

การทบทวนขอบเขตงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม¹

A SCOPING REVIEW OF CREATIVE RESEARCH AMONG WESTERN MUSIC STUDENTS AT CHANDRAKASEM RAJABHAT UNIVERSITY¹

ปองภพ สุกิตติวงศ์*

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Pongpob Sukittiwong*

Faculty of Humanities and Social Sciences, Chandrakasem Rajabhat University, Bangkok, Thailand

Received 12/06/2025, Revised 15/10/2025, Accepted 03/11/2025

บทคัดย่อ

ที่มาและวัตถุประสงค์ : การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางศิลปะที่ใช้การปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือสำคัญ ซึ่งได้รับการกำหนดให้เป็นหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้มาตรฐานในหลักสูตรทางด้านศิลปะ ตั้งแต่ระดับปริญญาตรี ทั้งนี้หลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ได้ดำเนินการจัดการศึกษาโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีมาอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษานำความรู้และประสบการณ์จากการศึกษาตลอดหลักสูตรมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างมีอิสระและเผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชน ทำให้มีผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาถูกพัฒนาขึ้นจำนวนมาก อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องมีการศึกษาวิเคราะห์ผลงานวิจัยที่มีอยู่อย่างเป็นระบบ โดยใช้วิธีวิจัยแบบการทบทวนขอบเขต เพื่อสามารถแสดงแผนที่องค์ความรู้ตลอดจนช่องว่างของการศึกษาอันเป็นรากฐานให้กระบวนการจัดการศึกษามีความชัดเจนและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น งานวิจัยนี้จึงมีจุดมุ่งหมายในการทบทวนขอบเขตงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

วิธีการศึกษา : การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาแบบการทบทวนขอบเขต โดยมีขั้นตอนประกอบด้วย การคัดเลือกงานการศึกษาวิเคราะห์งาน การทำแผนภูมิข้อมูล และการเทียบเคียงและสรุปผล ทั้งนี้มีการคัดเลือกผลงานวิจัยที่เข้าเกณฑ์การศึกษาจำนวน 348 เรื่อง จากปีการศึกษา 2558-2567 เครื่องมือวิจัยคือแบบบันทึกการวิเคราะห์เอกสาร การรวบรวมข้อมูลใช้วิธีการบันทึกไฟล์เอกสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้อ่านวิเคราะห์ตามประเด็นที่กำหนด เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหา การวิเคราะห์แก่นสาระ การนับและแจกแจงความถี่

ผลการศึกษา : ผลการทบทวนขอบเขตแบ่งออกเป็น 6 ประเด็น ประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ พบว่าผลงานส่วนใหญ่มีเป้าหมายหลักในการประพันธ์และเผยแพร่ผลงานดนตรีสู่สาธารณะ และมีเป้าหมายทางเลือกในการถ่ายทอดเรื่องราวและ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การทบทวนขอบเขตงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

¹ This article is a part of the research project entitle A Scoping Review of Creative Research in music of Western Music Students at Chandrakasem Rajabhat University.

* Corresponding author, email: pongpob.s@chandra.ac.th

<https://doi.org/10.65824/mmj.v9.281127>

อารมณ์ การผสมผสานและอนุรักษ์วัฒนธรรม การศึกษาวิเคราะห์ และการพัฒนาเทคโนโลยีนวัตกรรม 2) คำสำคัญที่พบมากที่สุด ได้แก่ คำสำคัญในกลุ่มเทคโนโลยี สไตลต์ดนตรี และเทคนิค ทั้งนี้ช่องว่างของการศึกษาที่ยังพบน้อยคือคำสำคัญเกี่ยวกับสุขภาพและจิตวิทยา ทฤษฎีเสียงและศิลปะ เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง ดนตรีร่วมสมัย สิ่งแวดล้อมและภูมิทัศน์ทางเสียง 3) แรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ ประสบการณ์ชีวิตและอารมณ์ส่วนตัว ศิลปินและแนวดนตรีต้นแบบ สื่อวัฒนธรรมสมัยนิยม แรงบันดาลใจทางเลือก ได้แก่ เทคโนโลยี การออกแบบเสียง และนวัตกรรม, ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และการเดินทาง, วัฒนธรรม ท้องถิ่น และประวัติศาสตร์, สังคม สุขภาวะ และจิตวิทยา, ตำนาน ศาสนา แฟนตาซี และสงคราม 4) แนวคิดและทฤษฎีหลักที่ใช้ ครอบคลุมด้านเทคโนโลยีดนตรีและการออกแบบเสียง เสียงประสานในดนตรีร่วมสมัย ทฤษฎีบันไดเสียงและโมด จังหวะและอัตราจังหวะซับซ้อน เทคนิคการบรรเลงเครื่องดนตรี และรูปแบบและวิธีการประพันธ์เพลง 5) ขั้นตอนการสร้างชิ้นงานหลักที่พบ ได้แก่ การผลิต ออกแบบเสียง ผสมเสียง และมาสเตอร์รีง, การแต่งทำนอง คอร์ด และโครงสร้างเพลง, การแสดงสดและการนำเสนอวิดีโออัลบั้มเดียว และการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดนตรี 6) คีตลักษณ์หลักที่ใช้ในผลงานประพันธ์ ได้แก่ โครงสร้างแบบเวิร์ส-คอรัส แบบโปรเกรสซีฟ แบบรูปอิสระ และแบบเปลี่ยนเนื้อหาบททำนอง

บทสรุป : ผลการทบทวนขอบเขตชี้ให้เห็นแนวโน้มความสนใจหลักของนักศึกษาในด้านการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีในการสร้างสรรค์ ดนตรีฟิวชันและดนตรีร่วมสมัยที่เน้นการผสมผสานและทดลองที่หลากหลาย และดนตรีประกอบภาพยนตร์ สื่อ และดนตรีทดลอง นำไปสู่ข้อเสนอในการพัฒนารายวิชาและหลักสูตรที่ตรงความต้องการในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นช่องว่างการศึกษาและวิธีดำเนินการวิจัย โดยเฉพาะการเพิ่มเป้าหมายของการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นพื้นฐานของวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน การบันทึกรายละเอียดขั้นตอนการวิจัยที่ชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้น และการใช้แนวคิดทฤษฎีตลอดจนเลือกใช้คีตลักษณ์เพลงที่ทำท่ายิ่งขึ้น ซึ่งนำไปสู่ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอนและการต่อยอดการทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับบัณฑิตศึกษาให้ครอบคลุมช่องว่างของการศึกษาที่มีอยู่

คำสำคัญ : การทบทวนขอบเขต / การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ / การวิจัยทางศิลปะ / ปริญญาบัณฑิต / ดนตรีสากล

Abstract

Background and Objectives: Creative research is a process of generating new knowledge in the arts through creative practice as a key method. It has been established as one of the standard learning processes in undergraduate-level art curricula. The Bachelor of Music program in Western Music at Chandrakasem Rajabhat University has continuously implemented creative music research as part of its curriculum. The program focuses on knowledge and experience that students have developed from the course of their studies and gives them an opportunity to freely create their work and publish it. As a result, a large number of student creative music research projects have been produced. Conducting a systematic analysis of the existing research using a scoping review approach allows for the mapping of the knowledge landscape and identification of research gaps, which can serve as a foundation for clearer and more effective educational processes. The aim of this study is therefore to conduct a scoping review of creative research in music conducted by Western Music students at Chandrakasem Rajabhat University.

Methods: This research was a descriptive study employing the scoping review methodology, following the steps: identifying relevant studies, analyzing the studies, organizing the data, and comparing and synthesizing the findings. A total of 348 qualified studies from the academic years 2015-2024 (B.E. 2558-2567) were selected. The research instrument was a document analysis record form. Data collection involved recording document files in electronic format for analytical reading based on the specified issues. Data analysis techniques include content analysis, thematic analysis, and frequency counting and distribution.

Results: The findings revealed six key themes: 1) Most works primarily focused on composing and publishing musical pieces. Secondary goals included telling stories, conveying personal emotions, blending or preserving cultural elements, analyzing musical ideas, and developing innovative technologies; 2) The most common keywords related to technology, music styles, and techniques. Gaps in the research included areas such as health and psychology, sound theory and art, virtual media technology, contemporary music, and environmental or soundscape studies; 3) Main sources of inspiration included personal life experiences and emotions, reference artists and musical styles, and pop culture media. Alternative inspirations included sound design and innovation, environment, nature and travel, culture, local traditions, and history, society, well-being and psychology, mythology, religion, fantasy, and war; 4) Primary concepts and theories included music technology and sound design, contemporary harmony, scale and modal theory, complex rhythms and time signatures, instrumental techniques, and methods of musical composition; 5) Key creative processes included music production, sound design, mixing and mastering, composing melody, chords, and song structure, live performance, multimedia video presentation, and using music technology tools; 6) The main musical forms included verse-chorus, progressive forms, through-composed forms, and strophic forms.

Conclusions: The scoping review highlights students' key interests in applying music technology, fusion and contemporary music characterized by diverse integration and experimentation, and film score, media music, and experimental music. The findings support recommendations for developing course content and curricula that align with student aspirations for advanced studies. Additionally, the findings identified gaps in both research focus and methodology, especially the need to clarify and strengthen research objectives, enhance analytical approaches to support the creative process, document procedures more clearly and systematically, and adopt more challenging theoretical frameworks and musical forms. These findings contribute to recommendations for improving instruction and advancing creative research at the graduate level to better address these gaps.

Keywords: Scoping Review / Creative Research / Artistic Research / Undergraduate / Western Music

บทนำ (Introduction)

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางศิลปะที่ใช้การปฏิบัติเชิงสร้างสรรค์เป็นทั้งวิธีการและผลลัพธ์ทางวิชาการ แนวคิดนี้เริ่มแพร่หลายในประเทศไทยตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 21 สังเกตได้จากการปรากฏของคำว่า “งานวิจัยสาขาศิลปะ” และ “ทุนวิจัยเชิงสร้างสรรค์” ในเอกสารนโยบาย ตลอดจนการเปิดหลักสูตรปริญญาเอกด้านศิลปะที่บูรณาการกระบวนการสร้างสรรค์เข้ากับกรอบวิธีการวิจัยอย่างชัดเจน² อย่างไรก็ตามในระดับสากลแนวคิดลักษณะคล้ายคลึงกันนี้ถูกกล่าวถึงและพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ต้นทศวรรษ 1990 ซึ่งเริ่มมีการแลกเปลี่ยนอย่างเป็นทางการในการสัมมนาทางวิชาการที่จัดขึ้นที่มหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์เมโทรโพลิแทน (Manchester Metropolitan University) สหราชอาณาจักร ในปี ค.ศ. 1993³ ซึ่งถือเป็นหมุดหมายสำคัญของการพัฒนาการในสาขานี้

การยอมรับในเชิงสถาบันที่สำคัญได้เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1996 จากความพยายามในการจัดตั้งคณะทำงานขนาดเล็กเพื่อให้แนวทางที่ชัดเจนสำหรับกระบวนการประเมินคุณภาพงานวิจัย (Research Assessment Exercises: RAE) เพื่อสนับสนุนทุนวิจัยของสหราชอาณาจักร ซึ่งพบปัญหาต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1992 เนื่องจากไม่มีเกณฑ์รองรับให้สามารถนับรวมชิ้นงานการแสดงหรือศิลปะมาเป็นส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยเพื่อประเมินได้⁴ ข้อมูลจากคณะทำงานนี้ได้ส่งผลให้เกิดการยอมรับว่าผลงานการแสดงสามารถเป็นผลลัพธ์ของงานวิจัยได้ หากมีคำอธิบายอย่างกระชับของเนื้อหาการวิจัย และตัวผลงานนั้นต้องสามารถจัดเก็บและเข้าถึงได้ เช่น ในรูปแบบวิดีโอบันทึกการแสดง⁵ พัฒนาการต่อมาที่สำคัญเกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1998 มีการก่อตั้งหน่วยงานให้ทุนวิจัยด้านศิลปะและมนุษยศาสตร์ของสหราชอาณาจักร (The Arts and Humanities Research Board: AHRB) ซึ่งมีการเผยแพร่เอกสารที่ระบุชัดเจนว่า การปฏิบัติทางศิลปะจะถือเป็นการวิจัยก็ต่อเมื่อแสดงให้เห็นถึงการมี “เจตนาการวิจัย” ผ่านนิยาม 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) คำถามวิจัย 2) บริบทวิจัย และ 3) ระเบียบวิธีวิจัย⁶

ในช่วงปี ค.ศ. 2000-2001 มีการจัดตั้งโครงการ ‘Practice as Research in Performance’ (PaRiP) โดยการสนับสนุนทุนจาก ‘AHRB’ โครงการดังกล่าวได้ก่อให้เกิดการต่อยอดขยายแนวคิดการวิจัยโดยการปฏิบัติให้เป็นสากลผ่านการเผยแพร่งานเขียนหลายชิ้น⁷ ทำให้คำว่า การวิจัยโดยการปฏิบัติ (Practice as Research) เป็นคำที่มีความหมายเชิงกว้างที่ถูกใช้เรียกงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นทางการในระดับสากล นอกเหนือจากนี้ยังพบว่ามีการใช้คำหลักอื่น ๆ ในบริบทที่

² Vichaya Mukdamanee, “Practice-led Research: Research for Learning,” *Silpa Bhairasi Journal of Fine Arts* 2, no. 2 (March 2015): 19-30. (in Thai); Nigel Power, “You Can’t Get There from Here: Discovering Where to Begin a Practice-Led Inquiry Notes and Reflections from Thailand,” *Revista GEMInIS* 13, no. 3 (2022): 58-70, <https://doi.org/10.53450/2179-1465.rg.2022v13i2p58-70>.

³ Robin Nelson, *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances* (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2013), 190.

⁴ Angela Piccini, “An Historiographic Perspective on Practice as Research,” *Studies in Theatre and Performance* 23, no. 3 (2004): 191-207, <https://doi.org/10.1386/stap.23.3.191/3>; Krailas Chitkul and Athitaya Piwkhun, “Practice as Research in Performing Arts,” in *King’s Philosophy for Sustainable Development: A Collection of Research and Academic Articles*, Chiang Mai Rajabhat University, 2017, ed. Kaltima Phichai et al., (Chiang Mai: Somporn Printing, 2017), 145-154. (in Thai)

⁵ Angela Piccini, “An Historiographic Perspective on Practice as Research,” *Studies in Theatre and Performance* 23, no. 3 (2004): 191-207, <https://doi.org/10.1386/stap.23.3.191/3>.

⁶ Angela Piccini, “An Historiographic Perspective on Practice as Research,” *Studies in Theatre and Performance* 23, no. 3 (2004): 191-207, <https://doi.org/10.1386/stap.23.3.191/3>.

⁷ Hazel Smith and Roger T. Dean, eds., *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009); Robin Nelson, *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances* (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2013).

แตกต่างกันเล็กน้อย เช่น การวิจัยเชิงศิลปะ (Artistic Research) ถูกใช้แพร่หลายในยุโรป⁸ ทั้งนี้ยังมีการแบ่งประเภทการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นสองรูปแบบหลักคือ การวิจัยที่ขับเคลื่อนด้วยการปฏิบัติ (Practice-led Research) มุ่งเน้นการสร้างความรู้หรือความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับตัวแนวปฏิบัติมากกว่าจะสร้างความรู้ใหม่ผ่านตัวผลงานสร้างสรรค์โดยตรง ตรงกันข้ามกับการวิจัยบนฐานของการปฏิบัติ (Practice-based Research) ที่มุ่งเน้นองค์ความรู้ใหม่ที่ฝังตัวอยู่ในผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ⁹ อย่างไรก็ตามเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของการพิจารณาผลงานในประเทศไทยที่มักใช้คำว่า ‘การวิจัยเชิงสร้างสรรค์’ เป็นที่แพร่หลาย งานวิจัยนี้จึงใช้คำดังกล่าวเป็นคำหลักในการกล่าวถึงโดยครอบคลุมการวิจัยลักษณะนี้

ในประเทศไทยการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการสำคัญที่ถูกกำหนดให้เป็นกระบวนการเรียนรู้มาตรฐานในหลักสูตรตั้งแต่ระดับปริญญาตรี¹⁰ โดยกำหนดให้เนื้อหาทุกหลักสูตรโดยเฉพาะด้านดนตรีต้องมีรายวิชาดุริยางคศิลป์หรือการนำเสนอผลงานทางดนตรี เพื่อจัดทำผลงานสร้างสรรค์ดนตรีเชิงวิชาการ หลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีสากล หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564¹¹ (พัฒนาจากชื่อหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตเดิม) ของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ได้ดำเนินการสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาดังกล่าวมาอย่างต่อเนื่อง มีการพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนในรายวิชา WTMU4902 การวิจัยทางดนตรี โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษานำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการศึกษาตลอดหลักสูตรมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างมีอิสระและเผยแพร่ต่อสาธารณชน ภายใต้การให้คำปรึกษาของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยจัดทำรายงานวิจัยที่มีการอธิบายแสดงรายละเอียดผลลัพธ์และกระบวนการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับลักษณะของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปะตามนิยามที่ใช้โดยสากล

แม้หลักสูตรและรายวิชาที่กล่าวมาจะก่อให้เกิดผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์จำนวนมากอย่างสม่ำเสมอทุกปี แต่ยังขาดการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อรวบรวม จัดหมวดหมู่ และวิเคราะห์ผลงานเหล่านี้อย่างเป็นระบบ ผลลัพธ์คือภาพรวมของขอบเขต แนวโน้ม และช่องว่างองค์ความรู้ยังไม่ชัดเจน ภาวะนี้เสี่ยงให้เกิดการทำซ้ำหัวข้อวิจัยและจำกัดโอกาสในการต่อยอดแนวคิดของนักศึกษาในรุ่นถัดไป จึงมีความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ผลงานวิจัยเหล่านี้เพื่อทำแผนที่ขอบเขตองค์ความรู้ที่มีอยู่ แสดงให้เห็นแนวโน้มของการศึกษา ตลอดจนระบุช่องว่างการวิจัยอย่างเป็นหลักการ ซึ่งจะเป็ข้อสรุปสำคัญสำหรับการต่อยอดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของหลักสูตรในอนาคต

การทบทวนขอบเขต (Scoping Review) คือระเบียบวิธีวิจัยเชิงเอกสารที่ออกแบบมาสำหรับการทำแผนที่ภูมิทัศน์องค์ความรู้ในประเด็นใดประเด็นหนึ่งอย่างครอบคลุม เพื่อทำความเข้าใจขอบเขต พิสัย และธรรมชาติของงานวิจัยในประเด็นนั้น รวมทั้งการระบุช่องว่าง (Gap) ของงานวิจัยที่มีอยู่ วิธีวิทยานี้เหมาะสำหรับประเด็นที่ฐานความรู้ยังหลากหลาย กระจัดกระจายหรือกำลังเกิดใหม่ และช่วยปูพื้นให้การวิจัยเชิงลึกในอนาคตดำเนินไปอย่างมุ่งเป้าและมีประสิทธิภาพ¹² ในทางปฏิบัติพบว่า

⁸ “Vienna Declaration on Artistic Research,” Culture Action Europe, accessed January 15, 2025, <https://cultureactioneurope.org/news/vienna-declaration-on-artistic-research>.

⁹ Linda Candy, “Practice-Based Research: A Guide,” Creativity & Cognition Studios, 2006, <https://www.creativityandcognition.com/wp-content/uploads/2011/04/PBR-Guide-1.1-2006.pdf>.

¹⁰ Ministry of Education, “Announcement of the Ministry of Education on Bachelor’s Degree Qualification Standards in Fine Arts, B.E 2558,” in *Royal Thai Government Gazette* 133, Special Section 26D (January 29, 2016): 7. (in Thai)

¹¹ Chandrakasem Rajabhat University, *Bachelor of Music Program in Western Music: Revised Curriculum 2021* (Bangkok: Chandrakasem Rajabhat University, 2021). (in Thai)

¹² Danielle Levac, Heather Colquhoun, and Kelly K. O’Brien, “Scoping Studies: Advancing the Methodology,” *Implementation Science* 5 (2010): 1, <https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>.

งานวิจัยแบบการทบทวนขอบเขตมีการเติบโตอย่างมากในแวดวงวิทยาศาสตร์สุขภาพ¹³ สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการทำงานวิจัยแบบการทบทวนขอบเขต ซึ่งช่วยให้เห็นช่องว่างของการศึกษาโดยเฉพาะการศึกษาด้านการแพทย์ ที่มีองค์ความรู้เกิดขึ้นตลอดเวลาจำนวนมาก

บทความวิจัยนี้ประยุกต์ใช้ระเบียบวิธีการทบทวนขอบเขตเพื่อศึกษาผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม เพื่อทำความเข้าใจพรหมแดนของการศึกษาวิจัยที่เคยเกิดขึ้น วิเคราะห์แนวโน้มและทิศทางการวิจัย อีกทั้งเปิดเผยช่องว่างที่ยังไม่ได้รับการสำรวจมากนัก ข้อมูลเชิงหลักฐานที่ได้จะช่วยให้อาจารย์ผู้สอนและที่ปรึกษาสามารถร่วมกำหนดหัวข้อวิจัยระดับปริญญาตรีได้ตรงกับบริบทปัจจุบัน พร้อมทั้งวางรากฐานให้หลักสูตรมหาบัณฑิตและดุษฎีบัณฑิตด้านเทคโนโลยีดนตรีสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม) สามารถยกระดับการศึกษาวิจัยด้วยข้อมูลที่รอบด้าน อีกทั้งช่วยสะท้อนความสนใจในการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษา อันเป็นการนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรหรือรายวิชาที่ตรงความต้องการในอนาคต

วัตถุประสงค์ (Research Objectives)

เพื่อทบทวนขอบเขตงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

วิธีการวิจัย (Research Methodology)

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Study) แบบการทบทวนขอบเขต ซึ่งมีจุดมุ่งเน้นในการศึกษาภาพรวมของวรรณกรรมในประเด็นหรือขอบข่ายการศึกษาที่เฉพาะเจาะจง เพื่อสร้างแผนที่ของวรรณกรรม ทั้งในด้านปริมาณ ลักษณะ และธรรมชาติของงาน โดยมีขั้นตอนประกอบด้วย การคัดเลือกงาน การศึกษาวิเคราะห์งาน การทำแผนภูมิข้อมูล และการเทียบเคียงและสรุปผล¹⁴ ทั้งนี้ภาพรวมของวิธีการวิจัยแสดงเป็นแผนภาพและคำอธิบายได้ดังนี้

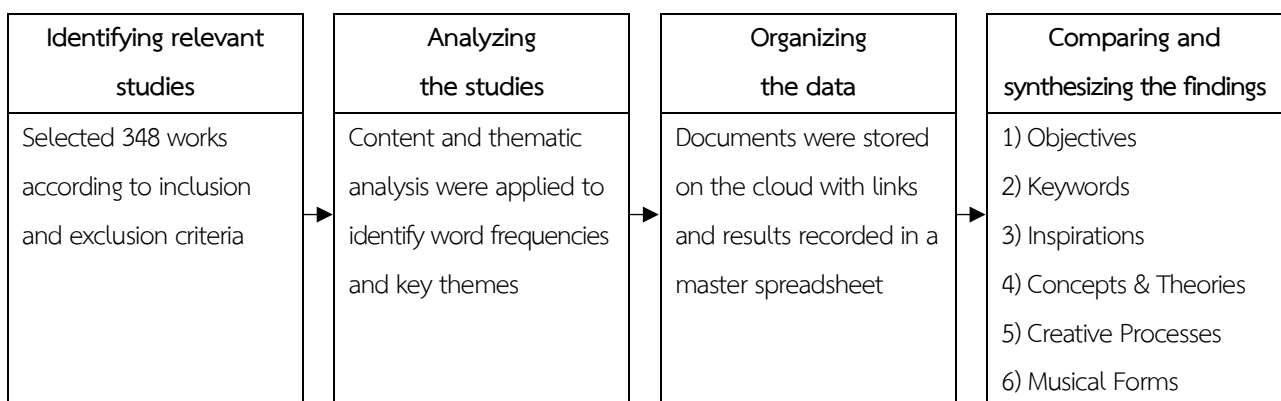


Figure 1 Research Procedures

Source: by author

¹³ Isabel Ruiz-Perez and Dafina Petrova, "Scoping Reviews: Another Way of Literature Review," *Medicina Clínica (English Edition)* 153, no. 4 (August 2019): 165, <https://doi.org/10.1016/j.medcle.2019.02.026>.

¹⁴ Hilary Arksey and Lisa O'Malley, "Scoping Studies: Towards a Methodological Framework," *International Journal of Social Research Methodology* 8, no. 1 (February 2005): 22, <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>.

1. ผลงานวิจัยที่ศึกษา

ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีที่จัดทำโดยนักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีสากล (หลักสูตรเก่า) และหลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรี (หลักสูตรเดิมที่ปรับปรุงเปลี่ยนชื่อ) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในรายวิชา WTMU4902 การวิจัยทางดนตรี และ WTMU4904 การเสนอผลงานทางดนตรี ที่เปิดสอนสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 รวบรวมผลงานตั้งแต่ปีการศึกษา 2558 จนถึง 2567 ถูกคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ได้ทั้งหมดจำนวน 348 เรื่อง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ 1) มีการจัดเก็บในรูปแบบไฟล์เอกสารดิจิทัล (PDF) 2) มีเนื้อหาครบถ้วน ประกอบด้วย คำอธิบายจุดมุ่งหมาย แนวคิด แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างสรรค์ และผลลัพธ์ของการสร้างสรรค์ และ 3) สามารถนำไปใช้ในการสร้างฐานข้อมูลออนไลน์ได้ นอกจากนี้มีเกณฑ์การคัดออก ได้แก่ ผลงานที่สูญหาย และไม่มีรูปแบบดิจิทัล

ปัจจุบันหลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีสากล หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2564 ได้แบ่งกลุ่มวิชาให้นักศึกษาเลือกเรียน 2 กลุ่มวิชา ได้แก่ 1) กลุ่มวิชาการแสดงดนตรี ที่เน้นทักษะการบรรเลง และ 2) กลุ่มวิชาเทคโนโลยีดนตรี ที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีทางดนตรี ทั้งนี้หากพิจารณาข้อมูลพื้นฐานของงานทั้งหมดจะพบว่าเป็นของนักศึกษา กลุ่มวิชาการแสดงดนตรีจำนวน 196 เรื่อง และกลุ่มวิชาเทคโนโลยีดนตรีจำนวน 152 เรื่อง โดยสามารถจำแนกตามปีที่เผยแพร่ดังข้อมูลใน Figure 2 ทั้งนี้จะพบว่ามีความผันผวนโดยตลอดช่วงเวลา 10 ปี โดยในปีการศึกษาแรก พ.ศ. 2558 มีจำนวนเพียง 12 ชิ้น เนื่องจากเริ่มมีนโยบายจัดทำรายงานในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์เป็นครั้งแรก ต่อมาในปีการศึกษา 2561 ไม่พบผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากมีการเปลี่ยนแปลงอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชาและไม่ได้มีการจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัลในปีการศึกษานั้น จนกระทั่งมีการปรับเปลี่ยนอาจารย์ผู้รับผิดชอบวิชาและนโยบายการจัดเก็บข้อมูลดิจิทัลอีกครั้งในช่วงปลายปีการศึกษา 2562 จนถึงปัจจุบัน

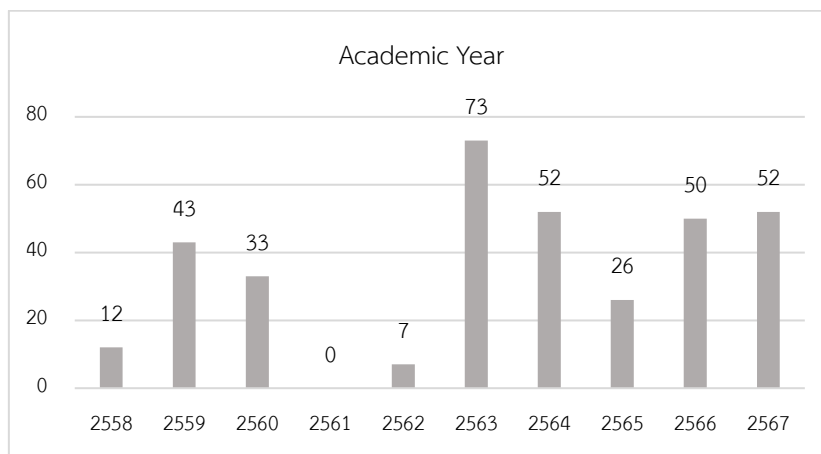


Figure 2 The academic year in which the creative research was conducted

Source: by author

2. เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้คือแบบบันทึกการวิเคราะห์เอกสาร ทำหน้าที่เป็นแบบฟอร์มการสร้างแผนภูมิข้อมูล (Data Charting Form)¹⁵ ที่มีลักษณะเป็นตารางข้อมูลเพื่อใช้ในการสกัดข้อมูลอย่างเป็นระบบจากงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรี

¹⁵ Danielle Levac, Heather Colquhoun, and Kelly K. O'Brien, "Scoping Studies: Advancing the Methodology," *Implementation Science* 5 (2010): 1, <https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>.

โดยเครื่องมือนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สามารถบันทึก วิเคราะห์ และเปรียบเทียบคุณลักษณะสำคัญของงานวิจัยแต่ละชิ้นได้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การทบทวนขอบเขตงานวิจัย

กระบวนการพัฒนาแบบฟอร์มเริ่มจากการพิจารณาวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งเป็นแกนกลางในการกำหนดขอบเขตและประเด็นที่ต้องการสังเคราะห์ข้อมูล จากนั้นผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรี เพื่อรวบรวมตัวแปรที่มีปรากฏหรือได้รับการวิเคราะห์ในงานลักษณะเดียวกัน นำมาใช้เป็นฐานในการกำหนดหัวข้อหรือคำถามในแบบฟอร์ม โดยแบบบันทึกการวิเคราะห์เอกสารที่พัฒนาขึ้น ขอแสดงเฉพาะส่วนหนึ่งในประเด็นสำคัญที่เลือกมานำเสนอในบทความนี้ เพื่อให้กระชับและสอดคล้องกับพื้นที่ของการเผยแพร่ที่จำกัด ซึ่งครอบคลุมประเด็นในการศึกษาได้แก่ 1) วัตถุประสงค์ 2) คำสำคัญ 3) แรงบันดาลใจ 4) แนวคิดและทฤษฎี 5) ขั้นตอนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน และ 6) คีตลักษณ์ของบทประพันธ์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการอย่างเป็นระบบโดยมีการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกอย่างชัดเจนเพื่อให้แน่ใจว่างานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีที่นำมาวิเคราะห์มีคุณสมบัติตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาทั้งด้านเนื้อหา ความสมบูรณ์ และความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลในอนาคต

ในขั้นต้นผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรี ที่มีการจัดทำขึ้นภายในหลักสุตรฯ ที่มีการรวบรวมไว้โดยเบื้องต้นจากอาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา โดยจัดเก็บในคลาวด์และสำรองข้อมูลในฮาร์ดไดรฟ์ จากการคัดเลือกได้ผลงานที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมดจำนวน 348 เรื่อง

หลังจากการคัดเลือก ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดเก็บเอกสารทั้งหมดบนคลาวด์โดยสร้างลิงก์ตัวเอกสารเพื่อให้สามารถเรียกดูและตรวจสอบย้อนหลังได้ง่าย ทั้งนี้ได้มีการบันทึกข้อมูลเบื้องต้นของแต่ละงานในตารางแม่บท (Master Spreadsheet) ด้วยโปรแกรมกูเกิลชีต (Google Sheets) ซึ่งประกอบด้วยชื่อผู้วิจัย ปีที่จัดทำ สถานะการเผยแพร่ และลิงก์ดาวน์โหลด เพื่อความสะดวกในการสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนถัดไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยอิงตามกรอบแนวคิดการทบทวนขอบเขต¹⁶ ซึ่งเสนอขั้นตอนที่ชัดเจนในการจัดการกับข้อมูลขนาดใหญ่ที่มีลักษณะหลากหลาย โดยในงานวิจัยนี้ได้ผสมผสานการวิเคราะห์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถสังเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีได้ทั้งในมิติของรูปแบบ แนวคิด และลักษณะการสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการนับความถี่ของคำ และใช้วิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic Analysis)¹⁷ ซึ่งเป็นกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลที่เน้นการระบุรูปแบบ (Pattern) และธีม (Theme) ที่เกิดขึ้นจากชุดข้อมูลจำนวนมาก โดยมีขั้นตอนหลักคือ 1) การทำความเข้าใจกับข้อมูลโดยการอ่านรายงานวิจัย 2) การจำแนกประเภทข้อมูลและกำหนดรหัสเบื้องต้น 3) การจัดกลุ่มรหัสที่สัมพันธ์กัน รวบรวมรหัสที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันจากหลายงานวิจัยเพื่อสร้างหมวดหมู่กว้าง ๆ ที่สะท้อนแนวโน้มหรือรูปแบบร่วม 4) การสร้างธีมจากกลุ่มของ

¹⁶ Danielle Levac, Heather Colquhoun, and Kelly K. O'Brien, "Scoping Studies: Advancing the Methodology," *Implementation Science* 5 (2010): 3, <https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>.

¹⁷ Virginia Braun and Victoria Clarke, "Using Thematic Analysis in Psychology," *Qualitative Research in Psychology* 3, no. 2 (2006): 77-101, <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>.

รหัสและหมวดหมู่ที่เกิดขึ้น และ 5) การทบทวนและตั้งชื่อใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากข้อมูลที่สกัดได้ในแบบฟอร์ม เช่น ความถี่ของประเภทผลงาน แนวดนตรี ปีที่เผยแพร่ รูปแบบการจัดวางดนตรี ฯลฯ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ประกอบด้วยการแจกแจงความถี่

5. การพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

โครงการวิจัยนี้ได้รับการรับรองการยกเว้นพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์โดยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ในวันที่ 3 เมษายน 2567

ผลการวิจัย (Results)

ผลการวิจัยในบทความนี้นำเสนอเฉพาะเนื้อหาส่วนหนึ่งจากการวิจัยในประเด็นสำคัญ เพื่อให้กระชับและสอดคล้องกับพื้นที่ของการเผยแพร่ที่จำกัด ทั้งนี้จะนำเสนอโดยแบ่งออกเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) วัตถุประสงค์ 2) คำสำคัญ 3) แรงบันดาลใจ 4) แนวคิดและทฤษฎี 5) ขั้นตอนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน และ 6) คีตลักษณ์ของบทประพันธ์ ทั้งนี้สามารถแสดงรายละเอียดการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์

ผลการวิเคราะห์ความถี่และจัดหมวดหมู่วัตถุประสงค์ที่ระบุในผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ สามารถแสดงข้อมูล 7 หมวดหมู่แรกที่พบมากที่สุด ดัง Table 1 ซึ่งหากพิจารณาจากข้อมูลจะพบว่าการกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางด้านดนตรีของนักศึกษาที่พบมากที่สุด คือ การสร้างสรรค์-ประพันธ์ดนตรี (319 ผลงาน) ควบคู่กับการนำเสนอ-เผยแพร่ผลงาน (276 ผลงาน) กล่าวได้ว่าสองหมวดหมู่นี้เป็นจุดมุ่งหมายหลักของผลงานโดยส่วนใหญ่ นอกจากนี้วัตถุประสงค์ทางเลือกที่มักพบในระดับปานกลาง ได้แก่ การถ่ายทอดเรื่องราว-อารมณ์ (125 ผลงาน) การผสมผสาน-อนุรักษ์วัฒนธรรม (95 ผลงาน) การศึกษา-วิเคราะห์ (71 ผลงาน) และการพัฒนาเทคโนโลยี-นวัตกรรม (70 ผลงาน) ประเด็นเหล่านี้สะท้อนลักษณะเฉพาะของงานแต่ละกลุ่มที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามด้านที่พบน้อยที่สุดสะท้อนการเป็นช่องว่างการศึกษา คือ การพัฒนาสื่อการสอน-ฐานข้อมูล (23 ผลงาน)

Table 1 Categories of Creative Research Objectives

Source: by author

No.	Category	Frequency
1	Create-Compose	319
2	Present-Publish	276
3	Storytelling-Express Emotion	125
4	Integrate-Preserve Culture	95
5	Study-Analyze	71
6	Develop Technology-Innovation	70
7	Develop Teaching Media-Databases	23

Note: Some Works indicate more than one Objectives.

2. คำสำคัญ

ผลการวิเคราะห์ความถี่และจัดหมวดหมู่คำสำคัญที่แสดงในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่พบมากที่สุด 15 อันดับแรกสามารถแสดงดัง Table 2 ทั้งนี้จากการพิจารณาข้อมูลจะพบว่าแนวโน้มของการออกแบบเสียง (Sound Design) (61 ผลงาน) และคีตปฏิภาณ (Improvisation) (41 ผลงาน) เป็นคำที่ถูกใช้มากที่สุด ซึ่งเป็นตัวแทนแนวโน้มหลักทางเทคนิคทั้งด้านเทคโนโลยีดนตรีและการแสดงดนตรีที่ถูกใช้อธิบายตัวตนของผลงาน

ในด้านสไตล์ดนตรีจะพบหลากหลายคำที่ถูกใช้บ่อยในระดับกลาง (16-29 ผลงาน) ได้แก่ ฟิวชัน (Fusion) ฟังก์ (Funk) แอมเบียนต์ (Ambient) ร็อก (Rock) ฟิวชันแจ๊ส (Fusion Jazz) และโปรเกรสซีฟร็อก (Progressive Rock) นอกจากนี้ด้านเทคโนโลยีดนตรีจะพบคำที่ถูกใช้บ่อยระดับกลาง (16-22 ผลงาน) ได้แก่ มิดิคอนโทรลเลอร์ (MIDI Controller) มิดิ (MIDI) ออโตเมชัน (Automation) เครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) และแซมปลิง (Sampling) สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษามักเลือกใช้สไตล์ดนตรีและเทคนิคทางเทคโนโลยีดนตรีเพื่อระบุลักษณะเฉพาะของงาน

Table 2 Frequency of keywords

Source: by author

No.	Keyword	Category	Frequency
1	Sound Design	Technology	61
2	Improvisation	Technique	41
3	Fusion	Music Style	29
4	Funk	Music Style	27
5	Ambient	Music Style	26
6	MIDI Controller	Technology	22
7	Rock	Music Style	22
8	MIDI	Technology	19
9	Automation	Technology	19
10	Fusion Jazz	Music Style	18
11	Synthesizer	Technology	17
12	Progressive Rock	Music Style	16
13	Sampling	Technology	16
14	Popular Music	Others	16
15	Groove	Technique	15

Note: All Works indicate more than one keywords.

แม้การพิจารณาคำสำคัญที่พบมากที่สุดข้างต้นทำให้เห็นแนวโน้มของการสร้างสรรค์ส่วนมาก อย่างไรก็ตาม เพื่อให้เห็นช่องว่างของการศึกษาที่ยังมีอยู่น้อย อาจพิจารณาคำสำคัญที่มีการใช้ในผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์น้อย (ไม่เกิน

3 ครั้ง) แต่เมื่อพิจารณาถึงความในเชิงคุณภาพ พบว่ามีความน่าสนใจ ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 5 กลุ่ม ประกอบด้วย 1) คำสำคัญในด้านสุขภาพและจิตวิทยา ได้แก่ ดนตรีบำบัด ความเป็นอยู่ที่ดี (Well-being) การผ่อนคลาย มีโซโฟเนีย (Misophonia) ซินเนสทีเซีย (Synesthesia) 2) คำสำคัญด้านเทคโนโลยี ได้แก่ ซิเมติกส์ (Cymatics) แกรนูลาร์ซินธ์ (Granular Synth) 3) คำสำคัญด้านเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง ได้แก่ โปรเจกชันแมปปิงสามมิติ (3D Projection Mapping) การควบคุมแสง (Lighting Control) ไทม์โค้ด (Time-code) 4) คำสำคัญด้านดนตรีร่วมสมัย ได้แก่ ไมโครโทนัล (Microtonal) ควอเตอร์โทน (Quarter-Tone) ทฤษฎีเซต (Set Theory) และ 5) คำสำคัญด้านสิ่งแวดล้อมและภูมิทัศน์ทางเสียง ได้แก่ การบันทึกเสียงภาคสนาม (Field Recording) นิเวศวิทยาภูมิทัศน์เสียง (Soundscape Ecology) การตระหนักรู้ต่อสิ่งแวดล้อม (Environment Awareness) เสียงเชิงนิเวศ (Eco-Acoustic) การท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติ (Nature Tourism)

3. แรงบันดาลใจ

ผลการวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่แรงบันดาลใจที่ระบุในผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ 10 หมวดหมู่แรก สามารถแสดงดัง Table 3 จากข้อมูลจะพบว่าหมวดหมู่แรงบันดาลใจที่เป็นแนวโน้มหลักซึ่งพบมากที่สุด (82-120 ผลงาน) ได้แก่ ประสบการณ์ชีวิตและอารมณ์ส่วนตัว ศิลปินและแนวดนตรีต้นแบบ สื่อวัฒนธรรมสมัยนิยม (เช่น ภาพยนตร์ อนิเมะ และเกม) ซึ่งสะท้อนแรงขับเคลื่อนในการสร้างผลงานของนักศึกษาที่มาจากการสัมผัสประสบการณ์ส่วนตัวเป็นหลัก ทั้งจากเรื่องราวส่วนตัว ความหลงใหลในดนตรีและสื่อกระแสหลัก สำหรับแรงบันดาลใจทางเลือกที่พบในระดับกลาง (14-50 ผลงาน) ครอบคลุมความหลากหลายทั้งด้านเทคโนโลยี ธรรมชาติ วัฒนธรรม สังคม ความเชื่อ ตลอดจนแนวคิดและเรื่องเล่า สะท้อนให้เห็นความหลากหลายทางความสนใจของนักศึกษา นอกจากนี้แนวคิดที่พบน้อย (ไม่เกิน 8 ผลงาน) ที่แสดงให้เห็นช่องว่างของการศึกษา คือ ประเด็นด้านกีฬา ชีวประวัติบุคคล และข้อจำกัดอุปกรณ์และการแก้ไขปัญหา

Table 3 Categories of Inspiration for the Creative Research

Source: by author

No.	Category	Frequency
1	Personal Life Experiences and Emotions	120
2	Reference Artists and Emotions	98
3	Pop-culture Media (Films, Anime, and Games)	82
4	Technology, Sound Design, and Innovation	50
5	Nature, Environment, and Travel	35
6	Culture, Local Traditions, and History	32
7	Society, Well-being, and Psychology	15
8	Mythology, Religion, Fantasy, and War	14
9	Sports, Role Models, and Biographies	8
10	DIY, Equipment Limitations, and Problem-solving	7

Note: Some works indicate more than one source of inspiration.

4. แนวคิดและทฤษฎี

การวิเคราะห์ความถี่และจัดกลุ่มแนวคิดและทฤษฎีที่ถูกใช้ในผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์สามารถแสดงโดยจำแนกตามปีที่เผยแพร่ ดัง Figure 3 ข้อมูลดังกล่าวแสดงการจัดกลุ่มของแนวคิดและทฤษฎีที่พบเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ เทคโนโลยีดนตรีและการออกแบบเสียง เสียงประสานในดนตรีร่วมสมัย ทฤษฎีบันไดเสียงและโมด จังหวะและอัตราจังหวะซับซ้อน เทคนิคการบรรเลงเครื่องดนตรี และรูปแบบและวิธีการประพันธ์เพลง โดยในภาพรวมแนวโน้มจะเห็นว่าแนวคิดด้านเทคโนโลยีดนตรีและการออกแบบเสียงเป็นแนวคิดหลักที่ได้รับความนิยมสูงสุดในการประยุกต์ใช้ในผลงาน แนวคิดในกลุ่มนี้มีตัวอย่างเช่น มิติ ออโตเมชัน กราฟฟิคัลซินธ์ หรือปลั๊กอินต่าง ๆ อย่างไรก็ตามในลำดับรองลงมาจะพบแนวโน้มการใช้แนวคิดด้านทฤษฎีบันไดเสียงและโมด ตัวอย่างของแนวคิดที่พบเช่น บันไดเสียงเมเจอร์และไมเนอร์ ฟริเจียนโดมิแนนท์ (Phrygian Dominant) โฮลโทน (Whole-tone) ลีเดียนแฟลตเซเวน (Lydian b7) ซึ่งมักเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับการสร้างสรรค์ทำนองเพลง

การเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจประเด็นหนึ่งคือ แนวคิดด้านรูปแบบและวิธีการประพันธ์เพลงเป็นแนวคิดที่ได้รับความนิยมมากในช่วงต้น (ปีการศึกษา 2558-2559) อย่างไรก็ตามในช่วงกลางและปลาย (ปีการศึกษา 2562 เป็นต้นไป) กลับลดบทบาทลงและถูกแทนที่ด้วยแนวคิดด้านเสียงประสานในดนตรีร่วมสมัย สะท้อนให้เห็นว่าความนิยมในการใช้เทคนิควิธีการในการประพันธ์เพลงแบบดั้งเดิมอาจไม่ได้รับความสนใจจากนักศึกษารุ่นใหม่ แต่การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและเสียงประสานแบบดนตรีร่วมสมัยได้กลายมาเป็นแนวโน้มหลักแทนที่แนวคิดดังกล่าว นอกจากนี้จะพบว่าแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการบรรเลงเครื่องดนตรี จังหวะและอัตราจังหวะซับซ้อนนั้นเป็นแนวคิดที่เป็นทางเลือกสำหรับบางผลงาน แต่ก็ยังคงถูกใช้อย่างคงเส้นคงวา โดยเฉพาะผลงานที่เน้นการแสดงทักษะความสามารถทางดนตรี ซึ่งยังมีนักศึกษาส่วนหนึ่งให้คุณค่าเสมอในทุกช่วงเวลา

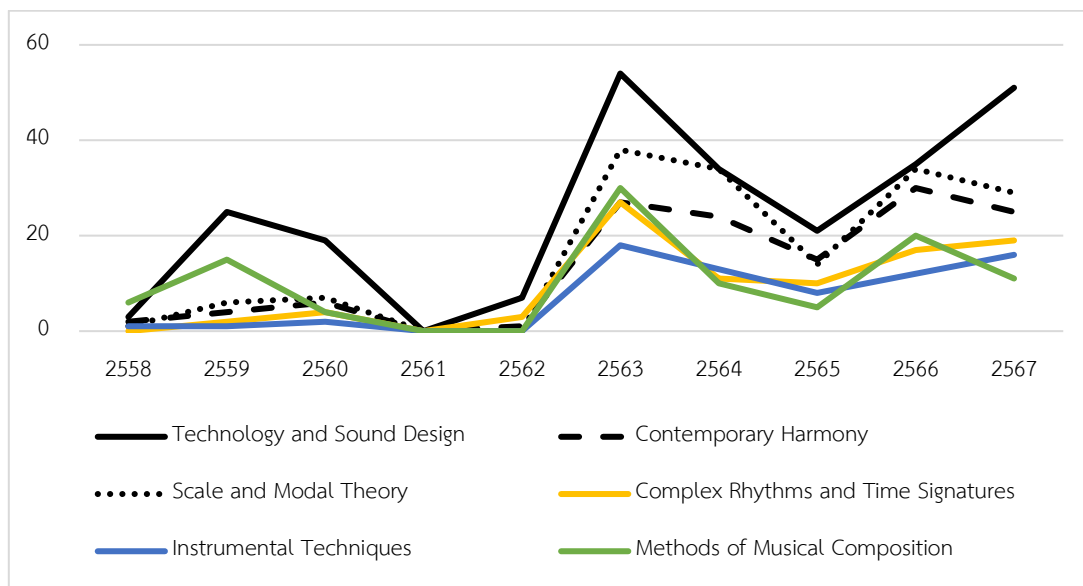


Figure 3 Frequency chart of concepts and theories used, categorized by year of publication

Source: by author

5. ขั้นตอนการสร้างสรรคชิ้นงาน

การวิเคราะห์ขั้นตอนการสร้างสรรคชิ้นงาน โดยการถอดสรุปีมีจากข้อมูลที่ระบุไว้ในรายงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์สามารถแสดงให้เห็นขั้นตอนที่มักถูกใช้ร่วมกันมากที่สุด 7 ลำดับแรก แสดงรายละเอียดดัง Table 4 ทั้งนี้จากข้อมูลจะพบว่า

แกนหลักสำคัญของขั้นตอนการวิจัยที่พบมากที่สุด คือ การผลิต ออกแบบเสียง ผสมเสียง (Mixing) และมาสเตอร์ริง (Mastering) (512 ครั้ง) และการแต่งทำนอง คอร์ด และโครงสร้างเพลง (431 ครั้ง) กล่าวได้ว่าผลงานส่วนใหญ่มักมีการใช้สองขั้นตอนนี้ควบคู่กัน คือ การประพันธ์องค์ประกอบหลักของเพลง และการผลิตเพลงให้เป็นชิ้นงานเสียงจริงทั้งรูปแบบของเดโมสำหรับใช้ฝึกซ้อมและบทเพลงต้นฉบับสมบูรณ์ที่ใช้เผยแพร่สู่สาธารณะ

ในขั้นตอนการวิจัยที่พบในระดับกลาง ครอบคลุมถึงขั้นตอนการแสดงสด นำเสนอมิวสิควีโอและมัลติมีเดีย ที่ระบุถึงการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะทั้งเชิงการแสดงทักษะดนตรีและแสดงสื่อควบคู่กัน (268 ครั้ง) อีกทั้งยังพบขั้นตอนการประยุกต์ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดนตรีในการสร้างสรรค์ผลงานอีกด้วย นอกเหนือจากนี้เป็นขั้นตอนทางเลือกที่พบน้อย (ต่ำกว่า 75 ครั้ง) ได้แก่ การเรียบเรียงเสียงประสาน การศึกษาข้อมูล รวบรวมแรงบันดาลใจ วางแผน การซ้อม ทดลอง ทดสอบ แนวคิด การตรวจสอบ ปรับแก้ไข และขอข้อมูลย้อนกลับ อย่างไรก็ตามในบางงานที่ไม่ได้ระบุขั้นตอนเหล่านี้ อาจไม่ได้หมายความว่าไม่ได้มีการปฏิบัติ แต่อาจเป็นขั้นตอนที่นักศึกษาเข้าใจและดำเนินการเป็นส่วนหนึ่งของการเตรียมการแสดงดนตรีโดยทั่วไปอยู่แล้ว เช่น การฝึกซ้อม จึงอาจไม่ได้มีการบันทึกในรายงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ให้ชัดเจน

Table 4 The Creative Research Process

Source: by author

No.	Creative Processes	Frequency
1	Production, Sound Design, Mixing, and Mastering	512
2	Composing Melody, Chord, and Song Structure	431
3	Live Performance, Video, and Multimedia Presentation	268
4	Using Music Technology Tools	243
5	Arranging and Harmonization	72
6	Research, Inspiration Gathering, and Planning	66
7	Rehearsal, Experimentation, and Concept Testing	56
8	Reviewing, Editing, and Feedback	50

Note: Each works may involve multiple processes and may be counted more than once across different categories.

6. คีตลักษณะของบทประพันธ์

การวิเคราะห์คีตลักษณะของผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ที่จัดทำในรูปแบบบทประพันธ์ (มีผลงานจำนวนหนึ่ง ที่เป็นการพัฒนานวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ สื่อการสอน และฐานข้อมูล) พบข้อมูลที่มีความหลากหลายอย่างมาก จึงจำเป็นต้องจัดกลุ่มลักษณะที่มีร่วมกันเพื่อให้เห็นทิศทางที่ชัดเจน ซึ่งสามารถจำแนกและแสดงข้อมูลดัง Table 5 ทั้งนี้จากข้อมูลที่พบจะเห็นว่า คีตลักษณะแบบเวิร์ส-คอรัส (Verse-Chorus) ที่นิยมในดนตรีป๊อปและร็อกเป็นทางเลือกหลักของนักศึกษา (240 ผลงาน) ทั้งนี้ส่วนหนึ่งมักพบในผลงานสไตล์โปรเกรสซีฟร็อก พิวชนแจ๊ส และดนตรีประกอบภาพยนตร์เคลื่อนไหว

คีตลักษณะรูบิอัสระ (Through-Compose) เป็นคีตลักษณะที่พบมากเป็นลำดับที่สอง (45 ผลงาน) สะท้อนว่าผลงานส่วนหนึ่งมีลักษณะเป็นแบบดนตรีร่วมสมัยและมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่ไม่เน้นการซ้ำแพทเทิร์น อย่างไรก็ตามยังพบใน

บางบทเพลงที่เป็นดนตรีป๊อปและร็อก ซึ่งอาจไม่เหมาะสมนักเพราะยากต่อการจดจำและนำเสนออีมหลักซ้ำ กรณีนี้อาจเกิดจากความเข้าใจของผู้สร้างสรรค์ต่อประเพณีนิยมของดนตรีที่ยังไม่ชัดเจน ลำดับต่อมาคือคีตลักษณ์แบบเปลี่ยนเนื้อหาบททำนอง (Strophic) และ AABA แบบสามตอน (Ternary) แม้จะพบน้อยกว่า (24 ผลงาน) แต่ยังพบในบริบทของดนตรีแจ๊สแบบประเพณีนิยม (เช่น Bebop) หรือดนตรีโฟล์ค

คีตลักษณ์แบบบลูส์และวนซ้ำเป็นรูป ถูกใช้เล็กน้อย (6 ผลงาน) โดยเฉพาะในเพลงที่มีโครงสร้างแบบบลูส์ (Blues) 12 ห้อง หรือโครงสร้างแบบลูปหรือแวนป์ (Vamp) ในสไตล์ฟังก์ ทั้งนี้เพลงเหล่านี้ส่วนใหญ่มุ่งเน้นจิตปฏิกิริยาและกรูฟ นอกจากนี้บทเพลงที่มีโครงสร้างแบบเน้นเนื้อดนตรี (Texture Focus) นั้น พบน้อยที่สุด (5 ผลงาน) โดยมักเป็นงานประเภทดนตรีทดลอง ดนตรีแอมเบียนต์ หรืองานดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว ที่ใช้เนื้อดนตรีและการรับรู้เสียงเป็นตัวนำทางโครงสร้างเพลง อย่างไรก็ตามจะพบว่าผลงานในกลุ่มอื่น ๆ มากถึง 28 ผลงาน ประกอบด้วยผลงานที่ไม่ได้ระบุหรือไม่สามารถวิเคราะห์คีตลักษณ์ที่ใช้ได้ รวมทั้งผลงานการพัฒนานวัตกรรม สิ่งประดิษฐ์ สื่อการสอน และฐานข้อมูล ที่มีการสร้างสรรค์เพลงเพื่อแสดงผลหรือประกอบการสาธิต แต่ไม่ได้แสดงการวิเคราะห์เนื้อหาไว้อย่างชัดเจน

Table 5 Music Forms of Creative Research in Music Composition

Source: by author

No.	Music Form	Frequency
1	Verse-Chorus	240
2	Through-Composed	45
3	Others	28
4	Strophic and AABA Ternary	24
5	Blues and Loop	6
6	Texture Focus	5

อภิปรายผลการวิจัย (Discussion)

การอภิปรายผลการวิจัยการทบทวนขอบเขตงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาศาขาศาสนาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม สามารถแสดงตามประเด็นผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่น่าสนใจได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์แกนหลักที่มีถูกระบุในผลงานส่วนมากคือ ‘เพื่อสร้างสรรค์-ประพันธ์ดนตรี’ และ ‘เพื่อนำเสนอ-เผยแพร่ผลงาน’ หากพิจารณาสำหรับการดำเนินการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับปริญญาตรีจะพบว่ามีความเหมาะสมกับระยะเวลาการดำเนินการ 1 ภาคเรียน และเป้าหมายของระดับการศึกษาที่ไม่เน้นการศึกษาวิจัยที่ลึกซึ้ง แต่เน้นประยุกต์ใช้องค์ความรู้ที่ศึกษามาเพื่อสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อวิชาชีพของตน อย่างไรก็ตามหากพิจารณาผลการวิจัยดังกล่าวในมุมของการศึกษาวิจัยในระดับบัณฑิตศึกษา อาจต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายที่กว้างขวางหรือหลากหลายมากขึ้น โดยอาจประยุกต์จากผลการวิจัยนี้ คือ การเพิ่มวัตถุประสงค์ด้านการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเป็นพื้นฐานของวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งอาจใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณหรือคุณภาพร่วมด้วย เพื่อสามารถระบุถึงข้อมูลอันเป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างสรรค์ได้อย่างมีแบบแผนและน่าเชื่อถือ ตัวอย่างของการทำวิจัยที่มีการกำหนดวัตถุประสงค์ลักษณะนี้พบเห็นได้ เช่น บทความวิจัย

เรื่องการพัฒนาคลังเพลงเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์องค์กรของมหาวิทยาลัย¹⁸ ที่ใช้กระบวนการวิจัยเชิงผสมผสานรวบรวมข้อมูลด้านอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยและความต้องการใช้ดนตรีในกิจกรรมของสถาบัน ซึ่งนำมาเป็นรากฐานในการสร้างสรรค์คลังเพลงที่เหมาะสมกับการใช้งานของสถาบัน

2. แนวโน้มหลักด้านแรงบันดาลใจในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษานั้นเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ส่วนบุคคลเป็นสำคัญ อย่างไรก็ตามยังพบช่องว่างในการศึกษาโดยเฉพาะด้านการแก้ปัญหาและข้อจำกัดของอุปกรณ์ ซึ่งยังมีงานวิจัยที่จำกัด (ถูกกล่าวถึง 7 ครั้งจากทั้งหมด 348 ชิ้น) อย่างไรก็ตามการนำปัญหาและอุปสรรคมาพัฒนาเป็นโจทย์ในการวิจัยนับเป็นประเด็นที่มีประโยชน์และมีผลลัพธ์ที่ใช้งานได้จริงทันที งานวิจัยลักษณะนี้มีรูปแบบเป็นการวิจัยและพัฒนาที่มีกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้อาจเนื่องจากข้อจำกัดของระยะเวลา ตลอดจนประสบการณ์และมุมมองของนักศึกษาที่ยังไม่ให้ความสำคัญกับประเด็นเหล่านี้ อย่างไรก็ตามช่องว่างการศึกษาที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาและข้อจำกัดของอุปกรณ์อาจต่อยอดในการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาได้อย่างเหมาะสม ด้วยเงื่อนไขเวลาและประสบการณ์ของนักศึกษาที่มากขึ้น ทั้งนี้หากพิจารณาประกอบกับข้อมูลจากการวิเคราะห์ด้านคำสำคัญที่ใช้ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ จะพบว่าการวิจัยที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาอาจประยุกต์ใช้ในแง่มุมที่มีช่องว่างการศึกษาอยู่ เช่น ด้านสุขภาพและจิตวิทยา ด้านเทคโนโลยีการผลิตสื่อ เป็นต้น

3. ผลการวิจัยด้านแนวคิดและทฤษฎีแสดงให้เห็นองค์ความรู้หลักที่ถูกใช้มาก จนสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ได้แก่ 1) เทคโนโลยีดนตรีและการออกแบบเสียง 2) ทฤษฎีบันไดเสียงและโมด และ 3) เสียงประสานในดนตรีร่วมสมัย ผลวิจัยสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษามีความสนใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน ควบคู่ไปกับการวางรากฐานผลงานดนตรีบนบันไดเสียง โมด และเสียงประสานในดนตรีร่วมสมัย โดยเฉพาะดนตรีในกลุ่มแจ๊ส ร็อก ป๊อป ฟิวชัน ตลอดจนแนวคิดที่พบในดนตรีทดลองและดนตรีประกอบภาพยนตร์ เช่น แอมเบียนต์ อิเล็กโทรอะคูสติก (Electroacoustic) โฟลีย์ (Foley) อย่างไรก็ตามแนวคิดพื้นฐานด้านการประพันธ์และเทคนิคการบรรเลงเครื่องดนตรียังได้รับความสนใจอยู่ แต่เป็นทางเลือกสำหรับผลงานกลุ่มเล็กกว่า ข้อมูลข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า ความสนใจในการศึกษาต่อยอดในระดับสูงขึ้นของนักศึกษาควรอยู่ในขอบข่ายเรื่อง 1) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีในการสร้างสรรค์ผลงาน 2) ดนตรีฟิวชันและดนตรีร่วมสมัยที่เน้นการผสมผสานและทดลองที่หลากหลาย และ 3) ดนตรีประกอบภาพยนตร์ สื่อ และดนตรีทดลอง ข้ออภิปรายผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นโอกาสสำคัญในการพัฒนารายวิชาหรือหลักสูตรในกลุ่มเทคโนโลยีดนตรี ดนตรีผสมผสาน และดนตรีประกอบสื่อ เพื่อรองรับความต้องการของนักศึกษาที่ต้องการต่อยอดความรู้ในระดับสูงขึ้นไป ซึ่งถูกรับรองจากหลักฐานในการศึกษาวิจัยที่ชัดเจน

4. ผลการวิจัยด้านขั้นตอนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ในประเด็นที่พบน้อยเป็นลำดับรองลงมา ได้แก่ การเรียบเรียงเสียงประสาน การศึกษาข้อมูล รวบรวมแรงบันดาลใจ วางแผน การซ้อม ทดลอง ทดสอบแนวคิด การตรวจสอบ ปรับแก้ไข และขอข้อมูลป้อนกลับ เป็นประเด็นที่ชี้ว่าควรพิจารณาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้เนื่องจากผลงานส่วนใหญ่เน้นมุ่งเน้นขั้นตอนการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ อย่างไรก็ตามพบว่าขั้นตอนที่เป็นรายละเอียดเหล่านี้ไม่ได้มีการบันทึกไว้มากนัก ส่วนหนึ่งอาจไม่ได้มีการดำเนินการจริง และอีกส่วนหนึ่งอาจเข้าใจว่าเป็นขั้นตอนการทำงานทั่วไป ไม่จำเป็นต้องบันทึกไว้ให้ชัดเจน ทั้งนี้สำหรับการจัดการเรียนการสอนในอนาคตและการทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับที่สูงขึ้น อาจต้อง

¹⁸ Pongpob Sukittiwong, Thanach Chawawisuttikoon, and Wittada Phaokhum, "Developing a Library Music to Promote the Corporate Identity of Chandrakasem Rajabhat University," *Mahidol Music Journal* 6, no. 2 (September 2023 - February 2024): 158-175, <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/mmj/article/view/269933>.

พิจารณาให้ครอบคลุมประเด็นเหล่านี้และสะท้อนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในรายงานวิจัยอย่างครบถ้วนชัดเจน นอกจากนี้การวิเคราะห์ในรายละเอียดขั้นตอนวิจัย เผยให้เห็นขั้นตอนวิจัยที่ถูกใช้น้อยแต่มีความน่าสนใจ ได้แก่ การตรวจสอบระบบ (System Check) เพื่อให้แน่ใจว่าอุปกรณ์ทุกชิ้นทำงานได้อย่างราบรื่น การซ้อมจำลองแบบดรายรัน (Dry-Run) ซึ่งเป็นการซ้อมเสมือนจริงในสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกับการแสดงจริง การเช็คเสียงหรือซาวนด์เช็ก (Sound-check) การจำลองการแสดงแบบม็อกโชว์ (Mock-show) การแก้ปัญหาด้านเสียงในระบบหรือดีบั๊กออดิโอ (Debug Audio) ขั้นตอนเหล่านี้พบเฉพาะบางผลงาน ซึ่งเป็นช่องว่างสำคัญที่สามารถนำไปปรับปรุงการบันทึกขั้นตอนการวิจัยให้ชัดเจนได้

5. ผลการวิจัยด้านจิตลักษณะของบทประพันธ์ชี้ให้เห็นช่องว่างการวิจัยที่น่าสนใจ กล่าวคือ จิตลักษณะแบบเน้นเนื้อดนตรี (Texture Focus) นั้นพบน้อยที่สุด โดยมักพบในงานประเภทดนตรีทดลอง ดนตรีแอมเบียนต์ หรืองานดนตรีประกอบภาพเคลื่อนไหว ที่ใช้เนื้อดนตรีและการรับรู้เสียงเป็นตัวนำทางโครงสร้างเพลง จิตลักษณะแบบเน้นเนื้อดนตรีนี้มีความเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานดนตรีประกอบสื่อและงานที่เน้นการขับเคลื่อนอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าการจดจำทำนองและโครงสร้างหลักของเพลง ซึ่งเป็นช่องว่างที่ยังมีการศึกษาน้อยและควรศึกษาต่อยอดในอดีตนอกจากนี้ผลการวิจัยที่ระบุว่าพบการใช้จิตลักษณะแบบบลูส์และวงซำเป็นลูปในเพลงเล็กน้อย อาจเนื่องมาจากจิตลักษณะเหล่านี้นิยมใช้ในกลุ่มเพลงบลูส์และฟังก์แบบมาตรฐาน ซึ่งมักเป็นเพลงสำหรับการบรรเลงร่วมกันแบบแจม (Jam) ซึ่งความเข้าใจของคนส่วนใหญ่คือการเล่นร่วมกันโดยไม่ได้อัดหรือเรียบเรียงแนวเสียงมาก่อน อย่างไรก็ตามจิตลักษณะแบบนี้ไม่ได้มีข้อจำกัดของการสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเป็นทางเลือกที่น่าสนใจและไม่จำเผลาหากจะมีการประพันธ์เพลงที่มีความสลับซับซ้อนแต่อยู่บนจิตลักษณะที่เรียบง่ายแบบนี้ ถือเป็นอีกหนึ่งความท้าทายสำหรับการทำนการสร้างสรรคทางดนตรี

6. ผลการศึกษาในภาพรวมของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ยังจำกัดอยู่ที่ผลงานในกลุ่มการประพันธ์ดนตรี การแสดงดนตรีจากบทประพันธ์ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในบทประพันธ์ และการพัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์เพื่อแก้ปัญหาวิชาชีพดนตรี อย่างไรก็ตามยังไม่พบบางงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์บางประเภทที่อาจพบในสถาบันอื่น เช่น การวิเคราะห์และตีความบทประพันธ์เพื่อการแสดงดนตรีหรือการอำนวยการแสดง ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นความแตกต่างทางอัตลักษณ์ของหลักสูตรเนื่องจากสาขาวิชาดนตรีสากลมีนโยบายมุ่งเน้นด้านดนตรีสมัยนิยม ดนตรีเชิงพาณิชย์ และเทคโนโลยีดนตรีเป็นสำคัญ จึงสนับสนุนให้นักศึกษารังสรรค์ผลงานที่เป็นต้นฉบับของตนเองแทนการตีความบรรเลงเพลงที่มีอยู่เพื่อหลีกเลี่ยงประเด็นการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา อีกทั้งยังไม่ได้เน้นการจัดการเรียนการสอนในด้านการอำนวยการแสดงหรือทักษะเครื่องดนตรีที่นิยมก่อนปี ค.ศ. 1900 จึงสะท้อนผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกัน นอกจากนี้หากพิจารณาแนวโน้มการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีในระดับสากล จะพบว่ามีผลงานที่สาขาวิชาดนตรีสากลยังขาด เช่น การสร้างสรรค์ดนตรีสำหรับเกมหรือการศึกษาดนตรีกับเกม (Ludomusicology)¹⁹ การสร้างสรรค์ดนตรีโดยเชื่อมโยงกับศิลปะการแสดงท่าทาง²⁰ หรือการสร้างสรรค์ดนตรีแบบร่วมมือด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต (Collaborative Interactive Composition)²¹

¹⁹ Tharcisio Vaz de Moraes, "Creative Processes Applied in the Musical Composition of the Audio Game BREU: Shadow Hunt in Light of Concepts Related to Game Design and Embodied Cognition," *Journal of Sound and Music in Games* 6, no. 3 (Summer 2025): 25-46, <https://doi.org/10.1525/jsmg.2025.6.3.25>.

²⁰ Gaute Barlandhaug, "Performing with Sonic Tools: An Approach to Designing and Analysing New Instruments," *Journal for Artistic Research*, no. 31 (2023), <https://www.researchcatalogue.net/view/1282234/1938920/0/0>.

²¹ Joel Diegert and Adrián Artacho, "Aubiome: A Collaborative Method for the Production of Interactive Electronic Music," *Journal for Artistic Research*, no. 25 (2021), <https://www.researchcatalogue.net/view/643746/652150/0/0>.

7. ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม เกือบทั้งหมดดำเนินการในรูปแบบที่สอดคล้องกับวิธีวิจัยที่เรียกว่า ‘การวิจัยบนฐานของการปฏิบัติ (Practice-based Research)’ กล่าวคือ เป็นการประพันธ์บทเพลง สร้างสรรค์การแสดง หรือคิดค้นนวัตกรรมขึ้นมาใหม่ แล้วให้ผลผลิตหรือชิ้นงานสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งยืนยันและแสดงออกถึงองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นจากการลงมือปฏิบัติ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์หรืออธิบายเนื้อหาของชิ้นงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้น ซึ่งกระบวนการนี้พบในแทบทุกชิ้นงานของนักศึกษาและถือเป็นวิธีการที่ดำเนินการด้วยความคุ้นเคยจนเป็นมาตรฐานของสาขาวิชา อย่างไรก็ตามหากพิจารณาแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในระดับสากล ยังมีวิธีวิจัยที่เป็นทางเลือกอื่นคือ ‘การวิจัยที่ขับเคลื่อนด้วยการปฏิบัติ (Practice-led Research)’ ซึ่งมีจุดแตกต่างที่สำคัญคือเป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่มีการลงมือปฏิบัติทางศิลปะ แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญกับองค์ความรู้ใหม่ที่ฝังอยู่ในตัวชิ้นงาน (ไม่จำเป็นต้องมีผลผลิตที่เป็นชิ้นงาน เช่น บทประพันธ์หรือการแสดงดนตรี) ทั้งนี้องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นมุ่งเน้นการทำความเข้าใจลักษณะหรือวิธีในการปฏิบัติให้มากยิ่งขึ้น โดยอาจเป็นการทดลองค้นหาวิธีการปฏิบัติใหม่ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วยการดำเนินการอย่างเป็นระบบ และวิเคราะห์ข้อค้นพบที่เกิดขึ้นจากการทดลองปฏิบัติเป็นองค์ความรู้ใหม่ การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ประเภทนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นการมุ่งพัฒนาแนวทางการปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น โดยไม่คาดหวังผลผลิตที่เป็นชิ้นงาน ทำให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาทักษะการปฏิบัติได้อย่างเต็มที่

การไม่พบวิธีวิจัยแบบ ‘การวิจัยที่ขับเคลื่อนด้วยการปฏิบัติ’ ในผลงานของนักศึกษา สะท้อนให้เห็นช่องว่างการวิจัยของสาขาวิชาที่ควรส่งเสริมให้นักศึกษาพัฒนางานวิจัยในรูปแบบนี้ ทั้งนี้จะเป็นทางเลือกสำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาหรือแก้ไขปัญหาเชิงปฏิบัติในวิชาชีพของตนเอง เช่น การแสดงดนตรีหรือเทคโนโลยีดนตรี โดยไม่จำเป็นต้องทำวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นการประพันธ์เพลงแค่รูปแบบเดียว วิธีวิจัยดังกล่าวจะเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับนักศึกษากลุ่มนี้มากกว่า และทำให้สาขาวิชาสามารถสร้างความหลากหลายและสมดุลระหว่างงานที่เน้น “ผลงานสร้างสรรค์” กับ “ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการปฏิบัติ” สอดคล้องกับแนวโน้มการวิจัยในระดับสากลที่ให้ความสำคัญครอบคลุมทั้งสองรูปแบบ²²

สรุปและข้อเสนอแนะ (Conclusion and Suggestion)

ผลการทบทวนขอบเขตงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางดนตรีของนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีสากล มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม สามารถสรุปได้ว่า

1. ขอบเขตของการกำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษาวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่พบมากที่สุดคือ การสร้างสรรค์ ประพันธ์ นำเสนอ และเผยแพร่บทประพันธ์หรือผลงานดนตรี โดยวัตถุประสงค์ที่พบรองลงมาคือ การถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ การผสมผสานและอนุรักษ์วัฒนธรรม การศึกษาวิเคราะห์ และการพัฒนาเทคโนโลยีนวัตกรรม นอกจากนี้ช่องว่างของการศึกษา คือ การพัฒนาสื่อการสอนและฐานข้อมูล

2. ขอบเขตของคำสำคัญที่ใช้ระบุในผลงานที่พบมากที่สุด ได้แก่ กลุ่มเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล และเทคนิค ทั้งนี้ช่องว่างของการศึกษาที่ยังพบน้อย คือ คำสำคัญเกี่ยวกับสุขภาพและจิตวิทยา ทฤษฎีเสียงและศิลปะ เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง ดนตรีร่วมสมัย สิ่งแวดล้อมและภูมิทัศน์ทางเสียง

3. ขอบเขตของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานที่พบมากที่สุดเป็นหลัก คือ ประสบการณ์ชีวิตและอารมณ์ส่วนตัว ศิลปินและแนวดนตรีต้นแบบ และสื่อวัฒนธรรมสมัยนิยม แรงบันดาลใจที่พบเป็นทางเลือกระดับรอง ได้แก่ เทคโนโลยี

²² Linda Candy, “Practice-Based Research: A Guide,” Creativity & Cognition Studios, 2006, <https://www.creativityandcognition.com/wp-content/uploads/2011/04/PBR-Guide-1.1-2006.pdf>.

การออกแบบเสียง และนวัตกรรม, ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และการเดินทาง, วัฒนธรรม ท้องถิ่น และประวัติศาสตร์, สังคม สุขภาวะ และจิตวิทยา, ดำเนิน ศาสนา แฟนตาซี และสงคราม โดยมีช่องว่างด้านแรงบันดาลใจการศึกษา ได้แก่ ด้านกีฬา ชีวิตประวัติ, ข้อจำกัดอุปกรณ์และการแก้ไขปัญหา

4. ขอบเขตแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครอบคลุม 6 ประเด็น คือ เทคโนโลยีดนตรีและการออกแบบเสียง เสียงประสานในดนตรีร่วมสมัย ทฤษฎีบันไดเสียงและโมด จังหวะและอัตราจังหวะซับซ้อน เทคนิคการบรรเลงเครื่องดนตรี และรูปแบบและวิธีการประพันธ์เพลง โดยมีแนวคิดด้านเทคโนโลยีและทฤษฎีบันไดเสียงและโมดเป็นแกนหลักที่พบมากที่สุด

5. ขอบเขตขั้นตอนการสร้างชิ้นงานที่พบเป็นหลัก ได้แก่ การผลิต ออกแบบเสียง ผสมเสียง และมาสเตอร์รีง, การแต่งทำนอง คอร์ด และโครงสร้างเพลง, การแสดงสด นำเสนอวิดีโอและมัลติมีเดีย และการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีดนตรี, ช่องว่างการศึกษาในเรื่องการบันทึกเกี่ยวกับการศึกษาข้อมูล รวบรวมแรงบันดาลใจ วางแผน, การซ้อม ทดลอง ทดสอบแนวคิด, การตรวจสอบ ปรับแก้ไข และขอข้อมูลป้อนกลับ

6. ขอบเขตด้านคีตลักษณ์หลักที่ใช้ในผลงานประพันธ์ ได้แก่ โครงสร้างคีตลักษณ์แบบเวิร์ส-คอรัส รูปีสระและแบบเปลี่ยนเนื้อหาทำนอง ทั้งนี้ช่องว่างของการศึกษา คือ การใช้คีตลักษณ์ลู่หรือลูปที่วนซ้ำและคีตลักษณ์โครงสร้างแบบเน้นเนื้อดนตรี

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้ ได้แก่ 1) ควรพัฒนารายวิชาหรือหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดนตรีในการสร้างสรรค์ ดนตรีฟิวชันและดนตรีร่วมสมัยที่เน้นการผสมผสานและทดลองที่หลากหลาย และดนตรีประกอบภาพยนตร์ สื่อ และดนตรีทดลองสำหรับการศึกษาต่อยอดในระดับที่สูงขึ้น เนื่องจากเป็นแนวโน้มความสนใจของนักศึกษา 2) ควรพัฒนาการเรียนการสอนรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีวิจัยให้ฝึกฝนนักศึกษาในการบันทึกขั้นตอนการดำเนินการวิจัยที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ ครบถ้วน และครอบคลุมรายละเอียดสำคัญทั้งหมด เพื่อให้งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์มีระบบระเบียบ น่าเชื่อถือ และเป็นที่ยอมรับในแวดวงวิชาการ 3) ควรต่อยอดช่องว่างของการวิจัยสร้างสรรค์ให้เป็นนานาชาติมากขึ้น ทั้งการพัฒนาผลงานที่มีวิธีวิจัยหลากหลายและการพัฒนางานวิจัยที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับเกม ศิลปะการแสดง สื่อ อินเทอร์เน็ตฟ สุขภาพและดนตรีบำบัด สิ่งแวดล้อม เป็นต้น และ 4) ควรต่อยอดวิธีการนำเสนอผลงานดนตรีไม่ให้จำกัดเฉพาะการแสดงคอนเสิร์ต แต่อาจจัดในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) การบรรยายประกอบการแสดงดนตรี (Lecture Recital) นิทรรศการจัดวางศิลปะเสียง (Sound Installation Exhibition) การแสดงร่วมกับละครหรือภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการเผยแพร่สื่อบันทึกเสียงทางสื่อสังคมออนไลน์

References

- Arksey, Hilary, and Lisa O'Malley. "Scoping Studies: Towards a Methodological Framework." *International Journal of Social Research Methodology* 8, no. 1 (February 2005): 19-32. <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>.
- Barlindhaug, Gaute. "Performing with Sonic Tools: An Approach to Designing and Analysing New Instruments." *Journal for Artistic Research*, no. 31 (2023). <https://www.researchcatalogue.net/view/1282234/1938920/0/0>.
- Braun, Virginia, and Victoria Clarke. "Using Thematic Analysis in Psychology." *Qualitative Research in Psychology* 3, no. 2 (2006): 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.
- Candy, Linda. "Practice-Based Research: A Guide." Creativity & Cognition Studios. 2006. <https://www.creativityandcognition.com/wp-content/uploads/2011/04/PBR-Guide-1.1-2006.pdf>.
- Chandrakasem Rajabhat University. *Bachelor of Music Program in Western Music: Revised Curriculum 2021*. Bangkok: Chandrakasem Rajabhat University, 2021. (in Thai)
- Chitkul, Krailas, and Athitaya Piwkhum. "Practice as Research in Performing Arts." In *King's Philosophy for Sustainable Development: A Collection of Research and Academic Articles, Chiang Mai Rajabhat University, 2017*, edited by Kaltima Phichai, Pathamarat Nakanitanon, Vilaiporn Luksameevanish, and Sutthinan Chuenchom, 145-154. Chiang Mai: Somporn Printing, 2017. (in Thai)
- Culture Action Europe. "Vienna Declaration on Artistic Research." Accessed January 15, 2025. <https://cultureactioneurope.org/news/vienna-declaration-on-artistic-research>.
- De Moraes, Tharcisio Vaz, "Creative Processes Applied in the Musical Composition of the Audio Game BREU: Shadow Hunt in Light of Concepts Related to Game Design and Embodied Cognition." *Journal of Sound and Music in Games* 6, no. 3 (Summer 2025): 25-46. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2025.6.3.25>.
- Diegert, Joel, and Adrián Artacho. "Aubiome: A Collaborative Method for the Production of Interactive Electronic Music." *Journal for Artistic Research*, no. 25 (2021). <https://www.researchcatalogue.net/view/643746/652150/0/0>.
- Levac, Danielle, Heather Colquhoun, and Kelly K. O'Brien. "Scoping Studies: Advancing the Methodology." *Implementation Science* 5 (2010): 69. <https://doi.org/10.1186/1748-5908-5-69>.
- Ministry of Education. "Announcement of the Ministry of Education on Bachelor's Degree Qualification Standards in Fine Arts, B.E 2558." In *Royal Thai Government Gazette* 133, Special Section 26D (January 29, 2016): 7. (in Thai)
- Mukdamanee, Vichaya. "Practice-led Research: Research for Learning." *Silpa Bhirasri Journal of Fine Arts* 2, no. 2 (March 2015): 19-30. (in Thai)

- Nelson, Robin. *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2013.
- Piccini, Angela. "An Historiographic Perspective on Practice as Research." *Studies in Theatre and Performance* 23, no. 3 (2004): 191-207. <https://doi.org/10.1386/stap.23.3.191/3>.
- Power, Nigel. "You Can't Get There from Here: Discovering Where to Begin a Practice-Led Inquiry Notes and Reflections from Thailand." *Revista GEMInIS* 13, no. 3 (2022): 58-70. <https://doi.org/10.53450/2179-1465.rg.2022v13i2p58-70>.
- Ruiz-Perez, Isabel, and Dafina Petrova. "Scoping Reviews: Another Way of Literature Review." *Medicina Clínica (English Edition)* 153, no. 4 (August 2019): 165-168. <https://doi.org/10.1016/j.medcle.2019.02.026>.
- Smith, Hazel, and Roger T. Dean, eds. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 2009.
- Sukittiwong, Pongpob, Thanach Chawawisuttikoon, and Wittada Phaokhum. "Developing a Library Music to Promote the Corporate Identity of Chandrakasem Rajabhat University." *Mahidol Music Journal* 6, no. 2 (September 2023 - February 2024): 158-175. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/mmj/article/view/269933>.