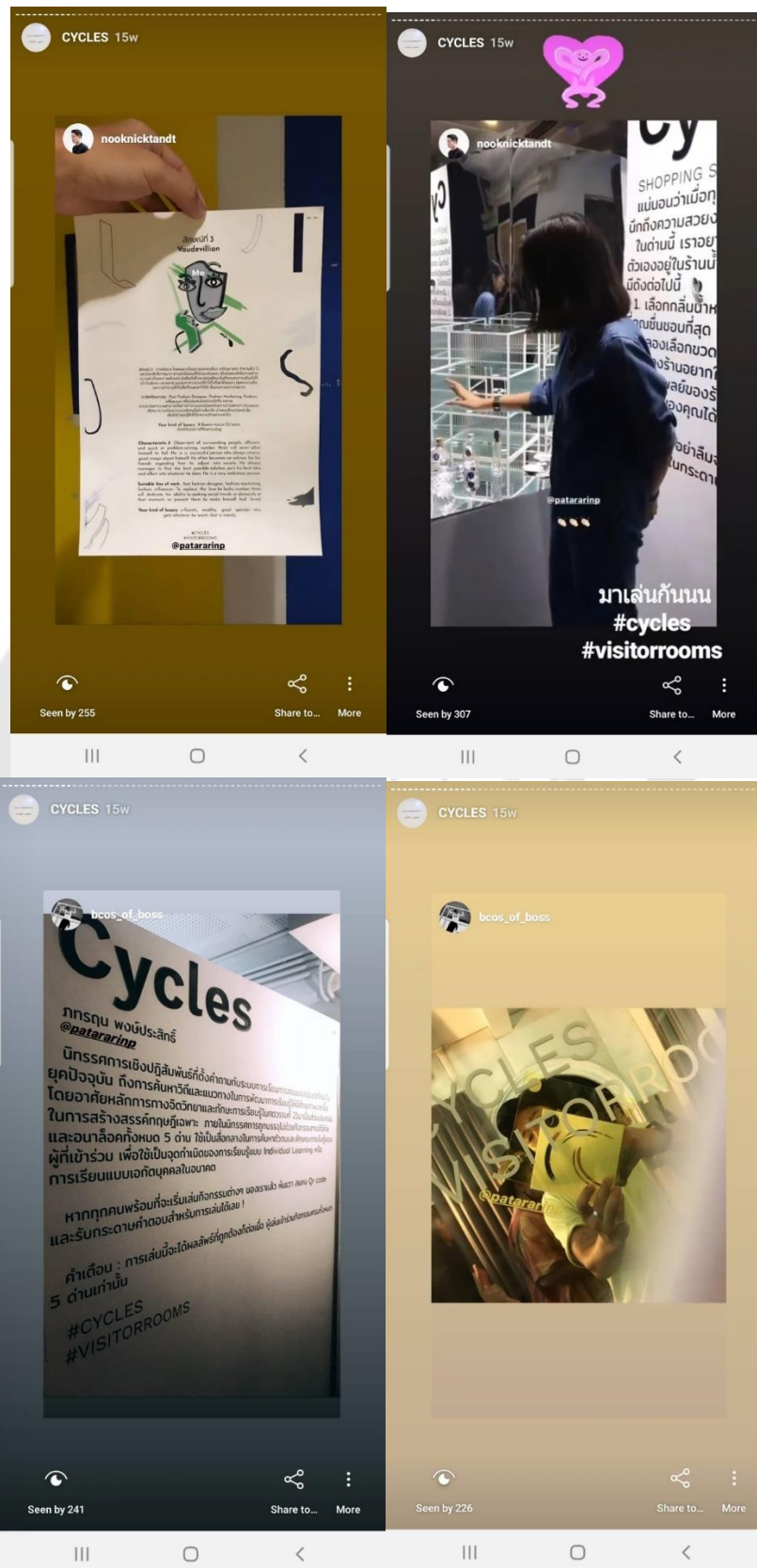
ภาพของตารางการเปรียบเทียบชื่อของแต่ละลักษณะ

2. เพื่อนำกระบวนการทางจิตวิทยาขั้นมาพัฒนาผ่านสื่อมัลติมีเดียเชิงปฏิสัมพันธ์

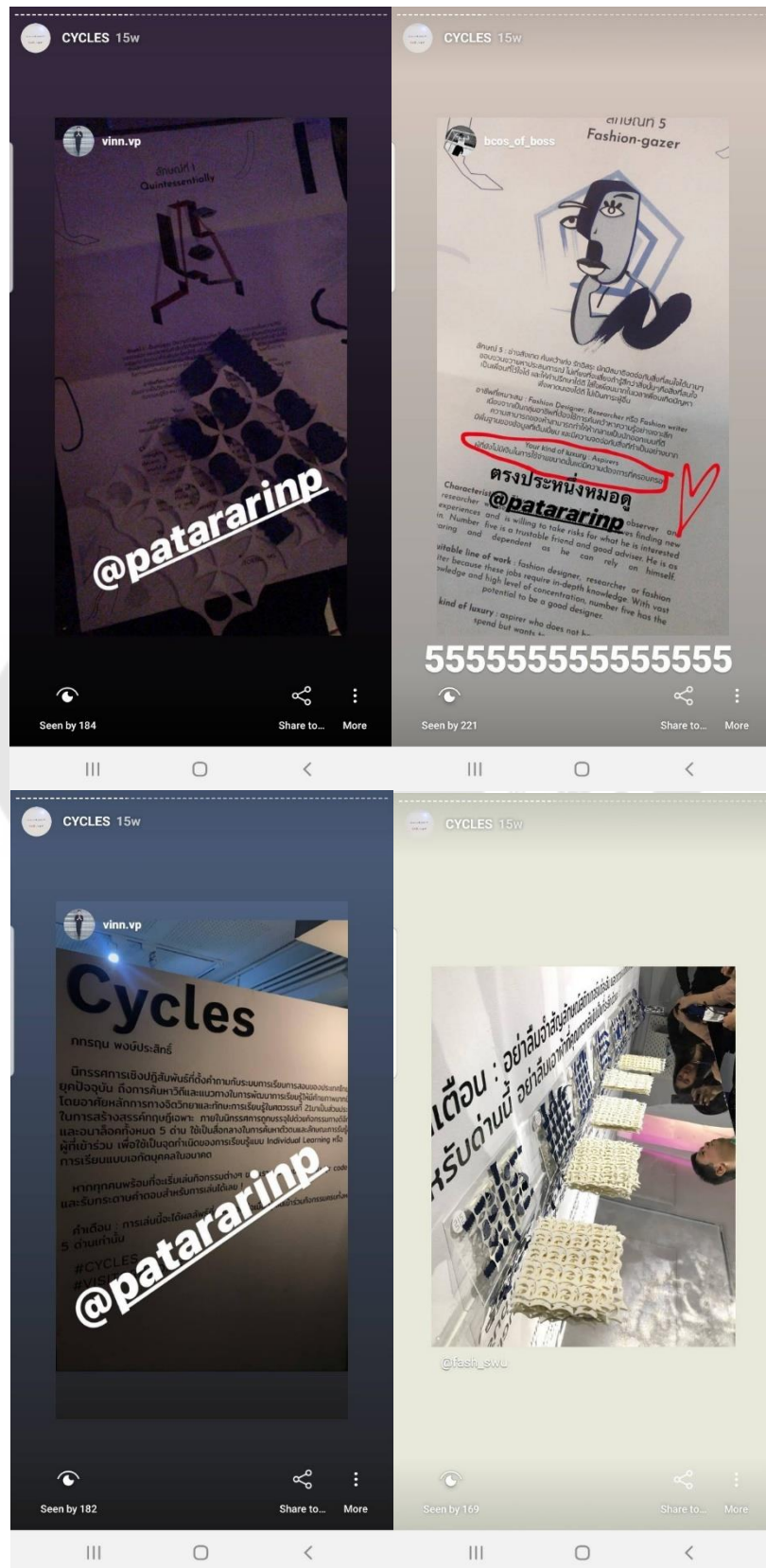
กระบวนการแปลงความหมายของEnneagram

ลักษณะ		ความหมาย	HARRY POTTER	OTHER ENNEAGRAM
Main	HEARTS			
2	The Helper	ผู้ให้แบบไม่คิดถึงจิตใจคนอื่น	(HELPER) – DOBBY / HAGRID	GIVER / LOVER / ADVISOR / SUPPORTIVE/ CARETAKER
3	The Performer	ชอบอยู่ในSpotlight รักความโดดเด่น	(ACHIEVER) – MALFOY / TOM RIDDLE	STARS / SUCCESSFUL / INITIATOR
4	The Artist	อ่อนไหวง่าย น้อยใจง่าย	(ROMANTIC) – SNAPE / LUNA	CREATIVE INDIVIDUALIST / AESTHETICS
	HEAD			
5	The Observer	สันโดษ ชอบค้นคว้าวิจัยใช้หลัก	(OBSERVER) - DUMBLEDORE	THINKER / INVESTIGATIVE
6	The Loyalist	นักวางแผน ขี้กังวล	(LOYALIST) – RON / BELLATRIX	PLANNER / SECURITY SEEKER / GUARDIAN / QUESTIONER
7	The Enthusiast	นักเสพยา พลังเยอะ เห็นความเศร้า	(ENTHUSIAST) – FRED&GEORGE	ADVENTURER / OPTIMIST / ENTERTAINING / VISIONARY
	BODY			
8	The Challenger	ผู้นำ ชอบความท้าทาย บังคับ	(CHALLENGER) – GINNY / SIRIUS BLACK	LEADER / PROTECTIVE / BOSS
9	The Peacemaker	นักประนีประนอม คล้อยตามคนอื่น	(PEACEMAKER) - HARRY	COMPARISON / PEACEFUL/ CONNECTOR
1	The Perfectionist	เจ้าระเบียบ ยึดกฎเกณฑ์	(REFORMER) - HERMIONE	MORALIST/ CRUSADER

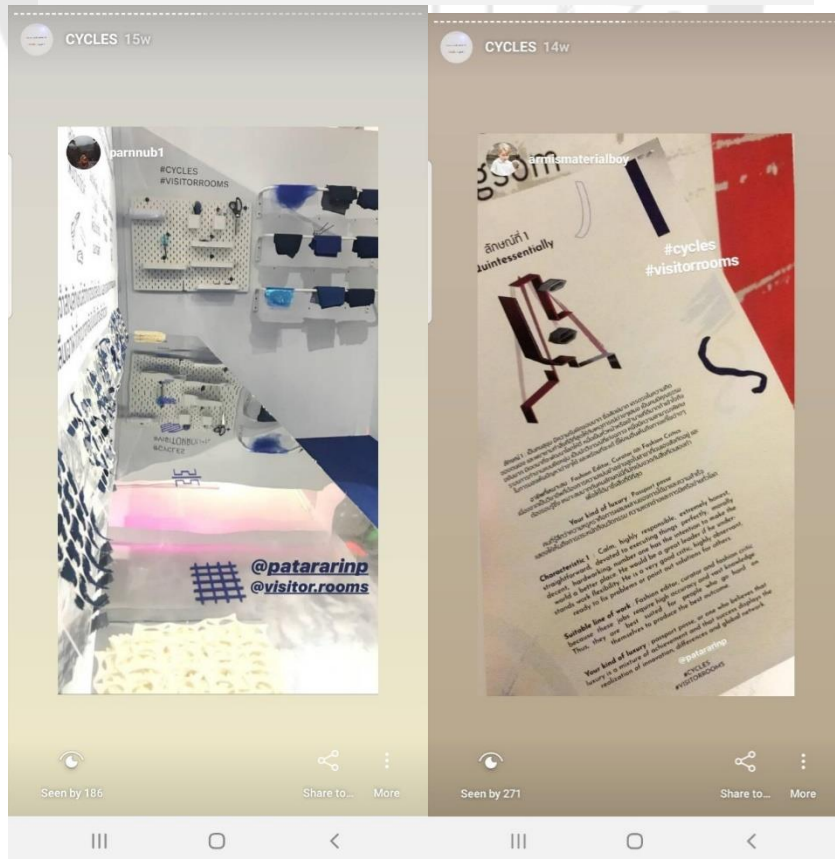
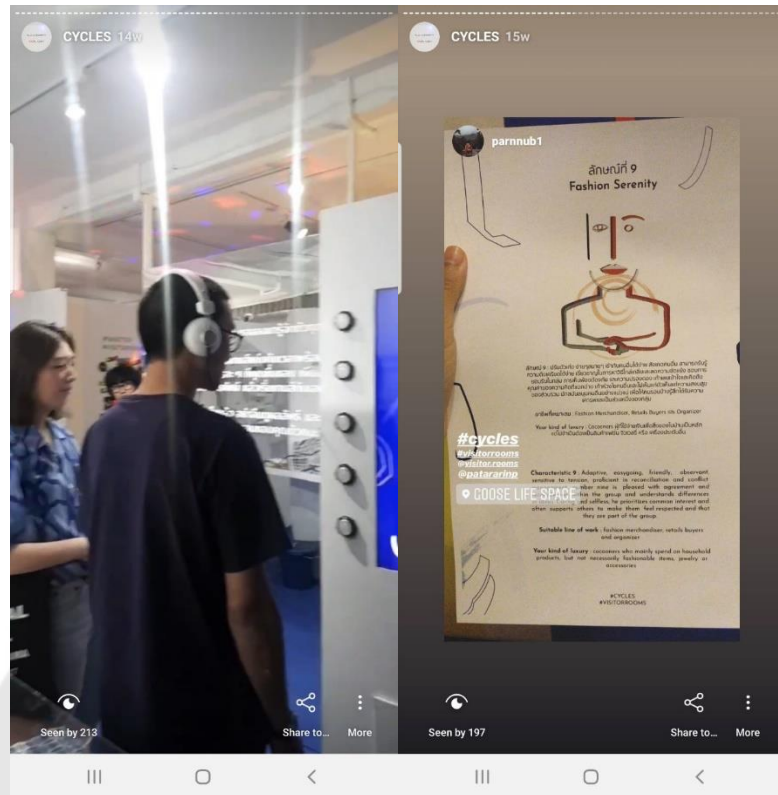
รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



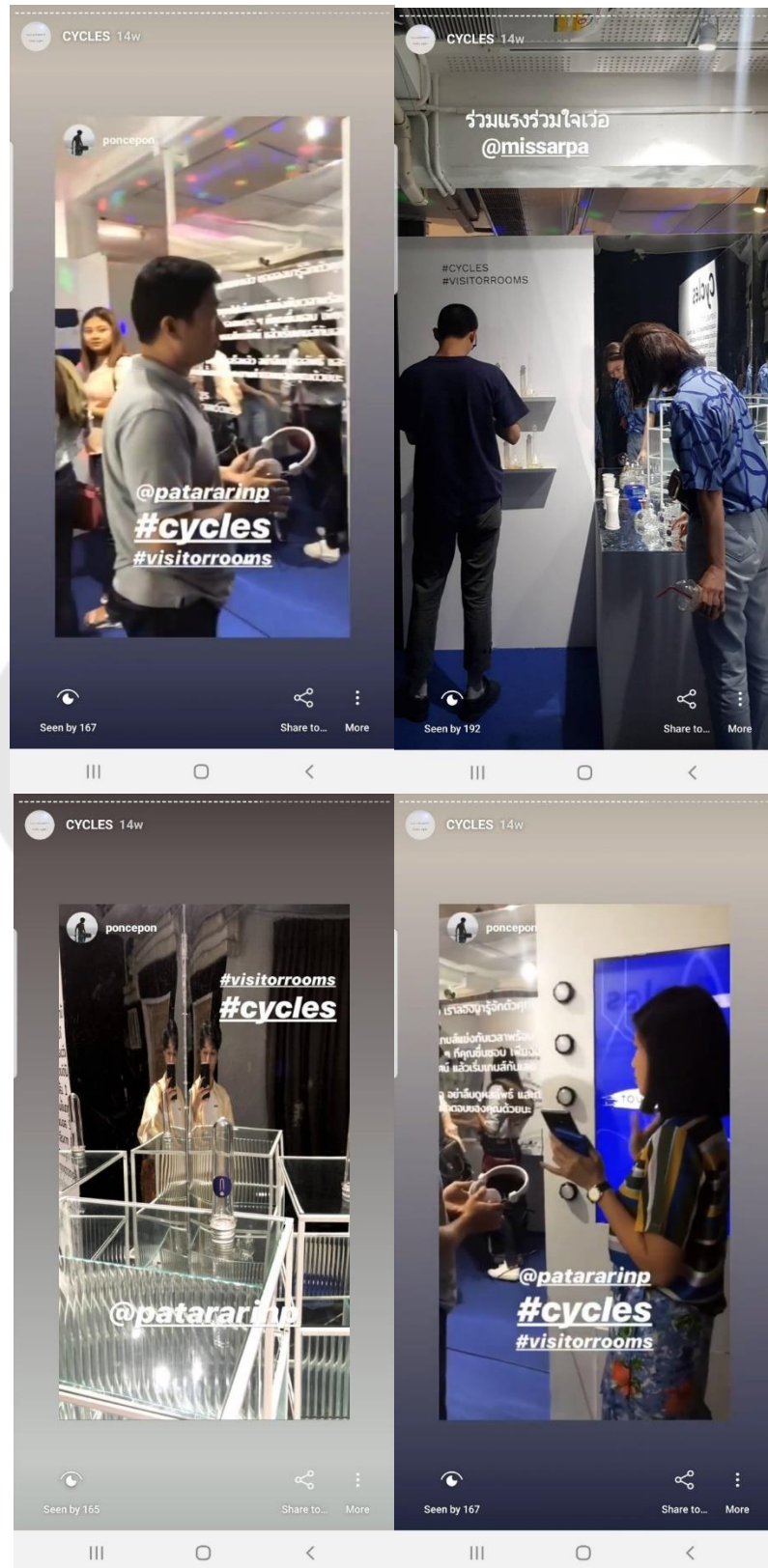
รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



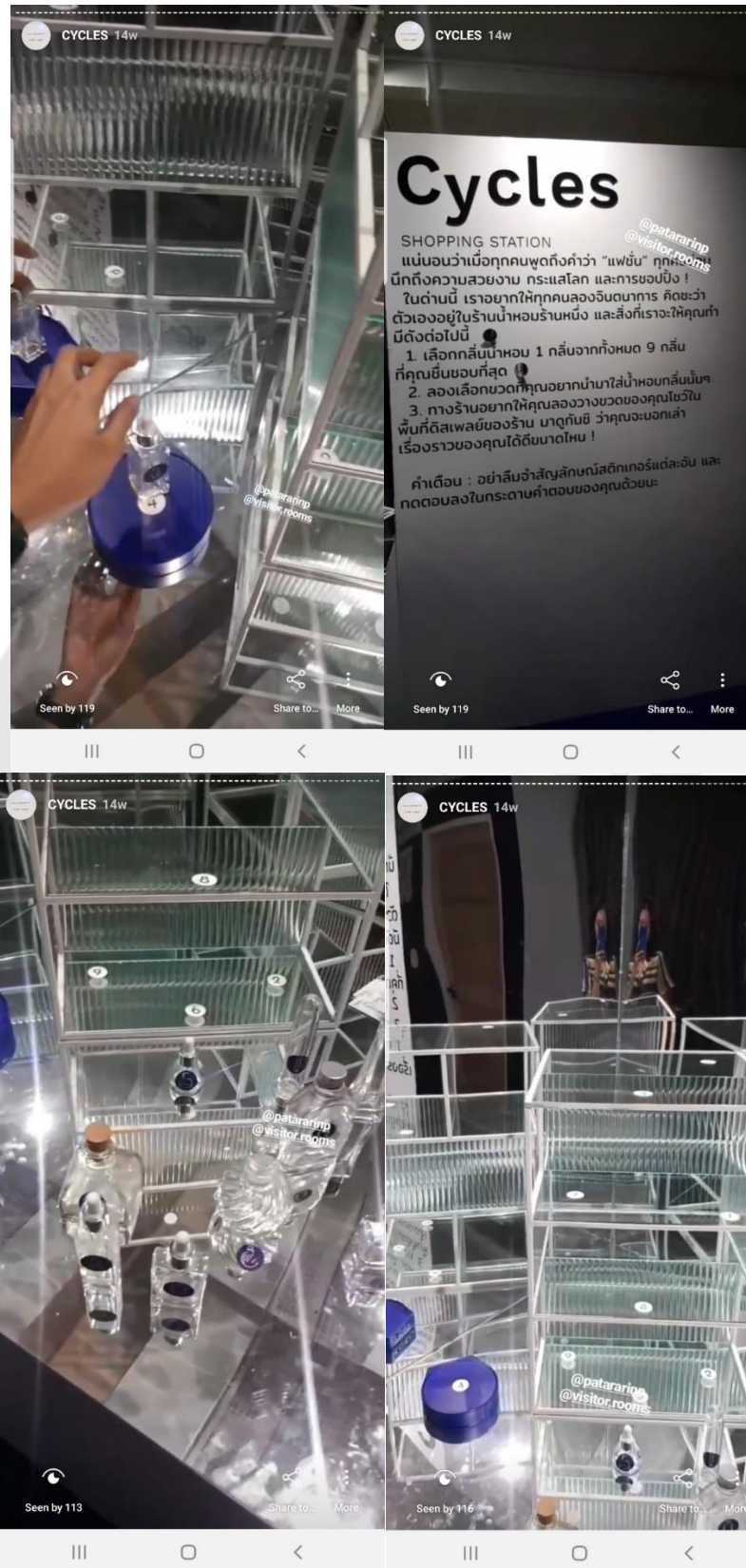
รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



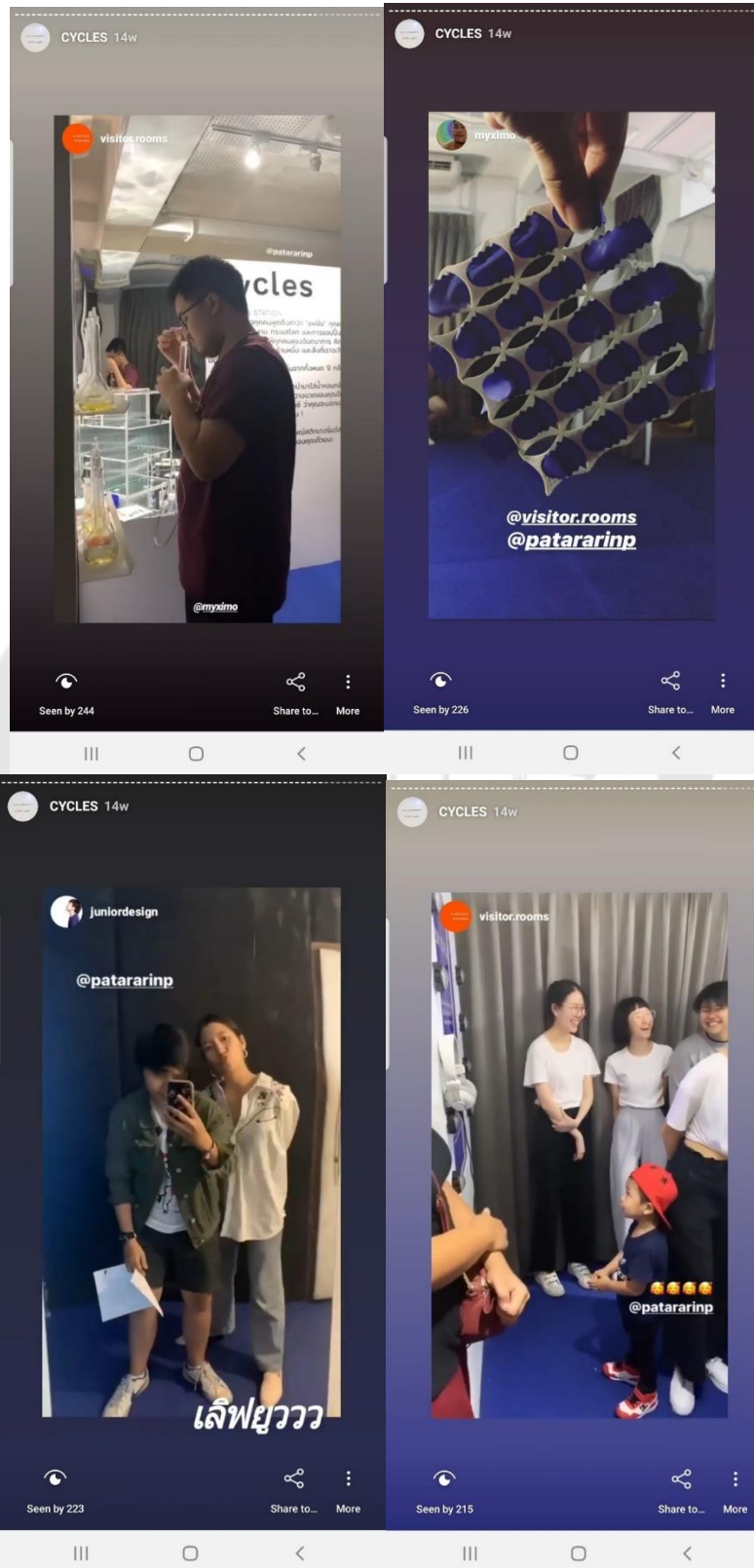
รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



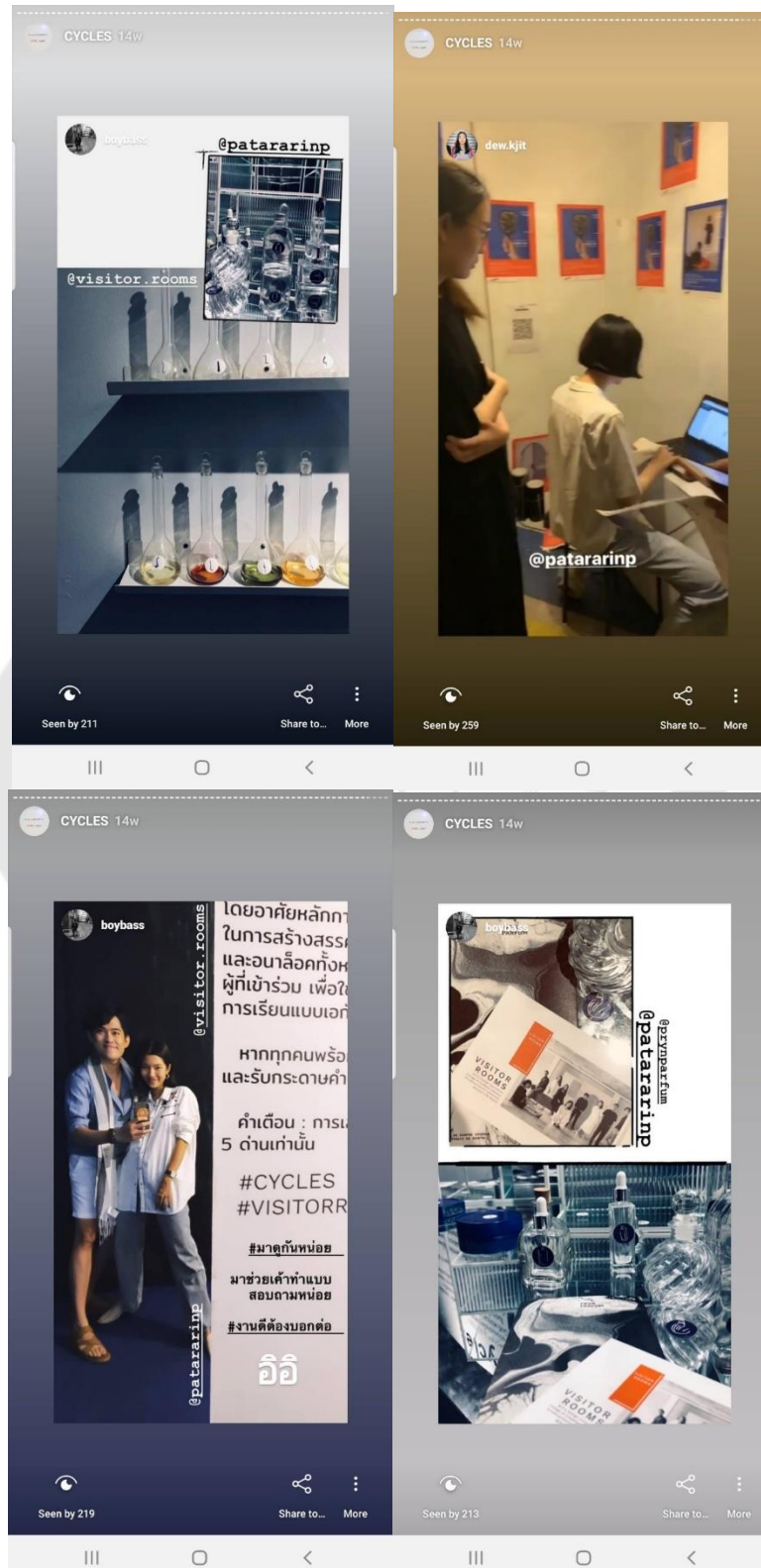
รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



รูปภาพจากIG STORYของผู้ที่เข้าร่วมนิทรรศการ



รูปภาพของกลุ่มเป้าหมายที่มาเข้าร่วมงานนิทรรศการ



รูปภาพของผู้ที่เข้าร่วมงานนิทรรศการ



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	Patararin Pongprasit
วัน เดือน ปี เกิด	18 February 1988
สถานที่เกิด	Bangkok
วุฒิการศึกษา	2010 B.A. Faculty of Fine Art Srinakharinwirot University Major – Fashion Design
	2014 Diploma De Stylisme De Mode Enseignement Technique Superieur Prive at STUDIO BERCOT Paris, FRANCE
	2019 M.A Design Innovation Srinakharinwirot University College of Creative Industry
ที่อยู่ปัจจุบัน	4 Bangwaek 2 Section 5 Bangwaek Pasricharoen Bangkok 10160
รางวัลที่ได้รับ	Best Essay Award - Sripatum University Exhibition in Teaching & Learning Conference " Innovative Teaching Creative Learning " Subject : Fashion Psychology, The Development of Interactive Media For Acknowledgement