

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ¹

The Use of Information in the Creation of Fine Arts by Fine and Applied Arts Students in Public Universities

ณปภัช โอมี (Naphaphat Omee)²

ศศิพิมล ประพินพงศกร (Sasipimol Prapinpongakorn)³

Received: June 13, 2022

Revised: June 24, 2022

Accepted: June 28, 2022

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ รวมทั้งเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา โดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2564 จำนวน 456 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) จำแนกตามระดับชั้นปีการศึกษาและกลุ่มสาขาวิชา เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบด้วยสถิติ t-test แบบ Independent ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรคผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ ส่วนด้านรูปแบบพบว่ามีการใช้สื่อไม่ตีพิมพ์และมักค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเอง และใช้แหล่งสารสนเทศอื่น ๆ เช่น วิวทิพทัศนธรรมชาตงานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์ 2) ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า นักศึกษามีปัญหาค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรก ได้แก่ ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ และด้านการใช้บริการ ตามลำดับ 3) ผลการเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศจำแนกตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีการใช้และปัญหาในการ

¹บทความจากวิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2564 (Article from the Master's thesis in Information Studies, Srinakharinwirot University in academic year 2021)

²นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Master's degree student, Information Studies Program, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University) E-mail: naphaphat.omee@g.swu.ac.th

³ค.ด., ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (Ph.D., Assistant Professor, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University) E-mail: sasipimol@g.swu.ac.th

ใช้โดยรวมไม่แตกต่างกัน ในขณะที่นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้และปัญหาการใช้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ: การใช้สารสนเทศ การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ศิลปกรรมศาสตร์

Abstract

This objective of research is to study the usage and usage issues of information on producing artistic works by undergraduates in Faculty of Fine and Applied Arts in public universities. The research will also use quantitative methods to compare the usage and usage issues of information on producing artistic works based on academic year and faculty. Research samples are 456 undergraduates in their junior (3rd) and senior (4th) years who have registered their academic year for 2021. Said samples are selected through stratified sampling and classified based on academic year and faculty. The tool used for collecting data is questionnaires. Statistics used for analysis are percentage value, average value, standard deviation value, and independent t-tests. The study has found that 1) undergraduates that use information to produce artistic works are at high level overall. When considering the highest average in each area, the study has found that undergraduates use information to search for modern techniques to produce works previously done by other designers, artists or experts. As for formats, non-publication media has been used, and searches are conducted on book shelves and other information sources such as natural landscapes, art exhibitions, music, bookstores, material stores; 2) the issues in using information to produce artistic works are at high level overall. When considering each area, the study has found that undergraduates 3 highest average issues namely information source, information resource and service, respectively; 3) the result on the comparison between usage and usage issues on information classified based on academic years and faculty revealed that, overall, undergraduates from different academic years do not have different usage and usage issues. It is also found that undergraduates from different faculties have different usage and usage issues with statistical significance of 0.5

Keyword: Information use, Creation artwork, Fine and Applied Arts

บทนำ

สถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นสถาบันที่มีบทบาทในการผลิตบุคลากรของประเทศให้มีความรู้ ความสามารถเพื่อนำไปใช้พัฒนาประเทศ มีภารกิจหลักอยู่ 4 ประการ คือ การสอน การวิจัย การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการบริการทางวิชาการ หนึ่งในภารกิจหลักของสถาบันอุดมศึกษา คือ การจัดการเรียนการสอนโดยการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Ministry of Education, 1999 & Wichiranon, 2009) อาจมีการนำสารสนเทศมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งนักศึกษาจะต้องเป็นผู้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง ตามความสนใจและหลักสูตรที่ตนเองศึกษา อาจารย์ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางในการค้นคว้า แนะนำแหล่งสารสนเทศ หรือวิธีการเลือกใช้สารสนเทศเท่านั้น ส่วนเรื่องการตัดสินใจที่จะใช้หรือไม่ใช้สารสนเทศ นักศึกษาจะเป็นผู้เลือกด้วยตนเองจากภูมิหลังและความรู้ที่ได้ศึกษามา ซึ่งปัจจุบันนี้นักศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ในทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการ และถ้าสามารถได้มาซึ่งสารสนเทศที่ดี มีคุณภาพ จะทำให้ได้เปรียบผู้อื่นทั้งในเรื่องของการ

ตัดสินใจ การนำสารสนเทศไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนและการดำเนินชีวิต การใช้สารสนเทศของผู้ใช้จึงจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจการเลือกใช้เพื่อที่จะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์และตรงกับความต้องการมากที่สุด

สาขาศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ในลักษณะเชิงวิชาชีพหรือกึ่งวิชาชีพ เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ มีทฤษฎีและปฏิบัติเป็นศิลปวิทยาเพื่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การรับรู้ภาษาเขียน ภาษาภาพ การเคลื่อนไหวผ่านทางตา การสัมผัสจับต้องซึ่งมีลักษณะของความรู้ทั้งแบบเฉพาะด้านของสาขาวิชาและความรู้เชิงสหวิทยาการ การบูรณาการศาสตร์ต่างๆ ที่เริ่มจากภายในสาขาวิชา ข้ามสาขาวิชา โดยมีฐานศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมเป็นปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่ชัดเจน และฐานศาสตร์อื่นเป็นองค์ประกอบรอง โดยมีมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มวิจิตรศิลป์ ประกอบด้วย 3 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาดนตรี เป็นต้น และกลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละคร สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏศิลป์ เป็นต้น 2) กลุ่มประยุกต์ศิลป์ ประกอบด้วย กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ เช่น สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชานฤมิตศิลป์ เป็นต้น (Ministry of Education, 2015) ปัจจุบันสถาบันอุดมศึกษาของรัฐหลายแห่งมีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา แต่หมายถึงคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรม เช่น คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะประติมากรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น ซึ่งการเรียนในศาสตร์นี้นักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาความรู้ ความเข้าใจ และนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมที่มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากผลงานคนอื่น ๆ เพราะการสร้างสรรค์ผลงานเป็นความสามารถของบุคคลในการนำข้อมูลสารสนเทศมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานแก้ปัญหาและพัฒนางานจนเกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งแปลกใหม่เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม ดังนั้นการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานจึงเป็นการกระทำที่นำข้อมูลมาสร้างสรรค์ทำให้เกิดสิ่งใหม่ และแปลกใหม่จากสิ่งเดิม (Sinlar, 2010) ดังนั้นจึงใช้สารสนเทศที่มีรูปแบบที่หลากหลายทั้งในลักษณะของสื่อตีพิมพ์ สื่อไม่ตีพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และจะต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ อาทิ จากหน่วยงาน องค์กรทางด้านศิลปะ ห้างสมุด ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะบุคคลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ แหล่งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต และแหล่งอื่นๆ เป็นต้น (Supawiree, 2018) ถึงแม้ว่านักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ทุกชั้นปีมีความต้องการใช้สารสนเทศเพื่อการใช้ประโยชน์ในการเรียนและทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ได้รับมอบหมาย แต่จากการสำรวจอย่างไม่เป็นทางการในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาจากข้อมูลรายละเอียดของรายวิชา (Course specification) ของคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปกรรมทั้งกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกต์จากสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง เช่น มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น สะท้อนให้เห็นว่าโครงสร้างหลักสูตรนั้นเน้นการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาทั่วไป ความรู้ภาคทฤษฎี และความรู้พื้นฐานเฉพาะด้านวิชาแกนสำหรับนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 และ 2 ส่วนนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เน้นความรู้ภาคปฏิบัติและเชิงคุณค่า ตัวอย่างรายวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เช่น รายวิชาโครงการวิจัยและนวัตกรรม โครงการสร้างสรรค์ต่างๆ การออกแบบและผลิตสื่อ การนำเสนอผลงาน และศิลปินพจน์ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของรายวิชาต่าง ๆ ดังกล่าว นักศึกษาจะต้องมีทักษะการคิดขั้นสูงและคิดเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งจำเป็นต้องแสวงหาสารสนเทศหลากหลายรูปแบบและจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ มากขึ้นเพื่อศึกษาค้นคว้าและนำไปใช้ประกอบการเรียนโดยเฉพาะรายวิชาที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการศึกษางานวิจัยเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมพบว่ามียังงานวิจัยของ Wilairat (2004) ที่ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นปัญหาจากการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานศิลปะของนักศึกษาในบริบทต่างๆ เช่น ปัญหาทรัพยากรสารสนเทศที่ห้องสมุดมีไม่ค้อยทันสมัย มีจำนวนน้อย และไม่ตรงกับความต้องการ ปัญหาคุณภาพในหนังสือถูกตัด ปัญหาความไม่ถนัดด้านการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตและไม่สามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้ และงานวิจัยของ McLaughlin (2008) ศึกษาการใช้สารสนเทศและแหล่งสารสนเทศในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินสาขาทัศนศิลป์เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและไม่พบการรายงานปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้น งานวิจัยทั้งสองเรื่องเป็นการศึกษาเพียงแค่ขอบเขตสาขาวิชาเดียวไม่ครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรม และเป็นการศึกษาที่ผ่านมาเกือบยี่สิบซึ่งอาจไม่สะท้อนปัญหาที่สอดคล้องกับปัจจุบัน ส่วนของงานวิจัยที่ศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศทางด้านศิลปกรรม พบบางงานของ Leena (1996) ที่ศึกษาการใช้และความต้องการใช้ห้องสมุดของนักศึกษาศิลปะและการออกแบบในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ งานของ Somprajob (1999) ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารนิเทศทางศิลปะของนักศึกษาคณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล และงานของ Nilngam (2003) ที่ศึกษาการใช้สารนิเทศของอาจารย์สาขาศรียางคศาสตร์ ส่วนงานวิจัยในรอบ 5 ปีที่ผ่านมาพบบางงานของ Damrongpanitchai (2017) ที่ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร และงานของ Chompuaiam (2019) ศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาศาสาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยศิลปากร งานวิจัยดังกล่าวข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่ายังไม่มีการศึกษาครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรม มีขอบเขตในการศึกษาและกลุ่มประชากรที่ยังไม่กว้างขวางเท่าที่ควร อีกทั้งศึกษาผ่านมาเป็นระยะเวลานาน ซึ่งปัจจุบันโลกก้าวหน้าไปไกลมากขึ้นตามเทคโนโลยีมีส่วนที่ส่งผลกระทบต่อทั้งวิธีการดำเนินงานและการให้บริการของห้องสมุด รวมทั้งส่งผลต่อพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาให้เปลี่ยนแปลงไปทั้งวิธีการเข้าถึงและใช้สารสนเทศ รวมถึงอาจมีข้อขัดข้องหรือมีอุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่นักศึกษาประสบโดยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ด้วยเหตุดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐให้ครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรมและมีขอบเขตในการศึกษารวมถึงกลุ่มประชากรที่กว้างขวางขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงด้านการพัฒนาคอลเล็กชันและการบริการให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรมอื่นๆ ในการจัดบริการที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด

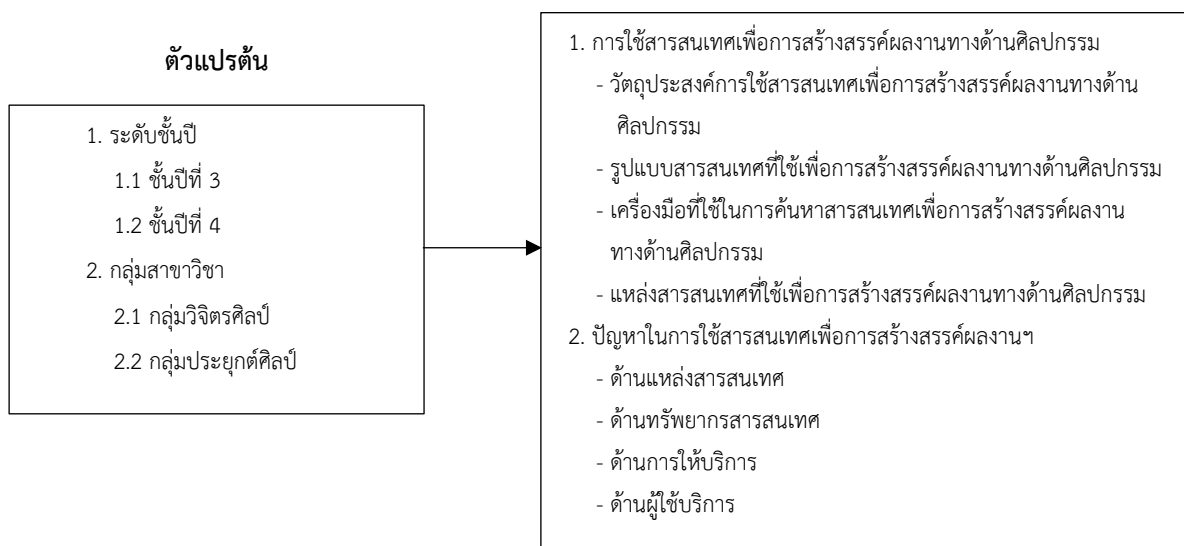
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
2. เพื่อเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาและชั้นปี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
2. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
3. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
4. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัย คือ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีทางศิลปะแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รวมทั้งสิ้น 10,576 คน (Council of Arts and Design Deans Of Thailand, 2021 & Office of the Higher Education Commission, 2019) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2564 โดยสุ่มจากประชากรข้างต้น รวมจำนวนทั้งสิ้น 456 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่

กำหนดไว้ในตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970) และใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) ตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

2. การสร้างเครื่องมือวิจัยและการตรวจสอบคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม แบ่งเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบให้เลือกตอบ ตอนที่ 2 การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ประกอบด้วย ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ ด้านผู้ใช้บริการ ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด) และตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สำหรับการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดำเนินการโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในด้านความตรงตามเนื้อหา (Content validity) จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลประเมินได้ค่าระหว่าง 0.67-1.00 และได้ปรับแก้ตามคำแนะนำ จากนั้นนำแบบสอบถามที่ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำมาตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha coefficient) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.97 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รหัสโครงการวิจัย SWUEC-G-317/2563X โดยได้รับผลการพิจารณาว่าเป็นโครงการที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC) เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคมถึงเมษายน พ.ศ. 2565 ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ระบาดของโรคโควิด 19 จึงใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือ Google Form ได้รับการตอบแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 456 ชุด และเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ทั้งหมด

4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียดของการวิเคราะห์ ดังนี้

4.1 ใช้การแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

4.3 ใช้สถิติ t-test แบบ Independent วิเคราะห์เปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม และทดสอบความแตกต่างตามตัวแปรระดับชั้นปีการศึกษาและกลุ่มสาขาวิชา

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 230 คน (ร้อยละ 50.44) ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 226 คน (ร้อยละ 49.56) และศึกษาในกลุ่มวิจิตรศิลป์ จำนวน 269 คน (ร้อยละ 58.99) กลุ่มประยุกต์ศิลป์ 187 คน (ร้อยละ 41.01)

2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน ได้แก่ 1) ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือใช้เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$) 2) ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้ พบว่า มีการใช้โดยรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 3.70$) โดยนักศึกษาใช้สารสนเทศรูปแบบสื่อไม่มีตีพิมพ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า มีการใช้โปสเตอร์และหุ่นจำลองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) 3) ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ พบว่า มีการใช้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$) โดยนักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$) 4) ด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่า มีการใช้โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.54$) โดยนักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศอื่น ๆ เช่น วิวทิพทัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ			
1. เพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.25	0.75	มาก
2. เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ	4.26	0.76	มาก
3. เพื่อค้นหาวัสดุอุปกรณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนการพัฒนาการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.15	0.81	มาก
4. เพื่อติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวของวงการวิชาชีพด้านศิลปกรรม	4.02	0.96	มาก
5. เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการนำเสนอผลงานสำหรับจบการศึกษา เช่น โครงงานศิลปะ วิจัยศิลปะ ศิลปนิพนธ์ งานแสดง เป็นต้น	4.15	0.86	มาก
6. เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการทำโครงงานในรายวิชาที่เรียน	4.15	0.87	มาก
7. เพื่อนำสารสนเทศที่ได้ ไปใช้ในการแก้ไขปัญหา หรืออุปสรรคระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน	4.05	0.92	มาก
รวม	4.15	0.58	มาก

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์
ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้			
สื่อตีพิมพ์			
1. หนังสือ ตำรา ทางด้านศิลปกรรม	3.71	0.94	มาก
2. โครงการศิลปะ/วิจัยศิลปะ/ศิลปนิพนธ์/ปริญญาานิพนธ์ ในระดับปริญญาตรี ทางด้านศิลปกรรม	3.74	0.96	มาก
3. ปริญญาานิพนธ์/วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ฯลฯ ใน ระดับปริญญาโทและปริญญาเอก ทางด้านศิลปกรรม	3.91	0.90	มาก
4. ผลงาน/โครงการ ของนักศึกษารุ่นพี่	3.84	0.96	มาก
5. งานวิจัยทางด้านศิลปกรรม	4.20	0.86	มาก
6. วารสารวิชาการทางด้านศิลปกรรม	3.90	0.93	มาก
7. นิตยสาร	3.61	1.00	มาก
8. จุลสาร แผ่นพับ	3.70	1.00	มาก
9. หนังสือพิมพ์	3.27	1.09	ปานกลาง
10. สื่อบัตรงานแสดง นิทรรศการ	2.95	1.21	ปานกลาง
11. สมุดภาพ	3.30	1.16	ปานกลาง
12. มาตรฐานและสิทธิบัตร ทางด้านศิลปกรรม	3.46	1.08	ปานกลาง
13. รายการศิลปวัตถุของพิพิธภัณฑ	3.44	1.09	ปานกลาง
14. หนังสืออ้างอิงทางศิลปกรรม	3.70	1.02	มาก
รวม	3.62	0.67	มาก
สื่อไม่ตีพิมพ์			
1. สไลด์ งานทางด้านศิลปกรรมงานทางด้านศิลปกรรม	3.59	1.05	มาก
2. ภาพยนตร์	3.91	0.92	มาก
3. หุ่นจำลอง	4.19	0.85	มาก
4. ของจริง/ของตัวอย่าง	3.77	0.97	มาก
5. ภาพ	4.18	0.89	มาก
6. โปสเตอร์	4.19	0.88	มาก
7. ปฏิทิน	3.89	0.90	มาก
รวม	3.96	0.62	มาก

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
สื่ออิเล็กทรอนิกส์			
1. ซีดีรอม	3.26	1.12	ปานกลาง
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	3.16	1.19	ปานกลาง
3. วารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์	3.77	0.92	มาก
4. นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์/นิตยสารออนไลน์	3.74	0.97	มาก
5. งานวิจัย วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์	3.86	0.94	มาก
6. ฐานข้อมูลออนไลน์			
6.1 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศภายในสถาบัน	3.80	0.95	มาก
6.2 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศของหน่วยงาน	3.59	0.97	มาก
6.3 ฐานข้อมูลต่างประเทศ	3.66	0.98	มาก
รวม	3.60	0.71	มาก
รวมด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.70	0.60	มาก
ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ			
1. โปรแกรมค้นหาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต (Search engine เช่น Google, Bing, Yahoo)	3.55	1.08	มาก
2. ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ (OPAC) ของห้องสมุดสถาบันที่สังกัด	3.70	0.98	มาก
3. ค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเอง	4.05	1.01	มาก
4. เพิ่มทะเบียนรายชื่องานวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสารอื่น เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ทะเบียนสุจิบัตรงานแสดง เป็นต้น	3.66	1.00	มาก
รวม	3.74	0.75	มาก

ตารางที่ 1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านแหล่งสารสนเทศที่ใช้			
1. ห้องสมุด/สถาบันบริการสารสนเทศของ สถาบันอุดมศึกษา เช่น หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น	3.58	1.00	มาก
2. ห้องสมุดของคณะวิชา เช่น ห้องสมุดคณะศิลปกรรม ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะจิตร ศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้น	3.48	1.04	ปานกลาง
4. หอสมุดแห่งชาติ	3.61	1.02	มาก
5. แหล่งข้อมูลบุคคล/ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิทาง ศิลปกรรม เช่น ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง อาจารย์ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น	3.62	1.05	มาก
6. สถานที่ที่ใช้ค้นหาข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน ศิลปกรรม เช่น วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร กรุงเทพมหานคร และวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย เป็น ต้น	3.44	1.09	ปานกลาง
7. แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เช่น YouTube Instagram Facebook Pinterest Website	3.30	1.17	ปานกลาง
8. แหล่งอื่น ๆ เช่น วิวาททัศน์ธรรมชาติ งานแสดง ศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุ อุปกรณ์	3.81	1.00	มาก
รวม	3.54	0.81	มาก
รวมทั้งหมด	3.74	0.57	มาก

3. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.59$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ปัญหาค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกและอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านแหล่งสารสนเทศ ($\bar{X} = 3.73$) ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ($\bar{X} = 3.56$) และด้านการให้บริการ ($\bar{X} = 3.53$) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรกที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดและอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$) ส่วนปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$)

ในขณะที่ด้านการให้บริการ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องบรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ที่มีไม่เพียงพอในการให้บริการมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านแหล่งสารสนเทศ			
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรม	3.62	1.00	มาก
2. แหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย	4.18	0.93	มาก
3. แหล่งสารสนเทศไม่มีเว็บไซต์ในการเผยแพร่ข้อมูล หรือไม่สามารถเข้าถึงทางช่องทางออนไลน์ได้	3.94	0.88	มาก
4. เว็บไซต์ของแหล่งสารสนเทศไม่มีการอัปเดตข้อมูลให้ทันสมัย	3.50	1.12	มาก
5. มีการเก็บค่าธรรมเนียมในการเข้าใช้บริการ	3.63	1.13	มาก
6. ข้อจำกัดเรื่องกฎ ระเบียบ และข้อบังคับ เช่น ให้บริการเฉพาะนิสิต นักศึกษา ของสถาบันเท่านั้น ไม่ให้บริการสำหรับผู้สนใจหรือบุคคลภายนอก เป็นต้น	3.73	1.01	มาก
7. ป้ายหรือสัญลักษณ์ที่ชี้แหล่งสารสนเทศไม่ชัดเจน ทำให้ค้นหาและเข้าถึงได้ยาก	3.55	1.08	มาก
รวม	3.73	0.67	มาก
ด้านทรัพยากรสารสนเทศ			
1. ขาดความหลากหลายของทรัพยากรสารสนเทศทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหา	3.52	1.13	มาก
2. ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย ไม่เพียงพอต่อความต้องการ	3.43	1.08	ปานกลาง
3. ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมไม่ทันสมัย	3.59	1.08	มาก
4. ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมที่มีอยู่ไม่ตรงกับความต้องการ	3.61	0.98	มาก
5. สื่อสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีราคาสูง	3.57	1.04	มาก
6. ทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่น	3.62	1.08	มาก
รวม	3.56	0.85	มาก

ตารางที่ 2 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (ต่อ)

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านการให้บริการ			
1. หน่วยงานที่ให้บริการขาดคู่มือในการใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น วิธีการใช้ฐานข้อมูล คำค้นที่ใช้กำหนดในฐานข้อมูล OPAC เป็นต้น	3.47	1.14	ปานกลาง
2. บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ ขาดความรู้เฉพาะทางทางด้านศิลปกรรม	3.51	1.06	มาก
3. บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ มีไม่เพียงพอในการให้บริการ	3.71	1.03	มาก
4. ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น เครื่องถ่ายเอกสารสี/ขาว-ดำ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นแผ่นซีดีได้ เป็นต้น	3.44	1.11	ปานกลาง
รวม	3.53	0.90	มาก
ด้านผู้ใช้บริการ			
1. ขาดทักษะการค้นหาระบบสารสนเทศ เช่น ไม่มีกลยุทธ์ในการใช้คำสืบค้นข้อมูล ไม่รู้จักฐานข้อมูลสำหรับค้นคว้า เป็นต้น	3.47	1.08	ปานกลาง
2. ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ เช่น ไม่ใช้หนังสืองานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือข้อมูลที่เป็นภาษาต่างประเทศในการสร้างสรรค์ผลงาน	3.37	1.19	ปานกลาง
3. ไม่มีเวลาค้นคว้าสารสนเทศ โดยเฉพาะจากแหล่งสารสนเทศภายนอกสถาบัน เช่น ต้องเดินทางไกล เป็นต้น	3.51	1.04	มาก
4. มีค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น ค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง เป็นต้น	3.38	1.14	ปานกลาง
5. ช่วงเวลาในการเปิด-ปิด ของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้ออำนวยต่อการเข้าใช้บริการ เช่น ปิดบริการเร็วเกินไป ไม่เปิดบริการในวันเสาร์-อาทิตย์ เป็นต้น	3.58	1.06	มาก
รวม	3.46	0.90	ปานกลาง
รวมทั้งหมด	3.59	0.74	มาก

4. การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปี ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกัน

กัน มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 ส่วนปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปีการศึกษา

การใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการ สร้างสรรค์ผลงาน	ชั้นปีที่ 3		ชั้นปีที่ 4		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
การใช้						
1. ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ	4.15	0.60	4.14	0.57	0.079	.937
2. ด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.73	0.59	3.67	0.61	1.042	.298
3. ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.75	0.76	3.73	0.74	0.0408	.684
4. ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.63	0.78	3.44	0.83	2.579	.010*
รวม	3.78	0.56	3.71	0.57	1.332	.184
ปัญหา						
1. ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	3.74	0.67	3.73	0.67	0.094	.925
2. ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ	3.52	0.85	3.59	0.85	-0.836	.403
3. ปัญหาด้านการให้บริการ	3.47	0.94	3.60	0.86	-1.646	.100
4. ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ	3.43	0.92	3.50	0.88	-0.887	.376
รวม	3.56	0.76	3.62	0.72	-0.844	.399

*P<.05

5. การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้าน

ศิลปกรรมสูงกกว่านักศึกษากลุ่มประยุกตศิลปทุกด้าน ส่วนปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมพบว่า นักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกกว่านักศึกษากลุ่มประยุกตศิลปทั้งโดยรวมและรายด้านเช่นกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 4 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่มสาขาวิชา

การใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการ สร้างสรรค์ผลงาน	กลุ่มวิจิตร		กลุ่มประยุกต์		t	p
	ศิลป์		ศิลป์			
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
การใช้						
1. ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ	4.20	0.61	4.06	0.52	2.573	.010*
2. ด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.81	0.64	3.54	0.49	4.961	.000*
3. ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.85	0.75	3.58	0.72	3.952	.000*
4. ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.66	0.83	3.36	0.74	3.835	.000*
รวม	3.85	0.61	3.59	0.46	4.915	.000*
ปัญหา						
1. ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	3.85	0.71	3.57	0.56	4.398	.000*
2. ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ	3.73	0.86	3.31	0.78	5.409	.000*
3. ปัญหาด้านการให้บริการ	3.68	0.91	3.32	0.85	4.204	.000*
4. ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ	3.59	0.92	3.27	0.83	3.761	.000*
รวม	3.73	0.76	3.39	0.66	4.949	.000*

*P<.05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษานักศึกษาณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมในทุกครั้ง นักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการใช้สารสนเทศมากขึ้นเพื่อนำมาเป็นแนวทางสร้างแรงบันดาลใจให้ตนเองเกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากผลงานคนอื่น ๆ ไม่ยึดติดกรอบเดิมที่เป็นอยู่ อีกทั้งยังมีการใช้สารสนเทศเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแก้ไขปัญหาของผลงานทางด้านศิลปกรรมที่กำลังสร้างสรรค์ได้อีกด้วย ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Wilson (1994) ที่ได้กล่าวไว้ว่าพฤติกรรมของผู้สร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ มีการนำข้อมูลสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ในการสร้างงาน สร้างแรงบันดาลใจ โดยผู้ใช้สามารถค้นหาได้จากระบบสารสนเทศหรือจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ จากนั้นจึงนำไปสู่การใช้สารสนเทศ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Cobbledick (1996) ที่ได้อธิบายว่าศิลปินมีความต้องการใช้สารสนเทศข้อมูลสำหรับแรงบันดาลใจทางศิลปะและการแสวงหาความคิดสร้างสรรค์ และแนวคิดของ Greer (2016) ที่ได้อธิบายไว้ว่าศิลปินต้องการทั้งข้อมูลและแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะที่มีความหมายศิลปินมักค้นหาแหล่งข้อมูลใหม่ ๆ อยู่เสมอเพื่อที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้การสร้างผลงานได้ นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chairuangrat (2011) ที่พบว่าในการออกแบบงานที่มีลักษณะเรียบง่าย ของงานด้านศิลปะและงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบเครื่องแต่งกายและด้านจิตรศิลป์จำเป็นต้องศึกษาค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานและทำความเข้าใจข้อมูลให้มีความหลากหลายอย่างรอบด้าน แล้วจึงนำข้อมูลมาสร้างผลงานอย่างมีคุณค่า คุณสมบัติ และคุณภาพประโยชน์ของงานได้อย่างแท้จริง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้เกิดแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อพิจารณารายข้อในแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ มากที่สุด อาจเป็นเพราะการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมนักศึกษาจำเป็นต้องมีการเรียนรู้เทคนิครูปแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ และในปัจจุบันการสร้างสรรคผลงานได้มีการพัฒนาเทคนิคสร้างผลงานศิลป์ในรูปแบบใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น นักศึกษาจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ด้านเทคนิคเพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Keeratiwutipong (2006) ที่ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์งานไว้ว่าเป็นการนำข้อมูลเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ มาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนางาน เพื่อให้เกิดแนวคิดสาระใหม่ จะส่งผลให้เกิดคุณค่าเกิดประโยชน์มากขึ้นได้ ซึ่งการใช้สารสนเทศที่เป็นข้อมูลทางเทคนิคมีความสำคัญต่อศิลปินเป็นอย่างมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Srikhao (2012) ที่พบว่าการศึกษาได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของเทคนิคและวิธีการงานศิลปะที่หลากหลายมากขึ้นเป็นเพราะมีการนำข้อมูลความรู้ด้านเทคนิคมาใช้ในการออกแบบ ขนาด เทคนิค วัสดุ มากที่สุดอันจะทำให้เกิดการวางแผนสร้างผลงานได้ต่อไป ในส่วนของรูปแบบสารสนเทศที่ใช้พบว่านักศึกษาใช้รูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์ประเภทโปสเตอร์และหุ่นจำลองมากที่สุด อาจเป็นเพราะการใช้สื่อในรูปแบบดังกล่าวนักศึกษาสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถรับรู้ได้ทั้งการสัมผัสและการมองเห็นมากกว่าการอ่านเพียงแค่อ่านข้อความตัวหนังสือ โดยเฉพาะโปสเตอร์มีการผสมผสานกันระหว่างการออกแบบ การใช้สีและข้อความ องค์ประกอบของโปสเตอร์จึงอาจเป็นข้อมูลที่ส่งผลทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการคิดออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานได้ ในขณะที่หุ่นจำลองเป็นวัสดุที่มีลักษณะ 3 มิติ ที่ทำเลียนแบบของจริง มีการย่อส่วนให้เล็กลง แต่คงไว้ลักษณะที่สำคัญซึ่งน่าจะถูกนำไปใช้ประโยชน์โดยนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดงโดยมีการนำหุ่นที่มีการแสดงออกท่าทางร้ายร้ามาสร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นที่จำเป็นต้องออกแบบผลงานมักจะการนำหุ่นมาใช้ในการสวมใส่เป็นแบบตัวอย่างในการออกแบบหรือสร้างแบบเสื้อผ้า ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน สอดคล้องกับ Hemming (2008, 2009 as cited in Gorichanaz, 2020) ที่ผลการศึกษาศิลปินมักชอบใช้สารสนเทศผ่านการมองเห็น นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมากที่สุด อาจเป็นเพราะการค้นหาค้นหาจากชั้นหนังสือด้วยตนเองเป็นวิธีพื้นฐานที่ง่ายที่สุด

แค่เพียงแค่เดินสำรวจตามชั้นก็สามารถพบสิ่งที่ต้องการ อีกทั้งลักษณะของห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรมส่วนใหญ่มีการจัดคอลเล็กชันที่เน้นเฉพาะทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมากกว่าสาขาอื่นๆ นอกจากนี้ห้องสมุดบางแห่งมีการทำสัญลักษณ์เพิ่มเติมเพื่อให้ค้นหาได้อย่างเฉพาะเจาะจงและรวดเร็วขึ้น เช่น การทำป้ายภาพสัญลักษณ์แทนประเภทของหมวดหมู่หนังสือเพื่อให้นักศึกษาสามารถสังเกตได้ง่ายมากขึ้น อาทิ การใช้สัญลักษณ์นางรำเป็นสัญลักษณ์แทนการแสดงฟ้อนรำนาฏศิลป์ รูปตัวโน้ตเป็นสัญลักษณ์แทนหมวดของดนตรี เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yothkram (2014) และ Xayasithivong & Sirichote (2010) ที่พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้วิธีการเดินทางที่ขึ้นโดยตรง สำหรับแหล่งสารสนเทศที่ใช้พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งอื่น ๆ เช่น ทีวีทัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม นิทรรศการศิลปะ ฯลฯ มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ Brett (2013) ที่กล่าวว่าแรงบันดาลใจอยู่รอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นทางเท้าและหิน พื้นผิว ผู้คน รวมถึงนิทรรศการศิลปะที่ถูกมองว่าเป็นอีกช่องทางที่ทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่จากสิ่งที่พบเจอโดยธรรมชาติรอบตัว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cowan (2004) ที่พบว่าหนึ่งในแหล่งสารสนเทศสำคัญที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติของ McLaughlin (2008) ที่พบว่าศิลปินใช้แหล่งสารสนเทศจากสภาพแวดล้อมภายนอกโดยได้แรงบันดาลใจจากสารสนเทศที่พบเห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน เช่น สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lee (2018) ที่พบว่าศิลปินส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจผ่านการเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ งานศิลปะท้องถิ่นและชุมชน รวมถึงงานวิจัยของ Wilairat (2004) ที่พบว่านักศึกษามักการไปยังสถานที่ที่ต้องการจะได้รับบรรยากาศของสถานที่นั้นๆ ด้วย และทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงานมากกว่า

2. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จากการผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศมากที่สุด เมื่อพิจารณาปัญหาเป็นรายข้อแล้วพบว่าปัญหาเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรก อาจเป็นเพราะศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์เฉพาะทางที่นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้และใช้ข้อมูลสารสนเทศเฉพาะทางที่หลากหลายเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม แต่เนื่องด้วยการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศของนักศึกษามักจะนิยมค้นคว้าจากหนังสือของอาจารย์ผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในเรื่องนั้น ๆ โดยตรงเท่านั้น กอปรกับการได้รับคำแนะนำและแนวทางในการค้นคว้าหาข้อมูลจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้มีการแนะนำรายชื่อนหนังสือของอาจารย์ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญแบบเฉพาะเจาะจง หนังสือที่นักศึกษาต้องการจึงเป็นหนังสือที่อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญได้มีการเขียนขึ้นและส่วนใหญ่เป็นหนังสือเก่าหลายสิบปี จึงถือว่เป็นข้อจำกัดหนึ่งในการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pornrungraj (2000) ที่พบว่าประเทศไทยขาดหอศิลป์ที่ได้มาตรฐานที่จะทำหน้าที่เป็นตัวกลางเพื่อนำเสนอผลงานและถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะสู่ชุมชน เนื่องจากส่วนใหญ่มีพื้นที่คับแคบหรือมีโครงสร้างจำกัดไม่ใช่อาคารที่ออกแบบเฉพาะเพื่อใช้เป็นสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะ และประเทศไทยยังไม่มีกลไกสนับสนุนอย่างจริงจังต่อหอศิลป์ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการสะสม เก็บรักษา วิจัย และเผยแพร่ความรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongchavee (2011) ที่พบว่าแหล่งสารสนเทศด้านดนตรีในประเทศไทยมีน้อย สถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ ควรสนับสนุนให้มีการจัดตั้งแหล่งสารสนเทศด้านดนตรีหรือมีศูนย์กลางของแหล่งสารสนเทศดนตรีเพื่อเป็นแหล่งสารสนเทศให้กับนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามภาครัฐได้มีความพยายามที่จะสนับสนุน ส่งเสริมให้นักศึกษาได้สร้างผลงานทางด้านศิลปกรรมออกมาเป็นจำนวนมาก จึงได้มีการออกนโยบายที่ให้ความสำคัญทางด้านศิลปะตามที่ Parimethachai (2021) ได้กล่าวถึงนโยบายภาครัฐกับการส่งเสริมศิลปะร่วมสมัยไทยว่า รัฐบาลไทยมีการสร้างสำนึกต่อคุณค่าทางศิลปะเช่นไรย่อมขึ้นอยู่กับนโยบายของรัฐบาลในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น พฤติกรรมนี้สามารถเห็นได้ชัดอย่างเป็น

รูปธรรมจากการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรม และปรากฏภาพความชัดเจนนี้อีกครั้งจากการสร้างหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และการเป็นเจ้าภาพจัดงานมหกรรมศิลปะนานาชาติไทยแลนด์เบียนนาเล่ (Thailand Biennale) ครั้งที่ 1 ที่ถูกจัดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2561 เป็นต้น ซึ่งเป็นการส่งเสริมการสร้างงานทางด้านศิลปกรรมได้เป็นอย่างดี รองลงมา คือ ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์ มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่นมากที่สุดอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าส่วนใหญ่ผลงานทางด้านศิลปกรรมจะมีการจัดแสดงในรูปแบบของชิ้นงาน ภาพจิตรกรรมนั้นยังมีการนำมาจัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัลน้อยมาก ส่วนการจัดทำเป็นคลังสารสนเทศเพื่อให้เข้าถึงแบบออนไลน์ได้พบว่าปัจจุบันหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกำลังอยู่ในช่วงการพัฒนาและจัดทำเป็นคลังสารสนเทศดิจิทัลหรือระบบฐานข้อมูล ดังนั้นการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศลักษณะพิเศษดังกล่าวจึงมีน้อยกว่าทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบอื่นในขณะที่นักศึกษาเจนเนอร์เรชั่นใหม่ ๆ มักมีพฤติกรรมการค้นหาและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบออนไลน์เป็นหลัก จึงอาจเป็นอุปสรรคของการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาที่ต้องการนำสารสนเทศเพื่อการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือศิลปนิพนธ์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับรายงานของห้องสมุดศิลปกรรมของมหาวิทยาลัยทักษิณสตินที่สะท้อนถึงข้อจำกัดของศิลปินด้านการใช้สารสนเทศหรือทรัพยากรรูปแบบของดิจิทัลในการนำไปสร้างสรรค์ผลงาน พบว่า ศิลปินมีการให้ความสำคัญกับคุณภาพของภาพมากที่สุดซึ่งไฟล์ดิจิทัลส่วนใหญ่เมื่อมีการนำมาใช้พบว่า ส่วนใหญ่ภาพไม่คมชัด หากนำไปขยายจะพบว่าภาพเบลอสีของภาพเพี้ยนไปจากเดิม ทำให้มองไม่เห็นรายละเอียดของรูปภาพนั้น ๆ และอาจนำไปใช้ในงานไม่ถูกต้อง นอกจากนี้ไฟล์ดิจิทัลยังมีความไม่เสถียร ข้อมูลไม่ครบถ้วน อาทิ บทความหรือหนังสือดิจิทัลจำนวนมากไม่สามารถแทรกรูปภาพลงไปได้เนื่องจากปัญหาลิขสิทธิ์และการทำซ้ำ ฉะนั้นแล้ว การจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล ทำให้ภาพ สี เสียงไม่ชัดเจน ทำให้ผู้สร้างผลงานไม่นิยมผลิตและจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล จึงทำให้ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลมีน้อย (University of Texas at Austin, 2018)

3. ผลการเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 อาจเนื่องจากนักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ทุกชั้นปีมีความจำเป็นต้องใช้สารสนเทศเพื่อการใช้ประโยชน์ตลอดปีการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษาระดับใด ย่อมมีการศึกษาค้นคว้าและนำสารสนเทศไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำข้อมูลมาประกอบการทำรายงาน ทำวิจัย ตลอดจนการใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจและแก้ปัญหาในการสร้างผลงานด้านศิลปกรรมด้วย เมื่อพิจารณาเป็นราย พบว่ามีด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อาจเป็นเพราะนักศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นชั้นปีที่เน้นการเรียนรู้นอกสถานศึกษา อาทิ การศึกษาดูงานการเยี่ยมชมแหล่งพิพิธภัณฑ์ทางด้านศิลปกรรมต่าง ๆ เน้นให้มีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างแรงบันดาลใจที่จะหาแนวทาง ความชอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wilairat (2004) ที่พบว่านิสิตภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 3 มีการใช้แหล่งสารสนเทศที่เป็นหอศิลป์มากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongchavee (2011) ที่พบว่านักศึกษาศาสาตร์ศึกษาศาสตร์ที่เรียนชั้นปีต่างกันมีการใช้แหล่งข้อมูลทางดนตรีโดยรวมแตกต่างกันโดยนักศึกษาชั้นปีที่ต่ำกว่ามีการใช้แหล่งสารสนเทศสูงกว่านักศึกษาที่มีชั้นปีที่สูงกว่า ในขณะที่ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3 อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาทั้งสองชั้นปีมีกระบวนการใช้

สารสนเทศที่ไม่แตกต่างกัน ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละครั้งจะมีการค้นคว้าหาข้อมูล การสร้างแรงบันดาลใจในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นกระบวนการที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน จึงนำสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและปัญหาในการใช้สารสนเทศไม่แตกต่างกันในทุกด้าน

ส่วนนักศึกษาที่เรียนในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 และข้อที่ 4 โดยนักศึกษากลุ่มจิตรศิลป์มีการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกตศิลป์ทุกด้าน อาจเป็นเพราะนักศึกษากลุ่มจิตรศิลป์ที่มีสาขาวิชาย่อยไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชาทัศนศิลป์ ดุริยางศิลป์ นาฏศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม มีการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามธรรมชาติของสาขาวิชานั้น ๆ และเพราะว่าความแตกต่างของกระบวนการในการค้นคว้านำมาซึ่งสารสนเทศที่แตกต่างกันของสองกลุ่มสาขาวิชา กล่าวคือ กลุ่มสาขาวิชาจิตรศิลป์เป็นการสร้างผลงานทางด้านศิลปกรรมที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ศิลปินเกิดความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปกรรมล้วนแต่เป็นสาขาวิชาที่ต้องใช้เทคนิค ทักษะการคิดสร้างสรรค์ผลงานอย่างละเอียดและลุ่มลึก ทำให้ต้องมีการใช้สารสนเทศที่มากกว่า ดังนั้นจึงอาจมีส่วนที่ทำให้เจออุปสรรคและปัญหาระหว่างการค้นหาและใช้สารสนเทศมากกว่าไปด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kamkaew (2014) ที่ว่าสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นสิ่งที่กำหนดความสนใจเบื้องต้นในการใช้และไม่ใช้สารสนเทศของบุคคล และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chompuiam (2019) ที่พบว่านักศึกษาที่ศึกษาสาขาวิชาต่างกันมีการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและใช้แหล่งสารสนเทศโดยรวมแตกต่างกัน ในส่วนของปัญหาการใช้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongchavee (2011) ที่พบว่านักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศแตกต่างกันในประเด็นของเจ้าหน้าที่ที่ไม่มีความรู้เฉพาะด้าน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ploysod (2013) ที่พบว่า นักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มวิชาต่างกันมีปัญหาในการทำศิลปนิพนธ์แตกต่างในบางด้าน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีการใช้รูปแบบสารสนเทศด้านสื่อไม่ตีพิมพ์เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมมากกว่ารูปแบบอื่น ดังนั้นห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษาควรปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ควรมีการนำสารสนเทศรูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์มาให้บริการเพิ่มเติม เช่น โปสเตอร์ แผ่นโฆษณา หุ่นจำลอง ภาพถ่าย และเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality) เป็นต้น
2. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีการใช้งานวิจัยทางด้านศิลปกรรมทั้งในรูปแบบสิ่งตีพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ดังนั้นห้องสมุดคณะทางด้านศิลปกรรมในสถาบันอุดมศึกษาและ/หรือห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรมควรมีการรวบรวมและจัดทำเป็นคลังสารสนเทศดิจิทัลเพื่อให้นักศึกษาและผู้ที่สนใจสามารถเข้าถึงงานวิจัยในรูปแบบเอกสารฉบับเต็มผ่านทางออนไลน์ได้
3. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องของแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรก ดังนั้นห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษารวมทั้งหน่วยงาน สมาคม องค์กรทางศิลปะ ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ควรมีการประชาสัมพันธ์และแนะนำข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศของตนเองให้นักศึกษาทราบ เพื่อเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานและการศึกษาค้นคว้า

4. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยเมื่อเทียบกับสาขาวิชาอื่นอยู่ในระดับมาก ดังนั้นห้องสมุด หน่วยงาน สมาคม องค์กรทางศิลปะ ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ควรมีการผลักดันและพัฒนากำหนดข้อมูลทางด้านศิลปกรรมให้อยู่ในรูปแบบคลังสารสนเทศดิจิทัลมากยิ่งขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลและเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลไปใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

บทความจากปริญญาณพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2564 ขอขอบคุณหลักสูตร ศศ.ม. สารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ทุนสนับสนุนการเผยแพร่ผลงานวิจัยของนิสิตสาขาวิชาสารสนเทศศึกษาในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- Brett, C. (2013). *The image seeking behaviour of art and design students in further education*. Master's thesis, Aberystwyth University, United Kingdom.
- Chairuangrat, R. (2011). *The Study of Simple Design*. Master's thesis, Silpakorn University, Thailand. (In Thai)
- Chompuam, N. (2019). *Information Use for Study and Research of the Graduate Students in Art and Design Silpakorn University*. Master's thesis, Sukhothai Thammathirat Open University. Thailand. (In Thai)
- Cobbledick, S. (1996). The Information-Seeking Behavior of Artists: Exploratory Interviews. *The University of Chicago Press Journals*, 66(4), 347. Retrieved from <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/602909>
- Council of Arts and Design Deans of Thailand. (2021). *Members of the Dean of Fine Arts Council*. Retrived from <https://cfadt.co>
- Cowan, S. (2004). Informing visual poetry: Information needs and sources. *Art Documentation*, 23(2), 14-20.
- Damrongpanitchai, S. (2017). Information Seeking Behavior and Information Use in Art: A Case Study of Students at Silpakorn University Wang Tha Phra Campus. Master's thesis, Ramkhamhaeng University, Thailand. (In Thai)
- Gorichanaz, T. (2020). Understanding and Information in the Work of Visual Artists. *JOURNAL OF THE ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE AND TECHNOLOGY*, 71(6), 685-695.
- Greer, K. (2016). Undergraduate studio art information use: A multi-school citation analysis. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 35(2), 230-240.
- Keeratiwutipong, J. (2006). Creating Visual Arts. *Sai Kaew Journal*. No.6 (1), Retrieved from <http://dspace.nstru.ac.th:8080/dspace/handle/123456789/897?mode=full>

- Kamkaew, C. (2014). *Information Management for Communication*. Bangkok: University of the Thai Chamber of Commerce. (In Thai)
- Krejcie, R. V., Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Journal of Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Lee, H. L. (2018). *Artists' information seeking behaviour* [Paper presented]. Kuala Lumpur, Malaysia: IFLA WLIC 2018.
- Leena, J. (1996). *Library Use and Needs of Art and Design Students in State Higher Education Institutes*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- McLaughlin, J. (2008). *Information use by visual artists*. Retrieved from <https://search-proquest-com.clvpn.swu.ac.th/>
- Ministry of Education. (1999). *National Education Act (1999)*. Retrived from <https://www.moe.go.th/พรบ-การศึกษาแห่งชาติ-พ-ศ-2542/>
- Ministry of Education. (2015). *Qualification standard Undergraduate of the Fine Arts*. Retrived from https://www.ubu.ac.th/web/files_up/46f2016031715160316.pdf
- Nilngam, W. (2003). *Information Use of Faculty Members in Musicology*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Office of the Higher Education Commission. (2019). *Quantity of current students*. Retrived from https://data.go.th/dataset/univ_std_11_01
- Parimethachai, P. (2021). The Policy of Government for Thai Contemporary Art. *Journal of MCU Social Science*, 11(1), 427-437. (In Thai)
- Ploysod, S. (2013). *Problems in doing Fine Art Thesis of Fine Arts Students at Srinakharinwirot University*. Master's thesis, Srinakharinwirot University, Thailand. (In Thai)
- Pornrungraj, C. (2000). *Art Galleries in Thailand*. Bangkok: Chulalongkorn University. (In Thai)
- Sinlar, T. (2010). *Effects of Lateral Thinking Teaching on Web Upon Creative Three Dimensional Graphic of Ninth Grade Students with Different Learning Styles*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Sompajob, P. (1999). *Art Information Seeking Behavior and Use of the Undergraduates in the Faculty of Fine Arts Rajamangala Institute of Technology*. Rajamangala Institute of Technology, Thailand. (In Thai)
- Srikhao, T. (2012). *Study of Viewpoints of Faculties, Administrators and Students Concerning to Museum and Art Gallery Utilization for Learning: A Case Study of Chulalongkorn University*. Master's thesis, Chulalongkorn University, Thailand. (In Thai)
- Supawiree, R. (2018). *Art Information Sources*. Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Tongchavee, S. (2011). *Information Behaviors of Students in the Field of Music at Tertiary Institutions*. Master's thesis, Ramkhamhaeng University, Thailand. (In Thai)

- University of Texas at Austin. (2018). *Report of the Fine Arts Library Task Force*. Retrived from https://www.lib.utexas.edu/sites/default/files/FAL_task_force_report_final_2018-04-02.pdf
- Wichiranon, S. (2009). Academic Works for Academic Position of the Faculty of Lileral Asts Lecturers. *RMUTP Research Journal*, 3(4), 167-179. (In Thai)
- Wilairat, N. (2004). *Information Using for Creating Art Works by Students of Silpakorn University and Srinakharinwirot University*. Master's thesis, Srinakharinwirot University, Thailand. (In Thai)
- Wilson, T. D. (1994). *Information Needs and User: Fifty Years of Information Progress*. London: Asli.
- Yothkram, K. (2014). Use of Information Resources and Library Services of Undergraduate Students at the Library of the Faculty of Architecture, Khon Kaen University. *Information*, 21(2), 65-72.
- Xayasithivong, B. & Sirichote, P. (2010). The Use of Information Resources of Undergraduate Students at Central Library of National University of Laos, Dongdok Campus. *Journal of Information Science*. 28 (3), 1-8.