

อภินันทนาการ

การออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม
เพลง ความหลัง ศิลปิน พลั้ว



สำนักหอสมุด

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วันลงทะเบียน... 23 ต.ย. 2554
เลขทะเบียน... 55 22547
เลขเรียกหนังสือ... ป PN

กรกฎ ปิยะมัยคงเดช
กช2ก
2553

การศึกษาและค้นคว้าด้วยตนเองเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม
มีนาคม 2553
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เพลงความหวังของศิลปินวงฟลัวร์” แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปะและการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



A. Wijaya

(อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวยกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

[Signature]

(รศ/ดร. นีรัช สุดสังข์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

มีนาคม 2554

หัวข้อภาคนิพนธ์ การออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม
เพลง ความหลัง ศิลปิน ฟลัว

ผู้วิจัย กรกฎ ปิยะมัยคงเดช

ที่ปรึกษา อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวศยกุล

ประเภทสารนิพนธ์ การศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
(การออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ) มหาวิทยาลัยนเรศวร 2553.

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมาย เพื่อออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม โดยนำรูปแบบของงานประเภท สติอบโมชัน ในกรอบแนวคิดที่เน้นความแตกต่างออกจากที่พบเห็นทั่วไป ให้ออกมาเป็นรูปแบบสื่อภาพยนตร์ และภาพเคลื่อนไหว

การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้มีศึกษาถึงรูปแบบและแนวทางในการสร้างสรรค์มิวสิควีดีโอของศิลปินวงฟลัว จากการศึกษาข้อมูลภาคเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแล้วสรุป ได้นำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิผู้สร้างสรรค์ทางด้านการออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้องเป็นผู้ประเมินผลงาน โดยการวิจารณ์ อภิปราย และวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาข้อสรุป ในการแก้ไขขั้นสุดท้าย ให้เป็นผลงานการออกแบบสร้างสรรค์มิวสิควีดีโอที่มีความสมบูรณ์ และสามารถทำการเผยแพร่ต่อสาธารณชนต่อไปได้อย่างเหมาะสม

ประกาศคุณประการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เนื่องจากการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัวที่มอบความรัก และแนวทางที่ดีในการดำเนินชีวิต และเป็นแรงบันดาลใจในการศึกษา

ขอกราบขอพระคุณ อาจารย์นรเศรษฐ์ ไวศยกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สละเวลา ช่วยให้คำแนะนำ และปรึกษา ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำภาคนิพนธ์

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เจ้าหน้าที่ประจำคณะทุกท่าน ที่ได้ส่งสอนมอบความรู้ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษาที่ดี ตลอดจนตรวจ แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนในคณะ และภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ที่คอยร่วมทุกข์ ร่วมสุข และให้การช่วยเหลือกันตลอดมา

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ในภาควิชาศิลปะและการออกแบบ และภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกคน รวมไปถึง พี่น้องๆ จากคณะวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์ มีช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจ แก่ผู้วิจัยครั้งนี้

กรกฎ ปิยะมัยคงเดช

สารบัญ

บทที่	หน้า
1. บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
วิธีการดำเนินวิจัย	3
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
2. บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
การสร้างแรงบันดาลใจ	5
ความหมายของแรงบันดาลใจ	6
การสร้างแรงบันดาลใจ	7
เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลัวร์ (Flure)	33
มิวสิควิดีโอ	39
ความหมายของการออกแบบ	43
สรุปแนวทางปฏิบัติในการออกแบบ	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	54
3. บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย	55
ประชากรกลุ่มตัวอย่าง	55
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	55
วิธีพัฒนามิวสิควิดีโอ	55
วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสาร	56
วิธีวิเคราะห์แผนการทำงาน	57

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4. บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)	58
ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)	61
การพัฒนาและสร้างสรรค์ (Development and Design)	65
ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)	69
เบื้องหลังการถ่ายทำ	72
5. บทที่ 5 ข้อเสนอแนะ	75
ความมุ่งหมายของการวิจัย	75
ขอบเขตของการวิจัย	75
อภิปรายและสรุปผลการออกแบบ	75
ข้อเสนอแนะ	76
บรรณานุกรม	77
ประวัติผู้วิจัย	78

บัญชีภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพประกอบหัวข้อ 2.1 การสร้างแรงบันดาลใจ 1	25
ภาพประกอบหัวข้อ 2.1 การสร้างแรงบันดาลใจ 2	32
ภาพประกอบ เพลง ความหลัง อัลบั้ม Vanilla	33
ภาพประกอบหัวข้อ 2.2 เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลัวร์(Flure) 1	35
ภาพประกอบหัวข้อ 2.2 เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลัวร์(Flure) 2	35
ภาพประกอบหัวข้อ Bakery music	36
ภาพประกอบหัวข้อ 2.3 มิวสิควิดีโอ 1	40
ภาพประกอบหัวข้อ 2.3 มิวสิควิดีโอ 2	41
ภาพประกอบหัวข้อ 2.3 มิวสิควิดีโอ 3	42
ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 1	43
ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 2	44
ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 3	47
ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 4	49
ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 5	53
ภาพสเก็ตชูด ครั้งแรก	61
สตอรี่บอร์ด	61-62
ภาพสเก็ตชูด ครั้งที่สอง	62
นักแสดงที่ทาบทามไว้ ครั้งแรก	63
ฉาก อุปกรณ์สถานที่	63
นักแสดงที่ทาบทามไว้ ครั้งที่สอง	64
สถานที่เสร็จแล้ว	64
ผลงานงานถ่ายทำครั้งแรก	65
ผลงานงานถ่ายทำครั้งที่สอง	66
ผลงานงานถ่ายทำครั้งที่สาม	67
ผลงานครั้งที่ 3 เสร็จแล้ว	68
ผลงานที่สร้างสรรค์	69
ภาพผลงานบางส่วน 1	69

บัญชีภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
ภาพผลงานบางส่วน 2	70
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ 1	72
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ 2	73
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ 3	74



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ชีวิตคนเรามีเรื่องราวต่าง ๆ นานามากมาย มีทั้งเรื่องดีเรื่องร้าย ซึ่งล้วนเป็นเรื่องที่ต้องประสบพบเจอ การดำรงชีวิตให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้นั้น เป็นเรื่องที่คนทุกคนควรตระหนัก การดำเนินชีวิตนั้นหากมีที่มา มีจุดมุ่งหมายชัดเจนจะเป็นประโยชน์ต่อตัวเราเองและสังคม การมีจุดมุ่งหมายนั้นเปรียบเสมือนการเดินทางที่มีเป้าหมาย ซึ่งคนส่วนมากมีเป้าหมายของตัวเองอยู่แล้ว แต่สิ่งที่น่าตกใจอย่างยิ่งคือคนส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายแต่กลับล้มเหลวไปถึง กลัวการเริ่มต้น ได้แต่คิด ได้แต่วาดไว้แต่ไม่ได้ลงมือทำ คนส่วนใหญ่วาดฝันไว้ใหญ่โตสวยหรู แต่ก็เริ่มลดขนาดความฝันของตนเองเรื่อยๆ เพื่อให้ถึงจุดมุ่งหมายของตัวเอง ด้วยความที่ว่าจะได้ถึงเป้าหมายหรือความฝันได้เร็วๆ ซึ่งสุดท้ายแล้วความฝันที่วาดไว้ใหญ่โตก็ไม่มี ความหมายอะไร ซึ่งอาจจะพอมืออยู่บ้าง แต่ก็ให้คุณค่ากับตัวเองน้อยเกินไปเพราะตัวเองไปลดขนาดของจุดมุ่งหมายลง ซึ่งแน่นอนอาจจะมีอุปสรรคในระหว่างการเดินทางดำเนินชีวิตมากมาย แต่เราเลือกได้ว่าจะฝ่าฝัน หรือหลบอุปสรรคนั้น และอาจมีเหตุผลอีกหลายต่อหลายอย่างที่ทำให้เราไปไม่ถึงจุดหมาย แต่อย่างน้อยเราควรที่จะเริ่มต้น อย่างน้อยก็วางแผนว่าจะดำเนินชีวิตตัวเองอย่างไร ไม่ใช่ทำอะไรทำนี่จะเดินไปก็เดินไม่คิดให้รอบคอบเสียก่อนซึ่งก็เป็นอย่างนี้กันมาก จึงเกิดเป็นอุปสรรคต่อจุดมุ่งหมายของเรา ซึ่งข้อความที่กล่าวมาข้างต้นนี้อาจเปรียบเสมือนส่วนหนึ่งของคนในสังคม ซึ่งเป็นการกล่าวถึงการเดินไปข้างหน้า ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และสิ่งที่ช่วยเป็นแรงผลักดันให้เราก้าวเดินต่อไปข้างหน้าได้นั้น ส่วนหนึ่งมาจากแรงบันดาลใจ แรงจูงใจ กำลังใจ ที่เรามีอยู่ในตัวเราเอง

เพลง เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เป็นแรงขับเคลื่อนเป็นทั้งด้านดีและด้านลบ หรือไม่สร้าง ความหมายอะไร การฟังเพลงช่วยสร้างอารมณ์ เกิดจินตนาการ เกิดความรู้สึกต่างๆ เท่าที่ประสาทสัมผัสรับรู้จะสัมผัสได้ ความหมายของเพลงเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นความรู้สึก ให้เกิดการนึกคิดไปต่าง ๆ นานา ซึ่งเหมือนกับเป็นตัวควบคุม หรือปรับมุมมองทางความคิดต่างๆ ให้ตัวเอง ซึ่งทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบความหมายของเพลง สามารถสื่อเนื้อหาไปยังผู้ฟังได้เป็นอย่างดี และภาพที่เกิดขึ้นมาจากเพลงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่จะช่วยสร้าง ส่งเสริมมุมมอง ภาษาของเพลงให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จึงเกิดเป็นความคิดเกิดเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดกับผู้รับชมและผู้ฟัง หากข้อความที่สื่อออกไปเป็นข้อความที่มีประโยชน์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม จะช่วยเป็นแรงผลักดันชีวิตคนเราให้พัฒนาชีวิตตนเอง

ตลอดจนสังคม ซึ่งภาพประกอบเพลงที่แสดงออกไปนั้น จะเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสื่อข้อความ จากเพลงไปยังผู้รับ ซึ่งภาพที่ประกอบกับเพลงสามารถบิดเบือนความหมายของเพลงหรือส่งเสริม หรือต่างแตกออกไปได้ทั้งนั้น และภาพที่ประกอบของเพลงยังทำให้เพลง เนื้อหาข้อความของเพลง โคนมมองมุมอื่นได้หรือสร้างอารมณ์แปลกจากจังหวะของเพลง ทำให้เกิดรูปแบบมุมมองเนื้อหาที่ แตกต่างส่งผลให้บิดเบือนหรือส่งเสริมได้ทั้งนั้น ดังนั้นการภาพจึงจำเป็นที่จะสื่อข้อความให้ได้ตาม จุดประสงค์ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมกันและกันให้เกิดเป็นสื่อที่สมบูรณ์ ดังคำสุภาษิตที่ว่า น้ำพึ่งเรือเสือ พึ่งป่า

มิวสิควิดีโอ (Music video) หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมี ภาพประกอบปัจจุบัน มิวสิควิดีโอ เป็นที่สนใจในกลุ่มประชาชนอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นนั ซึ่งคนที่ชอบฟังเพลงส่วนมากชอบที่จะอยากเห็นภาพที่จะแสดงเนื้อหาของเพลง ว่าจะตรงกับ มุมมองของคนที่ได้ฟังเพลงนั้นไว้ขนาดไหน เปรียบเสมือนสื่อที่ให้สาระและความบันเทิงได้ดีและ ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง เห็นได้จากสถานีโทรทัศน์ที่จะออกฉายมิวสิควิดีโอเป็นหลักมากมาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามิวสิควิดีโอเป็นสื่อที่ส่งผลต่อบุคคลต่อสังคมได้โดยตรง และมีพลังสูง การสร้าง มิวสิควิดีโอจึงเป็นการสร้างสื่อสำคัญอย่างหนึ่ง ทั้งการสร้างข้อความเนื้อหา การสื่ออารมณ์ การ เล่าเรื่องราวต่างๆ

ในเมื่อ การสร้างแรงบันดาลใจเป็นสิ่งที่เป็ประโยชน์ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี การ ออกแบบมิวสิควิดีโอเป็นอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งเนื้อหาของเพลงนั้นมีความหมายอยู่ในตัวเอง หากได้ ภาพประกอบไปส่งเสริมจะเป็นสื่อที่มีประโยชน์และชัดเจน มีพลังมากอีกทั้งยังเป็นสื่อที่แพร่หลาย ได้เร็ว มีความนิยมอย่างสูง และสร้างสรรค์ได้หลากหลายวิธีการ หากประสบผลสำเร็จจะช่วยสร้าง มุมมองที่ดีกับตัวบุคคลที่รับชม เมื่อเกิดมุมมองทัศนคติที่ดีก็จะเกิดผลกระทบไปยังสิ่งรอบๆตัวเรา ส่งผลไปยังสังคม และแวดล้อมอีกมากมาย แรงบันดาลใจที่ได้รับจากการชมมิวสิควิดีโอจะเป็น ภาพที่ติดตา เพราะการฟังเพลงคนเรามักจะฟังเพลงหลายๆรอบ ได้เรื่อยๆซึ่งภาพก็จะผุดขึ้นมาให้ ความคิด และทำให้นึกถึงเนื้อหาข้อความของภาพประกอบเพลง ซึ่งเป็นการสร้างเสริมมุมมอง ความคิดอีกทาง หากแต่จะเกิดเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างทรงพลัง

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบมิวสิกวิดีโอสร้างสรรค์สังคมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต
2. เพื่อสร้างสรรค์มิวสิกวิดีโอให้มีความโดดเด่นในทางของตัวเอง

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างภาพที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ความแปลกใหม่ ความโดดเด่นทางมุมมองไปกับเพลงที่ทำให้เกิดความคิดที่ดีต่อตนเอง

4. ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านการผลิตสื่อในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึงการออกแบบมิวสิกวิดีโอสร้างสรรค์สังคม เพลง ความหลัง ศิลปิน พลั้ว

-เป็นภาพเคลื่อนไหวที่ผสมงานศิลปะในแบบของพิกซีเลชั่นกับภาพในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย

-แนวความคิดในชีวิตประจำวันแสดงออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ สื่อความหมาย เป็นความหมายในเชิงนามธรรม ผสมกับจังหวะภาพและดนตรีที่รวดเร็วรุนแรงเข้ากับเพลง

5. วิธีการดำเนินวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง การออกแบบมิวสิกวิดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาการออกแบบ ตลอดจนสร้างสรรค์ผลงานออกแบบวิจัยเชิงคุณภาพ

โดยวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูล ประวัติความเป็นมา รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร เว็บไซต์ เพื่อหาสาเหตุปัญหา ความรู้พื้นฐาน แนวคิดต่างๆ ฟังเพลงเพื่อประเด็น กรอบการศึกษาข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร เว็บไซต์ จากการฟังเพลงจับประเด็นของเพลง หาแนวทางการออกแบบและศึกษาเทคนิคต่างๆ

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการพัฒนาสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบแนวความคิดการพัฒนาการนำเสนอมิวสิกวิดีโอ มาพัฒนาการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบมิวสิกวิดีโอ

6. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพที่สอดคล้องต่อเนื่องกันที่นำมาเรียง ซ้อนกันเมื่อเกิดการขยับภาพไปในทิศทางหนึ่งจะมองเป็นเหมือนว่าสิ่งที่อยู่ในภาพนั้นขยับ เคลื่อนไหวได้ ทั้งนี้เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม การผลิตภาพเคลื่อนไหวจะต้องใช้โปรแกรมที่มีคุณสมบัติเฉพาะทางซึ่งอาจมีปัญหาก่อเกิดขึ้นอยู่บ้างเกี่ยวกับขนาดของไฟล์ที่ต้องใช้พื้นที่ในการจัดเก็บมากกว่าภาพนิ่งหลายเท่านั่นเอง

มิวสิควีดีโอ หมายถึง คือ ความต่อเนื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวมีเรื่องราว เป็นสีสันส่วนเติมเต็มช่วยให้เข้าใจเนื้อหาของเพลงนั้นๆ ได้มากขึ้น เป็นอีกจุดหนึ่งในการกระตุ้นความสนใจของคนดูคนฟัง

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

สร้างแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต และการค้นหาความฝันให้ถึงที่สุด
เกิดความบันเทิงอันผสมเนื้อหาสาระก่อให้เกิดเป็นแรงขับเคลื่อนของชีวิต

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าการออกแบบมิวสิควีดีโอสร้างสรรค์สังคม เพลง ความหลัง ศิลปิน ฟลัว ผ่านการเผยแพร่ทางระบบเครือข่าย เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าแบ่งออกเป็นหัวข้อต่างได้ดังนี้

- 2.1 การสร้างแรงบันดาลใจ
- 2.2 เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลัว (Flure)
- 2.3 มิวสิควีดีโอ
- 2.4 ความหมายของการออกแบบ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การสร้างแรงบันดาลใจ

แนวคิด

1. การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration Motivation) หมายถึง การที่ผู้นำประพุดติในทางจูงใจให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้ตาม โดยการสร้างแรงจูงใจภายใน การให้ความหมายและท้าทายในเรื่องงานของผู้ตาม ผู้นำจะกระตุ้น จิตวิญญาณของทีมให้มีชีวิตชีวา มีการแสดงออกซึ่งความกระตือรือร้น โดยการสร้าง เจตคติที่ดีในการเกิดในแง่บวก ผู้นำจะทำให้ผู้ตามสัมผัสกับภาพของอนาคต และผูกพันกับค่านิยม ที่ดีงาม

2. แรงบันดาลใจ เป็นพลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิดและการกระทำใด ๆ ที่พึง ประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ เกิดจากการใช้คำสั่งหรือการขอร้องที่กระตุ้นความ กระตือรือร้นของ ผู้ตาม โดยชี้ให้เห็นคุณค่าแห่งความสำเร็จ ความใฝ่ฝันและแรงบันดาลใจ หรือทำให้ เกิดความเชื่อมั่น

3. เจตคติเป็นเรื่องความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็นที่ฝังใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มักจะเกิดขึ้น เมื่อบุคคลรับรู้และประเมินค่าจากสิ่งนั้น หรือเกิดจากอารมณ์ตามความคาดหวัง ควบคู่ กันไปกับการเรียนรู้ และมีผลต่อ ความคิด รวมทั้งเกิดปฏิกิริยาในใจ ดังนั้นเจตคติจึงเป็นทั้งพฤติกรรม ภายนอกที่อาจสังเกตได้จากกิริยาท่าทาง คำพูด หรือพฤติกรรมในใจที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยง่าย แต่มีแนวโน้มที่จะเป็นพฤติกรรมภายในมากกว่าพฤติกรรม ภายนอก

4. เจตคติและค่านิยมต่างก็เป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีแนวโน้มของพฤติกรรมที่จะ ปฏิบัติตาม ความรู้สึกนั้น แต่มีความแตกต่างกันคือเจตคติเป็นความรู้สึกที่เป็นส่วน ตัวของบุคคล ส่วน ค่านิยม มักเป็นสิ่งที่กลุ่มคนมีความเห็นที่ คล้ายคลึงกัน เจตคติและค่านิยมเป็นแนวโน้มของทิศทาง ในการ แสดงออกของบุคคล การเปลี่ยนแปลงเจตคติทำได้โดยง่าย ถ้าเป็นเจตคติที่ไม่ซับซ้อนและ เป็นไปใน ทิศทางเดียวกัน การสร้างเจตคติเป็นสิ่งจำเป็นในด้านการบริหารงานบุคคล ถ้าบุคคลมี เจตคติที่ดีต่องาน ถ้าผู้นำมีเจตคติที่ดีต่อผู้ร่วมงาน และต่อหน่วยงานที่ปฏิบัติอยู่ ก็จะทำให้เกิดความ ผูกพันกับหน่วยงาน และสามารถอยู่ในหน่วยงานได้อย่างมีความสุข

ความหมายของแรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อน การคิดและ การกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องอาศัย สิ่งจูงใจภายนอกก่อให้เกิด แรงจูงใจขึ้นภายในจิตใจเสียก่อน เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิดการคิดและการ กระทำในสิ่งที่พึงประสงค์เหมือนเช่นปกติวิสัยของมนุษย์ส่วนใหญ่ ไม่ว่าสิ่งที่คุณกระทำนั้นจะยาก ลึกเพียงใด ตนก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการให้จงได้ แม้จะต้อง เสียสละบางสิ่งของตนเองไปบ้าง ก็พร้อมที่จะเสียสละได้เสมอ ถ้าจะช่วยนำมาซึ่งผลสำเร็จที่ ต้องการนั้นได้จริง ๆ

มนุษย์ส่วนใหญ่ที่ใช้พฤติกรรมทางอารมณ์นำหน้าสติปัญญาหรือยังไม่อาจเข้าถึงการใช้ ปัญญาญาณได้ จะมีโอกาสรู้จักกับอำนาจแห่งแรงบันดาลใจของตนเองน้อยมาก ส่วนใหญ่มักจะ เกิดขึ้นเองโดยมิได้ตั้งใจเจตนาเสียมากกว่ามนุษย์จึงไม่รู้ว่าแรงบันดาลใจคืออำนาจภายในตนเองที่ ยอดเยี่ยมอีกชนิดหนึ่ง ซึ่งเสริมอำนาจการเป็นผู้นำของตนได้เป็นอย่างดี เพราะได้แต่ตกเป็นทาส ของสิ่งแวดล้อม ตกเป็นทาสของสิ่งเร้า และตกเป็นทาสของเงื่อนไขที่ผู้อื่นจัดวางเอาไว้ตลอดเวลา จนต้องอยู่ในสภาพของผู้ที่ไม่มีอำนาจในตนเอง เพราะไม่อาจควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดและ ความต้องการที่แท้จริงของตนเองได้ อำนาจทางการคิดและการกระทำใด ๆ ในชีวิต ล้วนถูกจูงใจ ด้วยสิ่งเร้าแทบทั้งสิ้น

การแสดงบทบาทใดในชีวิต จึงเป็นไปตามอำนาจของสิ่งเร้าภายนอกที่กระตุ้นให้เกิด แรงจูงใจภายใน ไม่ใช่เกิดจากอำนาจการปลุกเร้าตนเองด้วยแรงบันดาลใจภายในเลย

ด้วยเหตุนี้จึงพอจะบ่งชี้ให้เห็นความแตกต่างของที่มาของคำสองคำได้อย่างชัดเจน ระหว่างคำว่า “แรงจูงใจ” กับคำว่า “แรงบันดาลใจ” โดยด้านของแรงจูงใจก็คืออำนาจ รับรู้สิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไข อารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นตัวบ่งการให้เกิดพฤติกรรมภายนอกต่อไป ส่วนด้านของแรงบันดาลใจ ก็คืออำนาจอันเกิดจากจิตวิญญาณซึ่งเป็นแก่นแท้ของตนเอง โดยใช้เงื่อนไขภายในจิตใจของตนด้วยตัวเอง ซึ่งเรียกว่า “การสำนึกรู้”

การสร้างแรงบันดาลใจ

ผู้นำกับการสร้างแรงบันดาลใจ มีดังนี้

1. รับฟังความคิดและให้คุณค่าของบุคคล (Appeal to the person's ideals and values) คนส่วนมากต้องการเป็นคนสำคัญ อยากมีคุณค่า ประสบความสำเร็จ ช่วยเหลือผู้อื่น มีส่วนร่วมในความสำเร็จ แรงบันดาลใจเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับการดึงดูดทางอารมณ์ที่ดี ตัวอย่างเช่น การพัฒนางานด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ยังมีลักษณะทางอารมณ์อื่น ๆ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เช่น เสรีภาพ อิสรภาพ ความยุติธรรม ความโปร่งใสความเสมอภาค ความรัก ความก้าวหน้า เป็นต้น
2. เชื่อมโยงสิ่งร้องขอให้เข้ากับภาพลักษณ์ของบุคคล (Link the request to the person's self-image) ตัวอย่างเช่น นักวิทยาศาสตร์ส่วนมากค้นพบวิทยาการใหม่ ๆ ซึ่งมีคุณค่าต่อมนุษยชาติ แพทย์และพยาบาลมีคุณค่าต่อการรักษาสุขภาพของผู้คน วัตถุประสงค์ที่เปลี่ยนไปหรือการกระทำนั้นอาจอธิบายได้ว่าเป็นการพัฒนาความรู้ให้ก้าวหน้า ช่วยพัฒนาการดูแลสุขภาพทำให้องค์การมีประสิทธิภาพ เป็นต้น
3. เชื่อมโยงคำร้องขอเข้ากับวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน (Link the request to the clear and appealing vision) พยายามนำเสนอการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรมที่จะประสบความสำเร็จ เมื่อวิสัยทัศน์ถูกทำให้เป็นจริง คุณค่าทางความคิดนั้นสำคัญกว่าประโยชน์ส่วนตัว แต่อย่างไรก็ตาม ไม่จำเป็นต้องละทิ้งประโยชน์ส่วนตัวเลย
4. ใช้การตื่นเต้นเร้าใจ ใช้แสดงออกทางการพูด (Use a dramatic, expressive of speaking) การแสดงออกทางคำพูดจะช่วยเพิ่มความรู้สึกด้านอารมณ์ ความรู้สึกอัดอั้นและเก็บกด มักแสดงทางน้ำเสียง ควรใช้คำพูดที่หนักแน่น มีระดับเสียงสูงต่ำ เว้นระยะอย่างเหมาะสม เว้นช่วงสำคัญเพื่อสร้างความรู้สึกสนใจ

5. ใช้คำพูดที่เป็นบวก มองโลกในแง่ดี (Use positive, optimistic language) ความเชื่อมั่นและมองโลกในแง่ดีเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงนั้น สามารถติดต่อไปยังผู้อื่นได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสนับสนุนงานที่ทำยาก และถ้าหากผู้ปฏิบัติขาดความเชื่อมั่น ก็ควรใช้ภาษาสื่อสารที่เป็นบวก สร้างความมั่นใจว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นจะนำมาซึ่งความสำเร็จ ตัวอย่างเช่น ใช้คำว่า "สิ่งดี ๆ จะเกิดขึ้น" แทนคำว่า "สิ่งดี ๆ อาจเกิดขึ้นได้" เมื่อมีการเปลี่ยนแปลง

1.3 บันได 3 ขั้นของการสร้างแรงบันดาลใจของผู้นำ

บันได 3 ขั้นของการสร้างแรงบันดาลใจของผู้นำมีดังต่อไปนี้

1. มีความเชื่อมั่นในตนเอง

มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงพอ ผู้นำต้องเชื่อมั่นในตนเองว่า ผลสำเร็จที่ต้องการจะได้รับจากการคิดหรือจาก การกระทำนั้น สามารถพิชิตมันได้อย่างแน่นอน โดยต้องไม่มีความวิตกกังวล ความลังเลใจ ความสับสนสงสัย และความไม่มั่นใจในตนเองเข้ามาสอดแทรกในระหว่างการคิด คำนึงหรือในขณะที่กำลังลงมือกระทำสิ่งนั้นอยู่โดยเด็ดขาดเพราะมันจะเป็นตัวการลดทอนหรือ บ่อนทำลายความเชื่อมั่นในตนเองจนหมดสิ้น เมื่อพลังแห่งความเชื่อมั่นสูญสิ้นพลังความคิด พลัง จิต และพลังกายก็จะพลอยถดถอยตามไปด้วย

ผู้นำที่มีพลังอำนาจในการกระทำสิ่งใด ๆ ได้สำเร็จ แม้เป็นสิ่งที่ยากก็เหมือนง่าย ล้วนมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงด้วยกันทั้งสิ้น (ปริญญา ตันสกุล, 2550 : 145-147)

2. ความมุ่งมั่นในการลงมือทำ

เมื่อมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงจนเป็นที่น่าพอใจได้แล้ว ก่อนที่จะก้าวสู่ขั้นที่สอง บันไดขั้นที่สอง คือ "ความมุ่งมั่น"

ความมุ่งมั่น หมายถึง ความตั้งใจสิ้นเปี่ยม ในอันที่จะทำสิ่งใด ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จให้จงได้ ไม่ว่าจะต้องทุ่มเทแรงกาย แรงใจ และกำลังสติปัญญาอย่างน้อยแค่ไหน ไม่ว่าจะมันจะต้องเปลืองเวลา เนิ่นนานสักเท่าใด และ ไม่ว่าจะยากสักปานใด ก็จะไม่ย่อท้อโดยเด็ดขาด

พลังอำนาจแห่งความมุ่งมั่น จะแสดงตัวออกมาภายนอกผ่านพฤติกรรมของการมีมานะพยายาม ความบากบั่นหมั่นเพียร ความอดทนต่อความเหนื่อยล้า และความกล้าหาญต่อการฟันฝ่าอุปสรรค ปัญหา ซึ่งมันจะช่วยให้คุณสมารถทำงานใด ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง จนกว่าจะประสบผลสำเร็จได้

3. ความมีศรัทธาในผลสำเร็จที่มุ่งหวัง

ความมีศรัทธาในผลสำเร็จที่มุ่งหวัง หมายถึง การมองเห็นผลสำเร็จที่จะได้จากการกระทำที่มีคุณค่าสูงสุดและมีความรู้สึกที่ว่า ถ้าเข้าถึงมันได้จะเป็นสิ่งที่น่าทำหายที่สุดในชีวิต

ความหมายและประเภทของเจตคติ

เจตคติบางครั้งก็เรียกทัศนคติ มีความหมายตามคำอธิบายของนักจิตวิทยา เช่น อัลพอร์ท (Allport อ้างถึงใน นวลศิริ เปาโรหิต, 2545 : 125) ได้ให้ความหมายของเจตคติว่า เป็นสภาวะของความพร้อมทางจิตใจซึ่งเกิดจากประสบการณ์ สภาวะความพร้อมนี้เป็นแรงที่กำหนดทิศทางของปฏิกริยาระหว่างบุคคลที่มีต่อบุคคล สิ่งของและ สถานการณ์ที่เกี่ยวข้อง เจตคติจึงก่อรูปได้ดังนี้

1. เกิดจากการเรียนรู้ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมในสังคม
2. การสร้างความรู้สึกจากประสบการณ์ของตนเอง
3. ประสบการณ์ที่ได้รับจากเดิม มีทั้งทางบวกและลบ จะส่งผลถึงเจตคติต่อสิ่งใหม่ที่คล้ายคลึงกัน
4. การเลียนแบบบุคคลที่ตนเองให้ความสำคัญ และรับเอาเจตคตินั้นมาเป็นของตน

เบลกินและสกายเดล (Belkin and Skydell อ้างถึงใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549 : 58) ให้ความสำคัญ ของเจตคติว่า เป็นแนวโน้มที่บุคคลจะตอบสนองในทางที่พอใจหรือไม่พอใจต่อสถานการณ์ต่าง ๆ

เจตคติจึงมีความหมายสรุปได้ดังนี้

1. ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ หลังจากทีบุคคลได้มีประสบการณ์ในสิ่งนั้น
- ความรู้สึกนี้จึงแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 ความรู้สึกในทางบวก เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นด้วย ชอบ และสนับสนุน

1.2 ความรู้สึกในทางลบ เป็นการแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย ไม่ชอบและไม่สนับสนุน

1.3 ความรู้สึกที่เป็นกลางคือไม่มีความรู้สึกใด ๆ

2. บุคคลแสดงความรู้สึกทางด้านพฤติกรรม ซึ่งแบ่งพฤติกรรมเป็น 2 ลักษณะ คือ

2.1 พฤติกรรมภายนอก เป็นพฤติกรรมที่สังเกตได้ มีการกล่าวถึง สนับสนุน ท่าทางหน้าตา บ่งบอก ความพึงพอใจ

2.2 พฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ ชอบหรือไม่ชอบก็ไม่แสดงออก เจตคติแบ่งเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. เจตคติในด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ (Affective Attitude) ประสบการณ์ที่คนได้สร้างความพึงพอใจและความสุขใจ จนกระทั่งทำให้มีเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ตลอดจนเรื่องอื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกัน

2. เจตคติทางปัญญา (Intellectual Attitude) เป็นเจตคติที่ประกอบด้วยความคิดและความรู้เป็นแกน บุคคลอาจมีเจตคติต่อบางสิ่งบางอย่างโดยอาศัยการศึกษา ความรู้ จนเกิดความเข้าใจและมีความสัมพันธ์กับจิตใจ คืออารมณ์และความรู้สึกร่วม หมายถึง มีความรู้สึกจนเกิดความซาบซึ้งเห็นดีเห็นงามด้วย เช่น เจตคติที่มีต่อศาสนาเจตคติที่ไม่ดีต่อยาเสพติด

3. เจตคติทางการกระทำ (Action-oriented Attitude) เป็นเจตคติที่พร้อมจะนำไปปฏิบัติ เพื่อสนองความต้องการของบุคคล เช่น เจตคติที่ดีต่อการพูดจาไพเราะอ่อนหวานเพื่อให้คนอื่นเกิดความนิยมเจตคติที่มีต่องานในสำนักงาน

4. เจตคติทางด้านความสมดุล (Balanced Attitude) ประกอบด้วยความสัมพันธ์ทางด้านความรู้สึกและอารมณ์เจตคติทางปัญญาและเจตคติทางการกระทำ เป็นเจตคติที่สามารถตอบสนองต่อความพึงพอใจในการทำงาน ทำให้บุคคลสามารถทำงานตามเป้าหมายของตนเองและองค์กรได้

5. เจตคติในการป้องกันตัวเอง (Ego-defensive Attitude) เป็นเจตคติเกี่ยวกับการป้องกันตนเองให้พ้นจากความขัดแย้งภายในใจ ประกอบด้วยความสัมพันธ์ทั้ง 3 ด้าน คือ ความสัมพันธ์ด้านความรู้สึก อารมณ์ ด้านปัญญาและด้านการกระทำ

2.2 องค์ประกอบของเจตคติ

โดยทั่วไป เจตคติประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ เพื่อเป็นเหตุผลที่จะสรุปความ และรวมเป็นความเชื่อ หรือช่วยในการประเมินค่าสิ่งเร้านั้นๆ

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์ (Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึก หรืออารมณ์ของบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งเร้า ต่างเป็นผลต่อเนื่องมาจากที่บุคคลประเมินค่าสิ่งเร้านั้น แล้วพบว่าพอใจหรือไม่พอใจ ต้องการหรือไม่ต้องการ ดีหรือเลว

องค์ประกอบทั้งสองอย่างมีความสัมพันธ์กัน เจตคติบางอย่างจะประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจมาก แต่ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์น้อย เช่น เจตคติที่มีต่องานที่ทำ ส่วนเจตคติที่มีต่อแฟชั่นเสื้อผ้าจะมีองค์ประกอบด้านความรู้สึกและอารมณ์สูง แต่มีองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจต่ำ

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioural Component) เป็นองค์ประกอบทางด้านความพร้อมหรือความโน้มเอียงที่บุคคลประพฤติปฏิบัติ หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทิศทางที่จะสนับสนุนหรือคัดค้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อ หรือความรู้สึกของบุคคลที่ได้รับจากการประเมินค่าให้สอดคล้องกับความรู้สึกที่มีอยู่

เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือบุคคลหนึ่งบุคคลใด ต้องประกอบด้วยทั้งสามองค์ประกอบเสมอ แต่จะมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกันไป โดยปรกติบุคคลมักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่แต่ก็ไม่เสมอไปทุกกรณี ในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่ง แต่ก็ไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่ก็มี

2.3 คุณลักษณะของเจตคติ

เจตคติมีคุณลักษณะที่สำคัญดังนี้

1. เจตคติเกิดจากประสบการณ์ สิ่งเร้าต่าง ๆ รอบตัวบุคคล การอบรมเลี้ยงดู การเรียนรู้ขนบธรรมเนียมประเพณี และวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดเจตคติ แม้ว่าจะมีประสบการณ์ที่เหมือนกันก็เป็นเจตคติที่แตกต่างกันได้ ด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น สติปัญญา อายุ เป็นต้น
2. เจตคติเป็นการเตรียม หรือความพร้อมในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นการเตรียมความพร้อมภายในของจิตใจมากกว่าภายนอกที่สังเกตได้ สภาวะความพร้อมที่จะตอบสนอง มีลักษณะที่ซับซ้อนของบุคคลว่า ชอบหรือไม่ชอบ ยอมรับหรือไม่ยอมรับ เกี่ยวข้องกับอารมณ์ด้วย
3. เจตคติมีทิศทางของการประเมิน ทิศทางของการประเมินคือลักษณะความรู้สึกหรืออารมณ์ที่เกิดขึ้น ถ้าเป็นความรู้สึกหรือประเมินว่าชอบ พอใจ เห็นด้วย ก็คือเป็นทิศทางในทางที่ดี เรียกว่าเป็นทิศทางในทางบวก และถ้าประเมินออกมาในทางไม่ดี เช่น ไม่ชอบ ไม่พอใจ ก็มีทิศทางในทางลบ เจตคติทางลบไม่ได้หมายความว่าไม่ควรมีเจตคตินั้นเป็นเพียงความรู้สึกที่ไม่ดีต่อสิ่งนั้น
4. เจตคติมีความเข้ม คือมีปริมาณมากน้อยของความรู้สึก ถ้าชอบมากหรือไม่เห็นด้วยอย่างมากก็แสดงว่ามี ความเข้มสูง ถ้าไม่ชอบเลยหรือเกลียดที่สุดก็แสดงว่ามีความเข้มสูงไปอีกทางหนึ่ง
5. เจตคติมีความคงทน เจตคติเป็นสิ่งที่บุคคลยึดมั่นถือมั่น และมีส่วนในการกำหนดพฤติกรรมของคนนั้น การยึดมั่นในเจตคติต่อสิ่งใด ทำให้การเปลี่ยนแปลงเจตคติเกิดขึ้นได้ยาก
6. เจตคติมีทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก พฤติกรรมภายในเป็นสภาวะทางจิตใจ ซึ่งหากไม่ได้แสดงออก ก็ไม่สามารถรู้ได้ว่าบุคคลนั้นมีเจตคติอย่างไรในเรื่องนั้น เจตคติเป็นพฤติกรรมภายนอกแสดงออกเนื่องจากถูกกระตุ้น และการกระตุ้นยังมีสาเหตุอื่น ๆ ร่วมอยู่ด้วย

7. เจตคติต้องมีสิ่งเร้าจึงมีการตอบสนองขึ้น ไม่จำเป็นว่าเจตคติที่แสดงออกจากพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกจะต้องตรงกัน เพราะก่อนแสดงออกนั้นก็ปรับปรุงให้เหมาะกับสภาพของสังคม แล้วจึงแสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอก

2.4 การเกิดและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

เจตคติเกิดจากการมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม หากประสบการณ์ที่เราได้รับเพิ่มเติมแตกต่างจากประสบการณ์เดิม เราก็อาจเปลี่ยนแปลงเจตคติได้ การเปลี่ยนแปลงเจตคติมี 2 ทาง

1. การเปลี่ยนแปลงในทางเดียวกัน (Congruent Change) หมายถึง เจตคติเดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกจะเพิ่มมากขึ้นในทางบวก แต่ถ้าเจตคติเป็นไปในทางลบก็เพิ่มมากขึ้นในทางลบด้วย

2. การเปลี่ยนแปลงไปคนละทาง (Incongruent Change) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงเจตคติเดิมของบุคคลที่เป็นไปในทางบวกจะลดลงและไปเพิ่มทางลบ

หลักการของการเปลี่ยนแปลงเจตคติ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกันหรือการเปลี่ยนแปลงไป คนละทางนั้น มีหลักการว่า เจตคติที่เปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกันเปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่าเจตคติที่เปลี่ยนแปลงไปคนละทาง เพราะการเปลี่ยนแปลงไปในทางเดียวกันมีความมั่นคง ความคงที่มากกว่าการเปลี่ยนแปลงไปคนละทาง การเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่อไปนี้

1. ความสุดขีด (Extremeness) เจตคติที่อยู่ปลายสุดเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าเจตคติที่ไม่รุนแรงนัก เช่น ความรักที่สุดและความเกลียดที่สุดเปลี่ยนแปลงยากกว่าความรักและความเกลียดที่ไม่มากนัก

2. ความซับซ้อน (Multicomplexity) เจตคติที่เกิดจากสาเหตุเดียวกันเปลี่ยนแปลงได้ง่ายกว่าเกิดจากหลาย ๆ สาเหตุ

3. ความคงที่ (Consistency) เจตคติที่มีลักษณะคงที่มาก หมายถึงเจตคติที่เป็นความเชื่อฝังใจ เปลี่ยนแปลงยากกว่าเจตคติทั่วไป

4. ความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่อง (Interconnectedness) เจตคติที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะที่เป็นไปในทางเดียวกันเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าเจตคติที่มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงกันข้าม

5 ความแข็งแกร่งและจำนวนความต้องการ (Strong and Number of Wants Served) หมายถึง เจตคติที่มีความจำเป็นและความต้องการในระดับสูง เปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าเจตคติที่ไม่แข็งแกร่งและไม่อยู่ในความต้องการ

6. ความเกี่ยวข้องกับค่านิยม (Centrality of Related Values) เจตคติหลายเรื่องเกี่ยวเนื่องจากค่านิยมความเชื่อที่ค่านิยมนั้นดีน่าปรารถนา และเจตคติสืบเนื่องจากค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมนั้นเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก

3.1 ความหมายของค่านิยม

ตามความคิดเห็นของโรคิช (Rokeach อ้างถึงใน นวลศิริ เปาโรหิต, 2545 : 132) เห็นว่าเป็นความเชื่อที่มีลักษณะค่อนข้างถาวร และเชื่อว่าวิถีปฏิบัติบางอย่าง หรือเป้าหมายบางอย่างนั้น เป็นสิ่งที่ตัวเองหรือสังคมเห็นสมควรที่จะยึดถือหรือปฏิบัติ ค่านิยมจึงเป็นความสำคัญที่บุคคลนั้นให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสิ่งนั้นมีคุณค่าพร้อมที่จะปฏิบัติตามความเชื่อนั้น ค่านิยมของแต่ละคนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับ ประสบการณ์ของแต่ละคนแตกต่างกัน ค่านิยมที่เรายึดถือจึงแตกต่างกันไป แม้จะอยู่ในสังคมเดียวกัน แต่ค่านิยมมีการเปลี่ยนแปลง เราจึงเห็นว่าบางคนมีค่านิยมที่คล้ายตามคนอื่น โดยเฉพาะบุคคลที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อความเชื่อ ความศรัทธาของเขา นอกจากนี้ค่านิยมมีลักษณะของการเปลี่ยนแปลงไปตามวุฒิภาวะและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

โรคิชให้หลักการสำคัญว่า ค่านิยมมีองค์ประกอบ 5 ประการด้วยกัน คือ

1. ค่านิยมเป็นสิ่งที่สืบเนื่องจากวัฒนธรรม สถาบันทางสังคม และบุคลิกภาพของกลุ่มคนในสังคมนั้น
2. ในขณะเดียวกัน อิทธิพลของค่านิยมก็จะแสดงออกทางเจตคติและพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ทุกรูปแบบ
3. ปริมาณของค่านิยมมีอยู่ไม่มากนักและอยู่ในข่ายที่จะรวมเป็นระบบและศึกษา

4. ความแตกต่างของค่านิยมแสดงออกทางระดับมากกว่าทางอื่น

5. ค่านิยมอาจรวมกันเข้าเป็นระบบค่านิยมได้

นอกจากนี้ โรคิชยังได้อธิบายธรรมชาติของค่านิยมดังนี้

1. ค่านิยมมีลักษณะสม่ำเสมอและคงที่ หมายถึง การไม่เปลี่ยนแปลงง่าย เป็นสาเหตุที่ทำให้บุคลิกภาพ ของกลุ่มคนในสังคมหนึ่งแตกต่างจากอีกสังคมหนึ่ง ทำให้เกิดลักษณะประจำกลุ่มหรือลักษณะประจำชาติ เป็นค่านิยมที่บุคคลจัดว่าสำคัญมาก เปลี่ยนแปลงได้ยากกว่า ค่านิยมที่มีความสำคัญน้อย การเปลี่ยนแปลงจึงไม่ใช่เป็น ลักษณะชั่วคราวตามอารมณ์ของบุคคล

2. ค่านิยมมีลักษณะเปรียบเทียบระดับความสำคัญ ซึ่งเป็นการปลูกฝังค่านิยมให้แก่เด็กจากการอบรม และเรียนรู้ แต่ละคนจะได้รับการเน้นถึงความสำคัญของค่านิยมแตกต่างกัน เช่น บางสังคมให้ความสำคัญกับการตรงต่อเวลา ในขณะที่อีกสังคมหนึ่งเห็นว่าสำคัญแต่ยังรอง ๆ ลงไปกว่าความซื่อสัตย์ กตัญญู บุคคลเกิด การเปรียบเทียบระดับความสำคัญของค่านิยมต่าง ๆ จากประสบการณ์ที่เขาได้รับตั้งแต่วัยเด็ก ทำให้เกิดการเรียนรู้ ที่จะแยกแยะพวกค่านิยมที่ได้รับการสั่งสอนมาอย่างเต็มที่แล้ว จัดเป็นระดับสูงต่ำรวมเข้าเป็นระบบซึ่งมีการเรียงลำดับความสำคัญมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด

3. ค่านิยมมีลักษณะเป็นความเชื่อ โรคิชได้อธิบายว่า ค่านิยมเป็นความเชื่อ มี 3 รูปแบบ คือ

3.1 ความเชื่อแบบพรรณนา (Descriptive Belief) ความเชื่อที่สามารถทดสอบได้ว่าถูกต้องหรือไม่

3.2 ความเชื่อแบบประเมิน (Evaluative Belief) ความเชื่อที่ประเมินว่าสิ่งใดดีหรือไม่

3.3 ความเชื่อแบบกำหนดการ (Prescriptive Belief) ความเชื่อที่มีทิศทางและเป้าหมายของการกระทำที่ถูกตัดสินว่าเป็นสิ่งจำเป็นหรือไม่

3.2 ประเภทของค่านิยม

ค่านิยมตามแนวความคิดของสปรองเกอร์ (Sprangers อ้างถึงในจุฑาทาร์ตัน เอื้ออำนวย, 2549 : 254) แบ่งเป็น 6 ด้าน คือ

1. ค่านิยมทางด้านทฤษฎี เป็นค่านิยมด้านการแสวงหาความรู้
2. ค่านิยมทางด้านเศรษฐกิจ เป็นค่านิยมที่กระตุ้นให้บุคคลสะสมเงินทองมีฐานะมั่นคง
3. ค่านิยมทางการปกครอง ช่วยผลักดันให้บุคคลแสวงหาอำนาจทางการเมือง และสนใจการปกครองประเทศ
4. ค่านิยมทางด้านสังคม เป็นค่านิยมที่บุคคลสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นและเข้าร่วมในสังคม
5. ค่านิยมทางสุนทรียภาพ ช่วยให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในประสบการณ์ที่เกิดจากความซาบซึ้งในศิลปะและดนตรี
6. ค่านิยมทางด้านศาสนา ทำให้บุคคลปรารถนาที่จะนับถือและศรัทธาในศาสนา นอกจากนี้จะมีการจำแนกค่านิยมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นแล้ว ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี(2525 : 10) ซึ่งเป็นปราชญ์บุคคลในด้านการศึกษาของไทยในอดีต ได้จำแนกค่านิยมออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ

เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ คือ ค่านิยมพื้นฐานกับค่านิยมวิชาชีพ

ค่านิยมพื้นฐาน เป็นค่านิยมที่ทุกคนในสังคมนั้น ๆ ต้องยึดถือปฏิบัติร่วมกันเพื่อก่อให้เกิดความผาสุกเกิดความเจริญมั่นคง สังคมได้รับการพัฒนาให้ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เช่น ทุกคนในสังคมปฏิบัติตามกฎระเบียบ เคารพกฎหมาย มีมารยาทดีต่อกัน ไม่เบียดเบียนกันด้วยคำพูดหรือการกระทำใด ๆ สังคมก็จะสงบสุข บ้านเมืองก็จะพัฒนาอย่างรวดเร็ว ค่านิยมประเภทนี้ประกอบด้วย ศีลธรรม คุณธรรม ธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายต่าง ๆ สำหรับปกครองบ้านเมือง

ค่านิยมวิชาชีพ คือ ค่านิยมที่บุคคลในอาชีพหรือวิชาชีพนั้นจะต้องยึดถือปฏิบัติ เพื่อก่อให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการปฏิบัติงาน ทำให้งานวิชาชีพมีความเจริญก้าวหน้า สังคมให้ความศรัทธาเลื่อมใส ขณะเดียวกันผู้ปฏิบัติงานนั้น ๆ ก็ได้รับการพัฒนาให้เกิดความเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ค่านิยมประเภทนี้ประกอบด้วยอุดมการณ์วิชาชีพ วินัยวิชาชีพ มารยาททางวิชาชีพ และพระราชบัญญัติวิชาชีพ

3.3 การพัฒนาค่านิยม

ค่านิยมเกิดจากประสบการณ์และการประเมินค่าของบุคคล ขณะเดียวกันก็มาจากความเชื่อและเจตคติ ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมที่แสดงว่าเกิดค่านิยมขึ้น ได้แก่ การเกิดแรงจูงใจ ไม่ได้เกิดจากความต้องการที่เชื่อฟังหรือปฏิบัติตาม แต่เกิดจากความชอบที่เกิดในตัวบุคคลที่มีค่านิยมสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นตัวนำให้เกิดการปฏิบัติกรต่าง ๆ การเกิดค่านิยมมีพฤติกรรม 3 อย่าง คือ

1. การยอมรับค่านิยม พฤติกรรมในขั้นแรกนี้ เป็นการลงความคิดเห็นว่า เหตุการณ์ สิ่งของ การกระทำเป็นสิ่งที่มีความคุณค่า บุคคลมีความเชื่อซึ่งมีมากน้อยแตกต่างกันไป ความเชื่อนี้เป็นการยอมรับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งพร้อมที่จะวัดและประเมินสิ่งนั้น
2. ความชอบในค่านิยม พฤติกรรมความชอบแทรกอยู่ระหว่างการยอมรับ การเกิดค่านิยมและความรู้สึกถูกผูกมัดอยู่กับค่านิยมนั้น ความชอบนี้ประเมินจากทั้งตนเองและจากบุคคลข้างเคียงด้วยว่าเรามีค่านิยมในสิ่งนั้น
3. การผูกมัด เป็นขั้นที่มีความเชื่อมั่นว่ายอมรับค่านิยม เช่น การเคารพผู้ใหญ่ การแสดงความอ่อนน้อม ซึ่งบ่งบอกว่าเรามีค่านิยมในสิ่งนั้น

ค่านิยมในแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป บุคคลเดียวกันมีค่านิยมหลาย ๆ อย่าง เราสามารถจัดให้เป็นระบบ โดยการเข้ากลุ่มกัน สร้างแนวคิดเกี่ยวกับค่านิยม และจัดระบบค่านิยม เป็นการเรียงลำดับโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของค่านิยมนั้น ซึ่งเป็นที่มาของการกำหนดปรัชญาชีวิตของเรา อาจเป็นเป้าหมายในอุดมการณ์ของชีวิตเป็นการแสดงลักษณะค่านิยม ความยึดถือ และพฤติกรรมต่อมาก็คือ การปฏิบัติซึ่งสังเกตจากพฤติกรรมภายนอกในสถานการณ์หนึ่ง บางครั้งเป็นพฤติกรรมภายในที่ไม่ได้นำไปปฏิบัติก็ได้

การพิจารณาว่าคุณลักษณะใดเป็นค่านิยมหรือไม่ (Rath and others อ้างถึงใน จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549: 215) ได้พิจารณาตามเกณฑ์ต่อไปนี้

1. การเลือก

1.1 เป็นการเลือกอย่างเสรี หากมีการบังคับให้เราจำต้องเลือกค่านิยมแล้ว เรียกว่าเป็นค่านิยมที่แท้จริงไม่ได้

1.2 เป็นการเลือกจากค่านิยมหลาย ๆ ประการ เราสามารถเปรียบเทียบคุณสมบัติของค่านิยมต่าง ๆ ได้

1.3 เลือกหลังจากได้พิจารณาผลต่อเนื่อง อันเกิดจากการปฏิบัติตามค่านิยมแต่ละอย่างแล้ว

2. การเทิดทูน

2.1 รักษาค่านิยมที่เลือกแล้วและมีความพึงพอใจในค่านิยมนั้น

2.2 พร้อมที่จะยืนหยัดในค่านิยมนั้นอย่างแท้จริง

3. การกระทำ

3.1 กระทำตามค่านิยมนั้นตามที่ได้ยึดถือ

3.2 การกระทำเป็นประจำจนเป็นแนวทางของการดำเนินชีวิต

ตามคุณลักษณะทั้ง 3 ขั้นตอนนี้มีความสัมพันธ์กับค่านิยมที่แต่ละบุคคลยึดถืออยู่ อย่างเหนียวแน่น และ นำมาใช้เป็นแนวทางพัฒนาค่านิยมที่บุคคลนั้นมีอยู่ โดยคำนึงความรู้สึก ความคิด ความต้องการ การกระทำและ ความผสมผสานเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกัน

ค่านิยมที่ผู้นำควรนิยาม คือ ค่านิยมที่นักปราชญ์หรือบัณฑิตและสังคมส่วนใหญ่ นิยามยกย่องว่าดี หากนำมา ประพฤติปฏิบัติแล้วจะนำความเจริญก้าวหน้ามาสู่ตนเองและชาติ บ้านเมือง (ยนต์ ชุ่มจิต, 2550 : 201) ตัวอย่างเช่น

1. การพึ่งตนเอง ความขยันหมั่นเพียร และมีความรับผิดชอบ

2. การประหยัดและอดออม
3. การมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย
4. การปฏิบัติตามศีล 5 (หรือข้อกำหนดในศาสนาที่ตนนับถือ)
5. ความซื่อสัตย์สุจริต
6. ความยุติธรรม
7. การรักษาสุขภาพอนามัยให้สมบูรณ์
8. ความนิยมไทย
9. การปฏิบัติตามขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมไทย
10. การหมั่นศึกษาหาความรู้ในวิชาชีพและความรู้ทั่วไป
11. ความสันโดษ
12. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
13. ความสุภาพอ่อนน้อม
14. การรักษาอุดมการณ์ในวิชาชีพ
15. การยึดมั่นในคำสอนของศาสนา
16. ความเสียสละ
17. ความกตัญญูต่เวทีต่อผู้มีพระคุณและสิ่งแวดล้อมที่ให้ประโยชน์
18. ความเมตตากรุณา
19. ความกล้าหาญอย่างสมเหตุสมผล

20. ความสามัคคี

21. การยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

3.4 ผู้นำกับการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและค่านิยมในหน่วยงาน

เจตคติเป็นแนวโน้มที่เราตอบสนองต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด ส่วนค่านิยมเป็นสิ่งที่เราคิดว่า เป็นความเชื่อถือ ไม่ว่าจะดีหรือไม่ก็ตาม เป็นสิ่งที่บุคคลในกลุ่มมีความเห็นเหมือน ๆ กัน เช่น สังคมที่มีความเจริญทางวัตถุ คนมองเห็นว่าเงินและอำนาจเป็นค่านิยม อาจจะแตกต่างกับค่านิยมของบุคคลอีกกลุ่มหนึ่งที่เห็นเรื่องของน้ำใจ คุณธรรมเป็นค่านิยมที่สำคัญกว่า โดยทั่วไปแล้ว เจตคติและค่านิยมมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกันมาก จนบางครั้งก็ยากที่จะแสดงออกให้เห็นความแตกต่างที่เด่นชัด การเปลี่ยนแปลงเจตคติทำได้โดยง่ายกับเจตคติที่ไม่ซับซ้อนและมีทิศทางเดียวกันการสร้างเจตคติเน้นสิ่งจำเป็นในด้านการบริหารงานบุคคล ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ดีต่องาน ถ้าผู้นำมีเจตคติที่ดีต่อเพื่อนร่วมงาน ต่อหน่วยงานที่ปฏิบัติ ก็จะทำให้เกิดความผูกพันกับองค์กรและสามารถอยู่ในองค์กรได้อย่างมีความสุข

การสร้างแรงบันดาลใจไปสู่ความสำเร็จ

บทความนี้สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในเรื่องการเรียน การทำงาน และการพัฒนาชีวิต หากอ่านแล้วไม่นำไปปฏิบัติ ก็ไม่อาจทำให้ชีวิตเปลี่ยนแปลงได้ ต้องลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง ต่อเนื่อง และสม่ำเสมอเท่านั้น จึงจะสามารถสร้างนิสัยแห่งความสำเร็จ และช่วยให้ผู้ปฏิบัติประสบความสำเร็จในชีวิตได้

ตอนเริ่มต้น: เราจะเป็นอย่างไรที่เราคิด

ตอน 1 นักศึกษาคือ ผู้สร้างโลกของตัวเอง

ตอน 2 อานิสงส์ของการมีเป้าหมายที่ชัดเจน

ตอน 3 การกินช้างหรือการเดินทางหนึ่งพันลี้

ตอน 4 อานิสงส์ของการมีทักษะ

ตอน 5 อุปสรรคของความสำเร็จ

ตอน 6 การผัดวันประกันพรุ่งอย่างสร้างสรรค์

ตอน 7 ความท้อแท้ที่หัดจนเป็นนิสัย

ตอน 8 ความพากเพียรคือเครื่องหมายของความสำเร็จ

ตอน 9 การลงทุนเวลาเพื่อเกรด A

ตอน 10 การพัฒนาชีวิต

ตอนจบ

ตอนเริ่มต้น: เราจะเป็นอย่างที่เราคิด

ความสำเร็จเป็นผลของ เจตคติ เจตคติคือ นิสัยการคิด นิสัยไม่ใช่สัญชาตญาณหากแต่เป็น ปฏิบัติการที่เกิดจากการทำซ้ำ ดังนั้น การคิดดี พูดดี ทำดี ซ้ำแล้วซ้ำเล่าจะกลายเป็นนิสัยที่ดี ซึ่งเป็น นิสัยแห่งความสำเร็จ นักคิดผู้ยิ่งใหญ่ล้วนคิดตรงกันในประเด็นที่ว่า เราจะเป็นอย่างที่เราคิด อาทิ

พระวอพระหนึ่งของ พระพุทธเจ้า คือ จิตเป็นนาย กายเป็นบ่าว

โซโลมอน กล่าวว่า เพราะมนุษย์คิด ในหัวใจของเขา เขาจึงเป็นเช่นนั้น

มาร์คัส ออเรลิอุส เขียนไว้ว่า ชีวิตของมนุษย์คือ สิ่ง que ความคิดของเขาสร้างขึ้น

ราฟ วัลโด อีเมอร์สัน ก็ยืนยันว่า คนผู้หนึ่งคือ สิ่งที่เขาเฝ้าวนเวียนคิดอยู่ตลอดเวลา

คนเราจึงเป็นในสิ่งที่เรา โปรแกรม สมองเราไว้ คนที่ประสบความสำเร็จ คือ คนที่โปรแกรม เรื่องราวของความสำเร็จไว้ในสมองของเขาหรือเธอ ส่วนคนที่น่าสังเวชจะนำเอาแต่เรื่องแย่ๆ ใส่ สมอง ดังนั้น ขอให้นักศึกษาจงเป็น โปรแกรมเมอร์ เพื่อพัฒนาโปรแกรมด้วยตนเอง โดยพัฒนาแต่ สิ่งดีๆ ไว้ในสมอง และหลีกเลี่ยงการนำเรื่องแย่ๆ ใส่สมอง โปรดจำไว้ว่า เราจะเป็นอย่างที่เราคิด

ดังนั้น จงตั้งใจให้แน่วแน่ในการนำเอาหลักการที่นำเสนอนี้มาปรับปรุงตนเอง เพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จในชีวิต ตั้งแต่วินาทีนี้

ตอน 1 นักศึกษาคือ ผู้สร้างโลกของตัวเอง

ความคิดเป็นตัวสร้างโลกของนักศึกษา ดังบทสรุปที่ยิ่งใหญ่ของทุกศาสนา ทุกปรัชญา อภิปรัชญา และจิตวิทยา ที่ว่า

... คุณจะเป็นอย่างไรที่คุณคิดเกือบตลอดเวลา โลกภายนอกของคุณ คือ ภาพสะท้อนโลกภายในของคุณ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่คุณคิด ทุกอย่างที่คุณคิดจะไหลออกมาในความเป็นจริงของคุณอย่างต่อเนื่อง ... (ไบรอัน เทรซี, 2003: 8).

การแปลความ หากนักศึกษาคิดว่าตัวเองโง่ เรียนรู้คนอื่นไม่ได้ จะต้องสอบตก และจะต้องรีไทร์ (โลกภายใน) หากคิดเช่นนี้บ่อยครั้ง ความคิดเหล่านี้จะไปตอกย้ำความล้มเหลว และสิ่งที่สะท้อนออกมาให้เห็นก็คือ ความท้อแท้ ความท้อเหี่ยว และหมดกำลังใจที่จะต่อสู้ (โลกภายนอก) ในที่สุดก็จะประสบความล้มเหลวจริงๆ ทั้งในเรื่องการเรียนและการทำงาน เพราะนั่นคือ การสาปแช่งตัวเอง วาจาของตนศักดิ์สิทธิ์ยิ่งกว่าวาจาของคนอื่น ในทางตรงข้าม หากนักศึกษารักและนับถือตนเอง นักศึกษาก็จะตอกย้ำแต่สิ่งดีๆ ให้กับตนเอง ให้พรตัวเอง มีความเชื่อว่า เราต้องทำได้ เพราะคนจำนวนมากที่ประสบความสำเร็งนั้น เขามีพื้นฐานทั่วไปแทบไม่แตกต่างจากเราเลย ให้นักศึกษานึกถึงภาพแห่งความสำเร็จของตนเองในวิชาที่เรียน แล้วตั้งเกรดที่ต้องการไว้ จากนั้นวางแผนเพื่อนำไปสู่เกรดคาดหวังที่ตั้งไว้

กฎสู่ความสำเร็จข้อหนึ่งคือ ไม่สำคัญว่านักศึกษาจะมาจากไหน ที่สำคัญคือ นักศึกษาจะไปไหน และที่ที่นักศึกษาจะไปนั้นถูกกำหนดด้วยตัวนักศึกษาหรือไม่ นั่นคือ นักศึกษาเป็นผู้ตั้งเป้าหมายนั้นหรือไม่ เพราะ.. เป้าหมาย คือ เชื้อเพลิงในเตาหลอมแห่งความสำเร็จ

การดำเนินชีวิตโดยปราศจากเป้าหมายที่ชัดเจนเปรียบเสมือนการขับรถท่ามกลางหมอกหนาทึบ ไม่ว่าจะรถของนักศึกษาจะมีประสิทธิภาพดีเพียงใดก็ตามและแม้จะขับบนถนนที่เรียบที่สุด นักศึกษาก็ยังต้องขับช้าๆ อย่างหวาดกลัว ส่วนการดำเนินชีวิตที่มีเป้าหมายชัดเจนนั้น เปรียบเสมือนการขับรถที่ปราศจากหมอกควันมาบดบัง จึงสามารถเหยียบคันเร่งแห่งชีวิตให้ทะยานไปข้างหน้าเพื่อมุ่งไปสู่ความสำเร็จได้อย่างรวดเร็วและมั่นคง

ตอน 2 อานิสงส์ของการมีเป้าหมายที่ชัดเจน

ระหว่างปี ค.ศ. 1979 ถึง 1989 นักวิจัยจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดได้ทำการศึกษาพบว่าการตั้งเป้าหมายที่ชัดเจนส่งผลให้นักศึกษาประสบความสำเร็จด้านรายได้ โดยในปี ค.ศ. 1979 นักวิจัยได้ถามนักศึกษาที่สำเร็จ MBA กลุ่มหนึ่งว่า "คุณตั้งเป้าหมายอนาคตของคุณที่ชัดเจนโดยเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและวางแผนที่จะทำมันให้สำเร็จหรือเปล่า" ผลปรากฏดังนี้

3% ตอบว่า ได้เขียนเป้าหมายเป็นลายลักษณ์อักษร และมีการวางแผนไว้

13% ตอบว่า มีเป้าหมาย แต่ไม่ได้เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร

84% ตอบว่า ไม่มีเป้าหมาย

จากนั้นสิบปีต่อมาคือ ในปี ค.ศ. 1989 นักวิจัยได้สัมภาษณ์นักศึกษากลุ่มนั้นอีกครั้ง ผลปรากฏดังนี้ กลุ่ม 13% ที่ตอบว่ามีเป้าหมายแต่ไม่ได้เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรนั้นกำลังหาเงินได้โดยเฉลี่ยเป็น 2 เท่าของนักศึกษากลุ่ม 84% ที่ตอบว่าไม่มีเป้าหมาย แต่ที่น่าประหลาดใจมากที่สุดคือ กลุ่ม 3% ที่ตอบว่าได้เขียนเป้าหมายเป็นลายลักษณ์อักษรและมีการวางแผนไว้นั้น สามารถหาเงินได้โดยเฉลี่ยเป็น 10 เท่าของนักศึกษาทั้งสองกลุ่มที่เหลือ ...นี่คือ อานิสงส์ของการมีเป้าหมายที่ชัดเจน

ดังนั้นนักศึกษาที่กำหนดเกรดคาดหวังไว้ล่วงหน้า เขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษรและมีแผนการที่จะบรรลุมันก็น่าจะประสบความสำเร็จได้เช่นเดียวกับกลุ่ม 3% ข้างต้น เพราะการเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษรคือ การให้พันธะสัญญาไว้กับตัวเอง

ตอน 3 การกินข้างหรือการเดินทางหนึ่งพันลี้

พูดถึงการกินข้างหรือการเดินทางหนึ่งพันลี้ สำหรับคนที่ไม่ประสบความสำเร็จอาจร้องยี้ เพราะนึกถึงการกินข้างหรือความไกลของระยะทาง แต่สำหรับคนที่ประสบความสำเร็จแล้วจะมองเป็นเรื่องปกติ เพราะมีความอดทนสูง เทคนิคการกินข้างก็คือ การกัดทีละคำ ส่วนเทคนิคการเดินทางหนึ่งพันลี้ก็คือ การเริ่มต้นด้วยก้าวแรก (ขงจื้อ)

ดังนั้น การทำแบบฝึกความพร้อมก่อนสอบให้ได้ทั้ง 30 ข้อก็เริ่มต้นเพียงข้อเดียว จากนั้นก็ทำต่อทีละหนึ่งข้อเท่านั้น คนที่ประสบความสำเร็จจะนึกถึงวิธีการแก้ไขปัญหาลดเวลา ส่วนคนที่ไม่ประสบความสำเร็จจะนึกถึงอุปสรรคเกือบตลอดเวลา

ตอน 4 อานิสงส์ของการมีทักษะ

สมมติว่านักศึกษาต้องการหาหนังสือเล่มหนึ่งในห้องสมุด แต่ไม่ทราบว่ายู่ตรงไหน นักศึกษาอาจใช้เวลาค้นหาเป็นชั่วโมงในครั้งแรก แต่ในครั้งต่อไป นักศึกษาจะใช้เวลาหาหนังสือเล่มเดิมเพียงไม่กี่นาที เปรียบเสมือนการแก้ปัญหาโจทย์เลขบางข้ออาจใช้เวลานานกว่าจะทำเสร็จ แต่เมื่อพบโจทย์เลขทำนองเดียวกันอีกในครั้งต่อไป ก็จะใช้เวลาทำเพียงไม่กี่นาทีเพราะนักศึกษามีทักษะในการแก้ปัญหาโจทย์เลขลักษณะนั้นๆแล้ว การแก้ปัญหาโจทย์เลขเป็นทักษะที่ฝึกฝนได้ การฝึกความพร้อมก่อนสอบจะช่วยให้นักศึกษาเกิดทักษะและสามารถทำข้อสอบได้ทันเวลา นี่คือนิสงส์ของการมีทักษะ

ตอน 5 อุปสรรคของความสำเร็จ

คนส่วนใหญ่ยอมแพ้ตั้งแต่ก่อนที่จะพยายามในครั้งแรกด้วยซ้ำ เหตุผลที่เขายอมแพ้ก็เพราะกลัวอุปสรรคและความล้มเหลว ความจริงก็คือ ทุกเส้นทางสู่ความสำเร็จล้วนมีอุปสรรคและคนที่ประสบความสำเร็จมักจะล้มเหลวบ่อยกว่าคนที่ไม่ประสบความสำเร็จ แต่คนที่ประสบความสำเร็จจะมีความพยายามมากกว่า โปรดจำว่า ไม่มีใครเกิดมา ล้มเหลว มีแต่ ล้มเลิก เสียก่อน

โจทย์เลขข้อหนึ่ง ๆ อาจมีวิธีการแก้ปัญหามากหลายวิธี หากนักศึกษามีความพยายามที่เพียงพอแล้ว ย่อมจะหาหนทางในการแก้ปัญหานั้น ๆ ได้ในที่สุด คนที่ประสบความสำเร็จจะมีความคิดว่า ทุกปัญหามีทางแก้ แต่คนที่ไม่ประสบความสำเร็จมักจะมีความคิดว่า ทุกทางแก้มีปัญหา

ตอน 6 การผัดวันประกันพรุ่งอย่างสร้างสรรค์

กฎ 80/20 บอกว่า 20% ของกิจกรรมจะเป็นตัวกำหนดคุณค่าของกิจกรรมอีก 80% ที่เหลืออยู่ นั่นคือ ถ้านักศึกษามุ่งงาน 10 อย่างที่ต้องทำให้เสร็จ จะมียางเพียง 2 อย่างที่มีค่ามากกว่างาน 8 อย่างที่เหลือรวมกัน ถ้านักศึกษาไม่สามารถทำงานทุกอย่างได้หมดก็ควร ผัดวันประกันพรุ่ง



1.5522547
23 ส.ย. 2554

สำนักหอสมุด

ในงาน 8 อย่าง เรียกว่า การผัดวันประกันพรุ่งอย่างสร้างสรรค์และฝึกวิธีการทำงานตามหลัก
ABCDE ต่อไปนี้

A คือ งานที่สำคัญมาก และมีผลกระทบอย่างรุนแรงต่อความสำเร็จ

B คือ งานที่สำคัญรองลงมา หากไม่ทำจะมีผลกระทบน้อยกว่า A

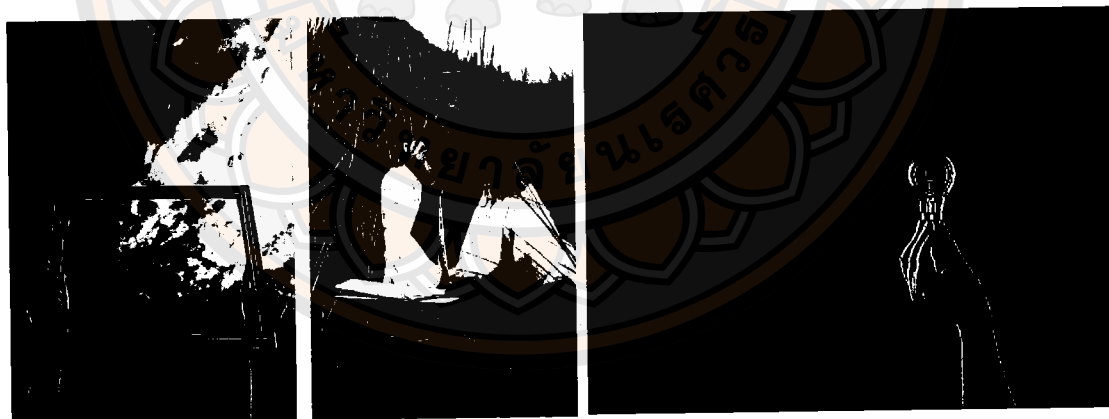
C คือ งานที่น่าทำ หากไม่ทำก็ไม่เป็นไร เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

D คือ งานที่อาจมอบให้คนอื่นทำแทนได้ เพื่อนำเวลาไปทำงาน A

E คือ งานที่ไม่สำคัญ หากไม่ทำก็ไม่เกิดผลกระทบใดๆเกิดขึ้น

ป
พ
1992.8
.1787
ก102ก
2553.

คนที่ประสบความสำเร็จจะทำงาน A ก่อนเสมอ หากงาน A มีหลายอย่างก็ทำทีละอย่าง
โดยเลือกงานที่ใช้เวลาที่สั้นที่สุดก่อน เพื่อเป็นรางวัลและให้กำลังใจสำหรับการทำงานสำคัญที่สุด
ขึ้นไป การผัดวันประกันพรุ่งงาน A คือ การล่อลวงตัวเองให้พ้นจากเส้นทางแห่งความสำเร็จ
ยกเว้นการผัดวันประกันพรุ่งอย่างสร้างสรรค์เท่านั้นจึงจะเป็นบันไดพานักศึกษาไปสู่ความสำเร็จได้



(ภาพประกอบหัวข้อ2.1 การสร้างแรงบันดาลใจ 1)

ตอน 7 ความท้อแท้ที่หัดจนเป็นนิสัย

คนที่ท้อแท้จนเป็นนิสัยจะรู้สึกว่าตัวเองไม่สามารถบรรลุเป้าหมายหรือพัฒนาชีวิตให้ดีกว่า
เดิมได้ ไม่ว่าจะเริ่มต้นด้วยการทำอะไรก็ตาม มักจะคิดก่อนเสมอว่า ฉันทำไม่ได้ ฉันทำไม่เป็น ฉันไม่

มีเวลา ฉันไม่...ฉันไม่...ฉันไม่... และจะมีเหตุผลมาสนับสนุนโรคข้อเท้าของตัวเองเสมอ เรียกว่า ความข้อเท้าที่หัดจนเป็นนิสัย ซึ่งมักจะเกิดกับคนที่ชอบสาปแช่งตัวเอง

วิธีเอาชนะนิสัยข้อเท้าเรื่องการเรียนก็คือ ให้ตั้งเกรดคาดหวังระดับ D และวางแผนทำแบบฝึกความพร้อมก่อนสอบให้ได้อย่างน้อย 15 ข้อจาก 30 ข้อ เมื่อทำได้ระดับนี้แล้ว ต่อไปก็ตั้งเกรดคาดหวังให้สูงขึ้นและวางแผนทำแบบฝึกความพร้อมก่อนสอบให้ได้มากขึ้นตามไปด้วย นาน ๆ เข้าความข้อเท้าก็จะอ่อนกำลังลง และความมั่นใจก็จะเพิ่มขึ้นมาแทน จงนึกถึงคำตอบของการกินข้าว นักศึกษาจะเดินไปสู่เป้าหมายด้วยการก้าวทีละก้าว เพิ่มทักษะทีละอย่าง และพัฒนาไปที่ละขั้น

ตอน 8 ความพากเพียรคือเครื่องหมายของความสำเร็จ

ความพากเพียรเป็นสิ่งที่รับประกันได้ว่าจะนำพานักศึกษาไปสู่ความสำเร็จ แม้พรสวรรค์หรือความอัจฉริยะก็ไม่อาจสู้ความพากเพียรได้

ไมเคิล จอร์แดน นักบาสเกตบอลที่มีความสามารถคนหนึ่ง เคยกล่าวไว้ว่า ทุกคนมีพรสวรรค์ แต่ความสามารถต้องอาศัยความพากเพียร

จอห์น ดี ร็อกกีเฟลเลอร์ บุรุษที่ร่ำรวยที่สุดคนหนึ่งของโลก ได้เขียนไว้ว่า ผมไม่คิดว่าจะมีคุณสมบัติอื่นใดที่สำคัญต่อความสำเร็จมากเท่ากับความพากเพียร มันเอาชนะได้แทบทุกอย่างแม้แต่ธรรมชาติ

ขงจื้อ เคยกล่าวไว้เมื่อสองพันกว่าปีมาแล้วว่า ชัยชนะที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเราไม่ใช่อยู่ที่การไม่เคยล้ม แต่อยู่ที่การลุกขึ้นทุกครั้งที่เราล้ม

โธมัส เอดิสัน ผู้ที่ล้มเหลวในการทดลองมากกว่าคนอื่น ๆ เคยกล่าวไว้ว่า เมื่อผมตัดสินใจเต็มร้อยว่าผลลัพธ์นั้นควรค่าต่อการไขว่คว้า ผมจะมุ่งไปหามันและทำการทดลองครั้งแล้วครั้งเล่าจนกว่าจะประสบความสำเร็จ

ดังนั้น คุณสมบัติเดียวที่รับประกันความสำเร็จทั้งในเรื่องการเรียน และการทำงานของนักศึกษาก็คือ ความพากเพียรหรือความตั้งใจที่จะเกาะติดอยู่กับเป้าหมายอย่างเด็ดเดี่ยว

ตอน 9 การลงทุนเวลาเพื่อเกรด A

การได้เกรด A ต้องลงทุนด้วยเวลา โดยเกรด A มาจากการทำข้อสอบให้ได้อย่างน้อย 27 ข้อจาก 30 ข้อ ข้อหนึ่งๆ หากนักศึกษามีทักษะแล้วจะใช้เวลาทำ 2 - 3 นาที แต่ถ้าขาดทักษะแล้วก็อาจจะต้องใช้เวลาทำข้อละ 10 - 30 นาที ดังนั้น 30 ข้อก็ใช้เวลา 5 - 15 ชั่วโมง หากมีเวลาฝึกวันละ 1 ชั่วโมงก็ใช้เวลา 5 - 15 วัน และหากมีเวลาฝึกวันละ 2 ชั่วโมงก็ใช้เวลา 3 - 7 วัน และเวลาที่ใช้ในการฝึกยังขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้เดิมของนักศึกษาแต่ละคนด้วย สำหรับการลงทุนเพื่อเกรด B, C, D ก็ใช้แนวทางเดียวกันนี้ สำหรับเกรด F 'ไม่ต้องลงทุนด้วยเวลาเลย

ดังนั้น การรู้เวลาในการลงทุนจะประกันให้นักศึกษาต้องเตรียมตัวทั้งร่างกายและจิตใจ โปรดจำว่าเกรด A ไม่ได้ได้มาโดยบังเอิญแบบถูกหวย แต่ได้มาจากความพากเพียรของตัวนักศึกษาเอง

ตอน 10 การพัฒนาชีวิต

Keep Open Mind to Learn ฟ้ามิได้แบ่ง ยอดคน กับ คนธรรมดา ออกจากกัน ยอดคนจะปรากฏขึ้นเสมอ แต่นั้นมิใช่เพราะ ฟ้ากำหนด การที่ยอดคนปรากฏขึ้นมาได้เพราะเขาผ่านการฝึกฝน และ เรียนรู้ ที่จะเป็นยอดคน

อัจฉริยะ ไม่ใช่สัตว์ประหลาดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา ไม่มีใครเก่งมาตั้งแต่กำเนิด แต่ต้องได้รับการฝึกฝน เจกเซนม้าตีต้องมีคนขี่มาฝึกฝน และนักกีฬาที่ดีต้องมีโค้ชที่ดีมาฝึกฝน

Don't Look Down Yourself ไม่สำคัญว่าในอดีตเราเป็นใคร สำคัญที่ว่าวันนี้เราต้องการเป็นใคร จงเคารพนับถือในความสามารถของตัวเอง ยกย่องและให้เกียรติตัวเอง สมองของคนเราเหมือนพื้นดินที่ว่างเปล่า เมื่อเราปลูกอะไรลงไปเราก็จะได้ผลเป็นอย่งนั้น จงปลูกฝังแต่สิ่งดี ๆ ลงไปในสมอง คำพูดใดๆ ที่เราเคยได้ยินซ้ำๆ ซากๆ เกิน 37 ครั้ง มันจะกลายเป็น อุปนิสัย ของเราทันที ดังนั้น จงปลูกฝังแต่สิ่งดี ๆ ลงไปในสมองของเราจนเป็นนิสัย

สิ่งที่น่ากลัวที่สุดในโลกคือ สิ่งแวดล้อม ที่เป็นพิษ อย่าปล่อยให้ความคิดหรือคำพูดของใครบางคนมาตัดสินชีวิตของเรา ในโลกนี้ไม่มีใครมีอิทธิพลกับตัวเรานอกจากตัวเราเอง ชีวิตไม่ใช่เกมกีฬา ไม่มีเวลาพักครึ่ง ไม่มีการขอเวลานอก และที่สำคัญคือ เป็นกีฬาที่เปลี่ยนตัวผู้เล่นไม่ได้ โปรดจำว่า ไม่มีใครเกิดมา ล้มเหลว มีแต่ ล้มเลิก เท่านั้น

เพียงนักศึกษาคิดว่าตัวเองทำได้ นักศึกษาก็ทำได้ตั้งแต่คิดแล้ว แต่หากนักศึกษาคิดว่าตัวเองทำไม่ได้ นักศึกษาก็ทำไม่ได้ตั้งแต่ที่คิด สิ่งที่เลวร้ายที่สุดของมนุษย์คือ การตอกย้ำตัวเองว่าทำไม่ได้ แม้แต่ คิด ยังไม่กล้าที่จะคิด แล้วชีวิตจะประสบความสำเร็จได้อย่างไร? จงกล้าที่จะเผชิญความล้มเหลว เพราะความล้มเหลวคือ ครูที่ทดสอบความสำเร็จของเรา

มนุษย์ คือจุดศูนย์กลางของเส้นรอบวงที่ไม่มีขีดจำกัด ทำไมเป็นมนุษย์เหมือนกันจึงประสบความสำเร็จไม่เท่ากัน นั่นเป็นเพราะมนุษย์แต่ละคนได้รับโอกาส ทางความคิดที่แตกต่างกัน คนที่สำเร็จ มองปัญหาเป็นโอกาส แต่คนที่ล้มเหลวมองโอกาสเป็นปัญหา คนสำเร็จจะปรับตัวเองไปหาโลกภายนอก แต่คนล้มเหลวจะรอให้โลกภายนอกปรับตัวเข้าหาตัวเอง

ความรู้ เป็นเพียง พลังอำนาจแฝง ชนิดหนึ่ง ความรู้จะกลายเป็นพลังอำนาจที่ยิ่งใหญ่ได้ก็ต่อเมื่อมันถูกนำไปใช้อย่างชาญฉลาดเท่านั้น

ฟังแต่ไม่ได้ยิน ได้ยินแต่ไม่เข้าใจ เข้าใจแต่ไม่ลึกซึ้ง ลึกซึ้งแต่ไม่แตกฉาน แตกฉานแต่นำไปใช้ไม่เป็น จงนำศักยภาพและอัจฉริยภาพที่ซ่อนเร้นในตัวนักศึกษาออกมาใช้อย่างชาญฉลาด

ตอนจบ คนที่ประสบความสำเร็จเป็นระดับผู้บริหารหรือผู้นำขององค์กรต่างๆ ในโลกนี้ กว่า 85% ล้วนแล้วแต่มีไซคนแก่ง แต่เป็น คนดี ทั้งสิ้น คนแก่งมักจะมี อึดตา จะไม่ยอมปรับตัวเข้าหาโลก ไม่รับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ไม่ยอมรับการพัฒนาความรู้และสิ่งใหม่ๆ ปกครองคนไม่ได้ คนแก่งอาจใช้เวลาไม่กี่ปีก็ปลื้มจนให้แก่งได้ แต่ ความดี ต้องใช้เวลาสอนกัน ชั่วชีวิต คนแก่งมักจะขาดความจงรักภักดี ไม่มีความกตัญญูรู้คุณ มหาวิทยาลัยกรุงเทพเน้นทั้ง ความรู้ และ ความดี ควบคู่กันไป จึงใช้คำขวัญว่า ความรู้คู่ความดี ขอให้นักศึกษาตระหนักถึงคำขวัญนี้ และจงนำไปใช้ประกอบการดำเนินชีวิตต่อไป

เอกสารหรือสิ่งอ้างอิง

1. หนังสือ GOALS โดย Brian Tracy
2. หนังสือ BORN TO SUCCEED โดย Colin Turner
3. อีเมล FORWARD มาจาก Prapas Rukpanya

เรื่องของแรงบันดาลใจ

บทสนทนาเรียบง่ายฝึกความเคลื่อนไหวของปลายนิ้วสัมผัสจับปลงขณะเข็มสั้นยาวของนาฬิกาบอกเวลาสามนาฬิกาเศษ ลมย่ำรุ่งในฤดูใบไม้ผลิไม่ร้อนไม่หนาวแต่หากกลับเป็นความเย็นฉ่ำสดชื่นพร้อมกับความอบอุ่นในหัวใจ

ในเวลาสามนาฬิกาเศษที่หลายคนกำลังหลับไหล หลายคนกำลังคร่ำเคร่งกับการอ่านหนังสือทำวิทยานิพนธ์ตามหน้าที่ของนักเรียนที่ดี หลายคนอยู่ในระหว่างอาบน้ำชำระล้างร่างกายที่เหน็ดเหนื่อยมาตั้งแต่เวลาหกโมงเย็นจากการเริ่มเปิดทำการของภัตตาคาร หลายคนกำลังสำเร็จสำราญอยู่ในสถานบันเทิงรายล้อมด้วยสุราหลายประเภท เวลาสามนาฬิกาเศษดังกล่าวกลับเป็นเวลาเดียวกันกับที่คนสองคนจับบทสนทนายามค่ำคืน

คงจะเป็นการยากที่จะกำหนดนิยามของคู่สนทนา กำหนดวัยและจำกัดอายุที่คู่สนทนาทั้งสองฝ่ายจะต้องมี นิยามของระยะเวลาในการสนทนากันแต่ละครั้ง อีกทั้งระยะทางไกลแห่งการเดินทางของบทสนทนา คงจะเป็นการยากยิ่งกว่าที่จะกำหนดด้วยหลักเกณฑ์สั้นๆถึงเรื่องราวแห่งการสนทนา

บทสนทนาที่มักจะเริ่มต้นด้วยการทักทายแบบง่ายๆ แล้วต่อไปเรื่อยถึงการถามไถ่สารทุกข์สุขดิบ การเล่าเรียนศึกษาชีวิตอันเจียบเหงาเปล่าเปลี่ยวในต่างแดน วัยหนุ่มสาวคงหนีไม่พ้นเรื่องราวของกลิ่นเนื้อขนาดเท่ากำมือที่แอบซ่อนตัวอยู่ในอกข้างซ้าย ใครกันนะที่ให้นิยามว่า การเปิดเผยความเป็นส่วนตัวในเรื่องดังกล่าว มีความหมายในเชิงจิตวิทยาได้ว่าคู่สนทนาทั้งสองเริ่มมีความสนิทสนมใกล้ชิดกันเป็นพิเศษแล้ว

บรรยากาศเรื่องเศร้าควรจะถูกพัดผ่านออกไปด้วยบทลงท้ายที่บ่งบอกถึงการทำให้ไม่ยึดติดกับสิ่งที่ผ่านเข้ามาและผ่านออกไป เรื่องที่สรรหามาคุยกันในวาระต่อไปควรจะเป็นบทเรื่องราวของการเปิดเผยความชอบและความฝัน

น่าประหลาดที่สมองของคนเรามีชอกหลีบเล็กๆสำหรับการบรรจุความฝันเสมอ ไม่ว่าภาระกิจที่มีอยู่จะมากมายหนักหนาสักเท่าไร आयุ่ยามที่เพิ่มขึ้นตามฤดูกาลการหมุนเวียนผลัดเปลี่ยนไปของต้นไม้ หรือจะเป็นเวลานานแสนนานหนักหนาที่ความฝันถูกฝังกลบลงไป แล้วถูกกระตุ้นให้มีชีวิตขึ้นมาใหม่อีกครั้งจากปรากฏการณ์อะไรบางอย่างหรือคนบางคน

คำถามที่น่าขบคิดเสมอคือ ความฝันเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตหรือไม่ บ่อยครั้งเหมือนกันที่สงสัยและอยากได้คำตอบว่าจะดีกว่านี้ไหมหากไม่มีความฝัน ความฝันอยากท่องเที่ยวไปมองชมสถานที่ต่างๆที่เคยอ่านผ่านตามาในวัยเด็กดูเหมือนจะเป็นตะกอนตกอยู่ภายในจิตใจมานานแสนนาน รอคอยเวลาที่จะมีเหตุการณ์ใดพัดผ่านตะกอนที่นอนก้นขึ้นมาแผ่ตรงหน้า ส่งผลให้มีการคำนวณเงินออมที่ต้องใช้ในการท่องเที่ยวดูชม และคำนวณถึงผลได้เสียจากการกระทบกับการเล่าเรียนศึกษาที่ตกปากรับค่าเงินสัญญากับทางราชการว่าจะต้องทำให้สำเร็จ แต่หากอยู่อย่างคนไร้ความฝัน ไม่ได้สัมผัสกับความลุ่มลึกของจิตใจและความผิดหวังในการไม่ได้ทำดังฝัน เงินเก็บออมทั้งหลายก็คงมีจำนวนมากพออยู่สำหรับการจับจ่ายหรือลงทุนในโครงการเล็กๆ ทางไหนจะเป็นคำตอบที่ดีจากคำถามที่มีว่าความฝันเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิตหรือไม่ ความฝันที่ในบางครั้งเป็นเพียงโครงการเล็กๆ สั้นๆ อย่างเช่นการเขียนเรื่องสั้นกึ่งจริงกึ่งเท็จบอกเล่าเรื่องราวการท่องเที่ยวที่ประทับใจ การนัดกันรับประทานอาหาร การพบปะเพื่อนฝูงของกันและกัน รวมทั้งถึงการแลกเปลี่ยนมุมมองถึงดินแดนแห่งความฝันของคนสองคน

ในวัยเลยเบญจเพศที่พานพบคู่สนทนาที่หลากหลาย มีหลายคนที่มีความฝันตรงกันและอีกมากหลายที่ความฝันแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง บุคคลในกลุ่มประเภทหลังเป็นบุคคลคนละกลุ่มความฝันคนละชั่ว และแลดูจะต้องระมัดระวังปกปิดไม่ให้พวกเขาทราบว่าคู่สนทนาผู้ที่มีความฝันว่าอย่างไร หากไม่ต้องการจะเสี่ยงกับความรู้สึกว่าเป็นคนมีความฝันลมแล้ง นักศึกษาปริญญาเอกในวัยนี้ควรจะมีความฝันในการขับเคลื่อนวงการกฎหมายไทยจากการรีบเล่าเรียนให้จบในเวลาสั้น มิใช่การอนุญาตให้จิตใจเพื่อเจ้าล่องลอยไปกับความฝันที่แลดูไร้สาระและแลดูเป็นชั่วตรงข้ามกับความตั้งใจศึกษาเล่าเรียน

หลายคนจึงมีความลังเลตั้งแต่จะเริ่มมีความฝัน ดูเหมือนว่าในบริบทของคนบางคน ความฝันดูเป็นสิ่งที่ทำลายความเชื่อมั่นในระบบความคิด เป็นสิ่งที่โหดร้ายรุนแรงหากจะมีขึ้น เพียงเพราะความเชื่อที่ว่าความฝันเป็นสิ่งทำลายแนวการดำเนินชีวิตแบบเดิมๆ จึงทำให้สนใจเสมอว่า เหตุใดคนเหล่านั้นจึงไม่เอาความฝันมาเป็นแรงผลักดันให้มีพลังในดำรงชีวิต การตั้งความฝันไว้เป็นเรื่องสุขใจ แต่หากทำไม่ได้ดังนั้นก็มิใช่เรื่องที่จะไปโทษชะตาชีวิต คนเรามีความหลากหลายและถูกสร้างมาให้ทำหน้าที่แตกต่างกัน หากเมื่อใดที่สามารถทำตามความฝันได้ก็น่าจะเป็นช่วงเวลาหัวใจพองโตและเต็มแรงจากความอึดเอิบและเต็มด้า

บทสนทนากับคู่สนทนาบางคนจึงอาจจะเป็นเพียงการบอกเล่าสารทุกข์สุขดิบและวิจารณ์สถานการณบ้านเมืองหรือถามไถ่ข่าวคราวคนรู้จัก หากเป็นเรื่องราวที่หญิงสาวคุยกันก็คงจะหนีไม่พ้นแหล่งช้อปปิ้งแห่งใหม่หรือเทรนด์เสื้อผ้าสีสดใสรับหน้าร้อน แต่สำหรับกับคู่สนทนาบางคนทีไรเคราะห์ตกมาให้วงจรชีวิตทับซ้อนหลีบหลือมกันแล้ว บทสนทนาถึงความฝันในวัยเยาว์ หรือความฝันที่แอบซ่อนไว้ไม่ได้ประกาศบอกใครมากมายนักด้วยเกรงว่าจะถูกขบขัน กลับเป็นเรื่องราวพิเศษที่สามารถแลกเปลี่ยนกันได้เสมอไม่ว่าโอกาสใดที่โลกของคนสองคนหมุนเข้าหากัน

บางทีอาจจะน่าขอบคุณโชคชะตาที่พัดผ่านเข้ามาให้พบกับคนที่มีความฝัน แม้จะเหมือนบ้างหรือต่างกันบ้าง แต่มีความเข้าใจในการมีความฝันและตีมูลค่ากับความฝัน รวมทั้งการรอคอยระยะเวลาและโอกาสที่จะทำให้ความฝันนั้นเป็นจริง ไม่รู้เหมือนกันว่าศัพท์ภาษาไทยกำหนดนิยามความสัมพันธ์ประเภทนี้ไว้ว่าอย่างไร ดูราวกับว่าภาษาที่ใช้ในการเขียนหนังสือที่แสนคุ้นเคยและเป็นภาษาแรกที่พูดได้นี้ จะแคบและติดขัดไปถนัดใจเมื่อถูกบ่อนคำถามเรื่องนิยามของความสัมพันธ์

แม้ไม่ใช่เรื่องราวที่เคยอยู่ในความฝันมาก่อน แต่การพบคนเช่นดังว่าก็อาจจะเรียกขานได้ว่าเป็นหนึ่งในที่มาของแรงบันดาลใจ น่าดีใจเหลือเกินที่โลกนี้ยังมีคนที่มีความฝันและเข้าใจความฝัน นำปลาทูปล้ำที่แรงบันดาลใจเป็นเพียงคนหนึ่งที่เรารู้จักได้แม้จะอยู่กันไกลแสนไกล ความสัมพันธ์กันระหว่างแรงบันดาลใจและความฝันจึงอาจจะมีเพียงว่า การแบ่งปันความฝันทำให้พบแรงบันดาลใจ แต่หากจะทำให้แรงบันดาลใจมาเป็นความฝันก็ดูเหมือนจะเป็นเรื่องทีลำบากลำบากเอาการ ต้องใจพลังใจสูง แถมการพลาดฝันในครั้งนี้จะทำให้ชีวิตปิดเบ้ไปอย่างคาดไม่ถึง

เพราะบางทีแรงบันดาลใจอาจจะหาได้ยากกว่าความฝัน นอนหลับไปในแต่ละคืนก็พบกับความฝันจะเป็นฝันดีฝันร้าย หรือฝันบอกเหตุอย่างไรก็ยังนับได้ว่ากลไกของมนุษยชาติหลีกหนีกับความฝันไม่ออก หากลิ้มตาตื่นมองดูหนังสือรูปถ่ายก็มีความฝันอยากไปในโน่นมานี่ พูดคุยกับเพื่อนฝูงญาติสนิทเพียงเล็กน้อยก็สามารถเรียกเอาความฝันที่แอบตัวอยู่เงิบๆออกมาเล่าสู่กันฟังได้ ในขณะที่แรงบันดาลใจอาจต้องใช้เวลานานแสนนานในการค้นหา หากชีวิตมนุษย์ถูกสร้างสรรค์มาจากมือที่มองไม่เห็นให้มีสิทธิได้พบอะไรและเลือกอะไรได้เป็นบางอย่างแล้ว การตัดสินใจเก็บรักษาคงไว้ซึ่งแรงบันดาลใจจะเป็นสิ่งที่ดีกว่าการเก็บรักษาความฝัน แรงบันดาลใจที่กรุ่นอยู่ในหัวใจสามารถ

เรียกความฝันที่หลงทางสะเปะสะปะกลับมาตีแผ่ตรงหน้าได้เสมอ

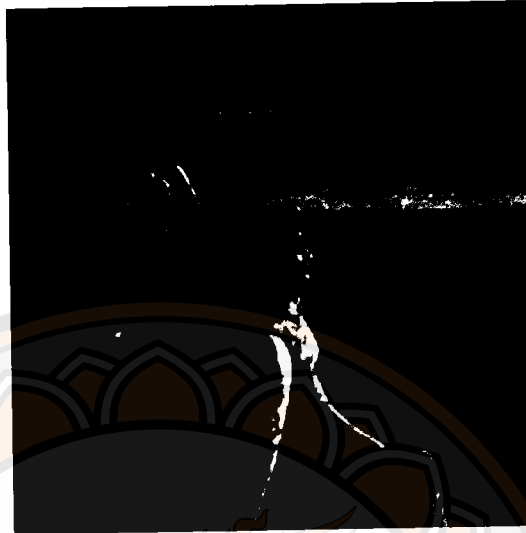
และหากแรงบันดาลใจจะมีที่มาจากการแบ่งปันความจริง ก็น่าจะขอบคุณตัวเองที่เป็นคนมีความฝันและขอบคุณโชคชะตาที่พัดพาไปให้พบกับคนที่มีความฝันเหมือนกัน ทำให้ไม่รู้สึกว่าตัวเองแปลกแตกต่างจากผู้อื่นนักในการกล้าหาญที่จะมีความฝันและทำตามความฝัน และนายินดีที่พบว่าแรงบันดาลใจยังอยู่ใกล้ๆกับเราเสมอไม่ว่าจะเป็นฐานะใดและในพิกัดของศาใดของโลก

ขอบคุณโชคชะตาที่พัดพาแรงบันดาลใจเข้ามาและน่าจะขอบคุณมากกว่าที่เรามีความฝันที่แบ่งปันกันได้เสมอ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าในบางความฝันที่เรามีตรงกันจะเปล่งประกายเจิดจรัสอยู่ในห้วงคำนึงของเรา รวมทั้งมีโอกาสที่จะได้ผจญภัยในความฝันเดียวกันในเร็ววัน แต่หากจะลำบากจะลำบากเพราะการรอคอยเวลาที่ตรงกันหรือโอกาสที่เหมาะสมเพื่อทำตามความฝันแล้ว เห็นที่ต่างคนจะต้องต่างดำเนินการตามความฝันแล้วมาเล่าสู่กันฟังจะดีกว่า เพราะอย่างไรเสียก็ต้องมีซักวันที่เราได้ดำเนินการตามความฝันด้วยกันแม้ว่าวันนั้นจะอยู่ไกลแสนไกล แต่ก็คงจะดีที่เรายังคงมีความทรงจำถึงความฝันที่เคยแบ่งปันกันอยู่เสมอมิใช่หรือ



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.1 การสร้างแรงบันดาลใจ 2)

2.2 เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลัวร์(Flure)



ศิลปิน Flure
เพลง ความหลัง
อัลบั้ม Vanilla

นับตั้งแต่นี้จะมาตัดพ้อทุกๆสิ่ง แม้โลกแห่งความจริงอาจทำให้ ฉันนั้นอ่อนแรง
ยิ่งเมื่อหมอกควันบดบังไม่เห็นแสงสว่าง แม้จะเลือนรางแต่ยังมีหวัง
* ใครต่อใครอาจมองว่าไม่มีหนทาง แต่ฉัน(จะ) (นั้น)ยังอดทนและจะทำให้ได้มา
จะเปลี่ยนแปลงความกดดันให้เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ ไม่สายเกินที่จะไป
** ให้ถึงสวรรค์ ศรัทธาจะพาให้เราขึ้นไป
จนถึงบนนั้น จะลอยล่องไปไม่ยึดอยู่กับความหลัง สุข
ให้สมกับที่เกิดมาได้ทำตามฝัน สุข ไม่มีสิ่งใดจุดรั้งนอกจากความตาย
หากลองเปิดใจอาจทำให้เห็นแสงสว่าง จะไปจนสุดทางให้ไกลเกินฝัน

ขับร้อง สุวีระ บุญรอด
เนื้อเพลง สุวีระ บุญรอด
ทำนอง Flure

ประวัติวง

ธีรุตล ธีโอดอร์ แกสตัน (เท็ดดี้), วรรัตน์ พัวไพโรจน์ (วิ) และ อัศม์เดช ลิมตระกูล (เอิร์ธ) เป็นเพื่อนร่วมรุ่นกันที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ต่อมาเมื่อเติบโตขึ้นก็ได้รวมก่อตั้งวงดนตรีด้วยกัน โดยส่วนมากจะเล่นเพลงที่แต่งขึ้นเองมากกว่าที่จะเล่นเพลงที่ดังอยู่แล้ว ในยุคเริ่มต้น เท็ดดี้ ยังไม่ได้เล่นกีตาร์เช่นทุกวันนี้ ณ ขณะนั้นเขาทำหน้าที่มือเบสในวง โดยมี วิ เล่นกีตาร์ และ เอิร์ธ ตีกลอง ส่วนนักร้องนำเป็นคนฝรั่งเศสซึ่งเป็นเพื่อนของเท็ดดี้ พวกเขาได้ทำเพลงเป็นภาษาอังกฤษ และได้นำเดโมเพลงที่ทำเองนั้นไปเสนอสุกี้ (กมล สุโกศล แคลปป์)ผู้บริหารค่ายเบเกอรี่มิวสิคในขณะนั้น แต่ในครั้งแรกพวกเขาได้รับการปฏิเสธ ทำให้พวกเขากลับมาทำเพลงกันใหม่อีกครั้ง โดยตั้งใจจะทำเพลงที่มีเนื้อร้องเป็นภาษาไทย จึงได้ชักชวน รัฐพล ตริรัตน์ (อัน) ซึ่งเป็นเพื่อนพี่ชายของเอิร์ธเข้ามาเล่นเบส โดยเท็ดดี้ได้เปลี่ยนไปเล่นกีตาร์และทำหน้าที่ร้องนำ แต่ในภายหลังทางสุกี้ได้แนะนำให้ทางวงหานักร้องใหม่ ซึ่งทางวงก็ได้ทำการค้นหาและออกิ์ช้้นนักร้องจำนวนหนึ่ง และในที่สุดทางวงก็ได้ สุวีระ บุญรอด (คิว) ซึ่งเป็นเพื่อนของเพื่อนเอิร์ธ มาทำหน้าที่ร้องนำ

ฟลัวร์ (Flure) นั้นแผลงมาจากคำว่า Froid ในภาษาฝรั่งเศสซึ่งหมายความว่า"ความหนาวเย็น" โดยทางวงได้นำมาสะกดใหม่ให้ง่ายขึ้นเป็น Flure ชื่อนี้ วิ มือกีตาร์คนหนึ่งของวงเป็นคนคิดขึ้นโดยการเปิดหาในพจนานุกรมภาษาฝรั่งเศสของน้องสาว อนึ่ง ภายหลัง เท็ดดี้ มือกีตาร์อีกคนของวง ได้พบว่าคำว่า Flure ที่สะกดเช่นนี้ ไปตรงกับคำในภาษาเยอรมันซึ่งแปลว่า "ทางเดิน" ซึ่งเท็ดดี้ ชอบความหมายในแง่นี้มากกว่า

สมาชิก

สุวีระ บุญรอด (คิว) ร้องนำ

ธีรุตล ธีโอดอร์ แกสตัน (เท็ดดี้) กีตาร์

วรรัตน์ พัวไพโรจน์ (วิ) กีตาร์

รัฐพล ตริรัตน์ (อัน) เบส

อัศม์เดช ลิมตระกูล (เอิร์ธ) กลอง



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.2 เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลักซ์(Fluke) 1)

ประวัติการทำงาน

ฟลักซ์เปิดตัวกับอัลบั้มในปี พ.ศ. 2545 กับสังกัดเบเกอรี่มิวสิกมีเพลงเด่นๆอย่าง "เปลี่ยน", "ปล่อยไปตามหัวใจ" และ "เรื่องเดียว" ตามด้วยอัลบั้มพิเศษ "Pop Life" ในปี พ.ศ. 2546 ที่ผลิตและจำหน่ายในวงจำกัด โดยมีเพลงเด่นอย่าง "อะไร"

"Vanilla" (พ.ศ. 2547) อัลบั้มที่ 2 ผลงานสร้างชื่อที่มีเพลงฮิตอย่าง "ฤดูที่ฉันเหงา", "คนที่รออยู่" และ "Honeymoon" ซึ่งถือเป็นผลงานคุณภาพตั้งแต่ปกไปจนถึงบทเพลงในอัลบั้ม จนคว้ารางวัลจากสื่อมวลชนชั้นนำทางดนตรีมาครองมากมายไม่ว่าจะเป็น แพตอวอร์ด คม ชัด ลึก อวอร์ด, มิวสิคเอ็กซ์เพรส อวอร์ด และอีกมากมาย

อัลบั้มที่สามของวง "Tales" ฟลักซ์ยังคงแต่ง, เรียบเรียง, บันทึกเสียง และดูแลผลงานทุกขั้นตอนเอง ก่อนที่จะส่งผลงานไปมิกซ์และทำมาสเตอร์ที่สหรัฐอเมริกา



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.2 เพลงความหลัง ศิลปิน ฟลักซ์(Fluke) 2)

Bakery Music

เบเกอรี่มิวสิก (Bakery Music) เป็นสังกัดค่ายเพลงที่ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2537 โดยผู้ก่อตั้งอย่าง บอย โกสิยพงษ์, กมล สุโกศล แคลปป์, สมเกียรติ อริยะชัยพาณิชย์ และ สาลินี ปันยารชุน มีผลงานอัลบั้มแรกของค่ายอย่าง โมเดิร์นด็อก ที่ได้รับความนิยมสำเร็จอย่างสูงในฐานะค่ายเพลงแห่งใหม่ ศิลปินที่มีชื่อเสียงของค่าย ได้แก่ โมเดิร์นด็อก, บอย โกสิยพงษ์, โจอี้ บอย, กรู๊ฟไรเดอร์สและอีกมากมาย เคยประสบกับภาวะการขาดทุนระยะหนึ่งก่อนจะถูกควมรวมเข้ากับค่ายเพลงสากลอย่าง บีเอ็มจี และกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของค่ายเพลง โซนี่ มิวสิก ในปัจจุบัน



(ภาพประกอบหัวข้อ Bakery music)

จุดเริ่มต้นของเบเกอรี่มิวสิก

สมเกียรติ อริยะชัยพาณิชย์

จุดเริ่มต้นของเบเกอรี่มิวสิก เริ่มจาก สมเกียรติ อริยะชัยพาณิชย์ หรือชื่อ เป็นนักกริมิกซ์จากสไมล์ เติโอ ที่เริ่มโปรเจกต์ Z-Myx กับค่ายมูเซอร์ ของ จิก – ประภาส ชลศรานนท์ ด้วยคำแนะนำจากเอื้อง – สาลินี ปันยารชุน จนได้รู้จักและร่วมงานกับ สุกี้ - กมล สุโกศล แคลปป์ ซึ่งเข้ามาทำหน้าที่เป็นชาวเอ็นจีเนียร์ ต่อมาได้รู้จักกับ บอย – ชีวิน โกสิยพงษ์ โดยการแนะนำของ ป๊อปปี้ – ไพรัช นลินทรานุกร สมเกียรติขอให้บอยช่วยเขียนเพลงใหม่ให้ และทำงานด้วยกันเรื่อยมาจนถึงอัลบั้มชุด Volume 10 ของสมเกียรติ และเกิดการรวมตัวเป็นบริษัทโปรดักชันเข้ามารับทำเพลงโฆษณา

กมล สุโกศล แคลปป์

สุกี้ หรือ กมล สุโกศล แคลปป์ ชายหนุ่มลูกครึ่งที่จบการศึกษาด้านชาวดีเอ็นจีเนียร์จากต่างประเทศ สร้างชื่อจากการเป็นโปรดิวเซอร์ให้กับวง ทีเคโอ ในสังกัด คีตา เรคคอร์ดส ก่อนจะได้รับการติดต่อ

จากโมเดิร์นด็อก วงดนตรีระดับอุดมศึกษาที่เป็นแชมป์วงสตริงจากเวที ใค้กัมิวสิกอะวอร์ดส์ และ
เกิดความคิดว่า จะทำเป็นค่ายเพลง และเกิดเป็นเบเกอรี่มิวสิกในที่สุด

บอย โกสิยพงษ์

ก่อนที่อัลบั้มแรกของโมเดิร์นด็อกจะเป็นรูปเป็นร่าง ป๊อด – ธนชัย อุชชิน นักร้องนำของวงก็มีโอกาส
ได้ร้องเพลง “ลมหายใจ” ในอัลบั้ม Volume 10 ของสมเกียรติและกลายเป็นเพลงดัง ซึ่งเพลงนี้เขียน
โดยนักแต่งเพลงหน้าใหม่ในสมัยนั้น คือ บอย โกสิยพงษ์

บอย ยังเป็นคนที่ตั้งชื่อ เบเกอรี่มิวสิก ด้วยเหตุผลที่ว่า พวกเขาต้องการชื่อที่ฟังดูอบอุ่น ฟังแล้วรู้สึก
ถึงความเป็นโฮมเมด และเป็นชื่อที่คุ้นหูได้ง่าย รวมทั้ง การที่ค่ายตั้งอยู่ที่สยามสแควร์ ซึ่งมีร้านเบ
เกอรี่ตั้งอยู่หลายร้าน ชื่อดังกล่าวจึงถูกเลือกขึ้นมาตั้งเป็นชื่อค่าย

สาธิตี บันยารชุน

ผู้หญิงคนเดียวในบรรดาผู้ก่อตั้งค่าย รับหน้าที่เป็นฝ่ายการจัดการทั่วไป ทั้งด้านธุรการ, การตลาด
และโปรโมชั่น นอกเหนือจากการเป็นดีเจ ระยะเวลาสั้น เข้าไปดูแลการจัดการศิลปินด้วย
หลังจากความสำเร็จของอัลบั้มชุดแรกของค่าย พวกเขาออกมินิอัลบั้มของศิลปินหน้าใหม่ ใจอู้
บอย ด้วยดนตรีฮิปฮอปในแบบเร้กกัมพ์ฟิฟ และซิงเกิลแรก “รักคุณเข้าแล้ว” ของ บอย โกสิยพงษ์
ตามออกมา และประสบความสำเร็จเช่นเดิม ทำให้เบเกอรี่มิวสิคกลายเป็นคลื่นลูกใหม่ที่สร้าง
กระแสให้เกิดค่ายเพลงเล็กๆ ขึ้นเกือบร้อยบริษัท และเกิดเป็นยุคอัลเทอร์เนทีฟเฟื่องฟูในที่สุด

การควบรวมกิจการกับบีเอ็มจี

ในปี พ.ศ. 2543 เบเกอรี่มิวสิคประสบปัญหาด้านการเงินอย่างหนัก ในที่สุด ผู้บริหารของ
ค่ายตัดสินใจควบรวมกิจการกับ บีเอ็มจี เอนเตอร์เทนเมนท์ อินเตอร์เนชั่นแนล เอเชียแปซิฟิก จน
ทำให้เกิดการปรับตัวด้านวิสัยทัศน์ มีการนำเพลงออกสู่ตลาดโลกมากขึ้น และนำเพลงจาก
ต่างประเทศเข้ามาทำตลาดในเมืองไทย โดยที่เบเกอรี่มิวสิคยังคงเป็นผู้ควบคุมแนวทางและ
คุณภาพของเพลงเช่นเดิม บวกกับความเข้าใจในตัวศิลปินของผู้บริหาร ทำให้แม้ว่าจะเกิดการ
เปลี่ยนแปลงขึ้นก็ไม่ทำให้ภาพพจน์ของค่ายเสียไปมากนัก

หลังจาก เบเกอรี่มิวสิค อยู่ภายใต้การบริหารงานของโซนี่ มิวสิค โอเปอเรติง (ประเทศไทย)
ผู้ก่อตั้งและผู้บริหารชุดเดิม คือ บอย โกสิยพงษ์ และกมล สุโกศล แคลปป์ ตัดสินใจลาออก ส่วน

สมเกียรติ อริยะชัยพาณิชย์ ยังคงอยู่ช่วยเหลืออยู่ระยะหนึ่ง ขณะที่เบเกอรี่มิวสิกก็ยังคงออกผลงานเป็นระยะๆ โดยมีศิลปินที่ยังคงติดสัญญาตั้งแต่ก่อนควบรวมกิจการทยอยออกอัลบั้มจบจนปัจจุบัน อาทิ เครสเซนโต้, โต้ – ศักดิ์สิทธิ์ เวชสุภาพร, เบน – ชลาทิศ ตันติวุฒ และ เค้ก – อู๋ทัย ปุญญมณฑ์

ปัจจุบัน บอย โกสิยพงษ์ เป็นเจ้าของค่ายเพลง เลิฟอีส สมเกียรติ ยังคงมีงานเพลงออกมาบ้างประปราย ขณะที่กมล สุโกศล แคลปป์ หันไปทำรายการทีวีประเภทเรียลลิตี้แทน

อ้างอิง บทความ “10 ปีของเบเกอรี่มิวสิก” ใน Sanook.com

นิตยสาร 375 องศาเรนไฮน์ เล่ม 1 – 10, เจ้าของ บริษัท เบเกอรี่มิวสิก จำกัด

ค่ายเพลงย่อย

อีซีเบก (EZ' Baked) ในช่วงหนึ่งของเบเกอรี่มิวสิก เคยจัดให้อัลบั้มที่มีเพลงฟังสบายที่ไม่ใช่แนวตลาด ให้ออกในสังกัดชื่อดังกล่าว อาทิเช่น ธีร์ ไชยเดช, ทีฟอรัทรี และ พันธ์ วิวัฒน์พินชาติ

เบเกอรี่ อินเตอร์เนชันแนล (Bakery International) ค่ายเพลงสากลในเครือเบเกอรี่มิวสิก ศิลปินในค่าย อาทิ เอเจ (A-Jay) , นิวตัน (Newton) , Rio & Mars, Art Garfunkel, Alex E, Bliss และ Beverley Knight

เบเกอรี่ คลาสสิก (Bakery Classic) ค่ายเพลงย่อยที่เน้นนำเพลงอมตะมาทำใหม่ ศิลปินในค่ายนี้ได้แก่ กมลลา สุโกศล

โดโจ ซิตี้ (Dojo City Corp.) ค่ายเพลงย่อยที่มุ่งเน้นสร้างศิลปินวัยรุ่นเพื่อเจาะกลุ่มวัยรุ่นเป็นหลัก และช่วยพยุงสถานะทางการเงินให้กับเบเกอรี่มิวสิกไว้ได้อย่างดี มีศิลปินวัยรุ่นที่มีชื่อเสียงหลากหลายกลุ่ม ได้แก่ ไทอัมพ์ส คิงดอม, นีซ, เอช, คริสติน, ออย ช็อกกิ้งฟังก์ และ มิสเตอร์ซิสเตอร์

ครันช์เรคคอร์ดส (Crunch Records) ค่ายเพลงย่อยที่ดูแลโดย ธาณินทร์ ช.สรพงษ์ มีศิลปินในสังกัด คือ ปีน และ พาวเวอร์แพท

บลูมมิงเดิล เรคคอร์ดส (Bloomingdale Records) เป็นค่ายเพลงย่อยที่ตั้งขึ้นเป็นออกอัลบั้มรวมเพลงจากค่ายอินดี้ต่างๆ แต่ออกอัลบั้มมาเพียงชุดเดียว คืออัลบั้ม "Indy Hits Chart" ในปี พ.ศ. 2544 ก่อนจะยุบตัวไป

โดบมิวสิก (Dobe Music Production) ไม่เชิงเป็นค่ายเพลง แต่เป็นกลุ่มโปรดักชั่นที่ก่อตั้งขึ้นโดย นก พรชานี และเพื่อน มีผลงานออกมา 3 อัลบั้มและ 1 อีพี

2.3 มิวสิกวิดีโอ

มิวสิกวิดีโอ (อังกฤษ: Music video) หรือเรียกสั้นๆว่า เอ็มวี (MV) เป็นการถ่ายทอดบทเพลงแบบมีภาพประกอบ โดยยุคแรกๆ มิวสิกวิดีโอ นำมาใช้ในการเผยแพร่เพลงทางโทรทัศน์ ซึ่งมักเป็นรูปแบบการถ่ายภาพวงดนตรีหรือนักร้องที่ร้องเพลง ต่อมามีนำภาพมาประกอบเพลง และพัฒนามาเป็นการกรำนำเนื้อหาของบทเพลงมาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นละครประกอบเพลง พอมาถึงยุคที่คาราโอเกะเป็นที่นิยม มิวสิกวิดีโอ ก็นำมาซ้อนกับเนื้อเพลง ทำเป็น วิดีโอคาราโอเกะ และผลิตเป็นสื่อ วีซีดีคาราโอเกะปัจจุบัน มีการให้รางวัลศิลปิน จากการประกวดมิวสิกวิดีโออีกด้วย เช่น งานเอ็มทีวี วีดีโอ มิวสิก อวอร์ดส

ในปัจจุบันข้อมูลที่จัดเก็บเป็นภาพเคลื่อนไหวมี 2 รูปแบบ คือ

1.....แบบ Analog

2.....แบบ Digital

ซึ่งข้อมูลของรูปแบบดังกล่าว เกิดจากระบวนการสร้างและจัดเก็บที่แตกต่างกัน ข้อมูลแบบดิจิตอลจะได้รับความนิยมมากกว่า เนื่องจากคุณภาพที่สม่ำเสมอตลอดการใช้งาน ต่างกับข้อมูลแบบอนาลอกซึ่งคุณภาพจะสูญเสียไปเมื่อใช้งานเป็นเวลานาน ดังนั้นในปัจจุบันข้อมูลแบบอนาลอกจึงมักถูกแปลงเป็นข้อมูลแบบดิจิตอล เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบดิจิตอลซึ่งมีคุณภาพที่สม่ำเสมอว่าการนำเข้าข้อมูลภาพเคลื่อนไหวสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลภาพเคลื่อนไหวอาจถูกสร้างขึ้นจากหลายแหล่ง ซึ่งมีทั้งแหล่งที่สามารถสร้างข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแบบดิจิตอลได้โดยตรง หรือแหล่งซึ่งสามารถสร้างข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแบบอนาลอก ซึ่งข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นจะต้องถูกนำมาแปลงให้เป็นรูปแบบดิจิตอลก่อน จึงจะสามารถนำมาใช้ในระบบ

คอมพิวเตอร์ได้ เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบดิจิทัล แหล่งที่สามารถสร้างข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแบบดิจิทัลได้โดยตรง ได้แก่ กล้องถ่ายภาพวีดีโอแบบดิจิทัล (Digital Video Camera) กล้องสำหรับการประชุมผ่านระบบวีดีโอ (Videoconferencing Camera) เป็นต้น ...แหล่งที่สามารถสร้างข้อมูลภาพเคลื่อนไหวแบบอนาล็อก ได้แก่ กล้องถ่ายภาพวีดีโอแบบอนาล็อก (Analog Video Camera) เป็นต้น การนำเข้าข้อมูลภาพเคลื่อนไหวจากแหล่งที่สามารถสร้างข้อมูลแบบดิจิทัลได้โดยตรงมีความสะดวกมาก เนื่องจากข้อมูลมีรูปแบบเป็นดิจิทัล ดังนั้นจึงสามารถส่งผ่านข้อมูลเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ได้โดยตรงผ่านทางช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ในระบบ เช่น IEEE1394 (FireWire) หรือ USB เป็นต้น

แนวการนำเสนอมิวสิกวีดีโอถูกนำเสนอในหลายแนว เช่นภาพการแสดงสด ละครเพลง ซึ่งแสดงเนื้อหาของบทเพลง การร้องและเต้นประกอบเพลง ในรูปแบบต่างๆ การใช้วีวาทิศน์ มาประกอบซึ่งไม่เกี่ยวกับบทเพลง มิวสิกวีดีโอ ซึ่งมีผู้หญิงน้อยหม่นน้อยมาเดินไปมาๆหน้ากล้อง ส่วนใหญ่จะเป็นมิวสิกวีดีโอเพลงต่างประเทศที่คนไทยนำมารวมลง ซีดี แต่ ทุนต่ำและติดปัญหาลิขสิทธิ์ จึงใช้ภาพเหล่านี้แทน



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.3 มิวสิกวีดีโอ 1)

สถานีมิวสิกวิดีโอในประเทศไทย

1. แชนเนลวี ไทยแลนด์ (Channel V Thailand)
2. เอ็มทีวีไทยแลนด์ (MTV)
3. วีเอชวัน (VH1)
4. STC
5. ME TV (ของ Astv)
6. มะจัง (Majung) the original TV
7. True Music
8. Green Channel
9. Bang Channel



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.3 มิวสิกวิดีโอ 2)

รายการมิวสิกวิดีโอในประเทศไทย

1. MTV Thailand Hitlist (เอ็มทีวี)
2. รายการ I Am Siam (แชนเนลวี ไทยแลนด์)
3. Fresh Break Thai (ทรู มิวสิค)
4. Five Live (ช่อง 5)
5. Seed TV (ช่อง 9)
6. I Love MV (ช่อง 9)
7. Music Time Out (TTV 2)

8. Asian Countdown (ช่อง 5)
9. 2 Nite Live (ช่อง 5)
10. E-Mouth (ช่อง 7)
11. OIC (ช่อง 5)



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.3 มิวสิกวิดีโอ 3)

งานแจกรางวัล มิวสิกวิดีโอ

1. เอ็มทีวี เอเชีย อวอร์ดส (MTV Asia Awards)
2. เอ็มทีวี วีดีโอ มิวสิก อวอร์ดส (MTV Video Music Awards)
3. เอ็มทีวี ยูโรป มิวสิก อวอร์ดส (MTV Europe Music Awards)
4. เอ็มทีวี วีดีโอ มิวสิก อวอร์ดส เจแปน (MTV Video Music Awards Japan)
5. เอ็มทีวี ออสเตรเลีย วีดีโอ มิวสิก อวอร์ดส (MTV Australia Video Music Awards)

สำหรับในประเทศไทย เพลงแรกที่มีการสร้างมิวสิกวิดีโอคือ ไปทะเลกันดีกว่า ของ ปานศักดิ์ รังสิพราหมณกุล ในปี พ.ศ. 2527 อ้างอิง รายการวิกสยาม ทางทีวีไทย : 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2552

2.4 ความหมายของการออกแบบ

ก่อนอื่นเราควรจะทราบความหมายของการออกแบบก่อนว่า การออกแบบหมายถึงอะไร ซึ่งได้มีผู้ให้คำนิยามคำว่า การออกแบบ ต่างๆกันดังนี้

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น เราจะทำเก้าอี้นั่งชักตัวจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้นั้นจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยึดนั้นควรใช้กาว ตะปูนอต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวณสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรงของเก้าอี้ที่นั่งมากน้อยเพียงใด สีสี้นควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น



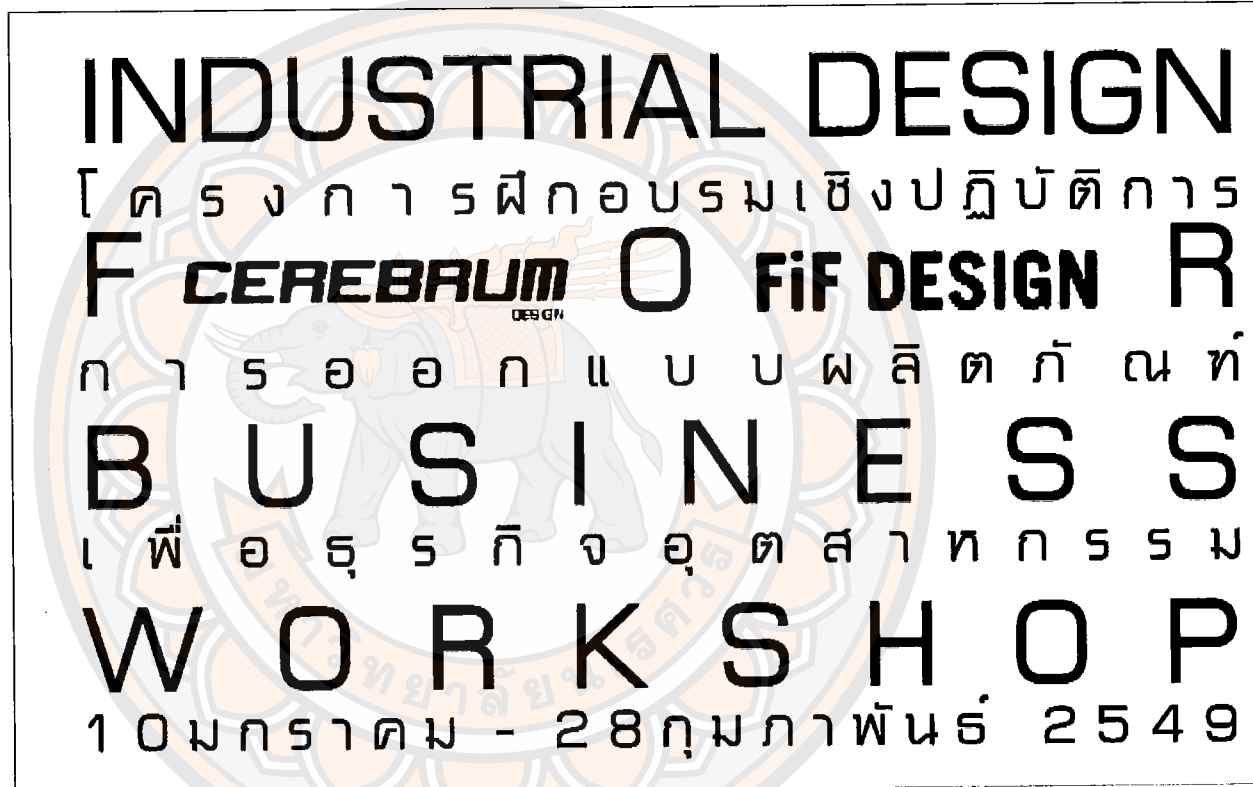
(ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 1)

การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น เก้าอี้เราทำขึ้นมาใช้ซึ่งเมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

การออกแบบ หมายถึง การรวบรวมหรือการจัดองค์ประกอบทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ การนำองค์ประกอบของการออกแบบมาจัดรวมกันนั้น ผู้ออกแบบ

จะต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการออกแบบ เป็นศิลปะของมนุษย์เนื่องจากเป็นการสร้างค่านิยมทางความงาม และสนองคุณประโยชน์ทาง กายภาพให้แก่มนุษย์

การออกแบบ หมายถึง กระบวนการที่สนองความต้องการในสิ่งใหม่ๆของมนุษย์ซึ่งส่วนใหญ่ เพื่อให้ชีวิตอยู่รอด และมีความสุขสบายมากขึ้น



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 2)

ในการออกแบบนี้ถือว่าเป็นวิชาปฏิบัติเกี่ยวกับการวิเคราะห์ การสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อการผลิตที่เหมือนกันเป็นจำนวนมากให้ได้รูปร่างที่ถูกต้องแน่นอนก่อนที่จะลงทุนในการผลิต นอกจากนี้เพื่อจัดวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องจักรที่ใช้ในการผลิตสามารถผลิตผลิตภัณฑ์ได้ในราคาพอสมควรที่ผู้ซื้อจะซื้อได้

การออกแบบที่ดีทำอย่างไร

การออกแบบ คือการจัดตัวอักษรและรูป(ภาพถ่ายและกราฟิคต่างๆ)บนกระดาษเราไม่สามารถบอกได้ว่าการออกแบบที่ดีนั้นเป็นอย่างไรแต่มีเกณฑ์ที่จะ

บอกได้ 3 ข้อคือ

1. WORKS หมายถึงงานออกแบบนั้นต้องสามารถสื่อความหมายได้อย่างรวดเร็ว
2. ORGANIZES หมายถึงการจัดลำดับเนื้อหาเป็นระเบียบดูง่าย ไม่สับสน
3. Attracts หมายถึงต้องสะดุดตา น่าสนใจทุกๆ ครั้งที่ออกแบบควรมีหลักการ 3 ข้อดังกล่าว เพื่อให้ได้ผลงานในการออกแบบที่ดี

WORKS

การที่จะบอกได้ว่างานที่เราออกแบบนั้น Works (สื่อความหมายรวดเร็ว) หรือไม่นั้นเราจะต้องทราบวัตถุประสงค์ชิ้นงานก่อน ว่าชิ้นงานนั้นมีหน้าที่อะไร หรือต้องตอบคำถามต่อไปนี้ให้ได้

1. ต้องการให้ผู้อ่านทราบอะไร? 2. ผู้อ่านเป็นใคร? 3. จะให้อ่านที่ไหน? หรือ เผยแพร่อย่างไร? เมื่อตอบคำถามเหล่านี้ได้ง่ายในการตัดสินใจว่าจะออกแบบอย่างไร เช่น ถ้าต้องการออกแบบโปรเตอร์ จะต้องออกแบบให้เรียบง่ายส่วนประกอบน้อย ขนาดตัวอักษรใหญ่และให้ผู้อ่านสามารถอ่านในระยะไกลได้ชัดเจน

ข้อควรคำนึงในการออกแบบเพื่อสื่อความหมายได้รวดเร็ว

1. เลือกข้อความสำคัญของงานและเลือกรูปภาพมาประกอบเพื่อให้มีเนื้อหาชัดเจนขึ้น 2. เลือกขนาดที่เหมาะสม 3. ต้องคำนึงถึงสถานที่ว่าจะให้คนดูดูที่ไหน 4. ต้องคำนึงว่าใครเป็นผู้อ่านงานของเรา เช่นถ้าเป็นผู้สูงอายุควรทำตัวอักษรขนาดใหญ่ 5. ถ้าจะส่งทางไปรษณีย์ต้องตรวจสอบขนาดให้เหมาะสม 6. เลือกกระดาษให้เหมาะสมกับชิ้นงาน เช่น ขนาดกระดาษ คุณภาพของกระดาษ 7. ถ้าต้องการสำเนาชิ้นงานจงเลือกกระดาษที่มีสีอ่อนๆ และหมึกมีความเข้ม เลือกขนาดและความชัดเจน ของโลโก้ที่จะใช้

สิ่งที่จะช่วยในการออกแบบให้มีการจัดลำดับเนื้อหาเป็นระเบียบและดูง่ายคือใช้ขนาดตัวอักษรที่แตกต่างกันเช่น หัวข้อใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่กว่าหัวข้อย่อย

1. ใช้สีเน้นในส่วนที่สำคัญ 2. ใช้ช่องว่างในการจัดกลุ่มของเนื้อหา 3. เปลี่ยนลักษณะของตัวอักษรนั้น ใช้ตัวหนาในข้อความที่ต้องการเน้น 4. ใช้ช่องว่างเพื่อแบ่งกลุ่มเนื้อหาแต่ละกลุ่มออกจากกัน 5. ข้อความที่ต้องการให้อ่านก่อนควรจัดไว้ที่ตำแหน่งมุมซ้ายบนของหน้ากระดาษ 6. การทำสำเนาชิ้นงานต้องทำให้เหมือนต้นฉบับ 7. พิมพ์ตัวอักษรลงกรอบที่วางแบบไว้แล้ว 8. ขึ้นหัวข้อก่อนแล้วจึงอธิบายอย่างละเอียด 9. เปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรให้เหมาะสม 10. ใช้สีที่แตกต่างกันหรือตัวอักษรสีกลับกัน (จากตัวดำบนพื้นขาวเป็นตัวขาวบนพื้นดำ)

ORGANIZES

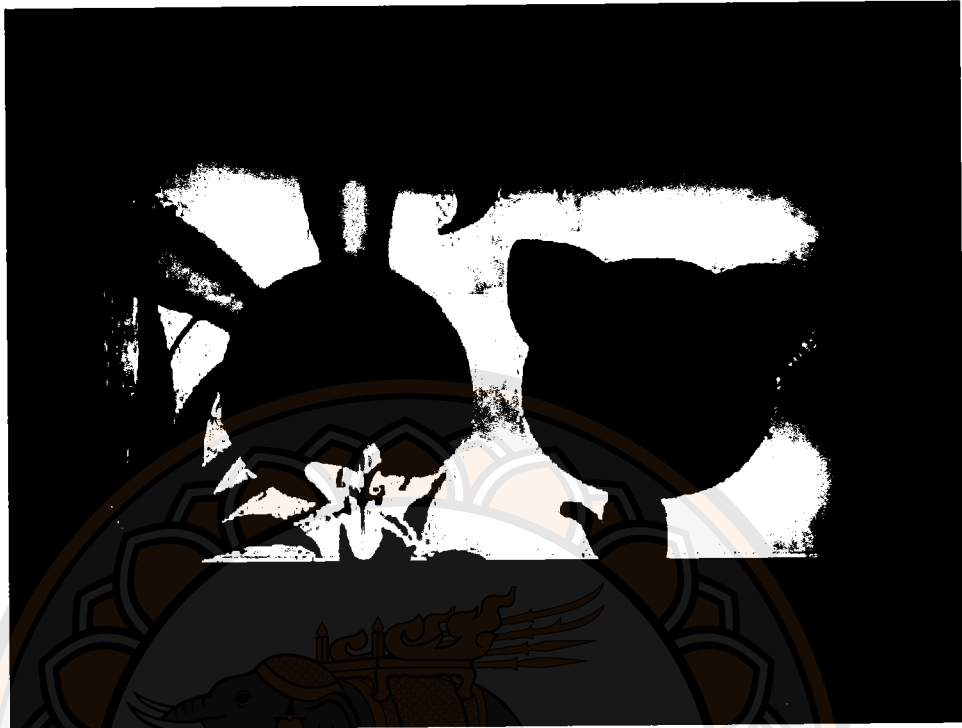
การออกแบบต้องให้ผู้อ่านทราบว่าข่าวสาร ข้อมูลใดที่ต้องอ่านก่อน และอันดับต่อไปต้องอ่านข้อความใดตามลำดับปกติผู้อ่านมักจะอ่านจากข้างบนซ้ายก่อนนอกจากนั้นระหว่างภาพหรืออักษรควรมีช่องว่างที่เหมาะสม

ATTRACTS

การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องมีจุดเด่นที่น่าสนใจ สามารถดึงดูดสายตาผู้ดูได้ จุดเด่นนี้ได้จากการใช้ขนาดของอักษรที่ใหญ่ให้เด่นจากข้อความอื่น ๆ หรือใช้สีที่แตกต่างออกไป

การออกแบบให้มีจุดเด่นและดึงดูดความสนใจ

1. ขยายภาพให้มีขนาดใหญ่ขึ้นกว่าเดิม ซึ่งมีขนาดเล็กก็ขยายใหญ่เพื่อสะดุดตา
2. เที่ยงภาพหรือข้อความแล้วไปวางที่มุมใดมุมหนึ่ง
3. เว้นช่องว่างรอบภาพให้มาก ๆ เป็นภาพที่มีขนาดเล็ก
4. เลือกสีที่สดใสกับชิ้นงานที่ทาสีเทาเป็นส่วนใหญ่ เช่น นิตยสารตัวหนังสือมาก ๆ เป็นต้น
5. ใช้พื้นที่สีดำเข้มหรือให้มีลักษณะสีขาวมากๆ สำหรับหนังสือพิมพ์
6. ตัดภาพเอาเฉพาะบางส่วนต้องเสียขายส่วนประกอบ เช่น เอาเฉพาะตาข้างเดียวไม่เอาภาพทั้งหมด
7. ใช้ขนาดและรูปร่างที่แตกต่างจากธรรมดา
8. เลือกกระดาษให้ดูน่าสนใจบนพื้นผิวและสี
9. กำหนดความสำคัญโดยเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษร เช่น เปลี่ยนเป็นตัวโค้ง หรือเปลี่ยนรูปแบบของอักษรชนิดต่าง ๆ



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 3)

สรุปแนวทางปฏิบัติในการออกแบบ

1. การออกแบบที่ดีจะต้องทราบถึงจุดประสงค์ว่าคืออะไร ออกแบบเพื่อใคร ดูให้ดูที่ไหนมีการเผยแพร่อย่างไร
2. การออกแบบที่ดีจะต้องวางขั้นตอนในการอ่านให้เป็นไปตามลำดับ 1-2-3
3. การออกแบบที่ดีจะต้องมีจุดเด่นน่าสนใจและสะดุดตาผู้อ่าน
4. หลังจากที่เรามองตัวอย่างการออกแบบที่ดีแล้วเมื่อเราต้องการสร้างงานออกแบบสิ่งแรกที่ต้อง คือ การทดลองการออกแบบ
5. การออกแบบไม่มีวิธีที่ดีที่สุดเพียงวิธีเดียวแต่มีหลายวิธีการที่จะออกแบบให้ดูน่าสนใจสื่อความหมายง่ายและมีการเรียงลำดับเนื้อหาอย่างเหมาะสมถ้าเราสามารถ

ตอบคำถามว่าทำอย่างไรงานออกแบบจึงจะน่าสนใจ ออกแบบอย่างไรจึงสื่อความหมายได้ง่าย และเรียงลำดับอย่างไรผู้อ่านจึงจะไม่สับสน ถ้าตอบคำถามเหล่านี้ได้ แสดงว่าเรารู้วิธีการออกแบบที่ดีเดียว

การเน้น (EMPHASIS)

การเน้น เป็นการเน้นให้เด่นชัดโดยใช้หลักความตัดกัน แต่จะเน้นที่ตรงจุดเดียว เช่น จุดสีดำ บนพื้นสีขาว เป็นต้น

EMPHASIS กับการออกแบบเสื้อผ้าออกแบบโดยการใช้ หรือนำเอาสิ่งที่ขัดแย้งกันเช่นลายเส้น ช่องว่าง วงกลมหรือ สีเหลี่ยม มาประยุกต์ใช้ กับลวดลายเสื้อผ้า โดยเน้นให้เด่นชัดตรงเดียว

ความเข้มข้น (CONCENTRISM)

ความเข้มข้น เป็นการเพิ่มความเข้มข้นของลวดลาย โดยใช้วงกลม ลายเส้น หรือสีเหลี่ยมมาช่วยเน้น แต่เป็นการที่เน้นอย่างมีรูปทรง

ONCENTRISM กับการออกแบบเสื้อผ้าออกแบบโดยการใช้ หรือการนำเอาลายเส้น ช่องว่าง วงกลม หรือ สีเหลี่ยมมาประยุกต์ใช้กับลวดลายเสื้อผ้า โดยเน้นอย่างมีรูปทรง

การตัดกัน (CONTRAST)

การตัดกัน คือ การที่สิ่ง 2 สิ่งเกิดการแตกต่างกัน หรือ เกิดการขัดแย้งกัน เช่น พื้นลายตัดกับพื้นขาว หรือสีดำตัดกับสีขาว เป็นต้น

CONTRAST กับการออกแบบเสื้อผ้าออกแบบโดยการใช้ หรือนำเอาสิ่งที่ขัดแย้งกันเช่นลายเส้น ช่องว่าง วงกลมหรือ สีเหลี่ยม มาประยุกต์ใช้ กับลวดลายเสื้อผ้า

จังหวะ (RHYTHM)

จังหวะ “ลีลา” เมื่อพูดถึงจังหวะก็จะนึกถึงเส้นของดนตรีที่มีจังหวะ สูง ต่ำ แหลวม ต่อเนื่องกัน ในทางออกแบบจังหวะ หมายถึง ความเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ การเน้นระยะ และการต่อเนื่องของรูปลักษณะรูปทรง และเงาเงามองไปในทะเล จะเห็นการเคลื่อนไหวของคลื่นในทะเล มีความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง จังหวะนี้เป็นจังหวะที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติในการออกแบบ

เราสามารถใช้อังหวะ 3 วิธี

1. การจัดจังหวะให้ซ้ำกัน (REPETITION RHYTHM) คือการจัดช่วงจังหวะในงานออกแบบโดยการใช้รูปลักษณะ หรือรูปทรงที่มีเส้น สี ให้มีช่วงจังหวะที่ประสานต่อเนื่องที่เท่า ๆ กันและซ้ำกัน
2. การจัดจังหวะก้าวหน้า (PROGRESSION RHYTHM) คือการจัดช่วงจังหวะให้มีเพิ่มขึ้น เช่น เพิ่มเส้นให้มีความหนา บาง หรือออกจะเพิ่มสี เพิ่มลักษณะขนาด รูปทรง ให้มีลักษณะต่อเนื่อง ทั้งมีเส้นสี และขนาดและจะต้องสัมพันธ์กันและมีช่วงจังหวะที่งดงาม

3. การจัดจังหวะต่อเนื่อง (CONTINUOUS RHYTHM) คือการจัดจังหวะให้มีการต่อเนื่อง ในงานออกแบบที่สร้างผลงานต้องการให้ผู้มองได้มองต่อเนื่องกัน



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 4)

ช่วงความถี่ (SEQUENCE)

ในการออกแบบเราจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. เส้น ซึ่งประกอบด้วย ลายเส้นที่มีลักษณะเป็นช่วงจังหวะที่ซ้ำ ๆ กันตามลำดับ
2. ช่องว่าง มีช่วงจังหวะ ในการเว้นเป็นระยะ ๆ ที่ซ้ำกันอย่างสม่ำเสมอ และมีระเบียบ
3. รูปร่าง ประกอบด้วยหน่วยที่ต่างกันแต่มีตำแหน่งที่ซ้ำกันตามลำดับ
4. พื้นผิว ประกอบด้วยบางส่วนของที่หยาบและบางส่วนของที่ละเอียดซ้ำกันเป็นช่วง ๆ
5. รูปแบบ เป็นแบบสำเร็จที่มีลวดลายตามลำดับกันอย่างมีระเบียบ

ช่วงความถี่ ถือว่าเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบเพราะมองดูแล้วทำให้เกิดความรู้สึกที่มั่นคง หนักแน่นมีความเป็นระเบียบ เป็นไปตามลำดับ อย่างสม่ำเสมอ

ความสมดุล (BALANCE)

ความสมดุล (Balance) หมายถึงความเท่ากัน หรือภาวะที่เสมอกันเป็นการเท่ากัน ความสมดุลเป็นหลักในการออกแบบที่สำคัญยิ่งของการออกแบบ เพราะจะทำให้งานออกแบบนั้นออกมา มีความสวยงาม น่าสนใจ มีความมั่นคงในภาพ และมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย การออกแบบให้มีความสมดุล จะต้องอาศัยความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเพื่อประกอบกันอย่างมีสัดส่วน อาทิเช่น รูปทรง ขนาดเส้น น้ำหนักทิศทาง สีและการตัดสิน หรือเสมอกันตามสภาพที่มองเห็นในขณะนั้น หรือการถ่วงเพื่อให้เกิดการเท่ากัน หรือเสมอกันนั้นอาจจะมองกันในความรู้สึกในการรับรู้ขณะนั้น หรือจะเรียกว่าเป็นการสมดุลกันในทฤษฎีศิลปะก็ได้ ความสมดุล มี 2 แบบ

1. ความสมดุลที่สองข้างเท่ากัน (Formal Balance) ความสมดุลแบบนี้เป็นความสมดุลเท่ากันที่พบเห็นทั่วไปเป็นความสมดุลที่เท่ากัน ทั้งบนล่าง จะมีขนาดรูปทรง และน้ำหนักที่สังเกตเห็นได้ง่ายและชัดเจนตัวอย่างเช่น
2. ความสมดุลที่ทั้งสองข้างไม่เท่ากัน (Informal Balance) เป็นความสมดุลที่จัดให้ซ้ายขวาไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกันมีการจัดวางให้ขนาดรูปทรง สีให้มีความแตกต่างกันทั้งสองด้านแต่ถ้าหากมองในภาพรวมแล้วจะให้ความรู้สึกที่มีความถ่วงหรือน้ำหนักเท่ากันเป็นความสมดุลในทฤษฎีศิลปะปัจจุบันนี้กำลังเป็นที่นิยมกันมาก ในการจัดความสมดุลแบบนี้ก็มีข้อควรคำนึงดังนี้
 - เกี่ยวกับน้ำหนัก วัตถุที่ใหญ่กว่าย่อมหนักกว่าวัตถุที่เล็ก ฉะนั้นการจัดความสมดุลแบบนี้ ต้องเพิ่มจำนวนวัตถุที่เล็กกว่าให้มีจำนวนมากขึ้น หรือใกล้เคียงกับวัตถุที่ใหญ่กว่า
 - เกี่ยวกับความเข้มบริเวณที่เข้มมาก จะมีน้ำหนักมากกว่าบริเวณที่เข้มน้อย
 - เกี่ยวกับตำแหน่งของวัตถุในภาพวัตถุที่อยู่ใกล้ จะมีน้ำหนักมากกว่าวัตถุที่อยู่ไกลว่า และภาพที่อยู่เหนือจุดศูนย์กลางให้ความรู้สึกเบากว่าภาพ ที่อยู่ใต้จุดศูนย์กลางของภาพ

เส้นกระจาย (RADIATION)

เส้นกระจาย หมายถึง ความเป็นรัศมี ฉายออกมาเป็นแฉก ๆ คล้ายกับรัศมีของแสง มีความสำคัญในการออกแบบภาพเขียนวงกลม ที่มีจุดเด่นอยู่ที่จุดศูนย์กลาง จะให้ความรู้สึก เน้นไปที่จุดศูนย์กลางของรัศมีและเคลื่อนไหวโดยมีแกนกลาง มีคุณสมบัติทำให้เกิดความเด่น

Radiation นำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบได้มากมายเป็นต้นว่า การออกแบบเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ตลอดจนเครื่องประดับต่าง ๆ โดยใช้เน้นให้เห็นถึงความเด่นในส่วนที่ต้องการจะเน้น เป็นต้นว่านำมาออกแบบกระโปรง โดยจะเน้นให้เห็นความโดดเด่น และสวยงามของส่วนนั้นเอว หรือนำมาเป็นหลักในการออกแบบเสื้อ เพื่อเน้นให้เห็นความโดดเด่นและความงามของหน้าอก

สัดส่วน (PROPORTION)

เรื่องของสัดส่วน เป็นปัญหาเกี่ยวกับขนาด (SIZE) โดยตรงโดยเน้นความสัมพันธ์ในภาพส่วนรวมให้มีความเหมาะสมการนำเรื่องของ สัดส่วน มาใช้ในการออกแบบ จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมสัมพันธ์ ของรูปร่างสิ่งนั้น ๆ สัดส่วนของมนุษย์ จะต้องคำนึงถึงการมีรูปร่างและขนาดของศีรษะ แขน ขา ลำตัว ที่เหมาะสม ตัวอย่างการออกแบบเครื่องแต่งกาย จะต้องออกแบบ ให้ดูว่าส่วนที่พอดี ตรงกันข้าม หากร่างกายบางส่วนเล็กไป หรือสั้นไป จะต้องออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่จะสวมแล้วมองดูว่าได้สัดส่วนสวยงาม

ลักษณะการซ้ำ (REPETITION)

ลักษณะการซ้ำ (Repetition) หมายถึง การซ้ำจะปรากฏที่มีสีลักษณะต่อเนื่อง จะมีรูปแบบเป็นลวดลายเหมือนผลงานของรูปและพื้นในลักษณะการซ้ำ ถ้าเหมือนกันตลอดทั้งสีรูปและพื้นจะสร้างความเบื่อหน่าย การซ้ำ นิยมใช้ในการออกแบบปกหนังสือ พิมพ์ลายผ้า

ขนาด (SCALE)

ขนาด (Scale) เป็นการออกแบบที่เน้นขนาดของรูปทรง ความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ ในสภาพส่วนรวมหรือพื้นที่บริเวณต่าง ๆ ของงานออกแบบ ขนาดและส่วนประกอบของรูปทรง ควรมีความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมและงดงาม

ความกลมกลืน (HARMONY)

ความกลมกลืน หมายถึง การประสานให้กลมกลืนเป็นพวกเดียวกันให้เกิดความสวยงาม วิธีการออกแบบที่ดีต้องให้รู้ รูปแบบส่วนใหญ่กลมกลืน และส่วนน้อยที่แตกต่างจึงจะปรากฏผลงานที่น่าดู การออกแบบให้มีลักษณะที่กลมกลืนกันแบ่งออกได้ 3 ลักษณะ คือ

1. การกลมกลืนด้วยรูปร่าง ลักษณะช่วงระยะสี และลักษณะพื้นผิว
2. การกลมกลืนด้วยความคิด การสร้างสรรค์ ให้มีองค์ประกอบ เป็นแบบเดียวกัน ใกล้เคียงกัน เป็นการประสานความคิดให้กลมกลืนกัน
3. การกลมกลืนตามธรรมชาติ คือลักษณะของ ต้นไม้ คน สัตว์ จะมีรูปแบบลักษณะที่ธรรมชาติสร้างขึ้นมาพอเหมาะพอได้สัดส่วนกลมกลืนกัน

การสร้างความกลมกลืนกันในภาพมี 7 วิธี

1. ใช้เส้นให้กลมกลืนแนวทะแยง
2. ใช้เส้นให้กลมกลืนในแนวราบ
3. ใช้เส้นให้กลมกลืนในแนวโค้ง
4. กลมกลืนในทางรูปร่าง
5. กลมกลืนกันด้วยขนาด
6. กลมกลืนกันด้วยสี
7. กลมกลืนกันด้วยพื้นผิว

เอกภาพ (UNITY)

เอกภาพ หมายถึง การจัดวางสิ่งของต่าง ๆ ในภาพให้เป็นกลุ่มเดียวกัน ถ้าไม่จำเป็น ไม่ควรวางไว้กึ่งกลางภาพ

การออกแบบ ที่มีเอกภาพจะต้องให้สิ่งต่างๆ มีความสัมพันธ์กันไม่แตกกระจายออกจากกัน ถ้าจะมีส่วนใดส่วนหนึ่งแยกออกจากกัน ถ้าจะมีส่วนใดส่วนหนึ่งแยกออกมาบ้างส่วนนั้นจะต้องเป็นส่วนที่เล็กดูแล้วไม่ให้ความรู้สึกเด่นชัดแตกกระจายออกไป

ความเป็นเอกภาพ จะต้องมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดและกลมกลืนกันกับรูปร่าง เส้น พื้นผิว และสี

กราฟิกดีไซน์ คือการออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่มองเห็นด้วยตา (เป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง) และมีหน้าที่สื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมาย คนส่วนใหญ่มักเข้าใจผิดว่ากราฟิกดีไซน์เป็นงานที่ทำด้วยคอมพิวเตอร์หรือเป็นการสร้างแอนิเมชันสามมิติ ซึ่งในความเป็นจริงคอมพิวเตอร์เป็นเพียงเครื่องมือชิ้นหนึ่งซึ่งช่วยในการสร้างงานกราฟิกดีไซน์ได้ เช่นเดียวกับ ดินสอ ปากกา พู่กัน

กราฟิกดีไซน์ เป็นการทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษ graphic design คำว่า graphic มีคำในภาษาไทยที่ใช้แทนได้คือ เรขศิลป์, เลขศิลป์ หรือ เรขภาพ ส่วน design แปลว่า การออกแบบ เมื่อรวมกันแล้ว กราฟิกดีไซน์จึงมีหมายความว่า การออกแบบเรขศิลป์ หรือ การออกแบบเลขศิลป์ การพัฒนา หมายถึงอะไร คำว่า " พัฒนา " มีผู้ใช้ศัพท์ทางภาษาอังกฤษว่า Improvement หมายถึงการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงบ้าง แต่ถ้าใช้คำว่า Development หมายถึงการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น สำหรับคำหลังดูเหมือนจะตรงกับภาษาไทยมากกว่า



(ภาพประกอบหัวข้อ 2.4 ความหมายของการออกแบบ 5)

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทวิช มโนภิรมย์ (พ.ศ.2549) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการทำมิวสิควีดีโอกับความพึงพอใจในการเรียนการสอนวิชาศิลปะของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 การศึกษาวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการทำมิวสิควีดีโอ กับความพึงพอใจในการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปทุมวิไล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษাপทุมธานี เขต 1 จังหวัดปทุมธานี ในปีการศึกษา 2549 จำนวน 40 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษাপทุมธานี เขต 1 จังหวัดปทุมธานี ในปีการศึกษา 2549 จำนวน 83 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย แบบวัดทัศนคติต่อการออกก่าลังกายซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยนำกรอบแนวคิดมาจาก ไทรแอนดิส (Triandis, 1971) มาปรับปรุงหาความเชื่อมั่นได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .87 และแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนการสอนซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น จรูญศักดิ์ พันธวิศิษฎ์ มาปรับปรุงหาความเชื่อมั่นได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .92 เพื่อหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ผลต่างส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ทัศนคติต่อการทำมิวสิควีดีโอของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปทุมวิไล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษাপทุมธานี เขต 1 จังหวัดปทุมธานี ในปีการศึกษา 2549 จำนวน 40 คน พบว่านักเรียนมีทัศนคติต่อการทำมิวสิควีดีโอ ดี (\bar{x} 3.85)
2. ความพึงพอใจในการทำมิวสิควีดีโอของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปทุมวิไล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษাপทุมธานี เขต 1 จังหวัดปทุมธานี ในปีการศึกษา 2549 จำนวน 40 คน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในระดับดี (\bar{x} 3.87)
3. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการทำมิวสิควีดีโอ กับความพึงพอใจในการทำมิวสิควีดีโอ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปทุมวิไล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปทุมธานี เขต 1 จังหวัดปทุมธานี ในปีการศึกษา 2549 40 คน ในการทำมิวสิควีดีโอ ในระดับปานกลาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (r \bar{x} .494)

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างมิวสิควิดีโอที่จะใช้ในการส่งเสริมสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ชมในสังคมปัจจุบัน พร้อมให้เกิดความตระหนักและเกิดจิตสำนึกขึ้นต่อชีวิตจากการรับชมมิวสิควิดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม รวมไปถึงศึกษาความเป็นไปของผู้รับชมถึงความคิดและการกระทำต่างๆ ภายใต้การนำเสนอความบันเทิงในรูปแบบเพลงจากภาพและเสียง รวมไปถึงสอดแทรกเนื้อหาความรู้การสร้างความจิตสำนึกผ่านสื่อเครือข่าย โดยขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอนคือ

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 วิธีพัฒนามิวสิควิดีโอ
- 3.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านเครือข่าย
- 3.5 วิธีวิเคราะห์แผนงานการวิจัย

3.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ประชากรกลุ่มตัวอย่างได้แก่ผู้ชมที่ได้รับชมผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทางเว็บไซต์กลุ่มตัวอย่างระหว่างช่วงเดือน กุมภาพันธ์ – มีนาคม พ.ศ. 2554

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่เกี่ยวข้องของการออกแบบมิวสิควิดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เพลง ความหลัง ศิลปิน พลั่ว นี้ มีอยู่หลายหลาย ทั้งแบบประเมิน จำนวนผู้ชม ความคิดเห็นต่างๆคอมพิวเตอร์ทั้งในรูปแบบธรรมดา(PC) ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน คอมพิวเตอร์ขั้นสูงอุปกรณ์สื่อชนิดต่างๆ อุปกรณ์สื่อสาร เช่นโทรศัพท์ หรืออื่นๆ ไปจนถึงสื่อต่างๆที่สามารถรองรับระบบเครือข่ายหรือแสดงผลภาพและเสียงออกมาได้

3.3 วิธีพัฒนามิวสิควิดีโอ ดนตรีเป็นสื่อที่สร้างแรงบันดาลใจและสร้างความบันเทิงได้จึงเป็นจุดสำคัญที่ควรสร้างสรรค์ ภายใต้แนวความคิดแบบมองทะลุสามารถสร้างความแปลกใหม่และความน่าสนใจได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงการสร้างภาพและเสียงที่เกิดจากวิธีการขั้นสูงทั้งสร้างตาความบันเทิงในการชมพร้อมสอดแทรกสาระความรู้

การพัฒนาโดยใช้เครื่องมือทางคอมพิวเตอร์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์ที่ใช้สนับสนุน
2. โปรแกรมใช้สร้างภาพและเสียง
3. พัฒนาโดยแนวคิดกระบวนการคิดการออกแบบผ่านประสบการณ์ที่สั่งสม
4. พัฒนาตามแนวทางกรอบที่เป็นดั้งเดิมมาประยุกต์

การพัฒนาจากการรวบรวมข้อมูล จับประเด็น

การออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เป็นการสร้างมิวสิควีดีโอที่มีแนวทางในการสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม ซึ่งมีการแบ่งเนื้อหาการทำได้ดังนี้

1. จับประเด็น สร้างแนวทางของมิวสิควีดีโอ
2. เขียนบท โครงเรื่อง
3. ออกแบบฉาก ตัวละคร
4. สร้างสตอรี่บอร์ด
5. ถ่ายทำมิวสิควีดีโอ
6. ตัดต่อลำดับภาพ
7. ใส่เสียงตามจังหวะ
8. ตรวจสอบแก้ไขในส่วนต่างๆ

ซึ่งส่วนนี้เป็นขั้นตอนที่จะต้องใช้ระยะเวลาในการดำเนินการมากที่สุด และเมื่อผลงานเสร็จสมบูรณ์ จะสามารถเผยแพร่ในส่วนต่างๆต่อไปอีกทีหนึ่ง

3.4 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เอกสาร การประเมินจากผู้ชม อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ นับเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์ ซึ่งเป็นการให้ทัศนคติ การวิจารณ์ ที่หลากหลาย โดยข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นนี้ ควรนำมาวิเคราะห์ แยกแยะ อีกที

เก็บข้อมูลจากการประเมิน การประเมินเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลหลักเนื่องจากตั้งประเด็นได้ให้ประเมินได้ และการจำกัดให้ข้อมูลอยู่ในขอบเขต

เก็บข้อมูลจากการจำนวน จำนวนนั้นเป็นส่วนหนึ่งเพราะยิ่งจำนวนมากข้อมูลที่รวบรวมมาก็ยิ่งชัดเจนและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

เก็บข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นจากอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ ความคิดเห็นนับเป็นข้อมูลที่ดีเพราะเป็นข้อมูลที่ได้จากผู้ชมโดยตรง อาจมีทั้งนอกเรื่อง หรือเสื่อมเสียได้จึงเป็นข้อมูลส่วนที่สำคัญ

3.5 วิธีวิเคราะห์แผนการทำงาน นำเสนอผลงานโดยเปิดผลงานให้กับผู้ชม อาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ การประเมินจากผู้เข้าชม กระแสการประพุดต่อชีวิตประจำวันหลังจากชม จำนวนผู้เข้าชมรวมไปถึงการเสนอแนะจากผู้ชม รวบรวมข้อมูลจากการนำเสนอ นำมาสรุปเป็นงานวิจัย

ประเภทของข้อมูล

เชิงเนื้อหา จากการประเมิน ความคิดเห็นผู้ประเมิน แบบสำรวจ

ข้อมูลเชิงปริมาณ จำนวนผู้ประเมิน สถิติการเปรียบเทียบ

แผนงานการดำเนิน ศึกษาเอกสารงานและบทความที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล การพัฒนา และการสร้างสรรค์ข้อมูล วิธีเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้า การเก็บข้อมูลจากการสำรวจ สรุป

โดยจะแบ่งเป็น 2 ส่วนเมื่อจัดทำผลงานเสร็จแล้ว

1.การจัดนิทรรศการ

การแสดงนิทรรศการ การออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม ณ คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรัตนนคร

2.การเขียนรายงานเสนอผลการวิจัย

ผลงานการวิจัยออกมาเป็นข้อสรุป นำเสนอในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยการกระบวนการทำงานออกแบบมีดังนี้

ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ (Development and Design)

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Media)

ส่วนที่ 1 แนวความคิดในการออกแบบ (Concept)

1. ชื่อโครงการ การออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เพลง ความหลัง ศิลปิน ปลาย
2. วัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบมิวสิควีดีโอสร้างสรรค์สังคมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และสร้างสรรค์มิวสิควีดีโอให้มีความโดดเด่นในทางของตัวเอง
3. แนวทางในการออกแบบ (Design concept)

กระบวนการศึกษาเนื้อเพลง หาความหมายของเพลง จับประเด็น

เพลง ความหลัง

ศิลปิน ปลาย(Flure)

อัลบั้ม วานิลลา

นับตั้งแต่นี้จะมาตัดพ้อทุกสิ่ง แม้โลกแห่งความจริงอาจทำให้ ฉันนั้นอ่อนแรง

ยิ่งเมื่อหมอกควันบดบังไม่เห็นแสงสว่าง แม้จะเลือนรางแต่ยังมีหวัง

* ใครต่อใครอาจมองว่าไม่มีหนทาง แต่ฉัน(จะ)(นั้น)ยังอดทนและจะทำให้ได้มา

จะเปลี่ยนแปลงความกดดันให้เป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ ไม่สายเกินที่จะไป

** ให้ถึงสวรรค์ ศรีธธาจะพาให้เราขึ้นไป

จนถึงบนนั้น จะลอยล่องไปไม่ยึดอยู่กับความหลัง ฮู

ให้สมกับที่เกิดมาได้ทำตามฝัน ฮู ไม่มีสิ่งใดจุดรั้งนอกจากความตาย

หากลองเปิดใจอาจทำให้เห็นแสงสว่าง จะไปจนสุดทางให้ไกลเกินฝัน

เทคนิครูปแบบเฉพาะตัว

การออกแบบมิวสิกวิดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เป็นการออกแบบที่ต้องการที่จะเสนอถึงความเป็นเอกลักษณ์ ความโดดเด่น ความสะอาดตา เป็นที่จดจำ จึงเกิดกระบวนการคิดที่ต้องอาศัยจินตนาการค่อนข้างสูง เพื่อให้ได้ผลงานที่ตรงตามที่ต้องการ เพราะผลงานที่ดีประสบความสำเร็จได้ จะต้องเป็นผลงานที่มีความเป็นแบบเฉพาะตัวของผลงานเป็นสำคัญ

การใช้เทคนิคในการสร้างผลงาน บอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ได้อย่างดีหากมีการคำนึงและเลือกหาเทคนิคที่มีความเหมาะสม การคำนึงหาเทคนิครูปแบบผลงานที่เหมาะสมต้องเข้าใจถึงเนื้อหาที่จะพูด ที่จะสื่อออกไป จึงวิเคราะห์เนื้อหาของเพลง จังหวะ ความสมดุล สีสันของเพลง คำพูด แนวทางต่างๆให้ออกมาอย่างแยบยล และเข้าใจได้ทันที การสื่อออกไปนั้น เนื่องจากตัวเพลงเป็นการสื่อออกไปในแนวทางอุปมา อุปไมย หากจะเล่าออกมาเป็นภาพตามตัวหนังสือ คำพูดต่างๆของเพลงออกมาเลยจะเป็นการสื่อที่ตรงเกินไป ควรมีชั้นเชิงที่น่าสนใจ จึงคำนึงถึงเทคนิคและเนื้อหาไปพร้อมๆกัน

เทคนิคสตอปโมชัน เป็นเทคนิคที่น่าสนใจ เมื่อมองหาความเป็นเอกลักษณ์ ความเหมาะสมกับเนื้อเพลงแล้ว การเลือกเทคนิคสตอปโมชันเป็นการผสมกันอย่างลงตัว ทั้งจากเนื้อเพลงที่ค่อนข้างหนัก รุนแรง ดุดัน เมื่อผสมกับการสร้างภาพแบบสตอปโมชัน ซึ่งเป็นการสร้างภาพที่เน้นความสนุกสนาน อารมณ์ดี หากนำมารวมกันทั้งเนื้อหา เพลง และภาพจากเทคนิคสตอปโมชันแล้วจะเป็นภาพที่ค่อนข้างตัดกัน แต่ลงตัวได้อย่างดี

PIXILATION ANIMATION

สตอปโมชันแบบพิกซิเลชัน (Pixilation) คือการนำนักแสดงจริงมาขยับแทนวัตถุต่างๆ ทำให้เกิดความรู้สึกที่ก้ำกึ่งระหว่างภาพความจริงกับโลกที่บิดเบือนและเหนือจริง เช่น การเคลื่อนไหวที่เร็วหรือช้าเกินจริง การเหาะ เหนินเดินอากาศ ฯลฯ นักแสดงจะมีความสำคัญเท่ากับแอนิเมเตอร์ที่จะต้องทำความเข้าใจการเคลื่อนไหวในแต่ละท่วงท่า แถมยังต้องมีความอดทนและสมาธิสูง แต่ข้อดีของงานชนิดนี้คือความผิดพลาดระหว่างการทำงานจะกลายเป็นส่วนที่สร้างความสนุกได้อย่างไม่ตั้งใจ

ทิศทางกล้อง (Camera direction)

ทิศทางกล้อง หมายถึง ทิศทางที่ช่างภาพจะตั้งกล้อง โดยหันหน้ากล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่าย (Subject) ในลักษณะใด จึงจะทำให้ภาพที่ถ่ายทำมีความงาม น่าสนใจ สื่อความ หรือนำเสนอเรื่องราวได้ถูกต้อง สมจริง ทิศทางกล้องก็คือส่วนหนึ่งของมุมมองหรือมุมกล้อง ทิศทางกล้องที่นิยมถ่ายทำ โดยทั่วไปแล้วมีอยู่ 3 ทิศทาง คือ

ทางตรง

เป็นการตั้งกล้องด้านหน้า หรือหันกล้องเข้าหาสิ่งที่จะถ่ายโดยตรงหารมมองภาพในลักษณะนี้ ถ้าเป็นสิ่งก่อสร้างหรืออาคารสถานที่ ก็จะบ่งบอกถึงองค์ประกอบทั้งหมดของสิ่งนั้น หากเป็นภาพบุคคล ก็บ่งบอกถึงรายละเอียดทั้งหมดที่จะถ่ายทอดเรื่องราว หรือสื่อความรู้สึกว่าหน้าตาเป็นอย่างไร การจัดองค์ประกอบจะจัดแบ่งที่ว่างหรือช่องว่างที่เรียกว่า ช่องไฟ (Space) ด้านซ้าย-ขวาให้ว่างเท่าๆกัน

ทางด้านซ้ายมือของสิ่งที่ถ่าย

การตั้งกล้องที่หันกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่ายทางด้านซ้ายมือของสิ่งนั้น การจัดองค์ประกอบของภาพ เพื่อให้ภาพเกิดความสมดุลนั้น เราจะเปิดช่องว่างหรือช่องไฟ (Space) ด้านหน้าของภาพ หรือทิศทางด้านหน้า ด้านที่บุคคลนั้นหันหน้าออกไป กว้างกว่าด้านหลัง

ภาพบุคคล ถ่ายทางด้านซ้ายมือ ทางด้านขวามือของสิ่งที่ถ่าย

ในกรณีที่ตั้งกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่ายทางด้านขวามือ ก็คล้ายกับการตั้งกล้องทางด้านซ้ายมือ การจัดองค์ประกอบก็ต้องเปิดช่องว่างหรือเว้นช่องว่างด้านหน้าของภาพให้กว้างกว่าด้านหลัง เพราะสายตาและทิศทางที่บุคคลนั้นหันหน้าไปจะนำสายตาและถ่วงน้ำหนัก ทำให้ภาพเกิดสมดุลย์

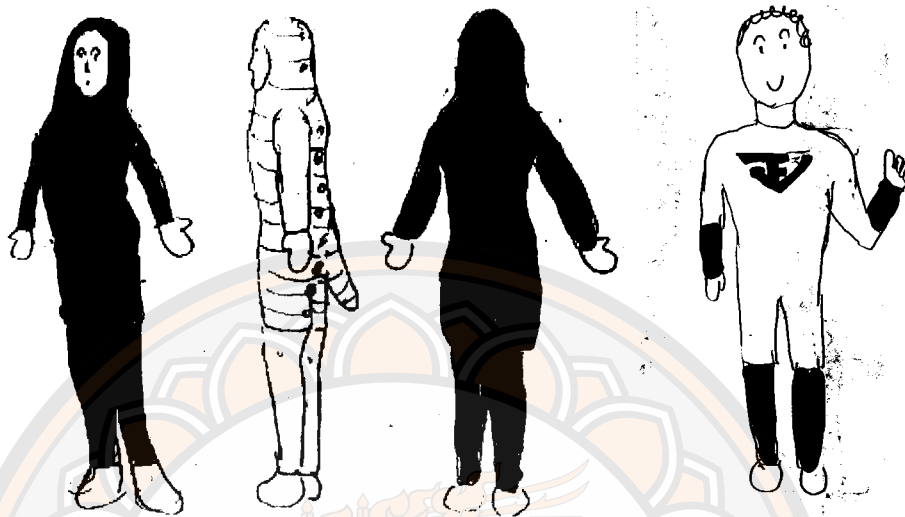
เนื้อเรื่อง

เพลงความหลัง เป็นเพลงที่มีเนื้อหาที่ให้กำลังใจในการใช้ชีวิต ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคใดๆ จึงได้นำเนื้อหาของเพลง มาจับประเด็น แล้วจึงเกิดเป็นเรื่องราวในเชิงเปรียบเทียบ จำต้องดูอย่างตั้งใจจึงจะเข้าใจอย่างดี เป็นเรื่องเกี่ยวกับ หนอน หนอนที่ต้องเอาชีวิตรอดจากน้ำยาฆ่าเชื้อโรค

ชายหนุ่มเดินถือฝรั่งเข้ามา แล้วเกิดเป็นภาพของหนอนที่กำลังมีความสุขกับการกินฝรั่งอยู่ในลูกฝรั่งใบนั้น ต่อมาชายคนนั้นถือฝรั่งนำไปล้าง พร้อมกับใช้น้ำยาฆ่าเชื้อ(อย.)มาฆ่าเชื้อโรคที่อยู่ในฝรั่ง หนอนที่กำลังอยู่ในฝรั่งจึงเกิดการต่อสู้กับตัวฆ่าเชื้อโรคที่กำลังจะทำลายชีวิตของหนอน ซึ่งหนอนเองก็ลำบากกับการต่อสู้กับตัวฆ่าเชื้อโรคนี้นี้มาก แทบจะเอาชีวิตไม่รอด จนนึกถึงความฝันว่าสักวันจะเข้าไปอยู่ในข่งฝรั่งให้จงได้ ชีวิตไม่ควรจะจบลงเช่นนี้ จึงรวบรวมกำลังใจสุดท้ายจนจัดการเจ้าตัวฆ่าเชื้อโรคได้ แล้วหนอนก็กระโดดออกมาจากฝรั่งใบนั้นจนรอดออกมาได้ หนอนเห็นฝรั่งมีมากมายรออยู่ข้างหน้าหนอนดูความฝันที่หนอนต้องการ จึงโดดเข้าไปในกองฝรั่งนั้นอย่างมีความสุข

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

ฟรีเซ็นต์ครั้งแรก

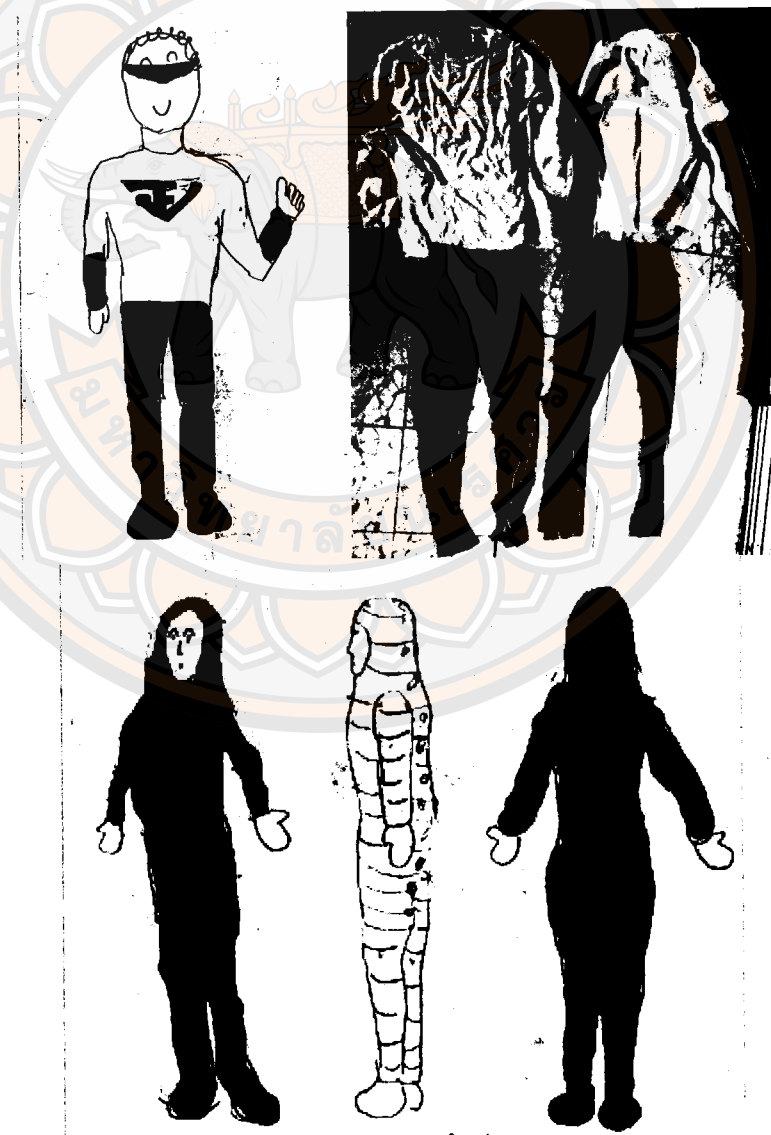


ภาพสเก็ตช์ชุด ครั้งแรก

2_K 1 05:00	2_K_1 1 05:00	2_K_2 1 04:00	2_L 1 04:00	2_M 1 03:00	2_M 2 03:00
Shot type 120 60	Shot type 120 60	Shot type 96 48	Shot type 96 48	Shot type 72 36	Shot type 72 36
2_M 3 05:00	2_M 1 04:00	2_A_1 1 04:00	2_Q_1 1 03:00	2_Q_1 2 06:00	2_Q_2 1 05:00
Shot type 120 60	Shot type 240 120	Shot type 96 48	Shot type 72 36	Shot type 244 72	Shot type 120 60
2_Q_2 2 05:00	2_Q_3 1 07:00	2_Q_3 2 07:00	2_Q_3 3 14:00	2_Q_4 1 05:00	2_K_1 1 09:00
Shot type 120 72	Shot type 168 84	Shot type 120 60	Shot type 376 188	Shot type 120 60	Shot type 216 108
1 1 07:00	2 1 04:00	* 1 04:00	* 2 08:00	Defect 1 02:00	2_A 1 08:00
					Shot type 192 96
2_B 1 07:00	2_C 1 04:00	2_D 1 09:00	2_E 1 03:00	2_F 1 04:00	2_F 2 04:00
Shot type 168 84			Shot type 72 36	Shot type 96 48	Shot type 96 48
2_G 1 03:00	2_H 1 03:00	2_H 2 03:00	2_H 3 03:00	2_I 1 03:00	2_J 1 13:00
Shot type 24 12	Shot type 72 36	Shot type 72 36	Shot type 72 36	Shot type 72 36	Shot type 312 156

2_Q_4 1 04:00	2_K_4 1 04:00	2_K_4 1 04:00	2_K_4 1 07:00	2_K_4 1 02:00	2_K_4 1 04:00
Sketches: 96, 48	Sketches: 144, 72	Sketches: 96, 48	Sketches: 144, 72	Sketches: 48, 24	Sketches: 96, 48
2_K_4 1 04:00	2_K_9 1 03:00	2_K_9 1 03:00	2_K_8 1 05:00	2_K_8 1 03:00	2_K_8 1 03:00
Sketches: 96, 48	Sketches: 24, 12	Sketches: 72, 36	Sketches: 120, 60	Sketches: 72, 36	Sketches: 72, 36
2_K_9 1 03:00	2_K_9 2 01:00	2_K_11 1 04:00			
Sketches: 72, 36	Sketches: 24, 12	Sketches: 96, 48			

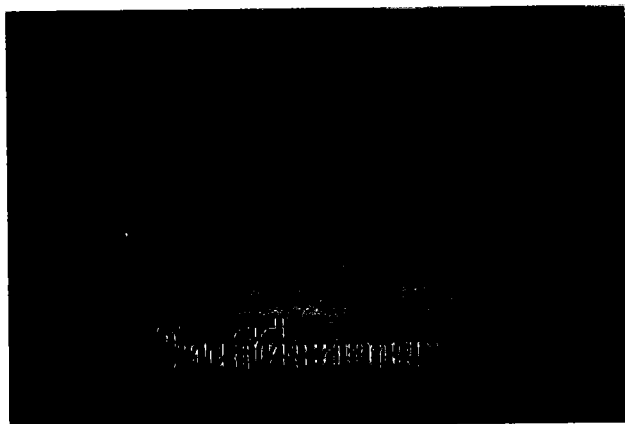
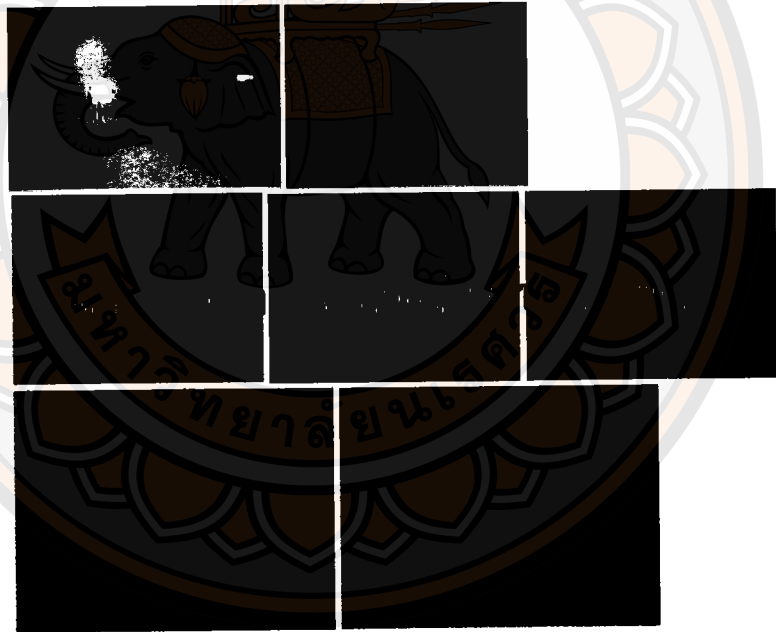
สตอรี่บอร์ด



ภาพสเก็ตช์ ครั้งที่สอง



นักแสดงที่ทาบตามไว้ ครั้งแรก



จาก อุทยานสัตว์ป่าเขาเขียว

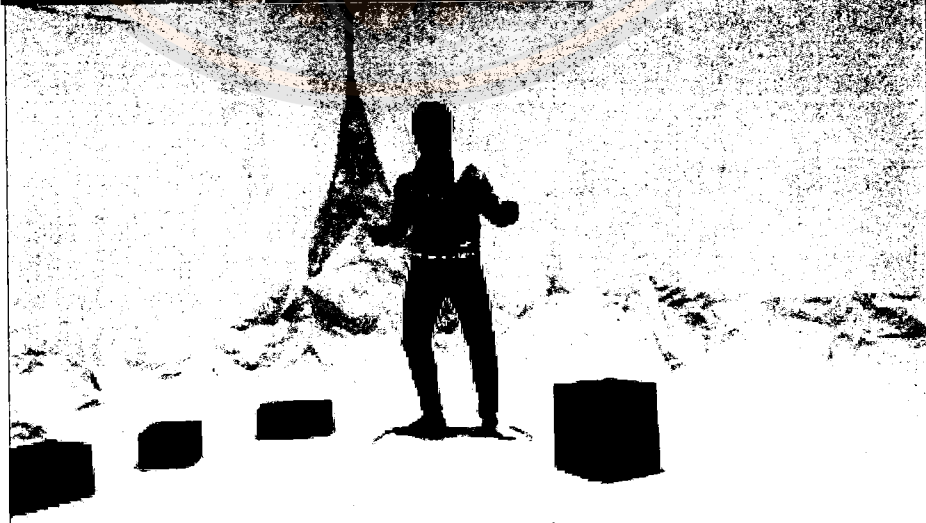


นักแสดงที่ทาบตามไว้ ครั้งที่สอง



สถานที่เสร็จแล้ว

ส่วนที่ 3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ (Development and Design)
ผลงาน ครั้งแรก(พิธีขึ้นตึกครั้งที่2)



ผลงานงานถ่ายทำครั้งแรก

ทีมงาน(ร่วมเจ้าของงาน)	1คน
นักแสดง	2 คน

ทำฉาก 500 บาท

อุปกรณ์ 500 บาท

เช่าเลนส์ 300 บาท

อื่นๆเล็กน้อยๆ 200 บาท

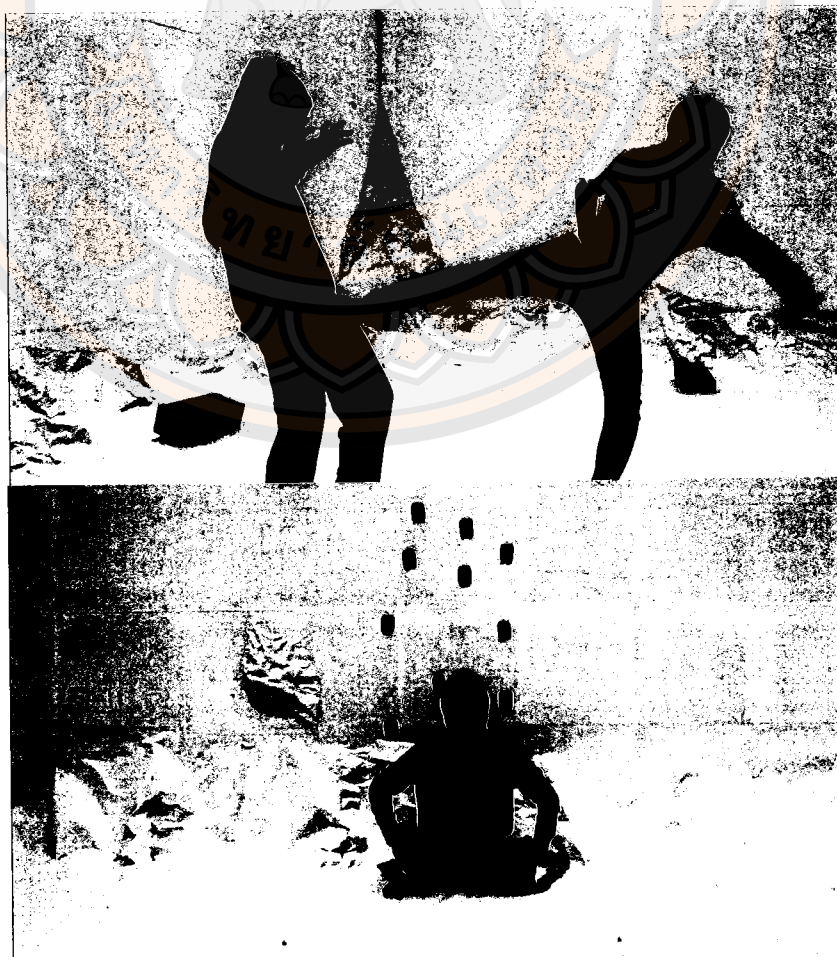
ทำฉาก,เตรียมงาน 2สัปดาห์

ถ่ายทำ 5 วัน

หลังจากการถ่ายทำส่วนแรกเสร็จได้นำไปตรวจกับอาจารย์ ได้รับคำแนะนำปรับปรุงดังนี้

1. ภาพ สี ดูมืดมากทำให้เห็นสีหน้าตัวแสดงไม่ชัดเจน และความสวยงามยังไม่ดี
2. มุมกล้องที่ธรรมดาจนเกินไปทำให้ความสนุกตามจุดประสงค์ของตัวงานยังไม่มี
3. จังหวะการลำดับภาพยังขาดๆเกินๆ

ผลงาน ครั้งที่ 2(ฟรีเซ็นต์ครั้งที่3)



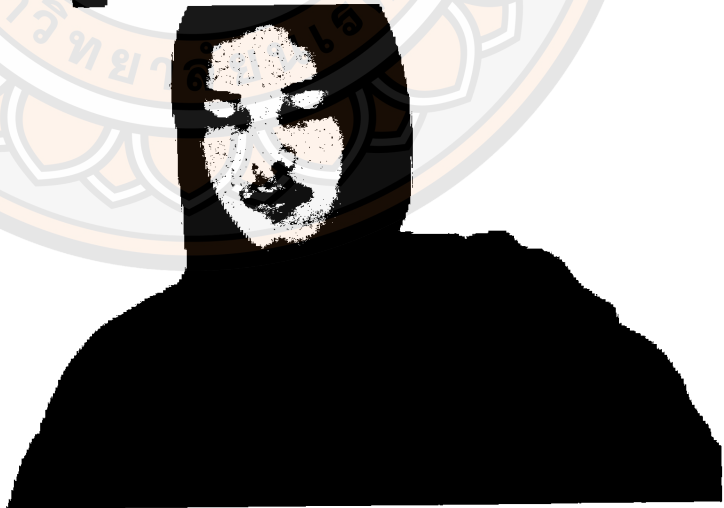
หลังจากถ่ายทำครั้งแรกเสร็จลง ได้รับคำแนะนำข้อปรับปรุงจากอาจารย์ ก็ได้้นำคำแนะนำไปปรับปรุงแก้ไขให้ได้ผลงานออกมากจากคำแนะนำตามนี้

1. ปรับสีให้ดูสว่างขึ้นกว่าเดิม รวมถึงปรับสีให้ดูชัดเจนแจ่มมากขึ้น
2. ปรับรูปแบบของตัวแสดงให้มีความหลุดจากของจริงมากกว่าเดิม โดยการให้สีหน้าของตัวแสดงเป็นสีขาวทั้งหมด เพื่อความหลุดจากเดิม
3. ปรับเพิ่มมุมกล้อง ลูกเล่นมากขึ้นเพื่อความสนุกของผลงาน

ผลงาน ครั้งที่ 3(พรีเซ็นต์ครั้งที่4) ผลงานสร้างเสร็จสมบูรณ์



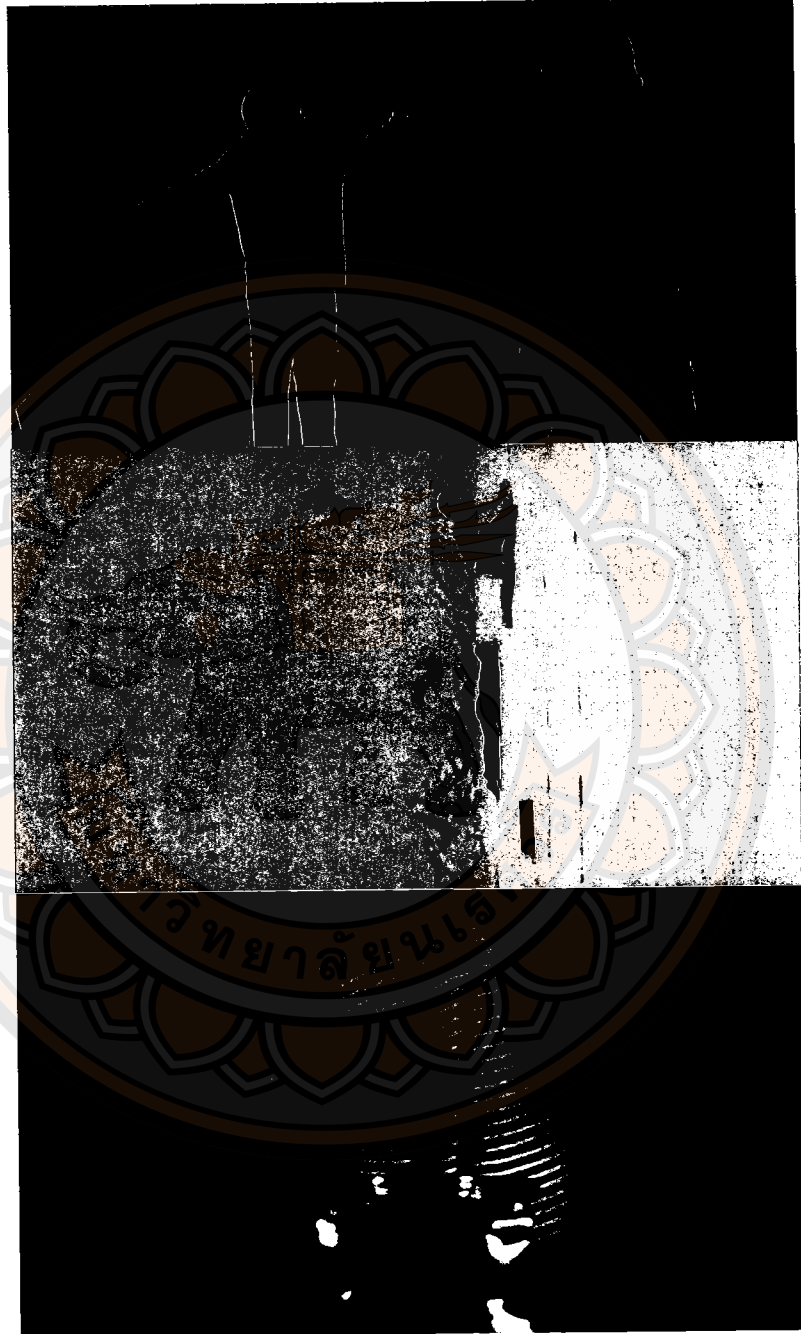
ผลงานครั้งที่ 3 เสร็จแล้ว



ผลงานครั้งที่ 3 เสร็จแล้ว

หลังจากรับคำแนะนำ จากอาจารย์ที่ปรึกษาจึงปรับปรุงมาตลอดจนเสร็จผลงานลง

ส่วนที่ 4 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Mediad)



ภาพผลงานบางส่วน 1



ภาพผลงานบางส่วน 2

ปัญหาในการออกแบบมิวสิควิดีโอ

ในการออกแบบมิวสิควิดีโอนั้น เป็นการใช้กระบวนการถ่ายทำ ซึ่งกระบวนการนี้จำเป็นอย่างมากที่จะต้องมีทีมงาน ซึ่งทีมงานจะช่วยแก้ปัญหา แบ่งเบาภาระได้ และขาดไม่ได้ หากไม่มีทีมงานจึงจำเป็นต้องเปลี่ยนรูปแบบการออกแบบไปจากเดิม ซึ่งผู้วิจันั้นสามารถหาทีมงานมาได้จำนวนหนึ่ง ซึ่งไม่ถือว่าเยอะจึงอาจทำให้ผลงานออกมาล้าช้าไปบ้าง อาจแบ่งปัญหาต่างๆได้ดังนี้

1. นักแสดงจำเป็นต้องสละเวลามาถ่ายทำอย่างพร้อมกัน ซึ่งเวลาว่างของนักแสดงนั้นต้องพร้อมกันเพื่อที่จะถ่ายทำได้เต็มที่ รวมไปถึงทีมงาน
2. อุปกรณ์ ฉาก การแต่งกาย เป็นเรื่องที่ค่อนข้างหนัก เพราะใช้กระบวนการสร้างด้วยตัวเอง ใช้จำนวนเงินอยู่พอสมควร อีกทั้งเวลาที่มีจำกัด จึงจำเป็นมากที่จะต้องวางแผนงานให้ดี
3. วัสดุที่ใช้ในกระบวนการถ่ายทำเช่น คอมพิวเตอร์ กล้อง ไฟ ต่างๆ เป็นสิ่งจำเป็นและต้องใช้อย่างระมัดระวัง จึงเป็นเรื่องที่ต้องบริหารจัดการที่ดี
4. ความเหนื่อยล้าเป็นอุปสรรคสำคัญ เพราะการถ่ายทำนี้ต้องใช้การถ่ายแบบภาพนิ่งจำนวนมากจึงทำให้กระบวนการทำงาน นักแสดงเกิดความเหนื่อยล้าได้ง่าย จึงต้องพักการถ่ายทำเป็นระยะๆ ทั้งต้องมีจิตวิทยาจูงใจนักแสดงไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในกระบวนการถ่ายทำ
5. เหตุการณ์สุดวิสัย เมื่อการถ่ายทำมิวสิควิดีโอกำลังดำเนินการอยู่ กลับมีเหตุการณ์การเข้าใจผิดของฝ่ายสถานที่ทำให้มีผู้รับเหมาทาสีในอาคารที่ถ่ายทำนั้นได้รีบ จัดการกับฉากที่ทำไว้แล้วและกำลังอยู่ในช่วงของการถ่ายทำอยู่ ทำให้เกิดปัญหาขึ้นอย่างสุดวิสัย จึงต้องรวบรวมแรงเพื่อนๆ บุคคลรอบข้างมาช่วยสร้างฉากใหม่อีกครั้ง ทำให้เสียเวลาไปอย่างมาก

เสียงดนตรีประกอบ

เนื่องการผลงานชิ้นนี้เป็นการออกแบบมิวสิควิดีโอจึงไม่มีปัญหาด้านเสียง แต่จะยากในเรื่องการกำหนดจังหวะภาพที่จะต้องให้พอดีกับเวลาของเพลง

เบื้องหลังการถ่ายทำ



ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ 1



ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ 2



ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ 3

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคมในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้า และวิธีการดำเนินการศึกษามีตามหัวข้อดังต่อไปนี้

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเพื่อที่จะศึกษาการนำเสนอการออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคมด้วยเทคนิค รูปแบบและวิธีการสร้างมิวสิควีดีโอ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ ตรงตามเป้าหมายที่วางและส่งเสริมเนื้อหาของเพลง จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงานคือ

เพื่อออกแบบมิวสิควีดีโอสร้างสรรค์สังคมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ
เพื่อสร้างสรรค์มิวสิควีดีโอให้มีความโดดเด่นในทางของตัวเอง

5.2 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา ซึ่งมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้
ขอบเขตด้านการผลิตสื่อในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึงการออกแบบมิวสิควีดีโอสร้างสรรค์สังคม เพลง ความหลัง ศิลปิน ฟลัว

1. ศึกษาเนื้อหาของเพลง มาสรุป วิเคราะห์และนำมาพัฒนาเพื่อทำการสร้างผลงาน
2. ทำการออกแบบ จาก ตัวละคร เทคนิคต่างๆ โดยแบ่งเป็นแนวทางดังนี้
 - 2.1 เป็นภาพเคลื่อนไหวที่ผสมงานศิลปะในแบบของพิกเซลเข้ากับภาพในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ต่างๆ เช่น การเคลื่อนไหวร่างกาย
 - 2.2 แนวความคิดในชีวิตประจำวันแสดงออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ใช้สัญลักษณ์ต่างๆ สื่อความหมาย เป็นความหมายในเชิงนามธรรม ผสมกับจังหวะภาพและดนตรีที่รวดเร็วรุนแรงเข้ากับเพลง

3. สร้างสรรค์ผลงานให้มีความน่าสนใจ

5.3 อภิปรายและสรุปผลการออกแบบ

การศึกษาและการออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม เพลง ความหลัง ศิลปิน ฟลัว สรุปผลได้ดังนี้

1. ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และออกแบบมิวสิควีดีโอแนวเพลงสร้างสรรค์สังคม

2. ศึกษาการสร้างเรื่องราว การเล่าเรื่อง ให้มีความน่าสนใจ มีความหมายตามเนื้อเพลง และสร้างประโยชน์ต่อการชม
3. ศึกษาการออกแบบงานสร้าง เทคนิคภาพและตัวละคร
 - 3.1 การออกแบบฉาก สถานที่ งบประมาณ วันเวลา
 - 3.2 การออกแบบชุดตัวละครตามเนื้อเรื่อง
 - 3.3 การออกแบบภาพ ลำดับภาพ การเคลื่อนไหว และเทคนิคพิเศษ
4. รับคำแนะนำจากอาจารย์ ปรับปรุงแก้ไข จนเสร็จผลงาน

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ผลงานไม่ว่าจะด้วยงานอะไร ควรคำนึงถึงจุดประสงค์ของผลงานไว้เสมอ อย่าให้หลุดจากกรอบที่วางไว้ เพราะหากหลุดจากจุดประสงค์ของผลงาน จะทำให้ผลงานที่ออกมา ผิด การทำงานส่วนใหญ่มักเกิดการลืมนัดจุดประสงค์ของงานได้เสมอ ซึ่งหากได้ปรึกษากับอาจารย์ ที่ปรึกษาจะทำให้ผลงานไม่หลุดออกจากกรอบที่วางไว้ ซึ่งอาจารย์จะคอยชี้แนะคอยเตือนว่ากำลัง ทำอะไรอยู่ บางครั้งการทำงานมักจะเห็นว่าใช้เทคนิคนี้แล้วภาพจะสวยขึ้น หรือดูแปลก ดูมีอะไรขึ้น แต่ก็ทำให้ผลงานอาจหลุดจากเป้าหมายที่วางไว้
2. การวางแผนในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ ควรวางแผนแบบที่เป็นไปได้ และไม่บีบหรือ ง่ายจนเกินไป เพราะหากมีการวางแผนที่ดี จะช่วยประหยัดเวลา ประหยัดงบประมาณ ทำให้เข้าใจ เห็นภาพของงานได้ชัดเจน ทั้งยังมีเวลาพักผ่อน มีเวลาว่าง ทำให้งานไม่รีบเร่งหรือผู้ทำผลงานเกิด ความเครียด ซึ่งการวางแผนนี้ผู้วิจัยหมายถึงการวางแผนทุกงาน ทั้งการใช้ชีวิตในระหว่างการทำ การวิจัย การคิดรูปแบบผลงาน การคาดการณ์งบประมาณ การจัดระเบียบคิดว่าวันนี้จะทำอะไร จะ ทำถึงไหน รวมไปถึงการมีแผนสำรองหากเกิดเหตุการณ์สุดวิสัยขึ้น
3. การออกแบบและพัฒนาแบบ ควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจน แน่นนอนและเป็นสิ่งที่ ต้องการจะทำได้จริงๆ ซึ่งเมื่อเรารักในสิ่งที่เราจะทำ ผลงานก็จะออกมาดีเพราะเราใส่ใจตั้งใจทำและมี ความสุขกับสิ่งที่ทำ
4. การสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นอย่างยิ่งที่ควรจะมีคนคอยช่วยเหลือ มีทีมงานและคนคอย ให้ครั้งปรึกษา ชี้แนะ
5. ควรสร้างสรรค์ผลงานให้เสร็จก่อนวันส่งงาน หลายๆวัน เพราะช่วงเวลาที่ผลงานสำเร็จ แล้วผู้วิจัยจะสามารถเพิ่มอะไรต่างๆ เพิ่มความเรียบร้อย ซึ่งมักจะมีความขาดหรือเกินในผลงาน ผู้วิจัยเสมอ และจะได้มีเวลาไปนั่งชิมโอวัลตินอย่างสบายใจ

บรรณานุกรม

Brian Tracy. *Goals!: How to Get Everything You Want-Faster Than You Ever Thought Possible* : Berrett-Koehler Publishers; 1 edition (March 2003)

Colin Turner. *Born To Succeed: Releasing Your Business Potential*: Texere Publishing Ltd (Mar 2002)

