

การพัฒนากิจกรรมศิลปะและต่อยอดผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมสุขภาวะทางใจสำหรับ
บุคลากรทางการแพทย์โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี^{*}
DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES AND CREATIVE PRODUCT DEVELOPMENT TO
PROMOTE MENTAL WELL - BEING AMONG HOSPITAL STAFF AT PHRA CHOM KLAO
HOSPITAL, PHETCHABURI PROVINCE

ทิพนันต์ แยมมณีชัย¹, ตฤณภัทร ชัยสิทธิศักดิ์¹, จาตุรนต์ ปานน้ำผึ้ง¹, ศิริก้อย ชุตาทวีสวัสดิ์^{2*}, รัตนขญา เทียวจำเริญ²
Tippanet Yaemmaneechai¹, Trinnapat Chaisithsak¹, Jaturon Pannamphung¹, Sirikoy Chutataweesawas^{2*}, Rattanachada Tiawchamroen²

¹คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม ประเทศไทย

¹Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Nakhon Pathom, Thailand

²คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

²Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: sirikoy.c@chula.ac.th

*Tel: 061-159-6224

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความต้องการในการสร้างสรรค์งานศิลปะ 2) เพื่อออกแบบกิจกรรมศิลปะ 3) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากผลงานศิลปะ และ 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะและผลิตภัณฑ์ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ประชากร ได้แก่ บุคลากรทางการแพทย์ เจ้าหน้าที่ บุตรหลานบุคลากรโรงพยาบาล ศิลปิน และผู้ที่สนใจ กลุ่มตัวอย่างเลือกแบบอาสาสมัคร จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความต้องการ แบบประเมินความพึงพอใจกิจกรรมศิลปะ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ระดับ 0.50 การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการ 4 ระยะ ได้แก่ สำรวจพื้นที่ ศึกษาความต้องการ จัดกิจกรรมศิลปะ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรมีความต้องการกิจกรรมศิลปะที่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานและสะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดเพชรบุรี จึงพัฒนากิจกรรมศิลปะและทดลองผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.55$, S.D. = 0.58) ผู้เข้าร่วมเห็นว่ากิจกรรมช่วยสร้างความเพลิดเพลิน ลดความเครียด และส่งเสริมการเรียนรู้อัตลักษณ์ท้องถิ่น นอกจากนี้ยังสามารถต่อยอดผลงานศิลปะเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ ผ้าห่มและหมอนซุกมือ โดยผลิตภัณฑ์ผ้าห่มมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.84) และหมอนซุกมืออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.44) สะท้อนว่ากระบวนการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสามารถส่งเสริมสุขภาวะของบุคลากร ควบคู่กับการพัฒนาศิลปะในพื้นที่และการสร้างมูลค่าเพิ่มจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: กิจกรรมศิลปะ, ศิลปะเพื่อสุขภาวะทางใจ, บุคลากรโรงพยาบาล, การพัฒนาผลิตภัณฑ์



Abstract

This study aimed to 1) investigate the needs underlying art creation among target participants, 2) design participatory art activities responsive to those needs, 3) develop prototype products derived from the resulting artworks, and 4) evaluate participants' satisfaction with both the art activities and the developed prototypes. A Participatory Action Research (PAR) design was employed. The target population comprised healthcare personnel, hospital staff, staff members' children, artists, and interested community members, from which a sample of 36 participants was recruited through voluntary sampling. Research instruments consisted of a needs assessment questionnaire, an art activity satisfaction questionnaire, and a product satisfaction questionnaire, all of which were validated by expert panels and achieved an Index of Item - Objective Congruence (IOC) of 0.50 or higher. Data were collected across four phases: site exploration, needs assessment, implementation of art activities, and product development. Quantitative data were analyzed using mean and standard deviation (S.D.), while qualitative data were examined through content analysis. Findings indicated a pronounced need among participants for participatory art activities capable of fostering creative expression while reflecting the cultural identity of Phetchaburi Province. Activities designed and implemented on this basis received an overall satisfaction rating of a very high level ($M = 4.55$, $S.D. = 0.58$). Participants reported that the activities enhanced enjoyment, reduced stress, and deepened their understanding of local cultural identity. The resulting artworks were subsequently developed into two prototype products - blankets and hand - warmer pillows - which received satisfaction ratings at high ($M = 4.47$, $S.D. = 0.84$) and very high ($M = 4.75$, $S.D. = 0.44$) levels, respectively. These findings suggest that participatory art processes can effectively promote the well - being of healthcare personnel while simultaneously advancing local artistic development and generating added value from regional cultural identity.

Keywords: Art Activities, Art for Psychological Well - Being, Hospital Staff, Product Development

บทนำ

แนวคิดเรื่องศิลปะเพื่อสุขภาพ (Art for Well - being) เป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ช่วยส่งเสริมสุขภาพด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม ครอบคลุมการส่งเสริมสุขภาพ การดูแลปฐมภูมิ การดูแลในโรงพยาบาล และการฟื้นฟูสภาพ โดยเน้นการมีส่วนร่วมทางศิลปะเชิงนันทนาการมากกว่าการใช้ศิลปะบำบัดโดยเฉพาะ (Davies, C. et al., 2016) ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางทั่วโลก ผ่านรายงานที่จัดทำให้องค์การอนามัยโลก (WHO) ของสำนักงานภูมิภาคยุโรป ทั้งจากรายงานของ Daisy Fancourt และ Saoirse Finn ในปี ค.ศ.2019 โดยสังเคราะห์หลักฐานจากงานวิจัยกว่า 3,000 ชิ้น และอ้างอิงเอกสารทางวิชาการกว่า 900 รายการ ในบริบทของประเทศไทย แนวคิดศิลปะเพื่อสุขภาพได้รับการประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมและโครงการในหลากหลายบริบท ทั้งด้านการศึกษา การสร้างเสริมสุขภาพ และการดูแลผู้ได้รับผลกระทบทางจิตใจ โดยศูนย์วิจัยนวัตกรรมศิลปะเพื่อสุขภาพ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ดำเนินกิจกรรมศิลปะบำบัดสำหรับผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิตในกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย ตั้งแต่นักเรียนจนถึงผู้สูงอายุ ผ่านการประยุกต์ใช้แนวทางศิลปะบำบัดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Arts Therapy) โดยกลุ่ม Mobile Arts Therapy (MAT) ยังได้นำกระบวนการดังกล่าวไปใช้ช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์วิกฤตในประเทศไทย เริ่มตั้งแต่วิกฤตอุทกภัย พ.ศ. 2554-2555 ซึ่งกลุ่ม MAT ได้เดินทางเข้าไปยังศูนย์พักพิงผู้ประสบภัยหลายแห่งในกรุงเทพฯ จัดกิจกรรมศิลปะหลากหลายรูปแบบ ทั้งการวาดภาพสะท้อน

อารมณ์ การแสดงละครและการแสดงสด การปั่นงานหัตถกรรม ตลอดจนดนตรีและการขับร้อง เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ประสบภัยได้ถ่ายทอดความรู้สึกที่ยากจะสื่อสารด้วยคำพูด (Binson, B. & Kinear, A., 2013) เรื่อยมา จนถึงเหตุการณ์กราดยิงที่จังหวัดนครราชสีมาและจังหวัดหนองบัวลำภู ตลอดจนกลุ่มเด็กที่เคยประสบกับการล่วงละเมิดทางเพศ ผลการจัดกิจกรรมพบว่าผู้เข้าร่วมมีระดับความเครียดและความวิตกกังวลลดลงอย่างชัดเจน รวมถึงสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ กลุ่ม MAT ยังคงพัฒนาและปรับปรุงแบบการบำบัดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทเฉพาะของผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์วิกฤตแต่ละกลุ่มมากยิ่งขึ้น (กรุงเทพมหานคร, 2567)

ขณะเดียวกันงานศึกษาด้านสุขภาพจิตของบุคลากรทางการแพทย์ในประเทศชี้ว่าบุคลากรกลุ่มนี้เผชิญกับความเครียดสะสมจากภาระงานอย่างต่อเนื่องจนอาจนำไปสู่ภาวะหมดไฟในการทำงาน (Burnout Syndrome) ซึ่งประกอบด้วยความอ่อนล้าทางอารมณ์ การมองความสัมพันธ์ในที่ทำงานในเชิงลบและความรู้สึกไม่ประสบความสำเร็จในการทำงาน ส่งผลกระทบต่อทั้งประสิทธิภาพการปฏิบัติงานและคุณภาพชีวิตของบุคลากร (นิชขุนนท์ ประสารพันธ์และคณะ, 2564) จากการสัมภาษณ์บุคลากรของโรงพยาบาล พบว่าพื้นที่หลายจุดภายในโรงพยาบาลควรได้รับการพัฒนาด้วยงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นบริเวณหอผู้ป่วยโรงทางเดิน จุดพักคอยของญาติ และพื้นที่เฉพาะทาง เช่น จุดติดต่อขอรับศพโดยสามารถประยุกต์ใช้แนวคิดศิลปะเฉพาะพื้นที่ (Site - specific Art) เพื่อสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเยียวยาทางจิตใจ สอดคล้องกับผลการทบทวนวรรณกรรมที่พบว่าการติดตั้งงานศิลปะในบริเวณทางเข้า ห้องรอ โรงทางเดิน และห้องผู้ป่วย สามารถช่วยเยียวยาจิตใจและสนับสนุนการนำทางภายในสถานพยาบาลได้ (Lankston, L. et al., 2010) อีกทั้งการทบทวนวรรณกรรม ยังพบว่าการรับชมงานทัศนศิลป์ในสถานพยาบาลช่วยส่งเสริมสุขภาวะและความรู้สึกเป็นอยู่ที่ดี ยกระดับประสบการณ์การเข้ารับบริการ ช่วยเบี่ยงเบนความสนใจจากความเจ็บปวดและความวิตกกังวล ส่งเสริมความรู้สึกผูกพันต่อสถานที่ และสุขภาพจิตของผู้ป่วย บุคลากร และผู้มาเยี่ยม (Foster, M. W. et al., 2025) สะท้อนให้เห็นว่าศิลปะเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมเพื่อการเยียวยา (Healing Environment) ภายในโรงพยาบาล

จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องในประเทศไทย พบว่าการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสุขภาวะส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ผู้ป่วย ผู้ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์วิกฤต เด็ก เยาวชน ผู้สูงอายุ และประชาชนทั่วไป แต่มีการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อสุขภาวะมาส่งเสริมให้กับบุคลากรทางการแพทย์ในโรงพยาบาลน้อย ซึ่งเป็นกลุ่มที่ต้องเผชิญกับภาระงาน ความเครียด และแรงกดดันจากการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับมีงานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมสุขภาวะทางจิตใจด้วยการใช้กิจกรรมศิลปะในประเทศไทยค่อนข้างน้อย โครงการวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาความต้องการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภายใต้บริบทของกลุ่มบุคลากรทางการแพทย์ในโรงพยาบาล โดยการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อส่งเสริมสุขภาวะทางใจและลดความเครียดในการปฏิบัติงาน สร้างบรรยากาศที่มีสุนทรียะที่ช่วยลดความตึงเครียดของสถานพยาบาล สอดคล้องแนวคิดการออกแบบโรงพยาบาลที่ผสมผสานความรู้ทางมานุษยวิทยา เสนอว่าการออกแบบระบบการดูแลที่ดีควรเปิดโอกาสให้เกิดการร่วมออกแบบระหว่างนักออกแบบและบุคลากรทางการแพทย์ มากกว่าการยึดแนวคิดเชิงประโยชน์ใช้สอยเพียงอย่างเดียว (ชัชชล อัจฉนาภิตติ, 2566)

โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่เป้าหมาย มีแนวคิดเรื่องสุขภาวะวัฒนธรรม ซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาโรงพยาบาลให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่เอื้อต่อการดูแล ส่งเสริม และป้องกันสุขภาพในมิติองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม ปัญญา และจิตวิญญาณ (เจาะลึกสุขภาพ, 2026) ผู้วิจัยจึงสนใจบูรณาการอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรีเข้ากับการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมภายในโรงพยาบาล ซึ่งจังหวัดเพชรบุรีจะมีทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นทั้งด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม และวิถีชีวิต โดยจากการสำรวจบริบทพื้นที่เบื้องต้นพบว่า พื้นที่ภายในโรงพยาบาลยังสามารถนำทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าวมาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมบรรยากาศและอัตลักษณ์ของสถานที่ได้มากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน บุคลากรทางการแพทย์และเจ้าหน้าที่



ของโรงพยาบาลต้องปฏิบัติงานภายใต้ความเครียดอย่างต่อเนื่อง จึงมีความต้องการกิจกรรมที่เอื้อต่อการผ่อนคลาย และการส่งเสริมสุขภาพทางจิตใจ จากการหารือร่วมกับผู้บริหารโรงพยาบาล พบว่าโรงพยาบาลมีความสนใจ ในการนำกระบวนการทางศิลปะมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาพื้นที่และสภาพแวดล้อมภายในโรงพยาบาล ประกอบกับผลการศึกษาริบทพื้นที่ คณะผู้ดำเนินโครงการจึงเลือกบริเวณโถงผู้ป่วยนอก (OPD) เป็นพื้นที่ ดำเนินงาน เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการใช้งานอย่างต่อเนื่องจากบุคลากร ผู้ป่วย และผู้มารับบริการ ภายใต้โครงการ ศิลปะเพื่อพัฒนาพื้นที่ชุมชนและสิ่งแวดล้อม “ระบายเมือง น้ำตาลเพชร” คณะผู้ดำเนินงานได้ออกแบบกิจกรรม ศิลปะที่เปิดโอกาสให้บุคลากรในโรงพยาบาลมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำไปติดตั้งในพื้นที่ภายใน โรงพยาบาล กระบวนการดังกล่าวมุ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคลากร ควบคู่กับการพัฒนาสภาพแวดล้อมที่ สะท้อนอัตลักษณ์ของโรงพยาบาลและจังหวัดเพชรบุรี พร้อมต่อยอดสู่การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับ ทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ อันเป็นแนวทางในการบูรณาการศิลปะเพื่อพัฒนาทั้งสภาพแวดล้อมและจิตใจของ บุคลากรในโรงพยาบาล นำไปสู่การประยุกต์ใช้กับโรงพยาบาลที่มีบริบทใกล้เคียงกันได้ในอนาคต (Karnik, M. et al., 2014)

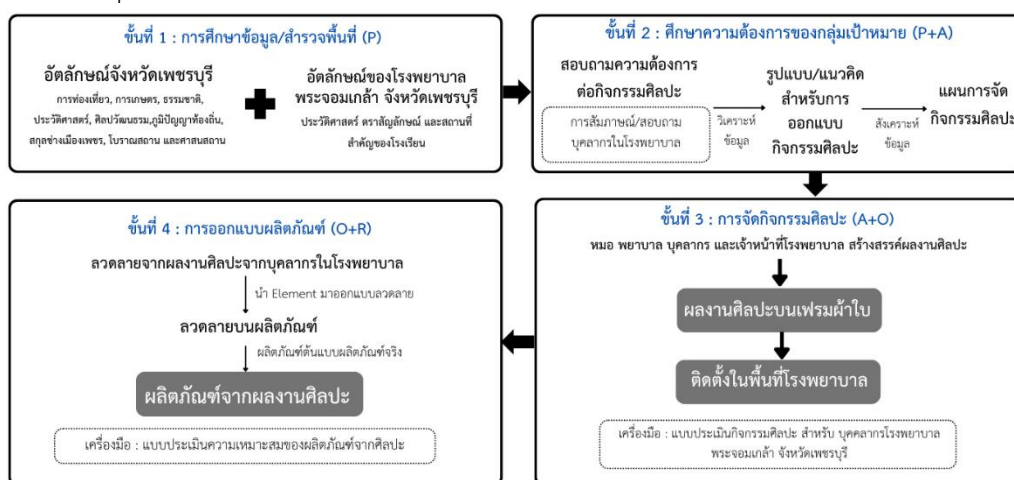
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการในการสร้างสรรค์งานศิลปะของบุคลากรทางการแพทย์ โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี
2. เพื่อออกแบบกิจกรรมศิลปะสำหรับบุคลากรทางการแพทย์ โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี
3. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์โดยบุคลากรทางการแพทย์ โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะและผลิตภัณฑ์ของบุคลากรทางการแพทย์ โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research: PAR) ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนาและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ 4 ขั้นตอน (PAOR) (Kemmis, S. & McTaggart, R., 1988) ได้แก่ P - Plan (วางแผน) มองหาปัญหาแล้วคิดวิธีแก้ไข A - Act (ปฏิบัติ) ลงมือทำตามวิธีที่คิดไว้ O - Observe (สังเกต) เก็บข้อมูลและดูผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น R - Reflect (สะท้อนคิด) เพื่อปรับปรุงต่อ โดยสามารถสรุปวิธีการดำเนินวิจัยเป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนภาพวิธีการดำเนินวิจัย

การดำเนินงานมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาข้อมูลและสำรวจบริบทของพื้นที่เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรีและโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี (P) 2) การศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย โดยให้บุคลากรโรงพยาบาลมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและเสนอความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะผ่านแบบสอบถาม เพื่อนำข้อมูลไปออกแบบกิจกรรม (P+A) 3) การจัดกิจกรรมศิลปะกับกลุ่มเป้าหมาย ประกอบด้วย แพทย์ พยาบาล บุคลากร และเจ้าหน้าที่ร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากนั้นนำผลงานไปติดตั้งภายในพื้นที่โรงพยาบาล (A+O) และ 4) การนำผลงานศิลปะมาต่อยอดเป็นสวัสดิการและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ พร้อมทั้งประเมินความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้น (O+R)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บุคลากรทางการแพทย์ เจ้าหน้าที่ บุตรหลานบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ศิลปิน และผู้ที่สนใจ

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัคร (Voluntary Sampling) ตามความสมัครใจของผู้เข้าร่วม ประกอบด้วยบุคลากรทางการแพทย์ เจ้าหน้าที่โรงพยาบาล บุตรหลานของบุคลากร ศิลปินในพื้นที่ และนักเรียนที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม รวม 36 คน

การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามความต้องการต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ลักษณะข้อคำถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะแบบตรวจสอบรายการ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม และส่วนที่ 2 ข้อคำถามปลายเปิด จำนวน 7 ข้อ เกี่ยวกับประสบการณ์ด้านศิลปะ ความคาดหวัง ความรู้สึกภายหลังเข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้ที่ได้รับ การรับรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม ความประทับใจ และข้อเสนอแนะ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. แบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ลักษณะข้อคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ค่าเฉลี่ยตามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้ 5 หมายถึง ระดับดีมาก 4 หมายถึง ระดับดี 3 หมายถึง ระดับปานกลาง 2 หมายถึง ระดับน้อย 1 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด จำแนกออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านกิจกรรมศิลปะ จำนวน 7 ข้อ ด้านวิทยากร จำนวน 3 ข้อ และด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก จำนวน 3 ข้อ รวม 13 ข้อ ใช้วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. แบบประเมินความเหมาะสมต่อผลิตภัณฑ์ศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ลักษณะข้อคำถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ค่าเฉลี่ยตามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้ 5 หมายถึง ระดับดีมาก 4 หมายถึง ระดับดี 3 หมายถึง ระดับปานกลาง 2 หมายถึง ระดับน้อย 1 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด จำแนกออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมรายผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และตอนที่ 2 การประเมินด้านประโยชน์ใช้สอย จำนวน 5 ข้อ รวม 13 ข้อ ใช้วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การพัฒนาเครื่องมือวิจัย

1. การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ ศิลปะเพื่อสุขภาวะ และแนวคิดศิลปะเฉพาะพื้นที่ (Site - specific Art)

2. การศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและบริบทพื้นที่จริงในโรงพยาบาล

3. การสร้างเครื่องมือวิจัย 3 ชุด



4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้วยดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item - Objective Congruence: IOC) ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง โดยผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษาที่มีประสบการณ์การสอนและการทำวิจัยมากกว่า 5 ปี โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป

การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความต้องการต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี เพื่อศึกษาความต้องการ แนวคิด และข้อเสนอแนะของบุคลากรที่มีต่อการจัดกิจกรรมศิลปะและการพัฒนาพื้นที่ภายในโรงพยาบาล ผลการสำรวจถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบกิจกรรมศิลปะแบบมีส่วนร่วม

ระยะที่ 2 ขั้นปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมศิลปะร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยให้บุคลากรโรงพยาบาลร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวทางจากระยะที่ 1 แล้วนำผลงานไปติดตั้งภายในพื้นที่โรงพยาบาล

ระยะที่ 3 ขั้นสังเกตการณ์ (Observe) ภายหลังการดำเนินกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี เพื่อประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กระบวนการดำเนินงาน และประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

ระยะที่ 4 ขั้นสะท้อนผล (Reflect) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบประเมินความเหมาะสมต่อผลิตภัณฑ์ศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี เพื่อประเมินความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ศิลปะที่พัฒนาขึ้น ในด้านรูปแบบ ความสวยงาม การใช้งาน และความสอดคล้องกับบริบทของโรงพยาบาล เพื่อสรุปและสะท้อนผลการดำเนินงานทั้งกระบวนการ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบสอบถามและแบบประเมิน วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยตามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับดี

ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากข้อเสนอแนะปลายเปิดในแบบสอบถามและแบบประเมิน นำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดหมวดหมู่ข้อมูล สังเคราะห์ประเด็นสำคัญ และตีความสาระที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อนำมาใช้อธิบายและสนับสนุนผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

1. ผลการสัมภาษณ์ความต้องการต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (15 คน)

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อคำถาม	คำตอบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
เพศ	เพศหญิง	9 คน	60%
	เพศชาย	6 คน	40%
อายุ	20 - 25 ปี	3 คน	20%
	26 - 34 ปี	4 คน	26.67%
	35 - 44 ปี	2 คน	13.33%
	45 - 54 ปี	5 คน	33.33%
	55 - 60 ปี	1 คน	6.67%
	อายุเฉลี่ย 38.1 ปี		
ตำแหน่ง	ผู้อำนวยการโรงพยาบาล	1 คน	6.67%
	รองผู้อำนวยการโรงพยาบาล	1 คน	6.67%
	ผู้ช่วยผู้อำนวยการด้านบริหาร	1 คน	6.67%
	แพทย์	2 คน	13.33%
	นักเทคนิคการแพทย์	1 คน	6.67%
	นักวิทยาศาสตร์การแพทย์	1 คน	6.67%
	นักวิชาการสาธารณสุข	2 คน	13.33%
	หัวหน้างานประชาสัมพันธ์	1 คน	6.67%
	นักประชาสัมพันธ์	3 คน	20.00%
	พนักงานธุรการ	2 คน	13.33%

1.2 ผลการสัมภาษณ์ความต้องการต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

ผลการสำรวจบริบทพื้นที่ภายในโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้บริหารและบุคลากรทางการแพทย์ พบว่า โรงพยาบาลมีแนวคิดในการพัฒนาองค์กรภายใต้แนวคิดสุขภาวะพัฒนา ซึ่งมุ่งพัฒนาโรงพยาบาลให้เป็นพื้นที่ที่ส่งเสริมสุขภาวะองค์กรรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม ปัญญา และจิตวิญญาณผ่านการบูรณาการอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรีเข้ากับการออกแบบพื้นที่และกิจกรรมภายในโรงพยาบาล ภายใต้แนวคิดดังกล่าว บุคลากรมีความต้องการให้มีการจัดกิจกรรมศิลปะที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน โดยกิจกรรมที่ได้รับความสนใจมากที่สุด คือ กิจกรรมวาดภาพระบายสี เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่สามารถเข้าร่วมได้ง่าย ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านศิลปะ และเปิดโอกาสให้บุคลากรทุกแผนกได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการลงมือปฏิบัติ ผู้บริหารและบุคลากรมีความคาดหวังว่าผลงานศิลปะจะสามารถนำไปจัดแสดงหรือติดตั้งในพื้นที่ส่วนกลางของโรงพยาบาล พัฒนาสภาพแวดล้อมภายในให้มีความสวยงามและมีเอกลักษณ์ สะท้อนการมีส่วนร่วมของบุคลากรในองค์กร ตลอดจนสร้างความรู้สึกรักเป็นเจ้าของพื้นที่และความภาคภูมิใจในผลงานที่ร่วมกันสร้างสรรค์ อันจะส่งผลให้บุคลากรเกิดความผูกพันกับสถานที่ปฏิบัติงานมากยิ่งขึ้น



นอกจากนี้ผลการสำรวจยังสะท้อนมุมมองของบุคลากรว่า กิจกรรมศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมสุขภาวะทางใจในองค์กรรวมของผู้ปฏิบัติงาน ทั้งในด้านอารมณ์ จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม โดยกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะช่วยให้เกิดความผ่อนคลาย ลดความตึงเครียดจากภาระงาน เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงานในบรรยากาศที่เป็นมิตร อันนำไปสู่การเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ ความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน และสอดคล้องกับแนวคิดสุขภาวะวัฒน์ ที่มุ่งพัฒนาสภาพแวดล้อมและคุณภาพชีวิตของบุคลากรควบคู่ไปกับการยกระดับคุณภาพการให้บริการของโรงพยาบาล

2. ผลการออกแบบกิจกรรมศิลปะสำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

ผลการสัมภาษณ์ความต้องการต่อกิจกรรมศิลปะได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยกำหนดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน และการนำผลงานไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาพื้นที่ภายในโรงพยาบาล ดังต่อไปนี้

ชื่อกิจกรรม: “มหัศจรรย์เมืองเพชร” กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคนิคสีอะคริลิก ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม: 4 - 5 ชั่วโมง (09.00 - 14.00 น.)

ตารางที่ 2 แผนการจัดกิจกรรมศิลปะ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	เวลา	รายละเอียดกิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์
ขั้นนำ	30 นาที	- ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวต้อนรับ ชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนของกิจกรรม - บรรยายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับหลักการใช้สี ได้แก่ วงจรสี สีคู่ตรงข้าม สีโทนร้อน-เย็น และหลักการจับคู่สีเบื้องต้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้พื้นฐานในการเลือกใช้สี - อธิบายแนวคิดของกิจกรรมภายใต้หัวข้อ “มหัศจรรย์เมืองเพชร” พร้อมยกตัวอย่างแรงบันดาลใจ เช่น พระนครคีรี พระราชนิเวศน์มฤคทายวัน วัดสำคัญ ขนมหม้อแกง ขายหาดทะเล และวิถีชีวิตชุมชน รวมทั้งสาธิตเทคนิคการป้อนสี	สไลด์ประกอบการบรรยาย หลักการใช้สี 
		อธิบายหัวข้อการสร้างสรรค์ผลงานและสถานที่ติดตั้งผลงาน 	

ตารางที่ 2 แผนการจัดกิจกรรมศิลปะ (ต่อ)

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	เวลา	รายละเอียดกิจกรรม	สื่อ/อุปกรณ์
ขั้นดำเนินการกิจกรรม	4 ชั่วโมง	1. ผู้เข้าร่วมออกแบบแนวคิดและตัดกระดาษเป็นรูปทรงที่สะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดเพชรบุรี จำนวน 3 - 5 ชิ้น 2. จัดวางรูปทรงบนเฟรมผ้าใบให้เกิดองค์ประกอบภาพที่เหมาะสม 3. ใช้เทคนิคการป้อนสีผ่านช่องว่างของรูปทรงกระดาษบนเฟรมผ้าใบ 4. นำแม่แบบกระดาษออก และใช้สีอะคริลิกตกแต่งรายละเอียด เพิ่มสีสัน ลวดลาย และองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ผลงานมีความสมบูรณ์ โดยผู้ดำเนินกิจกรรมให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ตลอดการปฏิบัติงาน	สไลด์ประกอบการบรรยาย     อุปกรณ์ - เฟรมผ้าใบ - กระดาษสำหรับสร้างแม่แบบ - กรรไกร/คัตเตอร์ - สีอะคริลิก - ฟองน้ำสำหรับป้อนสี - พู่กัน - จานสีและภาชนะใส่น้ำ แบบประเมินความพึงพอใจ 
ขั้นสรุป	30 นาที	ผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมสะท้อนความคิดเห็น และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม	

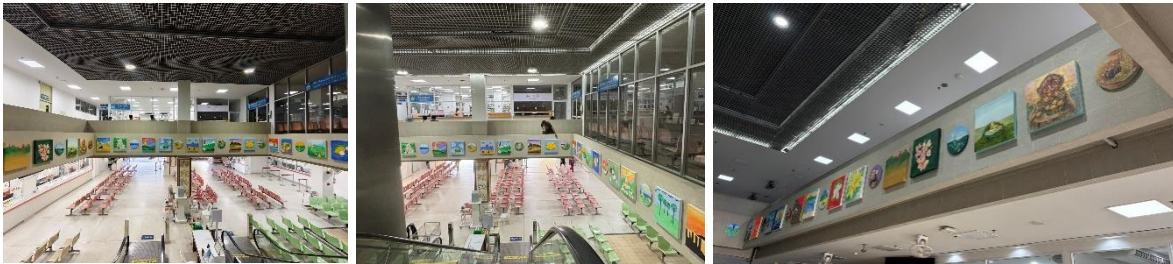
การจัดกิจกรรมร่วมกับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ได้ดำเนินการในวันที่ 16 พฤษภาคม 2569 เวลา 09.00 - 14.00 น. ณ โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมทั้งสิ้นจำนวน 36 คน ประกอบด้วยบุคลากรของโรงพยาบาล บุตรหลานบุคลากร ศิลปินและบุคคลผู้สนใจ



ภาพที่ 2 ภาพขณะจัดกิจกรรม



ภาพที่ 3 ภาพผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ถูกจัดแสดงอยู่ในห้องประชุม



ภาพที่ 4 ภาพการติดตั้งผลงานกับพื้นที่จริง

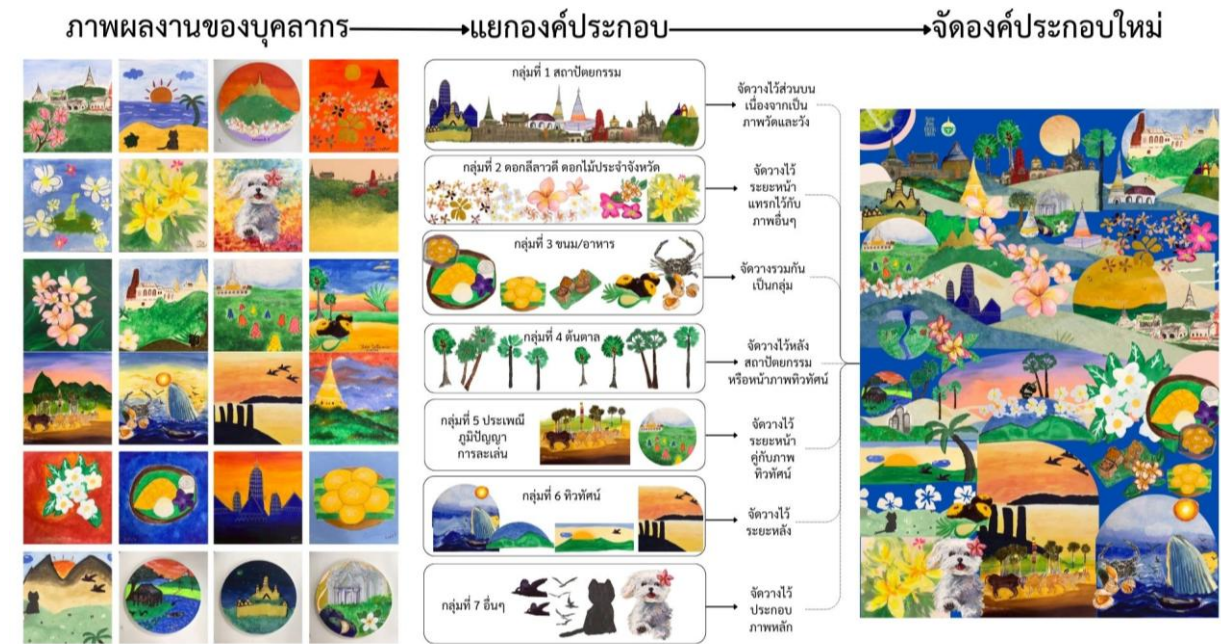
3. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผลงานศิลปะของบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผลงานศิลปะของบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี เป็นกระบวนการต่อยอดผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นจากกิจกรรมศิลปะภายใต้แนวคิดอัตลักษณ์จังหวัดเพชรบุรี โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่มีความโดดเด่นจากผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ ลวดลาย รูปทรง สีเส้น และองค์ประกอบศิลป์ แล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และปรับประยุกต์ให้เหมาะสมกับการออกแบบ ลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์สิ่งทอ โดยคำนึงถึงทั้งคุณค่าด้านความงาม หลักการออกแบบ และความเป็นไปได้ในการผลิตจริง ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ ผ้าห่ม และ หมอนซุกมือ ซึ่งได้รับการออกแบบโดยถ่ายทอดลักษณะเด่นของ ผลงานศิลปะต้นแบบลงสู่ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องระหว่างอัตลักษณ์ของผลงานศิลปะกับการใช้งานในชีวิตประจำวัน ทั้งในด้านความสวยงาม ความเหมาะสมเชิงหน้าที่ใช้สอย และคุณภาพของผลิตภัณฑ์

3.1 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าห่ม

การพัฒนา ลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าห่มเริ่มจากการรวบรวมผลงานศิลปะของบุคลากร ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากกิจกรรมศิลปะภายใต้แนวคิด อัตลักษณ์ในจังหวัดเพชรบุรี จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์และ จำแนกองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่ปรากฏในผลงาน โดยจัดกลุ่มตามลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบของภาพ เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ได้อย่างเป็นระบบ ผลการวิเคราะห์สามารถ จำแนกองค์ประกอบออกเป็น 7 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มสถาปัตยกรรม 2) กลุ่มดอกไม้และดอกไม้ประจำจังหวัด 3) กลุ่มอาหารและขนมพื้นถิ่น 4) กลุ่มต้นตาล 5) กลุ่มประเพณี ภูมิปัญญา และการละเล่นพื้นบ้าน 6) กลุ่มทิวทัศน์ และธรรมชาติ และ 7) กลุ่มสัตว์ เช่น สุนัข แมว และนก

ภายหลังการจำแนกองค์ประกอบ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบจากแต่ละกลุ่มมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ด้านรูปทรง ขนาด จังหวะ และความสมดุลของภาพ เพื่อวางแผนการจัดวางลวดลาย ให้เกิดความเหมาะสมกับ พื้นที่ของผลิตภัณฑ์ผ้าห่ม โดยคำนึงถึงหลักความเหมาะสม องค์ประกอบศิลป์ ความกลมกลืนของสี เพื่อมุ่ง ถ่ายทอด อัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรีผ่านการผสมผสานองค์ประกอบจากผลงานของบุคลากรให้เกิดเป็นลวดลาย ร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์ สามารถใช้งานได้จริง และสะท้อนการมีส่วนร่วมของผู้สร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 5 การออกแบบลายผ้าห่ม



ภาพที่ 6 ผลิตภัณฑ์ผ้าห่ม

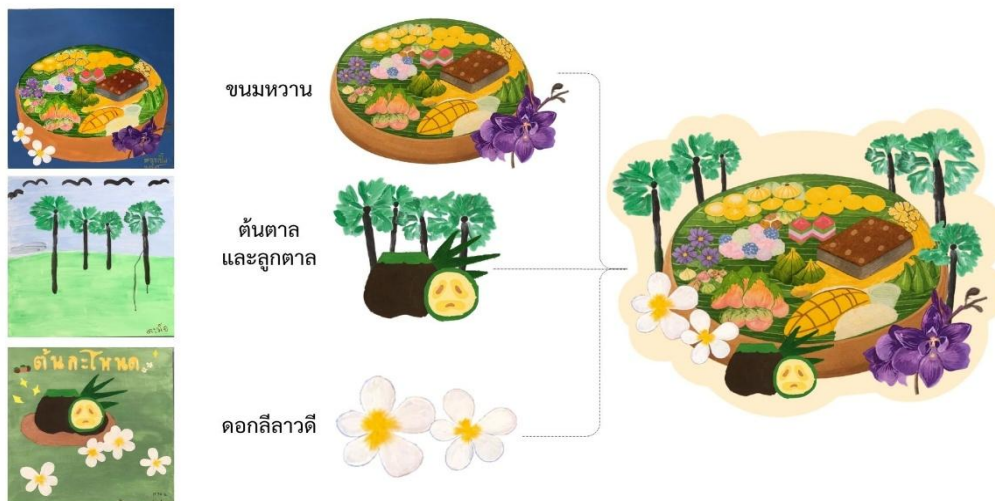
3.2 การพัฒนาผลิตภัณฑ์หมอนซุกมือ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์หมอนซุกมือเริ่มต้นจากการคัดเลือกผลงานต้นแบบจำนวน 3 ภาพ โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกให้เป็นรูปทรงที่มีเส้นขอบภายนอกไม่ซับซ้อน เพื่อให้สามารถผลิตด้วยเทคนิคการตัดตามรูป (Die - cut) ได้อย่างเหมาะสม ผลงานที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่ ภาพขนมหวานเมืองเพชร ต้นตาล ลูกตาล และดอกสีลาวตี ซึ่งเป็นอัตลักษณ์จังหวัดเพชรบุรี

จากนั้นจึงนำองค์ประกอบทั้ง 3 มาจัดวางให้เกิดความสมดุลโดยจัดวางภาพขนมหวานเมืองเพชร เป็นองค์ประกอบหลักและมีขนาดใหญ่ที่สุดเพื่อเน้นจุดเด่น ต้นตาลถูกจัดวางเป็นองค์ประกอบพื้นหลังเพื่อสร้างมิติและสื่อถึงเอกลักษณ์ด้านทรัพยากรท้องถิ่นของจังหวัด ผลลัพธ์ที่ได้คือผลิตภัณฑ์หมอนซุกมือที่รวบรวมของดีจังหวัดเพชรบุรีไว้ในชิ้นงานเดียว มีความเรียบง่าย และเหมาะสมต่อการผลิต



ภาพผลงานของบุคลากร → แยกองค์ประกอบ → จัดองค์ประกอบใหม่



ภาพที่ 7 การออกแบบลายหมอนชูกมื่อ



ภาพที่ 8 ผลิตภัณฑ์หมอนชูกมื่อ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะและความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์สำหรับบุคลากร โรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

4.1 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 36 คน

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อคำถาม	คำตอบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
เพศ	เพศหญิง	26 คน	72.22%
	เพศชาย	10 คน	27.78%
อายุ	น้อยกว่า 10 ปี	1 คน	2.78%
	10 - 19 ปี	7 คน	19.44%
	20 - 29 ปี	13 คน	36.11%
	30 - 39 ปี	8 คน	22.22%
	40 - 49 ปี	5 คน	13.89%
	50 - 59 ปี	2 คน	5.56%
	อายุเฉลี่ย 28.6 ปี		

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ต่อ)

ข้อคำถาม	คำตอบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ตำแหน่ง	แพทย์	1 คน	2.78%
	พยาบาล	8 คน	22.22%
	บุคลากรทางการแพทย์	3 คน	8.33%
	เจ้าหน้าที่โรงพยาบาล	12 คน	33.33%
	บุตรหลานบุคลากร	7 คน	19.44%
	อาสาสมัครโรงพยาบาล	1 คน	2.78%
	ข้าราชการครู/อาจารย์	3 คน	8.33%
	บุคคลภายนอกที่สนใจ	1 คน	2.78%

ส่วนที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

ตารางที่ 4 ผลการประเมินกิจกรรมศิลปะ สำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

คำถาม	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
ด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมศิลปะ			
1. กิจกรรมศิลปะมีความน่าสนใจ	4.62	0.454	ดีมาก
2. กิจกรรมมีความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม	4.33	0.717	ดี
3. กิจกรรมช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.61	0.599	ดีมาก
4. กิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงออกทางศิลปะอย่างอิสระ	4.64	0.593	ดีมาก
5. กิจกรรมช่วยสร้างความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย	4.72	0.513	ดีมาก
6. กิจกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี	4.64	0.543	ดีมาก
7. กิจกรรมช่วยสนับสนุนการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ของจังหวัดเพชรบุรี	4.72	0.513	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านกิจกรรมศิลปะ	4.62	0.562	ดีมาก
ด้านที่ 2 ด้านวิทยากร			
8. วิทยากรมีความรู้และสามารถอธิบายขั้นตอนกิจกรรมได้ชัดเจน	4.67	0.535	ดีมาก
9. วิทยากรให้คำแนะนำ ดูแล และช่วยเหลือผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง	4.69	0.467	ดีมาก
10. วิทยากรมีความเป็นกันเองและสร้างบรรยากาศที่ดีตลอดการทำกิจกรรม	4.78	0.485	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวมด้านวิทยากร	4.71	0.496	ดีมาก
ด้านที่ 3 ด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก			
11. อุปกรณ์และวัสดุในการทำกิจกรรมมีความพร้อมและเพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอบรม	4.58	0.649	ดีมาก
12. สถานที่ในการทำกิจกรรมเอื้อต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ	4.56	0.652	ดีมาก
13. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.06	0.791	ดี
ค่าเฉลี่ยรวมด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก	4.40	0.697	ดี
ค่าเฉลี่ยโดยรวมทั้งหมด	4.55	0.578	ดีมาก

โดยภาพรวมทั้งหมด พบว่าค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.55$, S.D. = 0.578) มีรายละเอียดรายข้อและรายด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1 ด้านกิจกรรมศิลปะ พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.562) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ กิจกรรมศิลปะมีความน่าสนใจ ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.454) กิจกรรมช่วยสร้างความเพลิดเพลินและผ่อนคลาย ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.513) และ กิจกรรมช่วยสนับสนุนการเห็นคุณค่าในอัตลักษณ์ของ



จังหวัดเพชรบุรี ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.513) ซึ่งทุกข้ออยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่ากิจกรรมศิลปะสามารถสร้างความสนใจ ความเพลิดเพลิน และส่งเสริมการตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านที่ 2 ด้านวิทยากร พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.496) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วิทยากรมีความเป็นกันเองและสร้างบรรยากาศที่ดีตลอดการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.485) อยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่าวิทยากรสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านที่ 3 ด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่า ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.697) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ อุปกรณ์และวัสดุในการทำกิจกรรมมีความพร้อมและเพียงพอต่อผู้เข้าร่วมอบรม ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.649) อยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่าผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่อความพร้อมของอุปกรณ์และวัสดุที่ใช้ในการจัดกิจกรรม

ส่วนที่ 3 ผลการสัมภาษณ์ความคิดเห็นต่อกิจกรรมศิลปะสำหรับบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

ผลการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่ไม่มีพื้นฐานด้านศิลปะมาก่อน แต่มีความตั้งใจที่จะเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรม โดยก่อนเข้าร่วมหลายคนคาดหวังว่าจะได้รับความสนุกสนาน ความผ่อนคลาย และอยากมีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานให้กับโรงพยาบาล แต่ยังมีความรู้สึกกังวลและไม่มั่นใจในทักษะของตนเอง ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สะท้อนความคิดเห็นในเชิงบวก โดยระบุว่ากิจกรรมช่วยสร้างความสุข ความผ่อนคลาย ลดความเครียด และเปิดโอกาสให้ได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ต้องการให้มีการจัดกิจกรรมในลักษณะนี้อีกอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมยังได้เรียนรู้ทั้งด้านเทคนิคการสร้างสรรค์งานศิลปะ การใช้สี และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พร้อมทั้งตระหนักว่าศิลปะเป็นพื้นที่แห่งการแสดงออกที่ไม่มีผิดหรือถูก และสามารถส่งเสริมสุขภาวะทางใจได้

ผลลัพธ์ของกิจกรรมอีกประการคือผู้เข้าร่วมเกิดความตระหนักและเห็นคุณค่าของอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรีมากยิ่งขึ้น ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ถ่ายทอดเรื่องราวของท้องถิ่น เริ่มเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ เผยแพร่ และต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์

ความประทับใจต่อผู้เข้าร่วมมากที่สุด คือ บรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเอง การได้รับคำแนะนำอย่างใกล้ชิดจากคณาจารย์และทีมงาน รวมถึงความภาคภูมิใจ ความมีส่วนร่วม ที่ผลงานของตนเองจะถูกนำไปจัดแสดงภายในโรงพยาบาล แก่ผู้ป่วย บุคลากร และผู้มาใช้บริการ โดยมีข้อเสนอแนะให้เพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อด้านแบบผลิตภัณฑ์ โดยบุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อด้านแบบผลิตภัณฑ์

คำถาม	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
ผลิตภัณฑ์ที่ 1 ผ้าห่ม			
1.รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมและสวยงาม	4.44	0.882	ดี
2. การนำลวดลายจากงานศิลปะบนกำแพงมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม	4.56	0.726	ดีมาก
3. ลวดลาย สี สัน และองค์ประกอบมีความทันสมัย มีความเหมาะสม	4.44	0.882	ดี
4. ความพึงพอใจโดยรวมต่อผลิตภัณฑ์	4.44	0.882	ดี
ค่าเฉลี่ยโดยรวม ผลิตภัณฑ์ผ้าห่มขนาด 60*120 ซม	4.47	0.843	ดี

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อด้านแบบผลิตภัณฑ์ (ต่อ)

คำถาม	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
ผลิตภัณฑ์ที่ 2 หมอนซุกมือ			
1. รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมและสวยงาม	4.78	0.441	ดีมาก
2. การนำลวดลายจากงานศิลปะบนกำแพงมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม	4.89	0.333	ดีมาก
3. ลวดลาย สีส้น และองค์ประกอบมีความทันสมัย มีความเหมาะสม	4.67	0.500	ดีมาก
4. ความพึงพอใจโดยรวมต่อผลิตภัณฑ์	4.67	0.500	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยโดยรวม ผลิตภัณฑ์หมอนซุกมือ	4.75	0.444	ดีมาก
ตอนที่ 2 การประเมินด้านประโยชน์ใช้สอย			
1. ผลิตภัณฑ์สามารถใช้งานได้จริงในชีวิตประจำวัน	4.56	0.726	ดีมาก
2. ขนาด รูปทรง และวัสดุมีความเหมาะสม	4.56	0.726	ดีมาก
3. ผลิตภัณฑ์สามารถใช้เป็นของฝากหรือของที่ระลึก	4.56	0.726	ดีมาก
4. ผลิตภัณฑ์สามารถต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้ในอนาคต	4.56	0.726	ดีมาก
5. หากมีการนำผลิตภัณฑ์นี้มาจำหน่ายในร้านขายของที่ระลึกของโรงพยาบาล ท่านคิดว่ามีความเหมาะสมในระดับใด	4.33	0.707	ดี
ค่าเฉลี่ยโดยรวมด้านประโยชน์ใช้สอย	4.66	0.722	ดีมาก

ผลิตภัณฑ์ที่ 1 ผ้าห่ม พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.843) อยู่ในระดับดี ซึ่งสะท้อนว่า ผู้ประเมินมีความพึงพอใจในระดับค่อนข้างสูง เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าการนำลวดลายจากงานศิลปะบนกำแพงมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ได้รับค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.726) อยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่าผู้ประเมินเห็นคุณค่าในแนวคิดการต่อยอดลวดลายศิลปะ ในขณะที่ข้อด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ ลวดลาย สีส้น และความพึงพอใจโดยรวม ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.882) อยู่ในระดับดีทั้งหมด

ผลิตภัณฑ์ที่ 2 หมอนซุกมือ พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.444) อยู่ในระดับดีมาก แสดงให้เห็นว่าผู้ประเมินมีความพึงพอใจในระดับสูงมาก และมีแนวโน้มให้คะแนนไปในทิศทางเดียวกันค่อนข้างชัดเจน เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า การนำลวดลายจากงานศิลปะบนกำแพงมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.89$, S.D. = 0.333) อยู่ในระดับดีมาก สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับแนวคิดการออกแบบที่นำทุนทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ได้อย่างโดดเด่น รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมและสวยงาม ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.441) อยู่ในระดับดีมาก ส่วนลวดลาย สีส้น และองค์ประกอบมีความทันสมัย ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.500) และความพึงพอใจโดยรวมต่อผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.500) อยู่ในระดับดีมากเช่นกัน

ด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = 0.722) อยู่ในระดับดีมากโดยข้อที่เกี่ยวกับการใช้งานจริงในชีวิตประจำวัน ความเหมาะสมของขนาด รูปทรง และวัสดุ รวมถึงการเป็นของฝากและการต่อยอดเชิงพาณิชย์ ได้รับค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.726) อยู่ในระดับดีมาก ขณะที่ความเหมาะสมในการนำไปจำหน่ายในร้านของที่ระลึกของโรงพยาบาลมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.707) อยู่ในระดับดี แต่ยังถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ สะท้อนว่าผลิตภัณฑ์มีศักยภาพด้านการใช้งานและการต่อยอดเชิงพาณิชย์

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาความต้องการการสร้างสรรคงานศิลปะ พบว่า บุคลากรโรงพยาบาลสนใจที่จะได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมกัน โดยเฉพาะกิจกรรมที่ชื่นชอบคือการวาดภาพระบายสี เนื่องจากเข้าถึงได้ง่ายและไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานด้านศิลปะอีกทั้งยังมีความภูมิใจในความร่วมมือมีส่วนร่วมเมื่อทราบว่าผลงานจะได้ติดตั้งในโรงผู้ป่วย



นอกของโรงพยาบาล สอดคล้องกับแนวคิดสุขภาพวิวัฒน์ของโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี ที่มุ่งสร้างเสริมสุขภาพเชิงรุกและการดูแลสุขภาพแบบองค์รวม โดยเปลี่ยนบทบาทของโรงพยาบาลจากปลายทางของการรักษา สู่ต้นทางของการสร้างสุขภาพผ่านการมีส่วนร่วมของบุคลากรและผู้รับบริการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดศิลปะเพื่อสุขภาวะ (Art for Well-being) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมมีบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์ มากกว่าการเป็นเพียงผู้รับชม ส่งผลต่อสุขภาวะมากกว่าแค่การรับรู้ (Davies, C. et al., 2016) ความต้องการดังกล่าวจึงเป็นข้อมูลตั้งต้นสำคัญที่นำไปสู่การออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้บุคลากรทุกระดับทักษะเข้าร่วมได้จริง

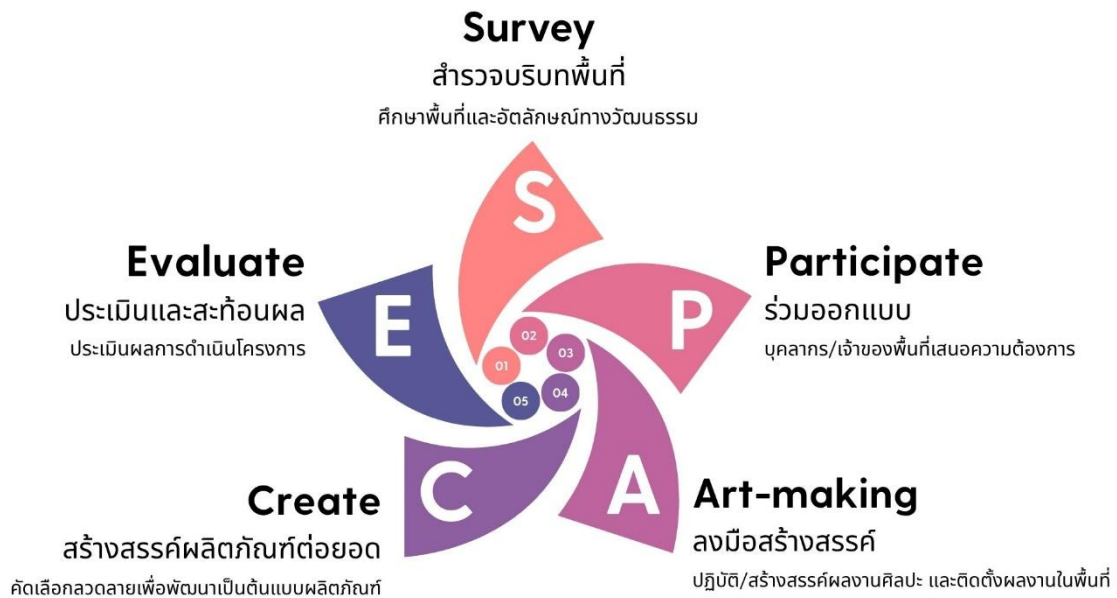
2. ผลการออกแบบกิจกรรมการสร้างสรรค์งานศิลปะ จากการศึกษาพบว่า ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมศิลปะโดยใช้เทคนิคการปั๊ม ฉลุมะพิมพ์และระบายสีอะคริลิก ใช้เวลาเพียงครึ่งวัน และเปิดโอกาสให้บุคลากรทุกแผนกมีส่วนร่วมได้โดยไม่จำกัดทักษะทางศิลปะ คล้องกับงานวิจัย ที่ระบุว่า กิจกรรมศิลปะเชิงปฏิบัติ เช่น การวาดภาพและการปั้น ช่วยลดความเครียด ส่งเสริมสุขภาวะทางจิต กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และสร้างความรู้สึเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (Tjasink, M. et al., 2023) ขณะที่งานวิจัยการออกแบบสื่อศิลปะบำบัดความเครียดเพื่อส่งเสริมสุขภาวะจิตในวัยทำงาน ยังชี้ให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะที่เข้าถึงง่ายและใช้เวลาไม่นานสามารถส่งเสริมสุขภาวะของวัยทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พรนภา สุขมูลศิริ และรุ่งนภา สุวรรณศรี, 2564) สอดคล้องกับผลการทบทวนวรรณกรรม ที่พบว่ากิจกรรมศิลปะเชิงสร้างสรรค์ช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เสริมสร้างความสามัคคีทางสังคม (social cohesion) และส่งเสริมความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่นำไปสู่การเสริมสร้างสุขภาวะของชุมชน (Sonke, J. et al., 2025) อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินพบว่าด้านระยะเวลาของกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด และผู้เข้าร่วมหลายคนเสนอแนะให้เพิ่มระยะเวลาในการทำกิจกรรม จึงเป็นประเด็นที่ควรพิจารณาปรับปรุงรูปแบบและระยะเวลาให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้นในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

3. ผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผลงานศิลปะของบุคลากร โดยผู้วิจัยนำองค์ประกอบทางทัศนศิลป์จากผลงานของบุคลากรมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ใช้งานได้จริงและสามารถจำหน่ายได้จริง ได้แก่ ผ้าห่มและหมอนซุกมือ ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์และทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษาการสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมของกลุ่มจักสานชุมชนบ้านไชยา จังหวัดหนองคาย ที่พบว่าทำให้สมาชิกชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ช่วยให้ผลิตภัณฑ์ที่ได้อิงคงรักษาอัตลักษณ์ทางท้องถิ่นไว้ได้ พร้อมกับสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจให้แก่ชุมชน (ทรัพย์ อมรวิญญู, 2564) และผลการวิจัยการพัฒนาของที่ระลึกในการเสริมสร้างความยั่งยืนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ยังชี้ว่าผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะพื้นที่มีบทบาทเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมสู่ผู้ใช้งาน ควบคู่ไปกับการสร้างมูลค่าเพิ่มเชิงเศรษฐกิจ (Qiu, L. et al., 2024) ซึ่งสนับสนุนแนวทางของการวิจัยนี้ในการพัฒนาด้านผ้าห่มและหมอนซุกมือให้สามารถต่อยอดใช้เป็นของฝากหรือของที่ระลึกและต่อยอดเชิงพาณิชย์ของโรงพยาบาลได้ในอนาคต

4. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสร้างสรรค์งานศิลปะและความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ จากการศึกษาพบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจโดยรวมต่อกิจกรรมศิลปะอยู่ในระดับดีมาก และผลการประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้งผ้าห่มและหมอนซุกมืออยู่ในระดับดีถึงดีมาก สามารถอธิบายได้ว่าผลดังกล่าวสอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมที่พบว่า การรับชมและมีส่วนร่วมกับงานทัศนศิลป์ในสถานพยาบาลช่วยส่งเสริมสุขภาวะและความรู้สึเป็นอยู่ที่ดี ยกระดับประสบการณ์การเข้ารับบริการ ช่วยเบี่ยงเบนความสนใจจากความเจ็บปวดและความวิตกกังวล และส่งเสริมความรู้สึกผูกพันต่อสถานที่ของบุคลากรและผู้มาเยี่ยม (Foster, M. W. et al., 2025) เช่นเดียวกับที่พบว่า การติดตั้งงานศิลปะในบริเวณต่าง ๆ ของสถานพยาบาลสามารถช่วยปลดปล่อยจิตใจได้ ผลความพึงพอใจในระดับสูงต่อทั้งกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ จึงสะท้อนว่ากระบวนการศิลปะแบบมีส่วนร่วมที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นสามารถส่งเสริมสุขภาวะของบุคลากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่กับการสร้างคุณค่าเชิงพื้นที่และเชิงเศรษฐกิจไปพร้อมกัน

องค์ความรู้ใหม่

SPACE Model: โมเดลการจัดกิจกรรมศิลปะเฉพาะพื้นที่แบบมีส่วนร่วม (Site - Specific Participatory Art Activity Model) การดำเนินกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับบริบทของพื้นที่และความต้องการของผู้ใช้งาน โดยอาศัยกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องในทุกขั้นตอน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่



ภาพที่ 9 SPACE Model

S - Survey (สำรวจพื้นที่) สำรวจอัตลักษณ์ ศักยภาพ และข้อจำกัดของพื้นที่ พร้อมหารือกับเจ้าของพื้นที่หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดจุดดำเนินกิจกรรมและแนวทางการออกแบบที่เหมาะสม

P - Participate (การมีส่วนร่วม) เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานหรือบุคลากรในพื้นที่สะท้อนความคิดเห็น ความต้องการ และความสนใจ ผ่านแบบสอบถามหรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับบริบทและกลุ่มเป้าหมาย

A - Artmaking (การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ) ดำเนินกิจกรรมศิลปะแบบมีส่วนร่วม โดยผู้เข้าร่วมร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน และนำผลงานที่ได้ไปติดตั้งหรือจัดแสดงในพื้นที่ใช้งานจริง เพื่อให้เกิดคุณค่าทั้งด้านสุนทรียภาพและการใช้ประโยชน์

C - Create (การต่อยอดสร้างสรรค์) คัดเลือกองค์ประกอบ รูปแบบ หรือผลงานที่เกิดจากกิจกรรมศิลปะ เพื่อนำมาต่อยอดและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบหรือสื่อสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่

E - Evaluate (การประเมินผล) ประเมินผลทั้งด้านกระบวนการ ผลลัพธ์ของกิจกรรม และผลิตภัณฑ์ต้นแบบ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงและใช้เป็นข้อมูลสำหรับการสำรวจในรอบถัดไป ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรโรงพยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี มีความต้องการกิจกรรมศิลปะที่เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานและสามารถนำไปใช้พัฒนาพื้นที่ภายในโรงพยาบาลได้จริง ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมศิลปะภายใต้แนวคิด “ร่วมใจ ระบายเพชร” โดยใช้อัตลักษณ์จังหวัดเพชรบุรีเป็นแนวคิดหลักในการ



สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อส่งเสริมความผ่อนคลาย ลดความเครียด และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคลากร ซึ่งได้รับการประเมินความพึงพอใจในระดับดีมาก อีกทั้งยังสามารถต่อยอดผลงานสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ ผ้าห่มและหมอนซุกมือ ที่ได้รับความพึงพอใจในระดับดีถึงดีมาก สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการศิลปะแบบมีส่วนร่วมสามารถส่งเสริมสุขภาพของบุคลากร ควบคู่กับการพัฒนาพื้นที่และการสร้างมูลค่าเพิ่มจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น โรงพยาบาลสามารถนำรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมสุขภาพของบุคลากรอย่างต่อเนื่อง รวมถึงพัฒนาและต่อยอดพื้นที่หรือผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น และในการวิจัยครั้งต่อไปควรขยายการศึกษาไปยังโรงพยาบาลหรือหน่วยงานสาธารณสุขที่มีบริบทแตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบผลและพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะให้เหมาะสมกับแต่ละพื้นที่มากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้ได้รับสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยศิลปากรในการสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกด้านศิลปวัฒนธรรม งานสร้างสรรค์และนวัตกรรมศิลปวัฒนธรรม ในโครงการเผยแพร่ภาพลักษณ์คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ สู่ความเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำในระดับภูมิภาคและนานาชาติ ประจำปี 2569

เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพธุรกิจ. (2567). “เครียด - ซึมเศร้า - ฆ่าตัวตาย” รักษาสุขภาพใจด้วย “ศิลปะบำบัด”. เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2569 จาก <https://www.bangkokbiznews.com/health/well-being/1147192>
- เจาะลึกสุขภาพ. (2026). “หมอรัชริน” ชื่นชมโมเดล “สุขภาพวัฒน์” รพ.พระจอมเกล้า ชูรพ.ต้นทางสร้างสุขภาพ ไม่ใช่ปลายทางของโรค. เรียกใช้เมื่อ 6 กรกฎาคม 2569 จาก <https://www.hfocus.org/content/2026/03/37371>
- ซัชชล อัจฉนากิตติ. (2566). มานุษยวิทยากับการออกแบบโรงพยาบาล. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. เรียกใช้เมื่อ 5 กรกฎาคม 2569 จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/425>
- ทรัพย์ อมรวิญญู. (2564). การสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วม กลุ่มจักสานชุมชนบ้านไชยา หมู่ 4 อำเภอสระใคร จังหวัดหนองคาย. วารสารปัญญาภิวัฒน์, 13(3), 88-101.
- นิชชุนันท์ ประสารพันธ์และคณะ. (2564). ภาวะหมดไฟในการทำงานและปัจจัยที่เกี่ยวข้องของบุคลากรในโรงพยาบาลเอกชน กรุงเทพมหานคร. วารสารพยาบาลสาธารณสุข, 35(3), 48-63.
- พรนภา สุขมูลศิริ และรุ่งนภา สุวรรณศรี. (2564). การออกแบบสื่อศิลปะบำบัดความเครียดเพื่อส่งเสริม สุขภาวะจิตในวัยทำงาน. วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์, 8(2), 95-133.
- Binson, B. & Kinear, A. (2013). Creative arts therapy with Thailand's Mobile Arts Therapy Group. *Journal of Urban Culture Research*, 6, 26-35. <https://doi.org/10.14456/jucr.2013.2>.
- Davies, C. et al. (2016). Arts, public health and the National Arts and Health Framework: a lexicon for health professionals. *Australian and New Zealand Journal of Public Health*, 40(4), 304-306.
- Foster, M. W. et al. . (2025). The effects of viewing visual artwork on patients, staff, and visitors in healthcare settings: A scoping review. *PLOS One*, 20(8), e0328215. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0328215>.
- Karnik, M. et al. (2014). A hospital's contemporary art collection: effects on patient mood, stress, comfort, and expectations. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 7(3), 60-77.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Geelong, Australia: Deakin University Press.

- Lankston, L. et al. (2010). Visual art in hospitals: Case studies and review of the evidence. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 103(12), 490-499.
- Qiu, L. et al. (2024). The role of souvenirs in enhancing local cultural sustainability: A systematic literature review. *Sustainability*, 16(10), 3893. <https://doi.org/10.3390/su16103893>.
- Sonke, J. et al. (2025). Relationships between arts participation, social cohesion, and well - being: an integrative review of evidence. *Frontiers in Public Health*, 13, 1589693. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2025.1589693>.
- Tjasink, M. et al. (2023). Art therapy-based interventions to address burnout and psychosocial distress in healthcare workers-a systematic review. *BMC Health Services Research*, 23(1), 1-18.