



การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

THE USE OF INFORMATION IN THE CREATION OF FINE ARTS
BY FINE AND APPLIED ARTS STUDENTS IN PUBLIC UNIVERSITIES

ณปภัช ใจมี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE USE OF INFORMATION IN THE CREATION OF FINE ARTS
BY FINE AND APPLIED ARTS STUDENTS IN PUBLIC UNIVERSITIES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF ARTS
(Information Studies)

Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

ของ

ณปภัช โอมี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร)

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นราธิป ปิติธนบดี)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ศุภรชตรา แสนวา)

ชื่อเรื่อง	การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
ผู้วิจัย	ณปภัช ใจมี
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิพิมล ประพินพงศกร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ รวมทั้งเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามระดับชั้นปีการศึกษาและกลุ่มสาขาวิชา 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 นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ มากที่สุด ส่วนด้านรูปแบบพบว่ามีการใช้สื่อไม่ตีพิมพ์มากที่สุด ซึ่งนักศึกษามีการใช้โปสเตอร์ เช่น แผ่นโฆษณา ประชาสัมพันธ์นิทรรศการ และหุ่นจำลอง เช่น หุ่นจำลองมนุษย์ โมเดลหุ่นยนต์ ของจิ๋ว เป็นต้น โดยนักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเอง และแหล่งสารสนเทศที่ใช้มากที่สุดคือแหล่งอื่น ๆ เช่น วิวทิพทัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์ ส่วนปัญหาการใช้สารสนเทศพบว่า นักศึกษามีปัญหาในด้านแหล่งสารสนเทศมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานพบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีการศึกษาแตกต่างกันมีการใช้และปัญหาในการใช้โดยรวมไม่แตกต่างกัน ในขณะที่นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้และปัญหาการใช้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

คำสำคัญ : การใช้สารสนเทศ, การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม, ศิลปกรรมศาสตร์

Title	THE USE OF INFORMATION IN THE CREATION OF FINE ARTS BY FINE AND APPLIED ARTS STUDENTS IN PUBLIC UNIVERSITIES
Author	NAPHAPHAT OMEE
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Assistant Professor Sasipimol Prapinpongsakorn , Ph.D.

This objective of this research is to study the applications and application issues of information on producing artistic works by undergraduates in Faculty of Fine and Applied Arts in public universities. This research also used quantitative methods to compare the applications and the application issue information on the production of artistic works based on academic year and faculty. The research samples consisted of 456 undergraduates in their junior (third) and senior (fourth) year and registered in the 2021 academic year. Said samples were selected through stratified sampling and classified based on academic year and faculty. The tool used for collecting data was a questionnaire. The statistics used for analysis included percentage value, average value, standard deviation value, and independent t-tests. The study found that most undergraduates used information to search for modern techniques to produce works previously created by other designers, artists or experts. As for the format, non-publication media was used most often. The undergraduates would use posters (e.g. billboards and exhibition advertisements) and mannequins (e.g. human mannequins, model robots, and miniatures) that they personally found on bookshelves. The most frequently used information was from other sources such as natural landscapes, art exhibitions, music, bookstores, and material stores). As for application issues, the study found that undergraduates most frequently had issues with information sources. When comparing the application and application issues on the production of works, the study found that, overall, undergraduates from different academic years do not have different application and application issues. It also found that undergraduates from different faculties had different application and application issues with a statistical significance of 0.5.

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

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาเป็นอย่างสูงจากอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และกำลังใจ รวมทั้งการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ตั้งแต่เริ่มต้นการทำปริญญานิพนธ์จนถึงขั้นตอนสุดท้ายของการทำงาน ทำให้ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาสละเวลาในการพิจารณาคุณภาพเครื่องมือวิจัยรวมทั้งให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือวิจัย และขอบคุณนักศึกษาทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามและให้ข้อมูลในการวิจัยเป็นอย่างดี รวมทั้งเพื่อนร่วมรุ่นและเพื่อนสนิทที่คอยให้กำลังใจ และคอยให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และคุณน้า ของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ ให้การสนับสนุน และให้ความห่วงใยตลอดการทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านและรุ่นพี่ที่ทำงาน ที่คอยให้คำชี้แนะ ให้ความช่วยเหลือ และให้คำปรึกษาในการทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงเกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้แก่บิดา มารดา และบูรพาจารย์ทุกท่าน

ณปภัช โอมี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายในการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
ขอบเขตการวิจัย	6
ตัวแปรที่ศึกษา.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	8
สมมติฐานในการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
การสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม	11
การจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีด้านศิลปกรรม.....	15
การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม	18
ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม.....	19
วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม.....	20
รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม.....	25

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	31
แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	32
ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	34
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	42
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	46
การเก็บรวบรวมข้อมูล	48
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	50
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	67
ความมุ่งหมายในการวิจัย	67
สมมติฐานในการวิจัย.....	67
วิธีดำเนินการวิจัย.....	68
สรุปผลการวิจัย.....	69
อภิปรายผลการวิจัย	73
ข้อเสนอแนะ	82
บรรณานุกรม	84
ภาคผนวก.....	91

ประวัติผู้เขียน.....	108
----------------------	-----



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ	51
ตาราง 2 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวม	52
ตาราง 3 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	53
ตาราง 4 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	60
ตาราง 5 การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี.....	64
ตาราง 6 การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่มสาขาวิชา	64
ตาราง 7 การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี	65
ตาราง 8 การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่ม สาขาวิชา.....	66

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันถือได้ว่าเป็นโลกยุคแห่งสารสนเทศ และเทคโนโลยีมีการแพร่กระจายอย่างกว้างขวาง บุคคลทุกช่วงวัยสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ทุกที่ทุกช่วงเวลาตามความต้องการ อีกทั้งสารสนเทศมีความสำคัญต่อทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องในการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถค้นคว้าได้ทั้งจากแหล่งเรียนรู้ สื่อตำราเรียน นวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 กำหนดวิสัยทัศน์ให้ “คนไทยทุกคนได้รับการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างมีคุณภาพ ดำรงชีวิตอย่างเป็นสุข สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21” บทบาทของอุดมศึกษาจึงเป็นกลไกหนึ่งที่สำคัญในการผลักดันนโยบายดังกล่าว (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2561) สถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นสถาบันที่มีบทบาทในการผลิตบุคลากรของประเทศให้มีความรู้ ความสามารถเพื่อนำไปใช้พัฒนาประเทศ มีภารกิจหลักอยู่ 4 ประการ คือ การสอน การวิจัย การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการบริการทางวิชาการ หนึ่งในภารกิจหลักของสถาบันอุดมศึกษา คือ การจัดการเรียนการสอนโดยการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542; ทรงสิริ วิชิราพันธ์, 2552) ซึ่งปัจจุบันนี้นักศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ในทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการ และถ้าสามารถได้มาซึ่งสารสนเทศที่ดี มีคุณภาพจะทำให้ได้เปรียบผู้อื่นทั้งในเรื่องของการตัดสินใจ การนำสารสนเทศไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนและการดำเนินชีวิต การใช้สารสนเทศของผู้ใช้จึงจำเป็นต้องมีความรู้และความเข้าใจการเลือกใช้เพื่อที่จะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์และตรงกับความต้องการมากที่สุด

สาขาศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ในลักษณะเชิงวิชาชีพหรือกึ่งวิชาชีพ เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกต์ศิลป์ มีทฤษฎีและปฏิบัติเป็นศิลปวิทยาเพื่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น การรับรู้ภาษาเขียน ภาษาภาพ การเคลื่อนไหวผ่านทางตา การสัมผัสจับต้องซึ่งมีลักษณะของความรู้ทั้งแบบเฉพาะด้านของสาขาวิชาและความรู้เชิงสหวิทยาการ การบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ที่เริ่มจากภายในสาขาวิชา ข้ามสาขาวิชา โดยมีฐานศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมเป็นปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่ชัดเจน และฐานศาสตร์อื่นเป็นองค์ประกอบรอง โดยมีมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มวิจิตรศิลป์ ประกอบ 3 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชา

ดุริยางคศิลป์ เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์ สาขาวิชาดุริยศิลป์ สาขาวิชาดนตรี เป็นต้น และกลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละคร สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏศิลป์ เป็นต้น 2) กลุ่มประยุกต์ศิลป์ ประกอบด้วย กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ เช่น สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชาภูมิสถาปัตย์ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) ปัจจุบันสถาบันอุดมศึกษาของรัฐหลายแห่งมีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา แต่หมายถึงคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรม เช่น คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะประติมากรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น ซึ่งการเรียนในศาสตร์นี้นักศึกษามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้สารสนเทศเพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจ และนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมที่มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากผลงานคนอื่น ๆ เพราะการสร้างสรรค์ผลงานเป็นความสามารถของบุคคลในการนำข้อมูลสารสนเทศมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานแก้ปัญหาและพัฒนางานจนเกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งแปลกใหม่เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม ดังนั้นการริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานจึงเป็นการกระทำที่นำข้อมูลมาสร้างสรรค์ทำให้เกิดสิ่งใหม่ และแปลกใหม่จากสิ่งเดิม (ทศพล ศิลลา, 2553) ดังนั้นจึงใช้สารสนเทศที่มีรูปแบบที่หลากหลายทั้งในลักษณะของสื่อตีพิมพ์ สื่อไม่ตีพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และจะต้องค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ อาทิ จากหน่วยงานองค์กรทางด้านศิลปะ ห้องสมุด ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะบุคคลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ แหล่งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต และแหล่งอื่น ๆ เป็นต้น (ระเปียบ สุภาวี, 2561) ถึงแม้ว่านักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ทุกชั้นปีจะต้องใช้สารสนเทศเพื่อการใช้ประโยชน์ในการเรียนและทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ได้รับมอบหมายก็ตาม แต่การจัดการเรียนการสอนหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรีนั้นมีการกำหนดสัดส่วนความรู้ ภาควิชาปฏิบัติ และเชิงคุณค่าของแผนการศึกษาในภาพรวมโดยให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 มีการจัดการเรียนการสอนหมวดวิชาศึกษาทั่วไป มีความรู้ ภาควิชาปฏิบัติ มีความรู้พื้นฐานเฉพาะด้านวิชาแกนในอัตราส่วนคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ที่มากกว่าในชั้นปีที่ 3 และปีที่ 4 และมีอัตราส่วนของภาควิชาปฏิบัติลดน้อยกว่าตามลำดับ ส่วนความรู้ภาคปฏิบัติและเชิงคุณค่ามีการจัดการเรียนการสอนในชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 ในอัตราส่วนที่น้อยลง แต่ในชั้นปีที่ 3 และปีที่ 4 มีอัตราส่วนที่มากขึ้น

ตามลำดับ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558) ซึ่งเป็นแนวทางให้การจัดทำโครงสร้างหลักสูตรทางด้านศิลปกรรมของมหาวิทยาลัยแต่ละแห่งจัดกลุ่มเนื้อหาสาระวิชาให้สอดคล้องตามมาตรฐานดังกล่าว ตัวอย่างเช่น จากการสำรวจข้อมูลรายละเอียดของรายวิชา (Course specification) เบื้องต้นของคณะที่มีการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปกรรมทั้งกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกต์จากสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง อาทิ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สะท้อนให้เห็นว่ามีการจัดโครงสร้างหลักสูตรนั้นเน้นการจัดการเรียนการสอนในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป ความรู้ภาคทฤษฎี และความรู้พื้นฐานเฉพาะด้านวิชาแกนสำหรับนักศึกษาระดับชั้นปีที่ 1 และ 2 ส่วนนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เน้นความรู้ภาคปฏิบัติและเชิงคุณค่าโดยเรียนวิชาเฉพาะด้านวิชาเอก/วิชาโท และมีกลุ่มวิชาศิลปนิพนธ์ ประสบการณ์ภาคสนาม ตัวอย่างรายวิชาสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 3 และ 4 เช่น รายวิชา วิจารณ์วิจยและนวัตกรรม โครงงานสร้างสรรค์ต่าง ๆ การออกแบบและผลิตสื่อ การนำเสนอผลงาน และศิลปนิพนธ์ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของรายวิชาต่าง ๆ ดังกล่าว นักศึกษาชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 จำเป็นต้องมีทักษะการคิดขั้นสูงและคิดเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งจำเป็นต้องแสวงหาสารสนเทศหลากหลายรูปแบบและจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ ทั้งภายนอกและภายในมหาวิทยาลัยมากขึ้น เพื่อศึกษาค้นคว้าและความรู้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้

จากการศึกษางานวิจัยเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า มิ่งงานวิจัยของนันทิยา วิไลรัตน์ (2547) ที่ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นปัญหาจากการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษาในบริบทต่าง ๆ เช่น ปัญหาทรัพยากรสารสนเทศที่ห้องสมุดมีไม่เพียงพอทันสมัย มีจำนวนน้อย ไม่ตรงกับความต้องการ เนื้อหาไม่ทันสมัย ปัญหารูปภาพในหนังสือถูกตัด ปัญหาความไม่ถนัดด้านการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตและไม่สามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้ งานวิจัยของสุทธิพงษ์ พลอยสด (2556) พบข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับปัญหาการทำศิลปกรรมนิพนธ์ของนักศึกษา เช่น ไม่สามารถใช้บริการในการค้นคว้าหาข้อมูลของมหาวิทยาลัยได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากไม่มีความรู้ในขั้นตอนการบริการของห้องสมุดและวิธีการค้นหาแหล่งข้อมูลที่ต้องการ อีกทั้งผลจากการวิจัยพบว่า นักศึกษามีอุปสรรคและข้อขัดข้องที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานหลายประเด็น โดยหนึ่งในองค์ประกอบที่ทำให้เกิดปัญหาในระดับมากคือ ด้านการให้บริการและสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น บริการห้องสมุดมีหนังสือ เอกสาร ตำราสำหรับค้นคว้าไม่เพียงพอ บริการแหล่งค้นคว้าข้อมูลสำหรับนิสิตมีไม่หลากหลาย สอดรับกับงานของเฮมมิก (Hemmig, 2008, 2009 as cited in Gorichanaz, 2020) ที่กล่าวถึงพฤติกรรมสารสนเทศของศิลปินว่ามี

ลักษณะเฉพาะตัว และมักมีความต้องการสารสนเทศในเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะด้วย เช่น การ
 สำหรับเป็นแรงบันดาลใจและการใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงเพื่อการสร้างสรรค์งาน นอกจากนี้พบ
 งานวิจัยของ ในขณะที่ห้องสมุดทางด้านศิลปกรรมทั่วไปไม่ได้ให้บริการหรือรองรับความต้องการ
 ข้อมูลส่วนนี้ได้ดีพอ ส่วนงานของแมคคอลลิน (McLaughlin, 2008) ที่ศึกษาการใช้สารสนเทศและ
 แหล่งสารสนเทศในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินสาขาทัศนศิลป์ไม่พบการรายงานปัญหาและ
 อุปสรรคที่เกิดขึ้น ในขณะที่งานวิจัยของพัชรินทร์ สันติธวัชรณ (2562) พบว่านักศึกษายังมี
 ข้อบกพร่องในความรอบรู้และความไม่รู้จักความรู้รอบตัวอยู่ เนื่องจากศาสตร์ด้านศิลปกรรมเป็น
 ศาสตร์เฉพาะและการที่จะสร้างสรรค์ผลงานจำเป็นจะต้องมีองค์ความรู้หลากหลายด้าน อาทิ
 ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ สังคม ศาสนา วัฒนธรรม เทคโนโลยี เป็นต้น ทำให้
 นักศึกษาจะต้องอ่านมาก ฟังมาก ดูมาก และค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศจำนวนมากเพื่อใช้
 ในการสร้างสรรค์ผลงาน หากนักศึกษาไม่ปฏิบัติเช่นนั้นจะทำให้มีความรู้รอบตัวน้อยและใช้เพียง
 ข้อมูลสารสนเทศที่เก่าและล้าสมัยหรือวิธีการที่เคยทำมาแต่เดิม นอกจากนี้ยังพบงานวิจัยที่
 เกี่ยวข้องกับประเด็นการใช้สารสนเทศทางศิลปกรรมและบริบทของนักศึกษาสาขาศิลปกรรม
 โดยทั่วไป เช่นงานของจรินทร์ ลีนา (2539) ที่ศึกษาการใช้และความต้องการใช้ห้องสมุดของ
 นักศึกษาศิลปะและการออกแบบในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ งานของพนิดา สมประจบ (2542)
 ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารนิเทศทางศิลปะของนักศึกษาคณะศิลปกรรม สถาบัน
 เทคโนโลยีราชมงคล และงานของวาทีนิ นิลงาม (2546) ที่ศึกษาการใช้สารนิเทศของอาจารย์สาขา
 ดุริยางคศาสตร์ งานของสุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย (2560) ที่ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้
 สารสนเทศด้านศิลปะของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร และงานของ ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม (2562)
 ศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาสาขาศิลปะและ
 การออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวข้างต้นสะท้อนให้เห็นถึงสภาพปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและ
 เป็นอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม และงานวิจัยต่าง ๆ พยายามศึกษาเพื่อ
 ทำความเข้าใจกับบริบทของการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมและกลุ่มนักศึกษาด้าน
 ศิลปกรรม เนื่องจากเป็นสาขาวิชาที่มีลักษณะเฉพาะ เน้นการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งเป็นส่วนสำคัญ
 ต่างจากสาขาวิชาอื่น ๆ แต่วิจัยส่วนใหญ่ศึกษาเพียงแค่ขอบเขตสาขาวิชาเดียวไม่ครอบคลุมในทุก
 ศาสตร์ของศิลปกรรม อีกทั้งยังไม่มีการศึกษาครอบคลุมในทุกศาสตร์ของศิลปกรรม มีขอบเขตใน
 การศึกษาและกลุ่มประชากรที่ยังไม่กว้างขวางเท่าที่ควร และเป็นการศึกษาที่ผ่านมาแล้วในช่วง
 ระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งอาจไม่สะท้อนปัญหาและความต้องการที่สอดคล้องกับปัจจุบัน เนื่องจาก

ปัจจุบันโลกก้าวหน้าไปไกลมากขึ้นตามเทคโนโลยีมีส่วนที่ส่งผลกระทบต่อทั้งวิถีการดำเนินงาน และการให้บริการของห้องสมุด รวมทั้งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาให้เปลี่ยนแปลง ไปทั้งวิธีการเข้าถึงและใช้สารสนเทศ ตลอดจนอาจมีข้อขัดข้องหรือมีอุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งเป็นปัญหา ที่นักศึกษาประสบโดยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ดังนั้นเพื่อให้ได้ทราบพฤติกรรมการใช้สารสนเทศ และปัญหาต่าง ๆ ให้ตรงกับนักศึกษากลุ่มนี้มากขึ้น และให้ได้องค์ความรู้ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ใน การส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อน ความสามารถของตนเอง และอาจมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อสังคมต่อไปได้ ผู้วิจัยผู้จึงมีความ สนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน ศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐให้ครอบคลุมในทุก ศาสตร์ของศิลปกรรมและมีขอบเขตในการศึกษารวมถึงกลุ่มประชากรที่กว้างขวางขึ้น เพื่อเป็น แนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงด้านการพัฒนาคอลเล็กชัน และคุณภาพการบริการให้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรม และ หน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการจัดบริการที่มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการของ ผู้ใช้มากที่สุด รวมถึงเป็นแนวทางสำหรับบรรณารักษ์และอาจารย์ผู้สอนให้สามารถให้คำแนะนำที่ เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมของนักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. ศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน ศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
2. เปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน ศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านศิลปกรรมของนิสิตคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้ สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับห้องสมุดทางด้านศิลปกรรม รวมถึงหน่วยงานอื่น ๆ ที่มี บทบาทหน้าที่ในการเป็นแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรม เพื่อใช้ในการวางแผน พัฒนา ปรับปรุงการให้บริการให้มีประสิทธิภาพ ตลอดจนการจัดหาสารสนเทศที่สนับสนุน การสร้างสรรค์ ผลงานทางด้านศิลปกรรมให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประชากรรวมทั้งสิ้น 10,576 คน (สภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย, 2564; สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2562)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2564 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง ที่สุ่มมาจากประชากรข้างต้น รวมจำนวนทั้งสิ้น 456 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดไว้ในตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970, pp. 607-610) โดยการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) ตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่

1.1 ระดับชั้นปี

1.1.1 ชั้นปีที่ 3

1.1.2 ชั้นปีที่ 4

1.2 กลุ่มสาขาวิชา

1.2.1 กลุ่มจิตรศิลป์

1.2.2 กลุ่มประยุกตศิลป์

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

2.1 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

2.1.1 วัดอุปประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้าน

ศิลปกรรม

- 2.1.2 รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.1.4 แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.2 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
 - 2.2.1 ด้านแหล่งสารสนเทศ
 - 2.2.2 ด้านทรัพยากรสารสนเทศ
 - 2.2.3 ด้านการให้บริการ
 - 2.2.4 ด้านผู้ใช้บริการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม หมายถึง การนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้า จากแหล่งต่าง ๆ ไปใช้เพื่อสร้างสรรคงานในรายวิชาการทำโครงงาน สัมมนา ปริญญานิพนธ์ ศิลปนิพนธ์ หรือรายวิชาอื่น ๆ ที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา สร้างสรรคออกมาในรูปแบบชิ้นงาน รายงาน เอกสาร หรือนิทรรศการตามแต่สาขาวิชานั้น ๆ กำหนด ศึกษาในเรื่องวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม และแหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา เช่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะจิตรศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะดุริยางคศาสตร์ เป็นต้น จำนวน 11 แห่ง ที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม หมายถึง ข้อขัดข้อง อุปสรรคของการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม ของ

นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ที่เกิดจากการใช้ในด้านแหล่ง
สารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ และด้านผู้ให้บริการ

กลุ่มสาขาวิชา หมายถึง การจัดกลุ่มการเรียนการสอนหลักสูตรทางด้านศิลปกรรม
จำแนกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มวิจิตรศิลป์ ที่ประกอบ 3 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ เช่น
สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชา
ศิลปะไทย เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์
สาขาวิชาดุริยศิลป์ สาขาวิชาดนตรี เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง เช่น สาขาวิชา
ศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละครหรือสาขาวิชาการละคอน สาขานาฏศิลป์ สาขาวิชา
นาฏยศิลป์ เป็นต้น

2. กลุ่มประยุกต์ศิลป์ ที่ประกอบด้วย 1 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการ
ออกแบบ เช่น สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชานฤมิตศิลป์ เป็นต้น

กรอบแนวคิดในงานวิจัย

ตัวแปรตาม

ตัวแปรอิสระ

1. ระดับชั้นปี
 - 1.1 ชั้นปีที่ 3
 - 1.2 ชั้นปีที่ 4
2. กลุ่มสาขาวิชา
 - 2.1 กลุ่มวิจิตรศิลป์
 - 2.2 กลุ่มประยุกต์ศิลป์

1. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
 - วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค
ผลงานทางด้านศิลปกรรม
 - รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้าน
ศิลปกรรม
 - เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการ
สร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม
 - แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้าน
ศิลปกรรม
2. ปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน
ทางด้านศิลปกรรม
 - ด้านแหล่งสารสนเทศ
 - ด้านทรัพยากรสารสนเทศ
 - ด้านการให้บริการ
 - ด้านผู้ให้บริการ

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
2. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
3. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีที่ต่างกันมีปัญหการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
4. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

- 1.1 ความคิดสร้างสรรค์คืออะไร
- 1.2 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์
- 1.3 พฤติกรรมการสร้างสรรค์ของมนุษย์
- 1.4 ความหมายของศิลปกรรม
- 1.5 ประเภทของศิลปกรรม
- 1.6 การจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีด้านศิลปกรรม

2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

- 2.1 ความหมายของการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.3 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.4 รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
- 2.5 เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

2.6 แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

2.7 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 3.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
- 3.2 งานวิจัยในประเทศ

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

ความคิดสร้างสรรค์คืออะไร

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาตะวันตกได้ให้ความสนใจศึกษาค้นคว้าในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ประมาณกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 มีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้มากมาย บางนิยามก็เน้นถึงผลผลิตเชิงวัตถุ เช่น การสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ บางนิยามก็เน้นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ หรือสภาพการณ์ของความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม นิยามเหล่านั้นก็จะรวมถึงผลผลิตของบางสิ่งบางอย่างที่แปลกใหม่

บางคนกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า มีสภาพแตกต่างไปจากสภาพปกติอยู่นอกเหนือสิ่งที่เป็นนิสัยมากกว่าพฤติกรรมอันเป็นนิสัย บางคนยืนยันว่าการแสดงออกในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ต้องเป็นเรื่องของความจริง มีความโดดเด่นบนสภาพที่เป็นอยู่ นักวิชาการบางคนก็ได้เถียงว่าการสร้างสรรค์หมายถึงเพียงความสามารถพิเศษที่หายากยิ่ง บางคนก็ขยายความหมายไปถึงการสร้างสรรค์ใดๆ ทั่วไป และบางคนก็เสนอแนะระดับความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์จากสภาพที่เรียบง่าย ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงแสดงออก ซึ่งทักษะเป็นสิ่งที่ไม่มีความจำเป็น เช่น การเขียนภาพในลักษณะขีดเขียนของเด็กเลยไปจนถึงแบบของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งได้ประกาศถึงสิ่งใหม่อันสมบูรณ์ หรือสิ่งใหม่ที่พัฒนาขึ้นอย่างเด่นชัด อย่างไรก็ตาม ได้มีการให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์เอาไว้หลากหลาย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2553) อาทิเช่น

ทอเรนซ์ (Torrance, 1965 อ้างถึงใน วิรุณ ตั้งเจริญ, 2553) ความคิดสร้างสรรค์คือกระบวนการประสาทสัมผัสอันซับซ้อนต่อปัญหา ต่อสิ่งที่ขาดตกบกพร่อง ต่อช่องว่างของความรู้ ต่อปัจจัยที่สูญหายไป ต่อสิ่งที่ขาดความกลมกลืน ฯลฯ ความสามารถที่จะแยกแยะสิ่งที่ยุ่งยาก การค้นหาทางแก้ปัญหา การคาดเดาหรือกำหนดสมมติฐานในสิ่งที่บกพร่อง การทดสอบครั้งแล้วครั้งเล่าและท้ายที่สุดสามารถสื่อสารกับผลลัพธ์ที่ปรากฏนั้น

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2559) ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะอนาณานิยมไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มีใช้เพียงแค่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่ยังประโยชน์ต่อสังคม

ณัฐวรรณ เฉลิมสุข (2560) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณสมบัติที่อยู่ในตัวบุคคลที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดรูปแบบทางการคิดต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด นั้นหมายความว่าความคิดสร้างสรรค์มีความจำเป็นและมีความสำคัญกับมนุษย์รวมทั้งสร้างความโดดเด่นให้มีความแตกต่างจากบุคคลอื่น เพราะการแข่งขันบนโลกปัจจุบันวัดระดับความคิดอันแปลกใหม่แต่หากยังใช้ความคิดในรูปแบบเดิม ๆ เราคงต้องย่ำอยู่กับที่และอาจตามบุคคลส่วนใหญ่ในโลกไม่ทัน ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะหนึ่งของความคิดที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ในทุกยุคทุกสมัยและยิ่งทวีความสำคัญในโลกยุคปัจจุบัน

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ความแตกต่างของผลงานสร้างสรรค์มิใช่อยู่ที่การกระทำอะไรก็ได้ แต่อยู่ที่กระบวนการความคิดสร้างสรรค์และการทำงาน ศิลปินและนักวิทยาศาสตร์แสดงความกระตือรือร้นในกระบวนการความคิดระหว่างปฏิบัติการสร้างสรรค์และเชื่อมั่นในเบื้องหลังกระบวนการนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักจิตวิทยาจิตวิเคราะห์ ซึ่งศิลปินบางคนอธิบายการสร้างสรรค์งานของเขาเกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึกและกระบวนการที่ไม่ต้องใช้เหตุผล กวีโลเวลล์ (Amy Lowell) กล่าวถึงการสร้างสรรค์งานเหมือนไอร่าเหยจากจิตไร้สำนึก เป็นกระบวนการที่อยู่เหนือควบคุม ถวัลย์ ดัชนี กล่าวถึงการสร้างสรรค์งานโดยรอโทรศัพท์จากสวรรค์ แมกซ์ แอร์นสต์ (Max Ernst) ผู้สร้างงานแบบเหนือจริงกล่าวถึงการเขียนภาพของเขาว่าการสร้างสรรค์จิตรกรรมก็คล้ายกับการมีลูกเป็นกระบวนการที่อยู่นอกเหนือจิตสำนึก เป็นการเขียนอย่างอัตโนมัติปล่อยให้สื่อทางจิตวิญญาณ (Spiritual medium) เปิดเผยออกมา แทนที่ศิลปินจะอธิบายในชีกของจิตไร้สำนึกทั้งหมด เอ็ดการ์ แอลแลน โป (Edgar Allan Poe) กลับยืนยันว่าการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการจิตสำนึก การคิดคำนวณ และความชาญฉลาดปัญหาสองข้อของความคิดสร้างสรรค์ คือ การสร้างสรรค์เป็นเรื่องของจิตไร้สำนึก อธิบายเหตุผลไม่ได้ อีกข้อหนึ่งการสร้างสรรค์เป็นเรื่องของจิตสำนึกและเจตนา ศิลปินมักจะยืนอยู่จุดใดจุดหนึ่งเป็นด้านหลัก นักสร้างสรรค์มักจะหันเหจิตใจให้ห่างออกไปจากตัวปัญหาซึ่งเขาได้พยายามครั้งแล้วครั้งเล่า เมื่อพลังจิตใจประกายขึ้น ทางแก้ปัญหาเข้ามาสู่จิตใจ นักสร้างสรรค์ไม่รู้ว่ามันมาจากไหนต่างก็มักสรุปว่า ในระหว่างที่จิตใจของเขาเบนไปสู่ทางอื่น จิตไร้สำนึกพยายามสะสางปัญหานั้น หลังจากภาวะพักตัวในจิตไร้สำนึกแล้ว การแก้ปัญหาเผยตัวในระดับสำนึก แล้วนักสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ หรือนักอะไรต่อมิอะไรก็ตาม ก็จะทำให้มันกระจ่างขึ้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2553)

พฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์ของมนุษย์

ความแตกต่างระหว่างนักสร้างสรรค์ที่มีประสบการณ์และไม่มีประสบการณ์นี้แตกต่างกันอย่างมาก นักสร้างสรรค์หรือนักออกแบบที่มีประสบการณ์รู้ว่าจะต้องทำอะไร มีการวางแผนล่วงหน้า มีการคาดการณ์ว่าจะต้องพบกับสิ่งต่าง ๆ และจะทำอย่างไรในกรณีที่ผู้ไม่มีประสบการณ์นั้นไม่สามารถคาดการณ์ล่วงหน้าได้เลยว่าจะต้องทำอะไร และจะต้องประสบกับอะไรบ้าง ความรู้ในเรื่องของหลักการสร้างสรรค์และพฤติกรรมในการสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้ให้นักสร้างสรรค์รุ่นใหม่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2539)

นักการศึกษาและนักวิจัยในเรื่องพฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สรุปว่ามนุษย์เรานั้นเรียนรู้โดยการรับข้อมูลจากแหล่งหนึ่งและแปลงข้อมูลเหล่านั้นในสมองเพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งถือว่าเป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่มนุษย์ใช้ แต่พฤติกรรมเหล่านี้ทั้ง Bono และ Mckim เห็นว่าไม่ได้เป็นพฤติกรรมส่งเสริมให้เกิดความรู้หรือความคิดใหม่ ๆ ขึ้นมาเลยเป็นเพียงแต่การรับทราบข้อมูลและแปลงข้อมูลเท่านั้น Bono พบว่าข้อมูลที่มนุษย์ได้รับและมีอยู่ในสมองนั้นมนุษย์ส่วนใหญ่มีการตอบสนองต่อข้อมูลตามสัญชาตญาณและส่วนใหญ่จะสนองตอบต่อสถานการณ์นั้น ๆ อย่างรวดเร็วโดยปราศจากการไตร่ตรองที่รอบคอบเสียก่อนและไม่นานนักสิ่งที่สมองได้รับเหล่านั้นก็จะถูกลืมหรือไม่สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อีก เว้นเสียแต่ว่ามนุษย์จะรับเอาข้อมูลใหม่ ๆ เข้ามาในสมองและผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยอาศัยขั้นตอนและวิธีการแก้ไขปัญหามีเหตุผล มีความหมายและจุดมุ่งหมายที่มนุษย์สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ Mckim พบว่าพฤติกรรมมนุษย์นั้นเต็มไปด้วยการกระทำที่สะท้อนถึงจินตนาการที่มนุษย์แต่ละคนได้สร้างขึ้นจากข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะถูกจินตนาการออกมาให้เห็นเป็นภาพในสมอง Mckim กล่าวว่าพฤติกรรมการเรียนรู้และการแก้ไขปัญหาที่มีปัจจัยสำคัญ 3 อย่างคือ การมองเห็น การใช้จินตนาการ การจดบันทึก (Bono, 1972; McKim, 1981 อ้างถึงใน ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2539)

สำหรับการสร้างสรรค์แล้ว ไม่ว่าจะเป็นบุคคลประเภทไหนสามารถสร้างสรรค์และเรียนรู้การสร้างสรรค์ได้ทั้งสิ้น นักการศึกษาได้สรุปขั้นตอนของการเรียนรู้ของคนเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้ (Kolb, 1984 อ้างถึงใน ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2539)

1. ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience)
2. ได้เห็นได้ฟัง หรือสังเกต (Reflective Observation)
3. คิดเอง (Abstract Conceptualization)
4. ค้นคว้าและปฏิบัติ (Actual Experimentation)

ความหมายของศิลปกรรม

ศิลปกรรม หรือ ในภาษาอังกฤษแปลว่า Fine Art พจนานุกรมศัพท์ภาษาอังกฤษอธิบายว่า “Fine Art = Art which is concerned with the creation of objects of imagination and taste for their own sake and without creation of utility of the object produced” แปลเป็นไทยว่า “ศิลปะที่เกี่ยวกับการสร้างวัตถุแห่งจินตนาการและรสนิยมเพื่อประโยชน์ของตนเอง และโดยไม่ต้องสร้างอรรถประโยชน์ของวัตถุที่ผลิต” และในหนังสือศิลปะสงเคราะห์ของพระยาอนุมานราชธน ได้อธิบายว่า Fine = งานบริสุทธิ์ ทางศิลปะหมายความว่า ดีเลิศ บริสุทธิ์ สมบูรณ์ มีสง่า หรือ หมายถึงคุณสมบัติ เช่นนั้น เราเรียกว่า Fine Art หรือ วิสุทธิศิลป์ หรือเรียกกันอยู่ในเวลานี้ว่า วิจิตรศิลป์ ส่วนคำว่า “Applied Art” ที่ใช้ภาษาไทยว่า “ประยุกต์ศิลป์” ก็คือศิลปะที่เน้นไปในทางงานช่าง ส่วน “Fine Art” ที่ใช้ภาษาไทยว่า “วิจิตรศิลป์” ก็คือศิลปะที่เน้นเพื่อความบริสุทธิ์ทางความคิดและความงาม คำว่า “ศิลปกรรม” จึงแปลว่า “การช่าง สิ่งที่เป็นศิลป์” ก็จึงใช้อธิบายความหมายของคำว่า Fine and Applied Art ได้ดี ซึ่งเป็นคำที่นิยมใช้กันแพร่หลายอยู่ทั่วไปในปัจจุบัน (คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561)

จากคำนิยามศิลปกรรมที่รวบรวมมากล่าวข้างต้นจะเห็นว่า คำนิยามดังกล่าวมีลักษณะร่วมกัน 5 ประการใหญ่ ๆ คือ (ศุภชัย สิงห์ยะบุตร, 2546)

1. ศิลปกรรมเป็นผลิตรกรรมหรือพฤติกรรมของมนุษย์หรือมนุษย์เท่านั้นเป็นผู้สร้างงานศิลปกรรม หรือแสดงออกทางศิลปกรรม
2. ศิลปกรรมมิใช่ธรรมชาติแต่ธรรมชาติอาจจะเป็นสิ่งกระตุ้น หรือแรงบันดาลใจในการสร้างศิลปกรรม หรือแสดงออกทางศิลปกรรมได้
3. ศิลปกรรมเกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์และการรับรู้ชื่นชมทางความงามของมนุษย์
4. ศิลปกรรมเป็นผลกรรมหรือพฤติกรรมสร้างสรรค์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความจำเป็นและความต้องการด้านต่าง ๆ ของมนุษย์
5. ศิลปกรรมถูกมนุษย์สร้างหรือแสดงออกด้วยเจตนาและเป้าหมายต่าง ๆ อันหลากหลาย แต่ปรากฏการณ์ที่มนุษย์สร้างหรือแสดงออกที่ถือว่าเป็นศิลปะมิได้เกี่ยวข้องับสัญชาตญาณ เช่น การสังน้ำมูกหรือปัสสาวะของมนุษย์ มิได้ถือว่าเป็นการแสดงออกทางศิลปะ แต่เป็นสัญชาตญาณอันเป็นไปตามระบบธรรมชาติในร่างกายของมนุษย์
6. ศิลปกรรมเป็นวิชาที่ว่าด้วย “การช่าง ที่เป็นศิลป์” สิ่งที่เป็นศิลปะหรือสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นเป็นศิลปะ

ประเภทของศิลปกรรม

ท่านเสถียร โกเศศ แบ่งวิจิตรศิลป์เป็น 5 ประเภท คือ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม วรรณศิลป์และดุริยางคศิลป์ แต่ในการแบ่งส่วนราชการของราชบัณฑิตยสถานนั้นแบ่ง “สำนักศิลปกรรม” ออกเป็นประเภทวรรณศิลป์ ประเภทสถาปัตยศิลป์และประเภทวิจิตรศิลป์ ในประเภทวิจิตรศิลป์ยังแบ่งสาขาวิชาดังนี้ คือ จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏยศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และศิลปะการละคร การแบ่งสาขาทางวิจิตรศิลป์ของ UNESCO ก็ยังแตกต่างออกไปอีก และเนื่องจากวิวัฒนาการทางวิชาการศิลป์ในปัจจุบันนี้ได้พัฒนาไปกว่าเดิมมากมาย ยังทำให้เกิดสาขาใหม่ ๆ ขึ้น เช่น ศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปะภาพถ่าย มหาวิทยาลัยในต่างประเทศหลายแห่งได้รวมเอาวิชาเครื่องปั้นดินเผา (Ceramics) หัตถศิลป์ (Crafts) สิ่งทอ (Weaving) เครื่องประดับอยู่ในสาขาวิชาของวิจิตรศิลป์ด้วย เพราะเทคโนโลยีและวิทยาการก้าวหน้านี้เองที่ทำให้การใช้สื่อในการแสดงออกทางวิจิตรศิลป์เป็นไปได้อย่างกว้างขวางไม่จำกัด “ศิลปกรรมอาจแบ่งย่อยเป็นหลายประเภท เช่น ทัศนศิลป์ คีตศิลป์ วรรณศิลป์ ศิลปะการแสดง สถาปัตยศิลป์ (อ่านว่า สะ-ถา-ปัต-ตะ-ยะ-สิน) วิจิตรศิลป์ (อ่านว่า วิ-จิต-สิน) และประยุกตศิลป์ (อ่านว่า ประ-ยุก-สิน) เรียกรวมว่า ศิลปกรรมศาสตร์ เมื่อใช้เป็นชื่อคณะวิชาในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ที่เปิดสอนวิชาด้านศิลปกรรมแม้การจำแนกงานศิลปกรรมมีมากมายหลายวิธีแต่ที่นิยมและเป็นที่ยอมรับเป็นดังนี้ (คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2561; สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2551)

การจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีด้านศิลปกรรม

สาขาศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์ในลักษณะเชิงวิชาชีพหรือกึ่งวิชาชีพ เกี่ยวข้องกับกลุ่มวิจิตรศิลป์และกลุ่มประยุกตศิลป์ มีทฤษฎีและปฏิบัติเป็นศิลปวิทยาเพื่อการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น การรับรู้ภาษาเขียน ภาษาภาพ การเคลื่อนไหวผ่านทางตา การรับรู้ภาษาเสียงผ่านทางหู การรับรู้กลิ่นผ่านทางจมูก การรับรู้รสผ่านทางลิ้น และการสัมผัสจับต้อง อันเป็นลักษณะของความรู้ทั้งแบบเฉพาะด้านของสาขาวิชาและความรู้เชิงสหวิทยาการ การบูรณาการศาสตร์ต่าง ๆ ที่เริ่มจากภายในสาขาวิชา ข้ามสาขาวิชา โดยมีฐานศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมเป็นปัจจัยและองค์ประกอบหลักที่ชัดเจน และฐานศาสตร์อื่นเป็นองค์ประกอบรองไปตามระดับของเหตุผลเพื่อช่วยเสริมแนวทางวิธีการทางความคิดให้สมบูรณ์ขึ้น โดยมีมาตรฐานกรอบคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์ จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2558)

1. กลุ่มวิจิตรศิลป์ ที่ประกอบ 3 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์ เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์

สาขาวิชาดุริยางค์ศิลป์ สาขาวิชาดนตรี เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละครหรือสาขาวิชาการละครอน สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏศิลป์ เป็นต้น

2. กลุ่มประยุกตศิลป์ ที่ประกอบด้วย 1 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ เช่น สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชานฤมิตศิลป์ เป็นต้น

จากการสำรวจข้อมูลในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่มีการจัดการเรียนการสอนทางด้านศิลปกรรมเบื้องต้นพบว่าแต่ละสถาบันอุดมศึกษามีการจัดรายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ในขอบข่ายรายวิชาโครงการ ศิลปนิพนธ์/ปริญญานิพนธ์ ฯลฯ ซึ่งจัดอยู่ในระดับชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ยกตัวอย่างเช่น

1. มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มสาขาจิตรศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับ สุนทรียศาสตร์ ระเบียบวิธีวิจัยทางดนตรี สังคีตลักษณ์และการวิเคราะห์ดนตรีไทย การฝึกงาน และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนโครงการศิลปนิพนธ์ วิจารณ์ศิลปะภาพพิมพ์ การบริหารจัดการโครงการทัศนศิลป์ ศิลปนิพนธ์ ดุริยนิพนธ์ การจัดงานดนตรี การจัดการแสดงดนตรี ส่วนกลุ่มสาขาประยุกตศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับ สัมมนาออกแบบนิเทศศิลป์ ระเบียบวิธีวิจัยทางออกแบบนิเทศศิลป์ และประสบการณ์วิชาชีพออกแบบนิเทศศิลป์ และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาการนำเสนอผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ โครงการศิลปนิพนธ์ และศิลปนิพนธ์ เป็นต้น (คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2564)

2. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กลุ่มสาขาจิตรศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับ วิธีวิจัยและการเขียนรายงาน งานโครงการด้านการประพันธ์เพลง และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับการฝึกวิชาชีพเฉพาะสาขา การวิจัยเฉพาะสาขา งานโครงการเฉพาะสาขา การฝึกวิชาชีพดุริยางค์ไทย การวิจัยดุริยางคศิลป์ งานโครงการดุริยางคศิลป์ ส่วนกลุ่มสาขาประยุกตศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิธีวิจัยและการเขียนรายงาน และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ทางศิลปกรรม การฝึกวิชาชีพเฉพาะสาขาการวิจัยเฉพาะสาขา และงานโครงการเฉพาะสาขา เป็นต้น (คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564)

3. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กลุ่มสาขาจิตรศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับโครงการศิลปะภาพพิมพ์ การเขียนศิลปะเชิงวิชาการ ศิลปวิจารณ์ ระเบียบวิธีวิจัย

ทัศนศิลป์ จิตรกรรมเฉพาะบุคคล และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับวิชาสัมมนา ศิลปะการแสดง ศิลปนิพนธ์ ศิลปะวิจารณ์ สัมมนาทางศิลปะไทย ส่วนกลุ่มสาขาประยุกต์ศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับนวัตกรรมการออกแบบจากภูมิปัญญาท้องถิ่น การฝึกงานด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ศิลปะการออกแบบสารสนเทศ โครงการวิจัยสื่อประสม และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับสัมมนาในงานออกแบบแบบสร้างสรรค์ ศิลปนิพนธ์ การออกแบบสร้างสรรค์ การศึกษาพิเศษเฉพาะเรื่องในการออกแบบสร้างสรรค์ เป็นต้น (คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2564)

4. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กลุ่มสาขาวิจิตรศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับศิลปะและเทคโนโลยีการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ ละครสร้างสรรค์ การวิจัยทางการละคร ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และในชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับทฤษฎีและการวิจารณ์ทางการละคร การค้นคว้าวิจัยสำหรับการละครนิพนธ์ การละครนิพนธ์ ส่วนกลุ่มสาขาประยุกต์ศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับออกแบบทัศนศิลป์ พัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์กับสังคม ออกแบบทัศนศิลป์ ฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับระเบียบวิธีวิจัยเพื่อการออกแบบ เตรียมออกแบบนิพนธ์ สัมมนาการออกแบบทัศนศิลป์ และออกแบบนิพนธ์ เป็นต้น (คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2564)

5. มหาวิทยาลัยทักษิณ กลุ่มสาขาวิจิตรศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับการประพันธ์เพลง ดนตรีวิจารณ์ การแสดงโนราสร้างสรรค์ การออกแบบท่าเต้น และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับสัมมนาดนตรี ดุริยนิพนธ์ ศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ สัมมนาศิลปะการแสดง ศิลปะการแสดงนิพนธ์ (โนรา) ศิลปะการแสดงนิพนธ์ (นาฏศิลป์ไทย) ศิลปะการแสดงนิพนธ์ (การละคร) ส่วนกลุ่มสาขาประยุกต์ศิลป์ ในระดับชั้นปีที่ 3 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก ออกแบบโฆษณา ออกแบบลายผ้า ออกแบบผลิตภัณฑ์พื้นบ้าน วิจัยเชิงสร้างสรรค์ และในระดับชั้นปีที่ 4 ทำการเรียนการสอนเกี่ยวกับการจัดการธุรกิจออกแบบ สัมมนาออกแบบกราฟิก สัมมนาออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบกราฟิกนิพนธ์ และออกแบบผลิตภัณฑ์นิพนธ์ เป็นต้น (คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 2564)

การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

ความหมายของการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานผลงานทางด้านศิลปกรรม

การใช้สารสนเทศเป็นพฤติกรรมสารสนเทศที่ผู้ใช้สารสนเทศ (Information user) เกิดความต้องการใช้สารสนเทศ (Need) ทำให้เกิดเป็นแรงผลักดันพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ (Information seeking behavior) ขึ้น โดยผู้ใช้สามารถค้นหาได้จากระบบสารสนเทศหรือจากแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ การค้นหาสารสนเทศนั้นอาจจะประสบความสำเร็จหรืออาจจะเกิดความล้มเหลวได้ ทำให้ต้องกลับไปสู่การค้นหาสารสนเทศใหม่ จากนั้นจึงนำไปสู่การใช้สารสนเทศ ผู้ใช้อาจเกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจในสารสนเทศที่ค้นหามาได้ ซึ่งความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความต้องการสารสนเทศใหม่ได้อีกครั้ง (Wilson, 1994, p. 15-16)

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นความสามารถของมนุษย์ในการคิดจะแก้ปัญหาและพัฒนาจนเกิดเป็นสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งแปลกใหม่เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม ดังนั้นการริเริ่มสร้างสรรค์จึงเป็นการกระทำที่ทำให้เกิดสิ่งใหม่และแปลกใหม่จากสิ่งเดิม ดีขึ้น งดงามขึ้น และมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น การที่มนุษย์รู้จักการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ทำให้โลกพัฒนาในด้านต่าง ๆ มากมาย ความคิดสร้างสรรค์สามารถที่จะฝึกฝน ทดลอง ปฏิบัติจนเกิดประสบการณ์ และนำไปสู่การค้นพบแนวทางใหม่ ๆ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน เชื่อว่าในอนาคตโลกจะมีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่อไปอย่างไม่หยุดยั้งตราบที่ยังมีการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง (ทศพล ศิลลา, 2553, น. 59-60)

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานเกิดจากการที่ผู้ใช้มีความคิดแปลกใหม่ คิดหาวิธีในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมไปสู่สิ่งที่ดียิ่งขึ้น มีคุณภาพและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นอาจเกิดได้จากการที่บุคคลดังกล่าวมีความรู้ มีประสบการณ์ มีแรงกระตุ้นจากทั้งภายในและภายนอก เกิดเป็นแรงผลักดันทำให้มีความต้องการใช้สารสนเทศในการค้นหาและรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานตามความถนัด และความสนใจของบุคคลนั้น ๆ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้จะทำการศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของผู้เรียนตามการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มวิชวลศิลป์ ซึ่งมีการสร้างสรรค์ผลงานเช่น การจัดนิทรรศการแสดงผลงานภาพวาดหรือภาพถ่าย การแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ไทย เป็นต้น และกลุ่มประยุกตศิลป์ ซึ่งมีการสร้างสรรค์ผลงานเช่น งานแสดงแฟชั่นโชว์ผลงานสร้างสรรค์ งานแสดงโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ เป็นต้น

ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

ปัจจัยที่ทำให้บุคคลมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกันโดยรวม ได้แก่ ลักษณะทางประชากร ลักษณะทางจิตวิทยา ซึ่งเป็นปัจจัยภายในเกี่ยวข้องกับตัวของบุคคล นอกจากนั้นยังมีปัจจัยภายนอกซึ่งเกี่ยวข้องกับแหล่งสารสนเทศและการเข้าถึงสารสนเทศซึ่งสรุปได้ดังนี้ (จันทิมา เขียว-แก้ว, 2557)

1. ปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรของบุคคล เป็นคุณสมบัติส่วนตัวของผู้ใช้ที่มีความสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมการค้นหาและการใช้สารสนเทศ เพราะเป็นปัจจัยพื้นฐานและความสนใจส่วนตัวของผู้ใช้แต่ละคนประกอบด้วย

1.1 เพศ ความแตกต่างด้านเพศของบุคคลเป็นตัวแปรสำคัญที่นักวิชาการสื่อสารและนักสารสนเทศยอมรับว่ามีอิทธิพลต่อความต้องการการแสวงหาและการใช้สารสนเทศ เนื่องจากเพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างกันในทางชีววิทยาและจิตวิทยาอันมีผลต่อการรับรู้และการมีปฏิริยาตอบสนองและแตกต่างกันมากในเรื่องความคิดค่านิยมและทัศนคติ ทั้งนี้ เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้ต่างกัน

1.2 สาขาวิชาที่ศึกษา บุคคลมีพื้นฐานและความสนใจในสาขานั้นหรือที่พัฒนาในภายหลังสาขาวิชา เป็นสิ่งที่กำหนดความสนใจเบื้องต้นในการใช้และไม่ใช้สารสนเทศ เช่น นักศึกษาในสาขาวิชาคณิตศาสตร์อาจต้องการใช้และค้นหาสารสนเทศน้อยกว่านักศึกษาในสาขาวิชาเศรษฐศาสตร์หรือรัฐประศาสนศาสตร์ ในขณะเดียวกันผู้ใ้มักจะสนใจค้นหาสารสนเทศที่ตรงหรือเกี่ยวข้องกับสาขาของตนเอง ทั้งโดยการได้รับการศึกษาอบรมมาในวิชานั้นหรือโดยความสนใจก็ตาม

1.3 ระดับการศึกษา เป็นความรู้ในระดับต่าง ๆ เช่น ระดับวิชาชีพปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก เป็นต้น ระดับการศึกษามีผลต่อพฤติกรรมการค้นหาและการใช้สารสนเทศ ระดับการศึกษาที่สูงขึ้นอาจต้องการสารสนเทศในระดับที่ลึกซึ้งเฉพาะสาขาวิชายิ่งขึ้น อาจต้องการสารสนเทศเพิ่มเติมจากแหล่งสารสนเทศในภาษาต่างประเทศด้วย

2. ปัจจัยด้านแหล่งสารสนเทศ ปัจจัยด้านแหล่งสารสนเทศเป็นปัจจัยภายนอกที่สำคัญที่จะส่งเสริมหรือเป็นอุปสรรคที่ทำให้ผู้ใช้สารสนเทศไม่ได้สารสนเทศที่ต้องการ ในปัจจุบันมีแหล่งสารสนเทศให้เลือกใช้เป็นจำนวนมากทั้งแหล่งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ บุคคลจะเลือกใช้สารสนเทศจากแหล่งใดขึ้นอยู่กับผลการประเมินว่าแหล่งสารสนเทศนั้น ๆ สามารถตอบสนองความต้องการสารสนเทศของตนได้มากน้อยเพียงใด คำนึงกับเวลาและค่าใช้จ่ายที่เสียไปหรือไม่ โดยสรุปได้ดังนี้

2.1 การเข้าถึงและการใช้สารสนเทศ เป็นความสะดวกสบายในการรับสารสนเทศของผู้ใช้และเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสวงหาสารสนเทศซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น มีแหล่งสารสนเทศและคู่มือช่วยการค้นคว้า รวมทั้งฐานข้อมูลต่าง ๆ ที่สถาบันอุดมศึกษามีให้บริการ หรือเป็นสถานที่ใกล้เคียงสถาบันอุดมศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ในเวลาที่รวดเร็ว รวมถึงสามารถค้นหาสารสนเทศที่ต้องการได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว เนื่องจากมีเครื่องมือช่วยในการสืบค้นสารสนเทศเฉพาะสาขาวิชาที่ต้องการ

2.2 ค่าใช้จ่ายในการเข้าใช้สารสนเทศ เป็นค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับเวลา เงิน และแรงงาน เพราะเป็นสิ่งมีค่า เนื่องจากในบางครั้งต้องมีการรอคอยเพื่อให้ได้ซึ่งสารสนเทศนั้น ๆ ส่วนค่าใช้จ่ายที่เป็นเงินอาจเป็นการเสียค่าธรรมเนียมการเข้าใช้ห้องสมุดนอกสถาบันอุดมศึกษาที่สังกัดเพื่อแลกกับการได้สารสนเทศที่มีคุณค่าและตรงกับความต้องการมากที่สุด และแรงงานที่เสียไปอาจเกิดจากความไม่สะดวกสบายในการเข้าใช้แหล่งสารสนเทศหรือกฎระเบียบมากมายในการเข้าใช้

3. ปัจจัยทางด้านอื่น ๆ ที่มีผลต่อการใช้สารสนเทศ เช่น การรู้สารสนเทศของผู้ใช้ การรู้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้ใช้ อายุ เชื้อชาติ ศาสนา ประสบการณ์ในการทำงาน เป็นต้น

วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

สารสนเทศทุกรูปแบบตั้งแต่ ข้อมูล ข้อเท็จจริง ข่าวสาร เรื่องราว ความคิด ตลอดจนจนถึงวิชาความรู้ในสาขาวิชาต่าง ๆ เป็นสิ่งจำเป็นแก่มนุษย์ทุกเพศทุกวัยตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์จนถึงปัจจุบัน การใช้สารสนเทศทุกยุคทุกสมัยแม้จะมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันตามความเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อมและสังคม แต่ก็จะไม่แตกต่างกันมากนักในด้านที่เป็นแก่นสำคัญของชีวิต ซึ่งสามารถจำแนกตามวัตถุประสงค์ของความต้องการสารสนเทศได้ (ครรชิต มัลลียงศ์, 2541; จันทิมา เขียวแก้ว และ นฤมล รุจิพร, 2545 อ้างถึงใน จันทิมา เขียวแก้ว, 2557) ดังนี้

1. เพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น เป็นความต้องการที่อยากมีประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์อย่างหนึ่งและยังอยู่ในสังคมปัจจุบันที่มีอะไรเปลี่ยนแปลงมีประสบการณ์ใหม่ ๆ ตลอดเวลา สารสนเทศทำให้เป็นคนทันสมัยไม่ล้าหลังและก้าวทันโลก

2. เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจ บุคคลต้องตัดสินใจในการที่จะกระทำหรือไม่กระทำสิ่งต่าง ๆ ทุกวันตลอดเวลา ไม่ว่าเรื่องเล็กน้อยที่ไม่เกิดผลกระทบมากนักจนถึงเรื่องใหญ่สำคัญที่มีผลกระทบต่อบุคคลและสังคมอย่างกว้างขวาง การตัดสินใจที่ต้องการให้เกิดผลดังประสงค์นั้น จำเป็นต้องใช้ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ เรื่องราว ตลอดจนวิชาการที่เกี่ยวข้องเป็นเครื่องประกอบที่สำคัญมิฉะนั้นแล้วอาจเกิดความผิดพลาดได้ เช่น จะรับประทานยาจำนวนกี่เม็ดเวลาไหนต้องอ่าน

สละก่อน การจะปรับปรุงบุคลิกภาพตนให้เด่นขึ้นก็ต้องมีสารสนเทศเกี่ยวกับการแต่งกาย การปรับปรุงวิธีการพูด การแต่งหน้า เป็นต้น หรือในการตัดสินใจทางธุรกิจ เช่น การตัดสินใจในการลงทุนผลิตสินค้าอย่างใดอย่างหนึ่งต้องศึกษาสารสนเทศเกี่ยวกับสินค้านั้นให้ครบถ้วน เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการตลาด ความรู้เกี่ยวกับวัตถุดิบ ชนิด และแหล่งวัตถุดิบ เทคโนโลยีการผลิต และอุปกรณ์การผลิต แหล่งเงินทุน และวิธีกู้ยืม บุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญระดับต่าง ๆ ในการจัดการผลิตและจำหน่ายระเบียบข้อบังคับ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น เมื่อได้สารสนเทศต่าง ๆ ครบถ้วนแล้วจึงนำมาวิเคราะห์ประมวลผลจนสามารถคาดคะเนผลได้ผลเสียปัญหาที่จะเกิดขึ้น ตลอดจนวิธีแก้ปัญหาได้ถี่ถ้วนแล้วจึงตัดสินใจว่าจะผลิตหรือไม่ผลิตสินค้านั้น ๆ

3. เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน ปัญหาคือเหตุขัดข้องหรือกีดขวางไม่ให้ความตั้งใจหรือการกระทำบรรลุผลดังวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน ปัญหาเกิดขึ้นได้เสมอเมื่อเกิดขึ้นแล้วจะมีผลเสียหายแก่งานและจิตใจ งานไม่เสร็จหรือเสร็จแต่ไม่เรียบร้อยบริบูรณ์ จิตใจหดหู่ ท้อแท้ โกรธ เกลียด ความรู้เช่นนี้เป็นผลร้ายแก่ตนและไม่ช่วยแก้ปัญหา ความรู้ความเข้าใจในทางศาสนาเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้จิตใจสงบยอมรับความจริง สามารถมองเห็นลักษณะและต้นเหตุของปัญหาได้ แต่สารสนเทศดังกล่าวก็ยังไม่เพียงพอต่อความอยู่รอดจึงจำเป็นต้องแสวงหาข้อมูลใหม่ เทคนิคใหม่ ความรู้ใหม่ หรือเพิ่มพูนความรู้ในเรื่องที่ยังบกพร่องและเป็นสาเหตุของความล้มเหลว สารสนเทศที่จำเป็นเหล่านี้จะได้จากการอ่าน การวิจัย การศึกษาเพิ่มเติม การดูงาน ฟังการบรรยาย อภิปราย และได้ถามผู้รู้ นำความรู้ที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ปัญหาและแก้ไขปัญหาค่อยไปตามแต่สถานการณ์ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น ปัญหาด้านโภชนาการ การเดินทาง การเงิน เพื่อความอยู่รอดเมื่อเผชิญภาวะวิกฤต เช่น ในเวลาเจ็บป่วย ตกงาน ปัญหาครอบครัว หรือเพื่อการสร้างความบันเทิง ผ่อนคลาย ความตึงเครียด เป็นต้น

4. เพื่อการศึกษาและพัฒนาทั้งในส่วนตนและสังคม การที่บุคคลจะสามารถต่อสู้และใช้ประโยชน์จากสิ่งแวดล้อมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้นั้นจำเป็นต้องมีความรู้ เฉลียวฉลาด มีสติปัญญา คุณธรรม รวมทั้งความรู้สึที่สงบและมั่นคง การศึกษาเป็นหัวใจของการพัฒนาคนทุกด้าน สารสนเทศในรูปแบบและเนื้อหาต่าง ๆ มีส่วนกระตุ้นให้สมองทำงานตลอดเวลา เช่น รับรู้สิ่งที่เห็นหรือฟัง ตีความหมายเทียบเคียงกับสิ่งที่ได้เห็น ได้ฟัง ได้มีประสบการณ์มาก่อน สรุปความคิด และจำไว้เพื่อใช้ประโยชน์ต่อไป สติปัญญา ความรู้ ความเฉลียวฉลาดและคุณธรรมของบุคคลเกิดจากการได้เข้าถึงสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอตามความสามารถในการเรียนรู้ ซึ่งจะต้องพัฒนาขึ้นไปตามระดับอายุและระดับการศึกษา การศึกษา

เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตไม่มีวันจบสิ้น ความรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้นเสมอจำเป็นต้องเพิ่มพูนความรู้ให้ทันสมัย สารสนเทศจึงเป็นสิ่งจำเป็นตลอดไป

5. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานหรือบริหารงาน ความแตกต่างระหว่างบุคคล หน่วยงาน และสังคม ที่พัฒนาแล้วกับที่ยังไม่พัฒนานั้น เห็นได้ชัดจากคุณภาพของผลิตผลและประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานหรือบริหารงานให้ได้ดังวัตถุประสงค์ในหน่วยงานที่พัฒนาแล้ว ผลิตผลมีคุณภาพและปริมาณตามต้องการภายในเวลากำหนด ไม่สิ้นเปลืองแรงงาน เวลา และค่าใช้จ่ายเกินจำเป็น บุคลากรในหน่วยงานมีความสามารถและความสุขในการทำงาน ตรงกันข้ามกับในหน่วยงานที่ไม่พัฒนา สาเหตุของความแตกต่าง คือ การเห็นและไม่เห็นความจำเป็นของการใช้สารสนเทศ ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคใหม่ ๆ ในการผลิตความรู้ทางด้านการบริหารและการจัดการด้านการเงิน บุคลากร สถานที่ อุปกรณ์ เหล่านี้จำเป็นอย่างยิ่งในการปรับปรุงงาน

6. เพื่อสนับสนุนการค้นคว้าวิจัย ในการดำเนินการวิจัยให้มีประสิทธิภาพนักวิจัยต้องใช้สารสนเทศหลายรูปแบบเพื่อการค้นคว้าวิจัยให้รู้เรื่องหนึ่งเรื่องใดให้ถ่องแท้หรือเพื่อนำผลมาใช้ในการพัฒนางานหรือสร้างงานใหม่ ๆ ดังนี้

- นักวิจัยต้องทราบว่าเรื่องที่ตนกำลังจะวิจัยได้มีผู้วิจัยไว้แล้วหรือไม่และถ้ามีผลของการวิจัยเป็นอย่างไร ทั้งนี้ เพื่อประหยัดเวลา แรงงาน ค่าใช้จ่ายในการทำการวิจัยซ้ำซ้อนในเรื่องเดียวกัน ผลของการวิจัยนั้นจะช่วยให้ความรู้ความคิดซึ่งอาจนำไปใช้ประโยชน์และขยายผลต่อไปได้

- นักวิจัยทราบว่าเรื่องที่ตนกำลังจะวิจัยมีผู้อื่นได้วิจัยในเรื่องที่เกี่ยวข้องหรือใกล้เคียงไว้แล้วบ้าง ผลเป็นอย่างไรจะได้นำมาประกอบหรือเกื้อกูลการวิจัยของตน

- นักวิจัยต้องการข้อมูลทางสถิติและตัวเลขต่าง ๆ ในเรื่องที่ตนกำลังจะวิจัยข้อมูลเหล่านี้ ส่วนหนึ่งนักวิจัยอาจเก็บเอง ส่วนหนึ่งอาจได้จากสถิติและตัวเลขที่มีผู้รวบรวมไว้แล้วและเชื่อถือได้

- นักวิจัยต้องการทราบแหล่งสารสนเทศทางวิชาการที่เกี่ยวข้อง มีทั้งหนังสือ ตำรา วารสารทางวิชาการ สื่ออื่น ๆ ทางวิชาการ ตลอดจนจัดทำเนียบนามผู้เชี่ยวชาญ สถาบันและองค์กรที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

ทั้งนี้ ประภาวดี สืบสนธิ์ (2546 อ้างถึงใน สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย, 2560) ได้แบ่ง วัตถุประสงค์ของการใช้สารสนเทศของบุคคล ไว้ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการส่วนบุคคล เป็นการแก้ไขปัญหาในชีวิตส่วนตัวหรือการทำงาน หากบุคคลมีความรู้ในเรื่องสารสนเทศต่าง ๆ จะช่วยให้สามารถนำความรู้ที่มีอยู่มาวิเคราะห์แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ การศึกษาเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตของบุคคล เนื่องจากวิทยาการความรู้ใหม่ ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลาบุคคลจึงต้องใช้สารสนเทศ เพื่อการก้าวทันโลก เพื่อตอบปัญหาในเรื่องที่สงสัย และเพื่อเพิ่มพูนความรู้ของบุคคลนั้นให้ฉลาดขึ้น
3. เพื่อประกอบอาชีพและการปฏิบัติงาน เพื่อช่วยส่งเสริมการปฏิบัติงานให้มีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมาย
4. เพื่อการถ่ายทอดสารสนเทศไปยังบุคคลอื่น เป็นการกระจายความรู้ซึ่งเป็นสารสนเทศที่เก็บรวบรวม และแสวงหาได้ เพื่อถ่ายทอดให้กับบุคคลอื่นที่จะได้รับประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
5. เพื่อวัตถุประสงค์นานาชาติ เช่น การแลกเปลี่ยนทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เป็นต้น

นอกจากนี้ แม้นมาส ชวลิต (2532 อ้างถึงใน สุพัทธ์ ทองฉวี, 2554) ยังได้มีการอธิบาย ความจำเป็นในการใช้สารสนเทศไว้ 5 ข้อ ดังนี้

1. ความจำเป็นสำหรับการศึกษาเพื่อพัฒนาทั้งในส่วนตัวและสังคม การที่บุคคลจะสามารถต่อสู้และใช้ประโยชน์จากสิ่งแวดล้อมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนและสังคมได้นั้น จำเป็นต้องมีความรู้ เฉลียวฉลาด มีสติปัญญา คุณธรรม รวมทั้งความรู้สึกที่สงบและมั่นคง โดยการเข้าถึงสารสนเทศอย่างสม่ำเสมอ การศึกษาเป็นหัวใจของการพัฒนาคนทุกด้าน สารสนเทศในรูปแบบและเนื้อหาต่าง ๆ มีส่วนกระตุ้นให้สมองทำงานตลอดเวลา เช่น รับรู้สิ่งที่เห็นหรือฟัง ตีความหมายเทียบเคียงสิ่งที่ได้เห็น ได้ฟัง สรุปความคิดและจำไว้เพื่อใช้ประโยชน์
2. ความจำเป็นสำหรับการตัดสินใจ บุคคลต้องตัดสินใจในการที่จะกระทำหรือไม่กระทำสิ่งต่าง ๆ ทุกวัน ไม่ว่าเรื่องเล็กน้อยที่ไม่เกิดผลกระทบมากนัก จนกระทั่งเรื่องใหญ่สำคัญที่มีผลกระทบต่อบุคคลและสังคมอย่างกว้างขวาง การตัดสินใจที่ต้องการให้เกิดผลดังประสงค์นั้น จำเป็นต้องใช้ข้อมูล ข้อเท็จจริง ความรู้ เรื่องราว ตลอดจนวิชาการที่เกี่ยวข้องเป็นเครื่องประกอบที่สำคัญ มิฉะนั้นแล้วอาจเกิดการผิดพลาดได้

3. ความจำเป็นสำหรับการค้นคว้าวิจัย นักวิจัยต้องใช้สารสนเทศหลายรูปแบบเพื่อการค้นคว้าวิจัยให้รู้เรื่องหนึ่งเรื่องใดให้ถ่องแท้ หรือเพื่อนำผลมาใช้ในการพัฒนางานหรือสร้างงานใหม่ ๆ

4. ความจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน ปัญหา คือ เหตุขัดข้องหรือกีดขวางไม่ให้ความตั้งใจหรือการกระทำบรรลุผลดังวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน การอ่าน การวิจัย การศึกษาเพิ่มเติม การดูงาน ฟังการบรรยายอภิปราย และไต่ถามความรู้ นำความรู้ที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์ปัญหาและนำไปแก้ไขปัญหานั้นได้

5. ความจำเป็นสำหรับการปรับปรุงประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานหรือบริหารงาน ให้ได้ดังวัตถุประสงค์ การใช้สารสนเทศความรู้เกี่ยวกับเทคนิคใหม่ ๆ ในการผลิตความรู้ทางด้านการบริหารและการจัดการด้านการเงิน บุคลากร สถานที่ อุปกรณ์ เหล่านี้จำเป็นอย่างยิ่งในการปรับปรุงงาน

สำหรับวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารสนเทศทางด้านศิลปกรรม และ/หรือใช้เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม พบว่าม้งงานของเฮมมิก (Hemmig, 2008, 2009 as cited in Gorichanaz, 2020) ที่สรุปว่าความต้องการสารสนเทศของศิลปินหลัก ๆ 5 ประเด็น คือ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ใช้สำหรับการอ้างอิงภาพที่มีความเฉพาะ ต้องการสารสนเทศด้านเทคนิคด้านการตลาด และเพื่อติดตามแนวโน้มใหม่ๆ ในวงการศิลปะ ส่วนงานวิจัยของ พนิดา สมประจบ (2542) มีประเด็นเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศทางศิลปะของนักศึกษา คณะศิลปกรรม คือ 1) เพื่อค้นหาสิ่งที่น่าสนใจหรือสิ่งที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานโดยที่ยังไม่มีจุดมุ่งหมายแน่ชัด 2) เพื่อค้นหารูปแบบ ผลงานและเทคนิคการสร้างงานของศิลปิน 3) เพื่อค้นหาวัสดุอุปกรณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนพัฒนาการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการผลิตผลงาน และ 4) เพื่อติดตามข่าวคราวความเคลื่อนไหวของวงการศิลปะ เช่น การประกวดงานศิลปกรรม ในขณะที่งานของสุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย (2560) ที่สรุปประเด็นของวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศด้านศิลปะ กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ดังนี้ 1) เพื่อการศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนเพิ่มเติม 2) เพื่อการทำรายงาน การบ้าน 3) เพื่อการทำโครงงานรายวิชา 4) เพื่อสร้างความบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ 5) เพื่อการสอบ จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่ากลุ่มผู้ใช้สารสนเทศมีความต้องการสารสนเทศและวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศที่หลากหลายแตกต่างกันไปขึ้นกับคุณลักษณะของผู้ใช้และบริบทของการใช้ในแต่ละสถานการณ์

รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

จากการศึกษาเอกสารพบว่ารูปแบบของสารสนเทศที่ใช้ทางด้านศิลปกรรม สรุปได้ 3 รูปแบบหลัก ดังนี้ (Emaxgazine, 2021; Polmeesak, 2017; ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555, น.17-28; นฤมล รักษาสุข, 2555, น. 3-15 อ้างถึงใน ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม, 2562; พนิดา สมประจบ, 2542; มหาวิทยาลัยบูรพา, 2548, น. 13 อ้างถึงใน ลาวัณย์ คำชาย, 2557; มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2561, น. 21-46; วราภรณ์ แดงช่วง, 2565; ศจี จันทวิมล และคณะ, 2545, น. 16-23 อ้างถึงใน ภณิดา จิตนุกูล, 2549; สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย, 2560, น. 51)

1. สื่อตีพิมพ์ (Printed materials) หมายถึง ทรัพยากรสารสนเทศซึ่งบันทึกความรู้ที่มีเนื้อหาสาระเพื่อประโยชน์ในการศึกษา ค้นคว้า อ้างอิง หรือเพื่อความบันเทิง โดยผลิตเป็นหนังสือ สิ่งพิมพ์หรือเอกสารรูปแบบต่าง ๆ สามารถใช้งานได้ง่าย สะดวก และไม่ต้องมีอุปกรณ์ช่วยในการอ่าน แม้ว่าในปัจจุบันเทคโนโลยีสมัยช่วยให้มีการบันทึกความรู้หลากหลายชนิดขึ้นก็ตาม แต่สื่อสิ่งพิมพ์ก็ยังคงมีความสำคัญและเป็นที่นิยมใช้กันโดยทั่วไป สามารถจำแนกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

1.1 หนังสือ ตำรา ด้านศิลปะและการออกแบบ (Art book and design book) หนังสือศิลปะเป็นหนังสือที่มีเรื่องราวของศิลปิน ประวัติศาสตร์ศิลปะในแต่ละสมัย พัฒนาการและรูปแบบของศิลปะ มักจะมีภาพประกอบมากกว่าเนื้อหา หรือมีในรูปแบบของข้อความที่อธิบายภาพเท่านั้น เช่น การสร้างลวดลายในโลหะ ศิลปะการออกแบบตกแต่งภายใน ดนตรีพื้นบ้าน อีสาน-ล้านนา ระเบียบมาตรฐานตัวนาง นวัตกรรมแฟชั่นเพื่อความยั่งยืน เป็นต้น

1.2 วิทยานิพนธ์/งานวิจัยทางศิลปกรรม (Thesis or Research) ผลงานศิลปะที่ศึกษาสร้างสรรค์ออกมาเป็นวิทยานิพนธ์หรือศิลปนิพนธ์ จะเป็นชิ้นงานศิลปะนั้น ๆ เช่น สาขาจิตรกรรมมีผลงานเป็นภาพเขียน ประติมากรรมมีผลงานเป็นรูปปั้น เป็นต้น แต่ละผลงานเหล่านี้จะมีวิทยานิพนธ์ฉบับเอกสารประกอบด้วย ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดต่าง ๆ ตั้งแต่แรงบันดาลใจ แนวคิด ทฤษฎีทางศิลปะ ไปจนถึงวิธีการสร้างงาน วิเคราะห์ผลงานจากแต่ละระยะจนกระทั่งเสร็จเป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์ เช่น นวัตกรรมการสร้างสรรคตราสินค้าเครื่องแต่งกายบุรุษสำหรับเซเลบริตีในไทยโดยใช้แนวคิดดีคอนสตรัคชันและซ่อนประโยชน์การใช้สอย การบรรจุเพลงในบทโขนเรื่องรามเกียรติ์ ชุดเกษตรมาลาลิงตัวหอมของอาจารย์สมชาย ทับพร การจัดแสดง แสงเสียง ชุด พนมรุ้งมหาเทวาลัย การสร้างสรรค์ชุดอุปกรณ์ดนตรีแบบประสมสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เป็นต้น

1.3 ผลงาน/โครงการ ของนักศึกษารุ่นพี่ (Project) ผลงาน/โครงการ ศิลปะที่นักศึกษาได้สร้างสรรค์ออกมา เกิดจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลอย่างมีระบบ มีการนำเสนองานในรูปแบบที่แตกต่างออกไปแต่ละสาขาวิชา อาจไม่ใช้ลักษณะรูปเล่มเพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นในรูปแบบการแสดงผลงาน นิทรรศการ งานแสดงศิลปะ งานแสดงดนตรี ที่จัดขึ้นก่อนจบการศึกษา เป็นต้น

1.4 วารสาร นิตยสาร (Journal or Periodical/Magazine) เป็นสิ่งพิมพ์ที่เผยแพร่ตามกำหนด เช่น รายสัปดาห์ รายบัณฑิต รายเดือน รวบรวมบทความและงานวิจัยทางในแต่ละสาขามีข้อมูลที่น่าสนใจและทันสมัย สามารถแบ่งออกได้เป็นวารสารทางวิชาการที่ออกโดยหน่วยงานของรัฐหรือสถาบันอุดมศึกษา เช่น วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วารสารศิลป์ พีระศรี เป็นต้น และวารสารหรือสิ่งพิมพ์ต่อเนื่องที่ออกโดยภาคเอกชนหรือสำนักพิมพ์ เช่น นิตยสารบ้านและสวน นิตยสารศิลปวัฒนธรรม Fine Art Magazine Kinfolk Magazine B และ Art4D เป็นต้น

1.5 สูจิบัตรงานแสดง นิทรรศการ (Exhibition catalogues) คือ สูจิบัตรนิทรรศการศิลปะเป็นสิ่งพิมพ์ประกอบการแสดงนิทรรศการศิลปะและการออกแบบที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ ห้องแสดงศิลปะส่วนบุคคล และองค์การรัฐบาลหรือเอกชน มีวัตถุประสงค์ในการจัดทำเพื่อแนะนำผู้ชมนิทรรศการในระยะเวลาที่แสดงงาน หลังจากนั้นสูจิบัตรนิทรรศการศิลปะถือเป็นบันทึกการแสดงผลงานศิลปะ เป็นแหล่งสารสนเทศที่มีคุณค่ามาก เนื่องจากให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานของศิลปินที่ยังมีชีวิตอยู่บางครั้งเป็นเอกสารตีพิมพ์เพียงอย่างเดียวที่จะหาได้สำหรับศิลปินบางคน สูจิบัตรนิทรรศการศิลปะมีรูปทรงและขนาดที่หลากหลาย บางฉบับเป็นใบปลิวที่มีข้อมูลย่อ ๆ และมีภาพประกอบจำนวนมาก ในขณะที่บางฉบับพิมพ์เป็นรูปเล่มให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศิลปิน บทวิจารณ์ ประวัติการจัดแสดงนิทรรศการ บรรณานุกรม และภาพประกอบจำนวนมาก เช่น สูจิบัตรการประกวดวิจิตรศิลป์ สูจิบัตรพิธีพระราชทานปริญญาบัตร สูจิบัตรงานแสดงดนตรีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สูจิบัตรงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ สูจิบัตรนิทรรศการศิลปะ เป็นต้น

1.6 สมุดภาพ (Picture book) คือ สิ่งพิมพ์ที่รวบรวมภาพผลงานของศิลปินหรือนักออกแบบ เช่น สมุดภาพจิตรกรรมฝาผนังของวัดในจังหวัดสมุทรสงคราม สมุดภาพของสะสม สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา สมุดภาพชนบทไทย เป็นต้น

1.7 มาตรฐานและสิทธิบัตร (Standards or Patent) มาตรฐานเป็นรายละเอียดหรือข้อกำหนดที่บริษัทหรือสถาบันที่ผลิตสินค้าหรือให้บริการจะต้องยึดถือปฏิบัติ ผลิตโดยส่วน

ราชการหรือสมาคมทางการค้า ส่วนสิทธิบัตรเป็นการจดทะเบียนแสดงกรรมสิทธิ์ในผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์

1.8 รายการศิลปวัตถุของพิพิธภัณฑ์ (Museum artifacts list) เป็นภาพงานศิลปะบางส่วนของพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่งหรืออาจเป็นภาพตัวอย่างงานศิลปวัตถุในพิพิธภัณฑ์นั้น ซึ่งอาจเป็นการแนะนำบางส่วนของพิพิธภัณฑ์ที่น่าสนใจหรืออาจเป็นการแนะนำพิพิธภัณฑ์ เช่น รายการเครื่องทองวัดราชบูรณะในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติเจ้าสามพระยา ทะเบียนโบราณวัตถุศิลปวัตถุ คู่มือชมพิพิธภัณฑ์ รายชื่อผลงานที่แสดงถาวร เป็นต้น

1.9 หนังสืออ้างอิงทางศิลปกรรม (Art reference book) ได้แก่

1.9.1 พจนานุกรม (Dictionaries) รวบรวมคำศัพท์หรือศัพท์เทคนิคที่เกี่ยวข้องในศาสตร์นั้น ๆ และให้ความหมายของศัพท์แต่ละคำอย่างสั้น ๆ เช่น พจนานุกรมทางศิลปะจะอธิบายศัพท์ครอบคลุมเนื้อหาในสาขาทัศนศิลป์ จิตรกรรม การวาดเส้น ประติมากรรม ภาพพิมพ์ เครื่องปั้นดินเผา และศัพท์อื่น ๆ เช่น พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ เป็นต้น พจนานุกรมด้านดนตรีหรือนาฏศิลป์ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เช่น พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์ ศัพท์ศิลปะ เป็นต้น

1.9.2 สารานุกรม (Encyclopedia) อธิบายเรื่องราวเกี่ยวกับหัวข้อที่อยู่ในขอบข่ายของสารานุกรมเล่มนั้นในลักษณะของบทความ เรียงลำดับตามความเหมาะสม จัดทำเป็นรูปเล่ม เช่น สารานุกรมชุดเพลงไทย สารานุกรมเยาวชน: ชุดศิลปะและงานสร้างสรรค์ สารานุกรมระบำ รำ ฟ้อน เป็นต้น

1.9.3 นามานุกรม (Directories) เป็นหนังสือที่รวบรวมรายชื่อห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ รายชื่อศิลปิน รายชื่อไนต์เพลง รายชื่อผู้จำหน่ายงานศิลปะ องค์กรหรือสมาคม รวมถึงสถาบันการศึกษาทางศิลปะ เช่น นามานุกรมอมตะเพลงดัง International Directory of Art Libraries นามานุกรมทำเนียบโบราณสถานขอมในประเทศไทย เป็นต้น

1.9.4 อักขรานุกรมชีวประวัติ (Biographies) รวบรวมรายชื่อและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปินโดยสังเขป เช่น ประวัติผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปะ ทำเนียบศิลปินฉบับประวัตินักร่อง ลูกทุ่งกึ่งศตวรรษ ชีวประวัตินักดนตรีไทยในอดีต เป็นต้น

1.9.5 หนังสือคู่มือ (Guide book) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางในการดำเนินงาน ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งก่อสร้าง อาคาร อนุสาวรีย์ จัดเรียงตามชื่อสถานที่ พร้อมภาพประกอบ เช่น คู่มือการปฏิบัติงานของภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ คู่มือการสรรหาและคัดเลือกศิลปินแห่งชาติ เป็นต้น

1.9.6 รายชื่อห้องสมุดศิลปะ (Art library catalogues) รวมรายชื่อสิ่งพิมพ์ทางศิลปะที่ห้องสมุดศิลปะจัดทำขึ้น เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับงานวิจัยทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้แต่ง ชื่อเรื่อง ครั้งที่พิมพ์ ลักษณะเนื้อหาโดยย่อของหนังสือและวัสดุของห้องสมุดอื่น ๆ

1.9.7 บรรณานุกรม (Bibliographies) รวบรวมรายชื่อทางบรรณานุกรมในแต่ละด้าน โดยเรียงตามลำดับตัวอักษร เช่น บรรณานุกรมข้อมูลศิลปกรรมไทย บรรณานุกรมเกี่ยวกับการออกแบบและสิ่งทอ บรรณานุกรมเกี่ยวกับรายชื่ออัญมณีและเครื่องประดับสำหรับราชสำนัก บรรณานุกรมข้อมูลศิลปกรรมไทย เป็นต้น

1.9.8 ดรรชนีวารสารและสาระสังเขปวารสารศิลปะ (Serial art index and abstract) เป็นสิ่งพิมพ์ที่รวบรวมรายชื่อวารสารศิลปะ แลงข่าวของพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติทางศิลปะ วารสารภาษาต่างประเทศ สหกิจบรรณานุกรมการ นำมาทำดรรชนีผู้แต่ง ดรรชนีหัวเรื่องและสาระสังเขปประกอบ

2. สื่อไม่ตีพิมพ์ (Non-printed materials) หมายถึง สื่อที่ต้องใช้กับอุปกรณ์พิเศษ เพื่อสามารถฟังและ/หรือมองเห็นภาพได้ สื่อไม่ตีพิมพ์เป็นทรัพยากรสารสนเทศสำคัญเช่นเดียวกับสื่อสิ่งพิมพ์และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายทาง เช่น ใช้ค้นคว้าหรือตอบคำถามเฉพาะเรื่อง เป็นแหล่งการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เป็นแหล่งให้ความบันเทิงและการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

2.1 สไลด์ (Slide) เป็นภาพนิ่งทำจากฟิล์มสไลด์และนำมาเข้ากรอบ ใช้ได้ทั้งเป็นแผ่นเดี่ยว ๆ หรือใช้เป็นชุดในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ทั้งมีเสียงประกอบและไม่มีเสียงประกอบ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาทุกสาขาวิชา รวมทั้งการศึกษภาพและเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน โดยเฉพาะภาพเหตุการณ์ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การใช้สไลด์ต้องใช้กับเครื่องฉายสไลด์ซึ่งมีทั้งชนิดใช้กับจอฉาย หรือชนิดมีจอในตัวเครื่อง

2.2 ภาพยนตร์ (Motion picture) วัสดุที่ให้ภาพเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติ ขนาดของฟิล์มภาพยนตร์ที่ใช้บริการในห้องสมุด คือ 8 มม. และ 16 มม. มีทั้งบันทึกเสียงบรรยายและไม่มีบันทึกเสียงบรรยาย ให้ความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ทุกด้าน รวมทั้งการสาธิตหรือการสอนทักษะเพื่อให้ผู้ดูศึกษาและฝึกทำตาม การใช้ฟิล์มภาพยนตร์ต้องใช้กับเครื่องฉายภาพยนตร์ตามขนาดของฟิล์ม เช่น คนไข่น เพราะอากาศเปลี่ยนแปลงบ่อย Frida Art School Confidential Pollock เป็นต้น

2.3 หุ่นจำลอง (Model) คือ วัสดุในลักษณะ 3 มิติ ที่ทำเลียนแบบของจริง ย่อส่วนให้เล็กลง แต่คงไว้ลักษณะที่สำคัญ เช่น หุ่นจำลองมนุษย์ โมเดลหุ่นยนต์ ของจิ๋ว เป็นต้น

2.4 ของจริง/ของตัวอย่าง (Real and Specimens) คือ ของจริงที่นำมาเสนอให้เห็น เช่น เหรียญ แสตมป์ แจกัน แบบจำลองอาคาร ส่วนของตัวอย่างเป็นของจริงที่นำมาเพียงบางส่วน เพื่อเป็นตัวอย่างประกอบการศึกษา

2.5 ภาพ (Photographs) รูปภาพผลงานศิลปะอาจเป็นภาพตีพิมพ์คล้ายโปสเตอร์ หรืออาจเป็นภาพถ่ายที่เป็นทั้งภาพสีและขาวดำก็ได้ ภาพงานศิลปะเป็นในรูปแบบสารสนเทศทางศิลปะที่สำคัญรูปแบบหนึ่ง เช่น ภาพถ่ายบุคคล ภาพถ่ายสิ่งของ เป็นต้น

2.6 โปสเตอร์ (Poster) เป็นใบโฆษณาเพื่อประชาสัมพันธ์งานแสดงนิทรรศการศิลปะ ซึ่งจะให้รายละเอียดเกี่ยวกับชื่อนิทรรศการ ชื่อศิลปินหรือกลุ่มศิลปินผู้จัดงาน กำหนดการแสดงผลงาน เป็นต้น โปสเตอร์เหล่านี้จะมีลักษณะการประสมประสานกันระหว่างงานการออกแบบ การให้สีและข้อความ การคัดเลือกผลงานศิลปะมาประกอบโปสเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์ให้คนไปชมการแสดงผลงานนิทรรศการนั้น ๆ

2.7 ปฏิทิน (Calendar) ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ เช่น ปฏิทิน “The Art of the Buddha in Thailand” กล่าวถึงพัฒนาการของพระพุทธรูปสมัยต่าง ๆ ในประเทศไทย ตั้งแต่สมัยทวารวดี ศรีวิชัย ลพบุรี เชียงแสน-ล้านนา สุโขทัย อู่ทอง อยุธยา และรัตนโกสินทร์ พร้อมกับมีภาพและคำอธิบายลักษณะทางศิลปะของพระพุทธรูปแต่ละสมัยไว้ด้วย ปฏิทินชุดทองในวรรณคดีไทยของธนาคารไทยพาณิชย์ ปฏิทินชุดนางในวรรณคดีไทยของกลุ่มบริษัทเยื่อกระดาษสยามจำกัด เป็นต้น

3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic materials) หมายถึง สื่อที่สามารถจัดเก็บข้อมูลได้ในปริมาณมหาศาล โดยข้อมูลที่จัดเก็บอยู่ในรูปดิจิทัล สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ห้องสมุดให้บริการสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

3.1 ซีดีรอม (Compact Disc Read only Memory หรือ CD-ROM) เป็นวัสดุในลักษณะแผ่นโพลีคาร์บอนเนตเส้นผ่าศูนย์กลาง 4.75 นิ้ว หรือ 12 ซม. ซีดีรอม 1 แผ่นสามารถบรรจุข้อมูลประมาณ 250,000 หน้ากระดาษ หรือ 600 ล้านตัวอักษร ข้อมูลที่บันทึกในซีดีรอมมีทั้งข้อมูลที่เป็นบรรณานุกรมของบทความวารสาร หนังสือ หรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ และอาจมีหรือไม่มีสาระสังเขปประกอบ นอกจากนี้ซีดีรอมยังใช้บันทึกข้อมูลที่เป็นเนื้อหาจากสิ่งพิมพ์ต้นฉบับ เช่น พจนานุกรม สารานุกรม นามานุกรม เป็นต้น การค้นข้อมูลจากซีดีรอมต้องใช้กับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ และเครื่องอ่านซีดีรอม เช่น World music : a global journey และสยามศิลปิน

3.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic book) หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือได้ สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบได้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น Arts and Cultural Education in a World of Diversity, Dance and the Quality of Life เป็นต้น

3.3 วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic journal) วารสารทางวิชาการที่ผลิตและเผยแพร่สู่ผู้ใช้โดยระบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นวารสารที่ห้องสมุดบอกรับโดยเสียค่าบริการเพื่อให้ผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้รวดเร็วในเวลาเดียวกันหลายคนโดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่ สามารถจัดหาได้เมื่อต้องการ และมีบริการจัดส่งบทความ เมื่อมีผู้ต้องการสั่งซื้อทาง E-mail หรือวิธีอื่น ๆ ได้ตามต้องการ วารสารอิเล็กทรอนิกส์เป็นพัฒนาการของวารสารที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบัน ยกตัวอย่างเช่น วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ และวารสารวิจัยเส้นใย ผ้า และแฟชั่น เป็นต้น

3.4 นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic magazine) คือ นิตยสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์เช่นเดียวกับ E-Book และ E-Journal สามารถเปิดอ่านจากคอมพิวเตอร์ได้อย่างง่ายดาย ทั้งคอมพิวเตอร์เดสก์ทอป คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จุดเด่นของนิตยสารอิเล็กทรอนิกส์คือการออกแบบมาให้แสดงเนื้อหาต่าง ๆ ได้คล้ายคลึงกับการอ่านนิตยสารที่ตีพิมพ์ในรูปแบบเล่ม ทั้งตัวอักษร ภาพ การพลิกหรือเลื่อนหน้าและด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้ผู้อ่านสามารถค้นหาข้อมูลจากเนื้อหาภายในเล่มได้อย่างรวดเร็ว สามารถเลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการอ่านได้ทันที ยกตัวอย่างเช่น Vogue, a day arts projects เป็นต้น

3.5 งานวิจัย/วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Research/Thesis) คือ เอกสารการวิจัยที่อยู่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มีการนำเสนอ การจัดเก็บ และการเข้าถึง งานดังกล่าวในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มีลักษณะคล้ายกับงานวิจัย/วิทยานิพนธ์ในรูปแบบเล่ม เพียงแต่มีการนำเสนอในรูปแบบของไฟล์แทนที่จะเป็นกระดาษ ซึ่งเหมาะสำหรับการจัดเก็บเอกสารด้วยคอมพิวเตอร์ สามารถสืบค้นได้ผ่านทางเว็บไซต์ และไม่มีค่าใช้จ่าย ยกตัวอย่างเช่น งานสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ เรื่อง พระลอ ตอน คีกริงพราย และการสื่อสารแนวคิดเสรีนิยมผ่านการสร้างสรรค์การแสดงบัลเลต์ดัดแปลงเรื่อง โจนาทาน ลิฟวิงสตัน นางนวล เป็นต้น

3.6 ฐานข้อมูล (Database) คือ ฐานข้อมูลที่ให้สารสนเทศที่ประเภทต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทางด้านศิลปกรรม เช่น ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศที่หน่วยงาน/สถาบันจัดทำขึ้น เช่น ฐานข้อมูลหอสมุดสาขาวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร ฐานข้อมูลศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ฐานข้อมูลวารสารของแต่ละสถาบัน เป็นต้น ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศของหน่วยงาน/องค์กร ทางศิลปะ เช่น ฐานข้อมูลงานวิจัยไทย (Thai Digital Collection – TDC) ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์ ศูนย์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม ฐานข้อมูลศิลปินแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น รวมถึงฐานข้อมูลต่างประเทศ เช่น ฐานข้อมูลภาพศิลปะ (Artstor) ฐานข้อมูลบทความวารสาร (JSTOR) เป็นต้น

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ หมายถึง อุปกรณ์หรือสิ่งที่เป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้ให้บริการ สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็วและถูกต้อง สามารถสรุปได้ดังนี้

1. โปรแกรมค้นหา (Search engine) ที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายเนื่องจากใช้งานง่าย และสะดวกในการได้รับข้อมูลจำนวนมาก โดยเฉพาะมักได้รับเอกสารในรูปแบบไฟล์ฉบับเต็มทันที โดยส่วนมากไม่คิดค่าใช้จ่าย แต่สารสนเทศที่มีในอินเทอร์เน็ตนั้นไร้ขอบเขตและไร้การควบคุม ผู้สืบค้นจึงต้องรู้จักนำไปใช้อย่างมีวิจารณญาณ ยกตัวอย่างโปรแกรมที่ใช้เป็นเครื่องมือในการค้นหาสารสนเทศ เช่น Google (<http://www.google.com>) Yahoo (<http://www.yahoo.com>) Bing (www.bing.com) เป็นต้น (เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง, 2562)

2. ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ (OPAC) เป็นเครื่องมือช่วยค้นหาทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด สามารถสืบค้นออนไลน์โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถสืบค้นได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ผู้ใช้สามารถทราบได้ทันทีว่าทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการมีในห้องสมุดนั้นหรือไม่ (ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555, น. 49)

3. ค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรง ผู้ใช้เข้าถึงสารสนเทศด้วยตนเอง เป็นวิธีการที่ผู้ใช้เข้าถึงสารสนเทศโดยตนเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม เช่น ให้ความรู้ ความคิด ความจำ จากเอกสาร แฟ้มข้อมูลของตนเองที่ได้เก็บรวบรวมไว้ และค้นหาตามชั้นหนังสือด้วยตนเอง (ลาวัญญ์ คำชาย, 2554, น. 12)

4. แฟ้มทะเบียนต่าง ๆ เช่น แฟ้มทะเบียนเพื่อค้นรายชื่องานวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสารอื่น ๆ เป็นแฟ้มที่ผู้ให้บริการจัดทำขึ้นเอง มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ให้บริการสามารถสืบค้น

รายชื่องานวิจัย วิทยานิพนธ์ และเอกสารอื่น ๆ ได้ด้วยตนเอง เนื่องจากอาจมีผู้ใช้ที่ไม่ถนัดในการใช้เครื่องมือสืบค้นสารสนเทศประเภทอื่น ๆ ยกตัวอย่างแฟ้มทะเบียนที่ให้บริการ เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ทะเบียนสูจิบัตรงานแสดง เป็นต้น

แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

แหล่งสารสนเทศทางศิลปกรรม อาจมีลักษณะเป็นหน่วยงาน สมาคม สถาบัน องค์การทางศิลปะ ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริม สนับสนุน และรวบรวมผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะ มีทั้งหน่วยงานของรัฐและเอกชน นิติบุคคล กลุ่มบุคคล คณะบุคคลหรือสถาบัน ที่มาปฏิบัติงานร่วมกัน เพื่อให้งานดำเนินไปสู่ความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ เช่น สำนักช่างสิบหมู่ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์ สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เป็นต้น ตลอดจนแหล่งสารสนเทศในลักษณะอื่น ๆ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ (เดือน หงสาวดี, 2556; ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555, น. 14; ระเบียบ สุภาวี, 2561, น.33-145; สุขุม เฉลยทรัพย์ และคณะ, 2555; ปลา นภัทร, 2563)

1. ห้องสมุด/ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ (Art Library and Data Center) มีความหมายโดยรวม คือ แหล่งสารสนเทศที่ทำหน้าที่ผลิต ประเมินคุณค่า และรวบรวมข้อมูลทางศิลปะ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นข้อมูลเฉพาะทางศิลปะหรือเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภารกิจของหน่วยงาน มีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่และให้บริการด้านศิลปะแก่ผู้ใช้อย่างมีระบบและมักใช้คอมพิวเตอร์จัดเก็บและประมวลผลข้อมูล เช่น ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดสาขาวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร ศูนย์รักษาศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ห้องสมุดศิลปวัฒนธรรม หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพฯ หรือหอศิลป์กรุงเทพฯ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ หรือ TCDC และ Fine Arts Library Harvard University เป็นต้น

2. พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะ (Museum) เป็นสถาบันที่สร้างขึ้นเพื่อรวบรวม สงวนรักษา และจัดแสดงวัตถุอันมีความสำคัญทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อประโยชน์ในการศึกษาและความเพลิดเพลิน ให้อมถึงหอศิลป์ อนุสรณ์สถานทางประวัติศาสตร์ สวนสันต์ สวนพฤกษชาติ สวนอุทยาน สถานที่เลี้ยงสัตว์น้ำ และสถานที่อื่นที่จัดแสดงสิ่งมีชีวิต เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร หอศิลป์เจ้าฟ้า พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (MOCA) พิพิธภัณฑ์ภาพจิตรกรรม 3 มิติ (Art in Paradise) พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ พิพิธภัณฑ์แห่งชาติอังกฤษ และพิพิธภัณฑ์ศิลปะอัลเทอพีนาโคเทค เป็นต้น

3. สถานที่ทางศิลปะ เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่มากมายทั่วโลกเพื่อให้คนทั่วไปได้ศึกษาหาความรู้แต่ละแห่งก็จะมีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงศิลปะประจำของท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น ปราสาทนครวัด-นครธม อ.เสียมเรียบ ประเทศกัมพูชา มหาวิหารโคลอสเซียม กรุงโรม ประเทศอิตาลี พระราชวังเชินบรุนน์ กรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย วัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย เป็นต้น

4. บุคคลทางศิลปะ เป็นแหล่งเรียนรู้หนึ่งที่สำคัญมาก โดยบุคคลเหล่านี้มีทั้งนักวิชาการ ศิลปินอาชีพ ศิลปินอิสระ และปราชญ์ชาวบ้าน เช่น ปรีชา เกาทอง (สาขาศิลปกรรมไทย) ประภากร สุขณธณี (สาขาประยุกต์ศิลป์: ผ้าและเครื่องแต่งกาย) เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ (สาขาจิตรกรรม) และหลวงประดิษฐไพเราะ (สาขาดุริยางคศาสตร์) เป็นต้น

5. แหล่งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต อินเทอร์เน็ตเป็นข่ายงานคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงข่ายงานต่าง ๆ ทั่วโลก เป็นแหล่งสารสนเทศสำคัญอีกแหล่งหนึ่งสำหรับการสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาหลากหลายทั้งสาระและบันเทิง และยังมีบริการของสื่อออนไลน์ที่สามารถรับ-ส่งข้อความ ส่งอีเมล วิดีโอ เพลง รูปภาพ บล็อก เป็นต้น ยกตัวอย่างสื่อสังคมออนไลน์ เช่น

5.1 ยูทูบ (YouTube) เป็นเว็บไซต์ประเภทแชร์ไฟล์วิดีโอ ก่อตั้งเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 โดย แชด เฮอร์ลีย์ สตีฟ เซง และยาวีดี คาริม ยูทูบมีบริการเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดและแลกเปลี่ยนคลิปวิดีโอผ่านทางเว็บไซต์ รวมถึงการสร้างรายการโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ งานโฆษณา ผ่านเว็บยูทูบ ผู้ใช้สามารถอัปโหลดวิดีโอของตนเอง หรือนำไฟล์วิดีโอที่มีการอัปโหลดสามารถนำไปใส่ไว้ในบล็อกหรือเว็บไซต์ของตนผ่านคำสั่งที่กำหนดให้ นอกจากนี้ ยูทูบยังมีนโยบายไม่ให้ผู้ใช้อัปโหลดคลิปที่มีลิขสิทธิ์ได้ด้วย

5.2 อินสตาแกรม (Instagram) ถูกคิดค้นขึ้นเมื่อ ค.ศ. 2010 ที่เมืองซานฟรานซิสโก โดย Kevin Systrom และ Mike Krieger โดยได้เปิดตัวให้สามารถดาวน์โหลดบนระบบปฏิบัติการ IOS เมื่อวันที่ 6 ตุลาคม ค.ศ. 2010 และบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เมื่อวันที่ 3 เมษายน ค.ศ. 2012 ในภายหลังเฟสบุ๊กได้เข้าซื้อกิจการของอินสตาแกรมและมีการปรับแต่งฟีเจอร์ต่าง ๆ มากขึ้น อินสตาแกรมสามารถนำรูปภาพหรือวิดีโอที่มีอยู่ในคลังภาพมาตกแต่งเพิ่มฟิลเตอร์ (Filter) ต่าง ๆ เพื่อแบ่งปันหรือแชร์ให้เพื่อน ๆ ได้ จุดเด่นที่ทำให้อินสตาแกรมได้รับความนิยมอย่างสูงตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา คือ ใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว มีผู้ใช้งานร่วมกันเยอะและยังสามารถใช้ # Hashtag ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ช่วยในการค้นหารูปภาพหรือวิดีโอที่สนใจได้ด้วย

5.3 เฟซบุ๊ก (Facebook) เปิดให้บริการเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 ผู้ก่อตั้งคือ มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก (Mark Zuckerberg) ปัจจุบันเป็นที่นิยมและมีผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว เฟซบุ๊กมีบริการเพื่อให้ผู้ใช้สร้างข้อมูลส่วนตัวเพิ่มเพื่อนจากบัญชีรายชื่อผู้ใช้รายอื่น ส่งข้อความ อับโหลดภาพ และไฟล์วิดีโอต่าง ๆ และมีการสร้างเพจเฟซบุ๊กของผู้ใช้เพื่อให้บริการข้อมูลข่าวสารทั้งภาครัฐและภาคเอกชน นอกจากนั้นผู้ใช้อังยังสามารถเข้าร่วมกลุ่มตามความสนใจส่วนตัวหรือความสนใจอื่นร่วมกับเพื่อนในบัญชีผู้ใช้อื่น ๆ ได้

5.4 พินเทอเรส (Pinterest) คือ แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่ใช้ในการหาแรงบันดาลใจในการทำงานต่าง ๆ เช่น งานด้านดีไซน์ งานด้านออกแบบเว็บไซต์ งานด้านแบนเนอร์ที่ใช้โฆษณาออนไลน์ ไปจนถึงงานอื่นที่เรียๆ แฟชั่น ไลฟ์สไตล์ ภาพถ่าย และอีกมากมาย เมื่อผู้ใช้พบสิ่งที่ชื่นชอบแล้วสามารถบันทึกไปยังบอร์ดส่วนตัวที่สร้างขึ้นได้ หรือสามารถอับโหลดและแชร์ให้ผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้ด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ ยังมีเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยมอีกมากมายเช่น Blog, Line, Google+, LinkedIn, Wikipedia, Skype เป็นต้น

7. แหล่งอื่น ๆ คือ แหล่งที่เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น การเดินทางเยี่ยมชมธรรมชาติ งานแสดงศิลปะ งานแสดงดนตรี การฟังดนตรี นกร้อง สัตว์และแมลงต่าง ๆ (ศึกษาเสียง) การสังเกตจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ฝนตก พายุแลบ พายุผ่า รุ่งกีนน้ำ ศึกษาเรื่องลม ร้านหนังสือ ร้านขายวัสดุอุปกรณ์ การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดกับคนหลากหลายอาชีพ หรือเพื่อนศิลปิน แล้วนำมาทำงานศิลปะ เป็นต้น

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

การนำสารสนเทศมาใช้ ผู้ใช้อาจพบปัญหาหรืออุปสรรคที่เกิดจากขั้นตอนต่าง ๆ ก่อนที่จะนำสารสนเทศไปใช้งานตามแต่ละวัตถุประสงค์ สามารถสรุปปัญหาในด้านต่าง ๆ ได้ดังนี้ (จารุวรรณ สันธุโสภณ, 2534, น. 17 อ้างถึงใน นันทยา พุฒแก้ว, 2558)

1. ปัญหาด้านเนื้อหาสารสนเทศ เช่น

1.1 ความไม่ทันสมัยของสารสนเทศหรือสารสนเทศมีความเก่าเกินกว่าที่นำมาใช้ได้

1.2 ความไม่สมบูรณ์ในเชิงคุณภาพหรือเนื้อหาสารสนเทศไม่สมบูรณ์เพียงพอที่จะนำมาใช้ในการตัดสินใจหรือดำเนินการ

1.3 ความไม่เที่ยงตรงของสารสนเทศ ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นสารสนเทศทุติยภูมิ ไม่ได้เกิดจากผู้ให้สารสนเทศโดยตรงแต่มีการอ้างอิงต่อกันมาผิด ๆ โดยไม่เห็นสารสนเทศปฐมภูมิ

2. ปัญหาจากผู้ใช้งานสารสนเทศ

2.1 ผู้ใช้งานสารสนเทศมีภารกิจมากไม่มีเวลาในการค้นหาสารสนเทศ ไม่สามารถสืบค้นสารสนเทศได้ด้วยตนเอง

2.2 ผู้ใช้ขาดความสามารถในการเข้าถึง เกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นไม่สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่เหมาะสมเนื่องจากสภาพแวดล้อมหรือร่างกาย

3. ปัญหาจากแหล่งสารสนเทศ

3.1 ไม่มีสารสนเทศจัดให้บริการ สถาบันบริการสารสนเทศหรือแหล่งสารสนเทศที่ให้บริการไม่มีสารสนเทศที่ผู้ใช้งานต้องการ

3.2 ความไม่สะดวกในการเข้าใช้แหล่งสารสนเทศ เช่น แหล่งบริการสารสนเทศที่ผู้ใช้งานอยู่ห่างไกลหรือใช้เวลามากกว่าจะได้สารสนเทศที่ต้องการ

3.3 การให้บริการไม่ราบรื่นและไม่มากเท่าที่ควร ส่วนหนึ่งเกิดจากผู้ใช้งานมีความกระตือรือร้นน้อยไป มองข้ามความสำคัญของการนำสารสนเทศไปใช้ในการทำหน้าที่ของตน แต่อีกส่วนหนึ่งคือผู้เกี่ยวข้องกับการให้บริการสารสนเทศอาจต้องปฏิบัติตามกฎมากขึ้นเพื่อกระตุ้นให้ฝ่ายต่าง ๆ ได้ทราบว่าถ้าผู้ใช้งานมีความต้องการใช้ข้อมูลข่าวสารในการทำหน้าที่ในเรื่องใดก็ตาม จะมีบริการในรูปแบบที่ใช้ไม่ยากเกินไปและควรจะมีการดำเนินการหลาย ๆ ด้านที่จะช่วยอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้ทุก ๆ ฝ่ายให้ได้มีโอกาสและได้รู้จักใช้ข้อมูลข่าวสารที่สมบูรณ์แบบ

3.4 ความไม่สะดวกในการขอใช้ข้อมูล การขอใช้ข้อมูลหรือการให้ข้อมูลเป็นเรื่องยากลำบาก บางครั้งอยู่ในรูปแบบซึ่งยากต่อการนำไปใช้ ไม่สะดวกที่จะใช้ บางครั้งใช้เวลาในการติดต่อขอใช้ข้อมูลมาก บางครั้งเจ้าของข้อมูลหวงข้อมูลไม่ต้องการให้ผู้อื่นร่วมใช้ด้วย สิ่งเหล่านี้เป็นปัญหาที่ประสบอยู่เป็นประจำแม้แต่ผู้ที่ทำงานในระดับนโยบาย การขอข้อมูลเป็นเรื่องยากซึ่งเป็นปัญหาอย่างชัดเจน

3.5 สถาบันบริการสารสนเทศไม่เต็มใจให้บริการ สถาบันผู้ให้บริการสารสนเทศไม่เต็มใจ หรือไม่สามารถเผยแพร่สารสนเทศที่ต้องการแก่ผู้แสวงหาสารสนเทศได้

ในขณะทีวิลสัน (Wilson, 1997, p. 557-561 อ้างถึงใน อัญชลี กริธาเวช, 2560) ได้จำแนกอุปสรรคที่ขัดขวางการแสวงหาสารสนเทศไว้ 5 ด้าน คือ

1. อุปสรรคจากลักษณะเฉพาะของบุคคล คือ ผู้แสวงหาสารสนเทศเกิดความสับสนจากการได้รับสารสนเทศที่ขัดแย้งกัน ลักษณะทางกายภาพ สติปัญญาและอารมณ์ของผู้แสวงหาสารสนเทศ ระดับการศึกษาหรือพื้นฐานความรู้ และลักษณะทางประชากร (เช่น อายุ เพศ) ของผู้แสวงหาสารสนเทศ

2. อุปสรรคทางด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ ค่าใช้จ่ายจากการแสวงหาสารสนเทศและ การใช้เวลาเพื่อการแสวงหาสารสนเทศ

3. อุปสรรคทางสังคมหรือช่องว่างระหว่างบุคคล คือ การติดขัดไม่ต่อเนื่องที่เกิด ระหว่างการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งบุคคลหรือแหล่งสารสนเทศอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องอาศัย ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรือการยอมรับ การไว้วางใจ ความพอใจ จากแหล่งสารสนเทศบุคคลต่อ ผู้แสวงหาสารสนเทศ

4. อุปสรรคจากสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ ได้แก่ ข้อจำกัดเรื่องเวลา สถานที่ และวัฒนธรรมทางสังคมของแต่ละพื้นที่

5. อุปสรรคจากลักษณะเฉพาะของแหล่งสารสนเทศ ได้แก่ ความสะดวก ความง่ายในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ ความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศ และรูปแบบวิธีการสื่อสาร กับแหล่งสารสนเทศ

นอกจากนี้ สมพร พุทธาพิทักษ์ผล (2548, น. 128 อ้างถึงใน ศิวิมล ตันชนะประดิษฐ์, 2558) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่เป็นอุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างเหมาะสม ได้แก่

1. ภาษา จะเห็นว่าคนจำนวนน้อยมากที่สามารถใช้ภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความต้องการใช้สารสนเทศที่มีผู้เผยแพร่ในภาษาที่ผู้เข้าถึงไม่ถนัดนั้น ทำให้บุคคลต้องใช้เวลา แรงงานและค่าใช้จ่ายอย่างมากในการติดต่อสื่อสารและเข้าถึงสารสนเทศที่ตนต้องการ

2. โครงสร้างพื้นฐานทางสารสนเทศ ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐาน สารสนเทศที่ต่างกันในแต่ละพื้นที่ก่อให้เกิดโอกาสในการเข้าถึงสารสนเทศที่ต่างกัน ได้แก่ โอกาส ในการใช้ไฟฟ้า การใช้โทรศัพท์ การใช้คอมพิวเตอร์ การใช้อินเทอร์เน็ต การใช้ดาวเทียม เป็นต้น

3. การเพิ่มปริมาณของสารสนเทศ การขยายการผลิตสารสนเทศก่อให้เกิดภาวะ กระแสสารสนเทศท่วมท้น อันเป็นผลให้มีสารสนเทศให้เลือกจำนวนมากและยากแก่การติดตาม ค้นคว้าได้อย่างทั่วถึง

4. คุณภาพของสารสนเทศ การผลิตสารสนเทศที่เป็นไปในทางโฆษณาชวนเชื่อ การใช้ข้อมูลซ้ำซ้อน ตลอดจนการให้ความรู้ที่ผิดพลาดทำให้ผู้ใช้สารสนเทศต้องเสียเวลา แรงงาน ค่าใช้จ่าย ที่จะต้องกลั่นกรองสารสนเทศ

5. การใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่มอาชีพ โดยการใช้คำศัพท์ประเภทนี้มักจะรู้กันอยู่ในวง แคบ ๆ ของกลุ่มนักวิชาการหรือนักวิจัยจำนวนน้อย บุคคลภายนอกไม่สามารถทราบความหมาย

6. เงื่อนไขเวลา เวลามีความสำคัญต่อการใช้สารสนเทศ สารสนเทศที่ได้รับอาจ ไม่เป็นประโยชน์หากได้รับในเวลาที่เหมาะสม เช่น ความล่าช้าในการจัดพิมพ์ ความล่าช้าในการ

แปล ความล่าช้าในการดำเนินการให้บริการ ความล่าช้าในการค้นคืน ความล่าช้าในการเข้าถึงตัว
สารสนเทศ ความล่าช้าในการทราบผลการประเมินค่าจากผู้ใช้งานสารสนเทศ เป็นต้น

7. ค่าใช้จ่าย ในการดำเนินการนำสารสนเทศที่ดีมีคุณภาพมาบริการนั้น ต้องมี
การลงทุน ค่าใช้จ่ายเพื่อการจัดหา คัดเลือก ดำเนินกรรมวิธีเพื่อการจัดเก็บ ค้นคืนและจัดบริการแก่
ผู้ใช้งาน ดังนั้น ประเทศที่ยากจนจึงทำให้ประชาชนยากลำบากในการเข้าถึงสารสนเทศ

8. วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน เป็นอุปสรรคสำคัญประการหนึ่งในการเรียนรู้และทำ
ความเข้าใจสารสนเทศที่มาจากวัฒนธรรมที่ต่างกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

คอบเบิลดิค (Cobbedick, 1996) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศของ
ศิลปินทางด้านศิลปะ เพื่อหาแนวทางการพัฒนางานวิจัยในอนาคต ผลการวิจัยพบว่า ประติมากร
จิตรกร นักออกแบบแฟชั่น และสถาปนิก ที่เป็นตัวแทนของสาขาวิชาต่าง ๆ ชี้ให้เห็นว่า ส่วนใหญ่มี
การค้นหาสารสนเทศจากห้องสมุด ในรูปแบบของสื่อตีพิมพ์ ซึ่งจากการค้นคว้าสารสนเทศใน
ห้องสมุดส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับงานทางด้านศิลปะ กล่าวคือสารสนเทศทางด้านศิลปะ
ในห้องสมุดมีน้อยมากและมักจะพบสารสนเทศที่ตนเองต้องการเมื่อมีการค้นหาในสาขาวิชา
เฉพาะ นอกจากนี้ยังมีการค้นหาสารสนเทศจากแหล่งข้อมูลบุคคลเพื่อให้ได้ข้อมูลด้านเทคนิค และ
ข้อมูลที่เป็นเชิงลึก

เบเนเดตตี วู และเฮย์ (Benedetti, S.; Wu, A. & Hayes, S. 2004) ศึกษาเรื่อง
ทรัพยากรภาพศิลปะในห้องสมุดมหาวิทยาลัยขนาดกลาง ซึ่งเป็นกรณีศึกษาเพื่อนำมาปรับปรุง
ทรัพยากรทางด้านศิลปะของ William Madison Randall Library มหาวิทยาลัยนอร์ทแคโรไลนา
เมืองวิลมิงตัน ผลการวิจัยพบว่า การวิเคราะห์หมวดหมู่และการลงรายการทรัพยากรสารสนเทศ
ทางศิลปะหรือทรัพยากรสารสนเทศที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลควรทำให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถเข้าถึง
ได้ง่ายและสามารถเข้าถึงผ่านทางเว็บไซต์ได้ รวมถึงต้องคำนึงถึงกฎหมายลิขสิทธิ์และการขอ
อนุญาตหรือได้รับความยินยอมจากศิลปินผู้เป็นเจ้าของผลงานก่อนการนำภาพมาเผยแพร่บน
เว็บไซต์ ข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศทางศิลปะที่ควรจัดเก็บ เช่น ชื่อศิลปิน ภูมิลำเนา คำบรรยาย
ผลงาน ลักษณะเด่นของผลงาน การได้มาซึ่งผลงาน และความคิดเห็นหรือคำวิจารณ์ เป็นต้น

แมคลอลิน (McLaughlin, 2008) ศึกษาเรื่องการใช้สารสนเทศของศิลปินสาขา
ทัศนศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแหล่งสารสนเทศที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานและ
วิธีการใช้สารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า ศิลปินได้แรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมทั้งภายในและ

ภายนอก เช่น สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ บทสัมภาษณ์วิทยุ ความทรงจำในวัยเด็ก ความเชื่อทางสังคมและวัฒนธรรม และสิ่งที่พบเห็นหรือประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน สารสนเทศเหล่านี้ศิลปินจะนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีวิธีการใช้ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) รูปแบบที่ศิลปินพบสารสนเทศโดยบังเอิญก่อให้เกิดความคิดและนำไปสู่การผลิตผลงาน ไม่มีการค้นหาสารสนเทศเพิ่มเติมจากแหล่งอื่น ๆ 2) รูปแบบที่ศิลปินพบสารสนเทศที่น่าสนใจนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ และยังคงพยายามรวบรวมและค้นหาสารสนเทศเพื่อช่วยให้งานศิลปะมีความสมบูรณ์ 3) รูปแบบที่ศิลปินจะรวบรวมสารสนเทศที่จำเป็นก่อนการเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งจะทำให้เห็นว่าศิลปินมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาข้อมูลเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ตามต้องการ

เบรท (Brett, 2013) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมในการแสวงหาข้อมูลด้านศิลปะและการออกแบบของนักเรียนในการศึกษาต่อ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการค้นหาข้อมูลแบบกว้าง ๆ เบื้องต้นผ่านทางอินเทอร์เน็ต จากนั้นจึงจะมีการค้นหาข้อมูลแบบเฉพาะเจาะจงมากขึ้น และนักเรียนยังมองว่าหนังสือและวารสารเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า เนื่องจากหนังสือมีการให้ข้อมูลด้านเทคนิคทำให้สามารถสร้างสรรค์ภาพงานศิลปะที่มีคุณภาพดีได้ อีกทั้งยังเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับศิลปินหรือนักออกแบบคนอื่น ๆ ด้วย และนักเรียนยังมองว่าแรงบันดาลใจนอกวิทยาลัยและสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานได้อีกด้วย เช่น ทางเท้าและหิน พื้นผิว นิทรรศการศิลปะ ละครสัตว์ เป็นต้น

เกรีย (Greer, 2016) ศึกษาเรื่องการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีจากโรงเรียนสอนศิลปะ: การวิเคราะห์การอ้างอิงจากหลายโรงเรียน โดยมีการวิเคราะห์การอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์ของ 3 สถาบัน ระหว่างปี 2011-2014 ผลการวิจัยพบว่า สิ่งพิมพ์ยังเป็นทรัพยากรสารสนเทศที่นักศึกษาศิลปะนิยมใช้ผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต นักศึกษามีความสนใจในทุกเรื่องที่สามารถสร้างจินตนาการและแรงบันดาลใจได้ มักนิยมใช้สารสนเทศในสาขาศิลปะ เช่น ทัศนศิลป์ การวิจารณ์ทางศิลปะ รองลงมาคือสาขาวรรณกรรมและปรัชญาตามลำดับ และนักศึกษายังให้ความสำคัญกับห้องสมุดในฐานะเป็นแหล่งสารสนเทศและแหล่งสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ นักศึกษานิยมใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากฐานข้อมูลห้องสมุดและเว็บไซต์ทั่วไป

ลี (Lee, 2018) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมในการค้นหาข้อมูลของศิลปิน พบว่า งานศิลปะคือภาพสะท้อนของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงาน ทักษะทางศิลปะและความสามารถพิเศษเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการวิจัยที่เป็นเอกลักษณ์ของศิลปินคนนั้น ๆ สิ่งที่ทำให้ผู้ใช้ข้อมูลกลุ่มนี้

แตกต่างจากอาชีพอื่น ๆ คือธรรมชาติของทรัพยากรสารสนเทศและการให้บริการที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์บทความนี้เป็นการการสัมภาษณ์ว่าศิลปินมีการตอบสนองต่อความต้องการข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานอย่างไร ซึ่งศิลปินส่วนใหญ่พบแรงบันดาลใจผ่านกิจกรรมของชุมชน เช่น การเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ การเสวนาของศิลปิน หรืองานศิลปะท้องถิ่นและชุมชน เป็นต้น และนักวาดภาพประกอบมักได้รับแรงบันดาลใจจากการอ่านชีวประวัติของศิลปิน และบทความทางวิชาการจากห้องสมุด เช่น การอ่านหนังสือ ใช้ห้องสมุดออนไลน์เพื่ออ่านเอกสารวิชาการ เป็นต้น

งานวิจัยในประเทศ

ธัญญา ชีวรัตน์ (2554) ศึกษาเรื่อง การรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการนำสารสนเทศไปใช้ในงานออกแบบเพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุด ในส่วนของปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบ พบว่า ทรัพยากรสารสนเทศที่มีให้บริการไม่ตรงตามความต้องการหาหนังสือบนชั้นไม่พบ เครื่องคอมพิวเตอร์อำนวยความสะดวกในการค้นหาสารสนเทศไม่เพียงพอ และไม่มีเวลาเข้าใช้บริการห้องสมุด ผลการเปรียบเทียบสภาพการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบ พบว่า เพศ ระดับชั้นปี วุฒิการศึกษาเดิมและคะแนนเฉลี่ยสะสม มีสภาพการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน และด้านวุฒิการศึกษาเดิมมีปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบโดยรวมแตกต่างกัน

สุพัต ทองฉวี (2554) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษา ผลการวิจัยสรุปได้ว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศเพื่อความบันเทิง พักผ่อนหย่อนใจ รองลงมาคือ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจทางด้านดนตรีและเพื่อฝึกทักษะด้านดนตรี โดยใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าถึงสารสนเทศ รองลงมาคือ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับรุ่นพี่ เพื่อน และสอบถามอาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้โปรแกรมค้นหาในการค้นหาข้อมูล โดยใช้ชื่อศิลปิน ชื่อวงมากที่สุด รองลงมาคือ ชื่อเรื่อง ชื่ออัลบั้ม ชื่อเพลง และชื่อนักประพันธ์ดนตรี ตามลำดับ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ฐานข้อมูลออนไลน์ รองลงมาคือ โน้ตเพลง และซีดีเพลง วีซีดี และดีวีดีการแสดงดนตรี เพื่อให้เข้าใจทักษะดนตรี การปฏิบัติดนตรี รองลงมาคือ ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีดนตรีและโสตทักษะทางดนตรี โดยนักศึกษามีความตระหนักว่าการละเมิดลิขสิทธิ์เพลงมีผลเสียต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับมาก อย่างไรก็ตาม นักศึกษาส่วนใหญ่ประสบปัญหาการใช้สารสนเทศทางด้านดนตรีอยู่ 3 ข้อ คือ สื่อดนตรีมีราคาสูง

สื่อดนตรีในห้องสมุดไม่เพียงพอต่อความต้องการ และแหล่งสารสนเทศทางด้านดนตรีมีไม่เพียงพอ การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศของนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ พบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิงมีการแสวงหาสารสนเทศและการสืบค้นสารสนเทศแตกต่างกัน และนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีต่างกันมีการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบว่านักศึกษาที่เรียนสาขาต่างกันมีความต้องการสารสนเทศและการแสวงหาสารสนเทศแตกต่างกัน ในการเปรียบเทียบพบว่า นักศึกษาเพศชายและเพศหญิง และนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในชั้นปีต่างกัน มีปัญหาการใช้สารสนเทศโดยรวมแตกต่างกัน และนักศึกษาที่เรียนในสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกัน

กรรณิกา ยุทธคราม และ ภรณ์ ศิริโชติ (2557) ศึกษาเรื่องการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและบริการห้องสมุดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและบริการของห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ด้านวัตถุประสงค์การใช้ ประเภททรัพยากรสารสนเทศที่ใช้ บริการสารสนเทศที่ใช้ วิธีการค้นหา และปัญหาในการใช้สารสนเทศและบริการของห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถาม ประชากรในการวิจัยคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ชั้นปีที่ 1-4 ที่ลงทะเบียนเรียนในภาคการศึกษาปลายปีการศึกษา 2556 จำนวน 191 คน ได้รับแบบสอบถามคืนทั้งสิ้น 152 ชุด ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ห้องสมุดเพื่อการศึกษา ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อตีพิมพ์ที่นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้คือ ตำราประกอบการเรียน ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้คือ ฐานข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นักศึกษาใช้ทรัพยากรสารสนเทศทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บริการห้องสมุดที่นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้คือ บริการยืม-คืน นักศึกษาส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศด้วยตนเอง วิธีการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดที่นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้คือค้นหาที่ชั้น ปัญหาอุปสรรคในการใช้ห้องสมุดนักศึกษากลุ่มส่วนใหญ่เห็นว่า เป็นปัญหาในระดับปานกลางทุกด้าน

ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง (2559) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและการใช้สารสนเทศของนักศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านวัตถุประสงค์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ทำรายงาน การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และทำวิจัย/ศิลปะนิพนธ์ ตามลำดับ ด้านแหล่งสารสนเทศภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ได้แก่ แหล่งสารสนเทศภายในตัวนักศึกษา แหล่งสารสนเทศภายนอก ประกอบด้วยแหล่งสารสนเทศบุคคล แหล่งสารสนเทศจากสื่อต่าง ๆ และแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ ตามลำดับด้านลักษณะของสารสนเทศภาพรวมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ วิชาชีพต่าง ๆ บันทึกลงสารคดี และวิชาการทั่วไป ตามลำดับ ด้านวิธีการแสวงหาสารสนเทศภาพรวมอยู่ในระดับมาก ได้แก่ คำแนะนำของอาจารย์ ดุลยพินิจของนักศึกษา และการพูดคุย สนทนา อย่างไม่เป็นทางการกับผู้ใกล้ชิดตามลำดับ ในส่วนของปัญหาในการแสวงหาและการใช้สารสนเทศภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศภายในสถาบันอยู่ในระดับมาก ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศภายนอกสถาบันและปัญหาส่วนบุคคลอยู่ในระดับปานกลาง

สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย (2560) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะ : กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ 2) การใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ 3) เปรียบเทียบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ 4) เปรียบเทียบการใช้สารสนเทศที่เป็นแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีทั้ง 4 คณะ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โบราณคดี และมัณฑนศิลป์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 365 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยมากกว่าภายในมหาวิทยาลัย และมีการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะจากฐานข้อมูลรูปภาพอยู่ในระดับมาก นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยมากกว่าภายในมหาวิทยาลัย เพื่อการศึกษา ค้นคว้า ประกอบการเรียนเพิ่มเติม และเพื่อทำรายงาน การบ้าน นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีการใช้ประเภทของสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยและภายในมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับปานกลาง นักศึกษามีการใช้ประเภทของสารสนเทศด้านศิลปะจากหนังสือ/ตำราศิลปะ

ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม (2562) ศึกษาเรื่องการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบมหาวิทยาลัยศิลปากร ผลการวิจัยพบว่า ในการใช้สารสนเทศ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการ

ออกแบบมหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนใหญ่ค้นหาสารสนเทศผ่านโปรแกรมค้นหาด้วยโทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน เดือนละ 1-2 ครั้ง ครั้งละ 1-2 ชั่วโมง และใช้ทรัพยากรสารสนเทศที่ตีพิมพ์มาแล้วไม่เกิน 5 ปี ทรัพยากรสารสนเทศที่นักศึกษาใช้ส่วนใหญ่ คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รองลงมานักศึกษาใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือทั่วไป ตำราวิชาการ และสมุดภาพ และสื่อโสตทัศนวัสดุที่ ได้แก่ รูปภาพ และภาพถ่าย แหล่งสารสนเทศบุคคล ได้แก่ อาจารย์ และศิลปินนักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศสถาบัน ได้แก่ หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ และหอสมุดวังท่าพระ สื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาใช้ ได้แก่ ยูทูบ เฟซบุ๊ก และพินเทอเรส และผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษาที่ศึกษาในคณะต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในบางด้าน ได้แก่ นักศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ใช้ช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศ ใช้ทรัพยากรสารสนเทศและใช้แหล่งสารสนเทศมากกว่านักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์ ส่วนด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศใช้ไม่แตกต่างกัน และพบว่านักศึกษาที่ศึกษาในระดับปริญญาต่างกันมีการใช้สารสนเทศไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ พบว่านักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับและสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ใช้สารสนเทศโดยรวมน้อยกว่านักศึกษาที่ศึกษาในสาขาวิชาอื่น และปัญหาในการใช้สารสนเทศพบว่านักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ในการค้นหาสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านแหล่งสารสนเทศ และด้านนักศึกษาผู้ใช้บริการ

สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

1. การใช้สารสนเทศ

1.1 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ พบว่า มีงานวิจัยของพนิดา สมประจบ (2542) ธัญญา ชีรัตน์ (2554) ลาวัญย์ คำชาย (2557) สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย (2560) ณัฐดินี ชมภูเอี่ยม (2562)

1.2 รูปแบบของสารสนเทศ พบว่า มีงานวิจัยของเลย์เน (Layne, 1994) วิชีกส์ เฮนดริกสัน และ โบว์แมน (Visick, R.; Hendrickson, J. & Bowman, C., 2006) เบรท (Brett, 2013) ธัญญา ชีรัตน์ (2554) สุพัทธ์ ทองฉวี (2554) ลาวัญย์ คำชาย (2557) ัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง (2559) สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย (2560)

1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ พบว่า มุ่งงานวิจัยของลาวัญญ์ คำชาย (2554) ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม (2562)

1.4 แหล่งสารสนเทศที่ใช้ พบว่า มุ่งงานวิจัยของ ธัญญา ชีร์รัตน์ (2554) สุพัต ทองฉวี (2554) ลาวัญญ์ คำชาย (2557)

2. ปัญหาการใช้สารสนเทศ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้สรุปปัญหาการใช้สารสนเทศ เป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านแหล่งสารสนเทศ ได้แก่

1.1 แหล่งสารสนเทศมีน้อย พบว่า มุ่งงานวิจัยของสุพัต ทองฉวี (2554) ธัญญาลักษณ์ใจเที่ยง (2559)

1.2 ข้อยกจำกัดเรื่องกฎระเบียบ และข้อบังคับ พบว่า มุ่งงานวิจัยของธัญญา ชีร์รัตน์ (2554) สุทธิพงษ์ พลอยสด (2556)

2. ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ได้แก่

2.1 ขาดความหลากหลายของทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า มุ่งงานวิจัยของนันทยา วิไลรัตน์ (2547) ธัญญา ชีร์รัตน์ (2554) สุพัต ทองฉวี (2554) สุทธิพงษ์ พลอยสด (2556) ลาวัญญ์ คำชาย (2557) ธัญญาลักษณ์ใจเที่ยง (2559) ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม (2562)

2.2 ทรัพยากรสารสนเทศไม่เพียงพอต่อความต้องการ พบว่า มุ่งงานวิจัยของธัญญา ชีร์รัตน์ (2554)

2.3 ทรัพยากรสารสนเทศไม่ทันสมัย พบว่า มุ่งงานวิจัยของนันทยา วิไลรัตน์ (2547) ธัญญา ชีร์รัตน์ (2554) สุพัต ทองฉวี (2554) สุทธิพงษ์ พลอยสด (2556) ลาวัญญ์ คำชาย (2557) ธัญญาลักษณ์ใจเที่ยง (2559) ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม (2562)

2.4 ทรัพยากรสารสนเทศไม่ตรงกับความต้องการ พบว่า มุ่งงานวิจัยของนันทยา วิไลรัตน์ (2547) ธัญญา ชีร์รัตน์ (2554) สุพัต ทองฉวี (2554) สุทธิพงษ์ พลอยสด (2556) ลาวัญญ์ คำชาย (2557) ธัญญาลักษณ์ใจเที่ยง (2559) ณัฐดิณี ชมภูเอี่ยม (2562)

2.5 สื่อสารสนเทศมีราคาสูง พบว่า มุ่งงานวิจัยของสุพัต ทองฉวี (2554)

3. ด้านการให้บริการ ได้แก่

3.1 ขาดคู่มือในการใช้เครื่องมือช่วยค้น พบว่า มุ่งงานวิจัยของนันทยา วิไลรัตน์ (2547) สุพัต ทองฉวี (2554)

3.2 บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ ขาดความรู้เฉพาะทาง พบว่า มีงานวิจัยของ
นันทิยา วิไลรัตน์ (2547) สุพัต ทองฉวี (2554) ลาวณีย์ คำชาย (2557) ณัฐดินี ชมภูเอี่ยม (2562)

3.3 บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ มีไม่เพียงพอในการให้บริการ พบว่า มี
งานวิจัยของลาวณีย์ คำชาย (2557)

3.4 ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่า มีงานวิจัยของธัญญา ชีร์ตัน
(2554)

4. ด้านผู้ใช้บริการ ได้แก่

4.1 ขาดทักษะการค้นสารสนเทศ พบว่า มีงานวิจัยของธัญญา ชีร์ตัน
(2554) สุพัต ทองฉวี (2554) ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง (2559) ณัฐดินี ชมภูเอี่ยม (2562)

4.2 ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ พบว่า มีงานวิจัยของธัญญา ชีร์ตัน
(2554) ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง (2559)

3. ตัวแปรด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล สรุปได้ดังนี้

3.1 ระดับชั้นปี จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับ
ตัวแปรระดับชั้นปี ซึ่งส่งผลต่อการใช้สารสนเทศทั้งแตกต่างและไม่แตกต่าง เช่น งานวิจัยของนันทิ-
ยา วิไลรัตน์ (2547) ที่ศึกษาเรื่องการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษา
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กับนิสิตภาควิชาทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้แหล่ง
สารสนเทศมากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 และงานวิจัยของสุพัต ทองฉวี (2554) ศึกษาพฤติกรรมการ
สารสนเทศของนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า นักศึกษาชั้นปี
ต่างกันมีการใช้แหล่งสารสนเทศโดยรวมแตกต่างกัน และงานวิจัยของธัญญา ชีร์ตัน (2554) ศึกษา
เรื่องการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ
พบว่า นักศึกษาชั้นปีต่างกันมีสภาพและปัญหาการรับรู้สารสนเทศทั้งโดยรวมและรายด้านไม่
แตกต่างกัน

3.2 กลุ่มสาขาวิชา จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่า มีงานวิจัยที่ศึกษา
เกี่ยวกับตัวแปรกลุ่มสาขาวิชา ซึ่งส่งผลต่อการใช้สารสนเทศทั้งแตกต่างและไม่แตกต่าง เช่น
ณัฐดินี ชมภูเอี่ยม (2562) ศึกษาเรื่องการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำ
วิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พบว่า นักศึกษาที่ศึกษาสาขาวิชาต่างกันมีการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและใช้แหล่งสารสนเทศ
โดยรวมแตกต่างกัน และงานวิจัยของสุพัต ทองฉวี (2554) ศึกษาพฤติกรรมการสารสนเทศของ

นักศึกษาศาขาศาวิชาดุริยางคศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า นักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมี ปัญหาการใช้สารสนเทศแตกต่างกันในประเด็นของเจ้าหน้าที่ที่ไม่มีความรู้เฉพาะด้าน และ งานวิจัยของสุทธิพงษ์ พลอยสด (2556) ศึกษาเรื่องปัญหาการทำศิลปกรรมนิพนธ์ของนิสิต ปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า นักศึกษาศิลปกรรม ศาสตร์ที่มีกลุ่มวิชาต่างกันมีปัญหาในการทำศิลปนิพนธ์แตกต่างในบางด้าน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประชากรรวมทั้งสิ้น 10,576 คน (สภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย, 2564; สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2562)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2564 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง ที่สุ่มมาจากประชากรข้างต้น รวมจำนวนทั้งสิ้น 456 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดไว้ในตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970, pp. 607-610) โดยการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) ตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม ซึ่งมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการใช้สารสนเทศ ปัญหาการใช้ และแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

2. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงาน เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน แหล่งสารสนเทศที่ใช้ในการการสร้างสรรคผลงาน และปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน ได้แก่ ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ และด้านผู้ให้บริการ ให้มีความครอบคลุมและสอดคล้องกับความมุ่งหมายในงานวิจัย

3. เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นคำถามแบบให้เลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ระดับชั้นปี กลุ่มสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยที่สังกัด

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ดังนี้ มากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) น้อยที่สุด (1) ประกอบด้วยวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงาน เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงาน แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงาน

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับเช่นกัน ประกอบด้วย ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ ด้านผู้ให้บริการ

ตอนที่ 4 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

4. นำร่างแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องแนวทางการสร้างเครื่องมือ และความเหมาะสมของการใช้คำถาม สำนวนภาษาและความชัดเจนของคำถาม

5. นำแบบสอบถามตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นอาจารย์ทางด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ อาจารย์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ และบรรณารักษชำนาญการพิเศษที่มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศทางศิลปกรรม ได้พิจารณาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยในด้านความตรงตามเนื้อหา (Content validity) จากนั้นนำผลการประเมินมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลประเมินได้ค่าระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งมากกว่า 0.50 แสดงว่า

แบบสอบถามมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้แก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้

- 5.1 ปรับแก้และจัดเรียงตามลำดับตัวอักษรของชื่อมหาวิทยาลัย
 - 5.2 เพิ่มเติมชื่อสาขาย่อย เพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกตอบได้ง่ายขึ้น
 - 5.3 ปรับแก้ตัวเลือกด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน
- ข้อที่ 1.5 เนื่องจากวิทยานิพนธ์ใช้สำหรับนักศึกษาปริญญาโทซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาปริญญาตรีต้องใช้คำว่า “ศิลปนิพนธ์”

- 5.4 จัดกลุ่มฐานข้อมูลให้ครอบคลุม
 - 5.5 ปรับแก้คำในข้อคำถามปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความชัดเจน เช่น ไม่ทันเหตุการณ์ เป็น ไม่ทันสมัย ไม่ดึงดูดใจ เป็น ไม่เอื้ออำนวย เป็นต้น
6. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำมาตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha coefficient) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.97 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยนำเสนอโครงการวิจัยต่อคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รหัสโครงการวิจัย SWUEC-G-317/2563X โดยได้รับผลการพิจารณาว่าเป็นโครงการที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC) เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ 2563
2. ผู้วิจัยติดต่อขอหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงคณบดีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำนวน 11 แห่ง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามจากนักศึกษา
3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคมถึงเมษายน พ.ศ 2565 ซึ่งอยู่ในสถานการณ์ระบาดของโรคโควิด 19 จึงใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือ Google form ได้รับการตอบแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 456 ชุด และเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ทั้งหมด

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. นำข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ การแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ

2. นำข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน และตอนที่ 3 เกี่ยวกับปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน นำมาวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการคำนวณหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยกำหนดคะแนนในแต่ละระดับดังนี้ โดยกำหนดค่าน้ำหนักของคะแนน ดังนี้

5 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับมาก

3 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับน้อยที่สุด

โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2554)

4.51-5.00 หมายความว่า มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 หมายความว่า มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับมาก

2.51-3.50 หมายความว่า มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับปานกลาง

1.51-2.50 หมายความว่า มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับน้อย

1.00-1.50 หมายความว่า มีการใช้ / ปัญหาการใช้ในระดับน้อยที่สุด

3. ใช้สถิติ t-test แบบ Independent วิเคราะห์เปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน และทดสอบความแตกต่างตามตัวแปรระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน t Distribution
p-value	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายตามลำดับ ดังนี้

1. ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
3. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
4. การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา
5. การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัย มีดังนี้

1. ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

สถานภาพ	จำนวน (n)	ร้อยละ
ระดับชั้นปี		
ชั้นปีที่ 3	230	50.44
ชั้นปีที่ 4	226	49.56
รวม	456	100.0
กลุ่มสาขาวิชา		
กลุ่มวิจิตรศิลป์	269	58.99
กลุ่มประยุกต์ศิลป์	187	41.01
รวม	456	100.0

จากตาราง 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ส่วนใหญ่กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 230 คน (ร้อยละ 50.44) ระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 226 คน (ร้อยละ 49.56) และส่วนใหญ่กำลังศึกษาในกลุ่มวิจิตรศิลป์ จำนวน 269 คน (ร้อยละ 58.99) กลุ่มประยุกต์ศิลป์ 187 คน (ร้อยละ 41.01)

2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐโดยรวม

ตาราง 2 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวม

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านวัตถุประสงค์การใช้	4.15	0.58	มาก
2. ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้	3.70	0.60	มาก
3. ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.74	0.75	มาก
4. ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.54	0.81	มาก
รวมทั้งหมด	3.74	0.57	มาก

จากตาราง 2 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวม พบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ทุกด้านอยู่ในระดับมากเช่นกัน โดยนักศึกษามีการใช้ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 4.15$) รองลงมาคือ ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ($\bar{X} = 3.74$) และรูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ($\bar{X} = 3.70$) ตามลำดับ

2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

ตาราง 3 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ				
1.	เพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน	4.25	0.75	มาก
2.	เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักออกแบบ 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 วิทยานิพนธ์ ศิลปินพร้งงานแสดง เป็นต้น	4.15	0.86	มาก
6.	เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการทำโครงการในรายวิชาที่เรียน	4.15	0.87	มาก
7.	เพื่อนำสารสนเทศที่ได้ ไปใช้ในการแก้ไขปัญหา หรืออุปสรรคระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน	4.05	0.92	มาก
รวม		4.15	0.58	มาก
ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้				
ด้านสื่อตีพิมพ์ (Printed materials)				
1.	หนังสือ ตำรา ทางด้านศิลปกรรม (Art book and design book) เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ เป็นต้น	3.71	0.94	มาก
2.	โครงงานศิลปะ/วิทยานิพนธ์/ศิลปนิพนธ์/ปริญญาานิพนธ์ ในระดับปริญญาตรี ทางด้านศิลปกรรม	3.74	0.96	มาก
3.	ปริญญาานิพนธ์/วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ฯลฯ ในระดับปริญญาโทและปริญญาเอก (Thesis) ทางด้านศิลปกรรม	3.91	0.90	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านสื่อตีพิมพ์ (Printed materials)				
4.	ผลงาน/โครงการ ของนักศึกษารุ่นพี่ (Project) เช่น นิทรรศการ งานแสดงศิลปะ งานแสดงดนตรีที่จัดขึ้น ก่อนจบการศึกษา เป็นต้น	3.84	0.96	มาก
5.	งานวิจัยทางด้านศิลปกรรม เช่น งานวิจัยของอาจารย์ นักวิชาการ เป็นต้น	4.20	0.86	มาก
6.	วารสารวิชาการทางด้านศิลปกรรม (Journal) เช่น วารสาร วิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วารสารศิลปกรรม ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และวารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นต้น	3.90	0.93	มาก
7.	นิตยสาร (Magazine) เช่น Art4D Fine Art Magazine Kinfolk Magazine B เป็นต้น	3.61	1.00	มาก
8.	จุลสาร แผ่นพับ (Pamphlets) เช่น แผ่นงานแสดงดนตรี งานแสดงนิทรรศการ เป็นต้น	3.70	1.00	มาก
9.	หนังสือพิมพ์ (Newspaper)	3.27	1.09	ปานกลาง
10.	คู่มือจัดงานแสดง นิทรรศการ (Exhibition catalogues) เช่น คู่มือจัดงานแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ คู่มือจัดงานแสดงดนตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นต้น	2.95	1.21	ปานกลาง
11.	สมุดภาพ (Picture book) เช่น สมุดภาพของสะสม สมุดภาพ ไดโนเสาร์ มินิature กรุงเทพฯ สมุดภาพชนบทไทย เป็นต้น	3.30	1.16	ปานกลาง
12.	มาตรฐานและสิทธิบัตร (Standards or Patent) ทางด้าน ศิลปกรรม	3.46	1.08	ปานกลาง
13.	รายการศิลปวัตถุของพิพิธภัณฑ์ (Museum artifacts list) เช่น ทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ คู่มือชมพิพิธภัณฑ์ รายชื่อผลงานที่แสดงถาวร เป็นต้น	3.44	1.09	ปานกลาง

ตาราง 3 (ต่อ)

ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านสื่อตีพิมพ์ (Printed materials)				
14.	หนังสืออ้างอิงทางศิลปกรรม (Art reference book) เช่น พจนานุกรมศัพท์ศิลปะสารานุกรมระบ่ำ รำ ฟ้อน นามานุกรมทำเนียบโบราณสถานขอมในประเทศไทย อักขรานุกรมชีวประวัตินักดนตรีไทยในอดีต หนังสือคู่มือการ สรรหาและคัดเลือกศิลปินแห่งชาติ	3.70	1.02	มาก
รวม		3.62	0.67	มาก
ด้านสื่อไม่ตีพิมพ์ (Non-printed materials)				
1.	สไลด์ (Slide) งานทางด้านศิลปกรรม เช่น สไลด์ผลงาน นักศึกษา สไลด์ประกอบการเรียนการสอน เป็นต้น	3.59	1.05	มาก
2.	ภาพยนตร์ (Motion picture)	3.91	0.92	มาก
3.	หุ่นจำลอง (Model) เช่น หุ่นจำลองมนุษย์ โมเดลหุ่นยนต์ ของจิว เป็นต้น	4.19	0.85	มาก
4.	ของจริง/ของตัวอย่าง (Real and Specimens)	3.77	0.97	มาก
5.	ภาพ (Photographs) เช่น ภาพถ่าย ภาพถ่ายบุคคล ภาพถ่ายสิ่งของ ภาพวาดบนฝาผนัง ภาพวาดสิ่งก่อสร้าง เป็นต้น	4.18	0.89	มาก
6.	โปสเตอร์ (Poster) เช่น แผ่นโฆษณา ประชาสัมพันธ์ นิทรรศการ เป็นต้น	4.19	0.88	มาก
7.	ปฏิทิน (Calendar) เช่น ปฏิทินชุดทองในวรรณคดีไทยของ ธนาคารไทยพาณิชย์ ปฏิทินชุดนางในวรรณคดีไทยของกลุ่ม บริษัทเยื่อกระดาษสยามจำกัด เป็นต้น	3.89	0.90	มาก
รวม		3.96	0.62	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic materials)				
1.	ซีดีรอม (CD-ROM)	3.26	1.12	ปานกลาง
2.	หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เช่น Arts and Cultural Education in a World of, Diversity Dance and the Quality of Life เป็นต้น	3.16	1.19	ปานกลาง
3.	วารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์ (e-Journal/Online journal) เช่น วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ และวารสารวิจัยเส้นใย ผ้า และแฟชั่น เป็นต้น	3.77	0.92	มาก
4.	นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์/นิตยสารออนไลน์ (e-Magazine/Online Magazine) เช่น Vogue, a day arts projects เป็นต้น	3.74	0.97	มาก
5.	งานวิจัย วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์ (e-Research/e-Thesis) ทางด้านศิลปกรรม	3.86	0.94	มาก
6.	ฐานข้อมูลออนไลน์ (Database)			
6.1	ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศภายในสถาบันของท่าน เช่น ฐานข้อมูลหอสมุดสาขาวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร และฐานข้อมูลวารสารของแต่ละสถาบัน เป็นต้น	3.80	0.95	มาก
6.2	ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศของหน่วยงาน/องค์กร ทางศิลปะ เช่น ฐานข้อมูลงานวิจัยไทย (TDC) ศูนย์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม ฐานข้อมูลศิลปินแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น	3.59	0.97	มาก
6.3	ฐานข้อมูลต่างประเทศ เช่น ฐานข้อมูลภาพศิลปะ (Artstor) ฐานข้อมูลบทความวารสารฯ (JSTOR) เป็นต้น	3.66	0.98	มาก
รวม		3.60	0.71	มาก
รวมด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ		3.70	0.60	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
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 ๆ เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัย สร้างสรรค์ทางภูมิสถาปัตย์ ทะเบียนสูจิบัตรงานแสดง เป็นต้น	3.66	1.00	มาก
รวม	3.74	0.75	มาก
ด้านแหล่งสารสนเทศ			
1. ห้องสมุด/สถาบันบริการสารสนเทศของสถาบันอุดมศึกษา เช่น หอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น	3.58	1.00	มาก
2. ห้องสมุดของคณะวิชา เช่น ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้น	3.48	1.04	ปานกลาง
3. ห้องสมุดเฉพาะ/สถาบันหรือศูนย์เฉพาะทางศิลปกรรม เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร ห้องสมุดศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) เป็นต้น	3.45	1.11	ปานกลาง
4. หอสมุดแห่งชาติ	3.61	1.02	มาก
5. แหล่งข้อมูลบุคคล/ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปกรรม เช่น ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น	3.62	1.05	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านแหล่งสารสนเทศ				
6.	สถานที่ที่ใช้ค้นหาข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร กรุงเทพมหานคร และวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย เป็นต้น	3.44	1.09	ปานกลาง
7.	แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เช่น YouTube Instagram Facebook Pinterest Website	3.30	1.17	ปานกลาง
8.	แหล่งอื่น ๆ เช่น วิวาททัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์	3.81	1.00	มาก
รวม		3.54	0.81	มาก
รวมทั้งหมด		3.74	0.57	มาก

จากตาราง 3 การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.74$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.26$) รองลงมาคือ เพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$) และเพื่อค้นหาวัสดุอุปกรณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนการพัฒนาการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการนำเสนอผลงานสำหรับจบการศึกษา เช่น โครงการศิลปะ วิจัยศิลปะ ศิลปิน งานแสดง เป็นต้น เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการทำโครงการในรายวิชาที่เรียนอยู่ในระดับมากเท่ากัน ($\bar{X} = 4.15$)

ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้ พบว่า รูปแบบสารสนเทศที่นักศึกษาใช้สูงสุด คือ สื่อไม่ตีพิมพ์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน คือ หนังสือนำอ่านและโปสเตอร์ ($\bar{X} = 4.19$) และ ภาพ ($\bar{X} = 4.18$) ตามลำดับ ส่วนสื่อตีพิมพ์ มีค่าเฉลี่ย

อยู่ในระดับมากเป็นลำดับถัดมา ($\bar{X} = 3.62$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ งานวิจัยทางด้านศิลปกรรม ($\bar{X} = 4.20$) รองลงมาคือปริญญาโท/วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ฯลฯ ($\bar{X} = 3.91$) และวารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์ ($\bar{X} = 3.90$) ตามลำดับ ตามด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีการใช้ในระดับมากเช่นกัน ($\bar{X} = 3.60$) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วิจัย วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์ ($\bar{X} = 3.86$) รองลงมาคือ ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศภายในสถาบัน ($\bar{X} = 3.80$) และวารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์ ($\bar{X} = 3.77$) ตามลำดับ

ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ พบว่า นักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$) รองลงมาคือ ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ (OPAC) ของห้องสมุดสถาบันที่สังกัดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.70$) และแฟ้มทะเบียนรายชื่องานวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสารอื่น ๆ เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏยศิลป์ ทะเบียนสูจิบัตรงานแสดง เป็นต้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.66$) ตามลำดับ

ด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศแหล่งอื่น ๆ เช่น วิวาททัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$) รองลงมาคือ แหล่งข้อมูลบุคคล/ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปกรรม เช่น ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$) และหอสมุดแห่งชาติอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.61$) ตามลำดับ

3. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของ
นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

ตาราง 4 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรม

ปัญหาการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านแหล่งสารสนเทศ			
1. บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรม	3.62	1.00	มาก
2. แหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย	4.18	0.93	มาก
3. แหล่งสารสนเทศไม่มีเว็บไซต์ในการเผยแพร่ข้อมูล หรือไม่ สามารถเข้าถึงทางช่องทางออนไลน์ได้	3.94	0.88	มาก
4. เว็บไซต์ของแหล่งสารสนเทศไม่มีการอัปเดตข้อมูลให้ ทันสมัย	3.50	1.12	มาก
5. มีการเก็บค่าธรรมเนียมในการเข้าใช้บริการ	3.63	1.13	มาก
6. ข้อจำกัดเรื่องกฎ ระเบียบ และข้อบังคับ เช่น ให้บริการ เฉพาะนิสิต นักศึกษา ของสถาบันเท่านั้น ไม่ให้บริการ สำหรับผู้สนใจหรือบุคคลภายนอก เป็นต้น	3.73	1.01	มาก
7. บ้ายหรือสัญลักษณ์ที่แหล่งสารสนเทศไม่ชัดเจน ทำให้ ค้นหาและเข้าถึงได้ยาก	3.55	1.08	มาก
รวม	3.73	0.67	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

ปัญหาการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
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
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 เครื่องถ่ายเอกสาร/ขาว-ดำ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นแผ่นซีดีได้ เป็นต้น	3.44	1.11	ปานกลาง
รวม	3.53	0.90	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

ปัญหาการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านผู้ใช้บริการ			
1. ขาดทักษะการค้นหาสารสนเทศ เช่น ไม่มีกลยุทธ์ในการใช้คำสืบค้นข้อมูล ไม่รู้จักฐานข้อมูลสำหรับค้นคว้า เป็นต้น	3.47	1.08	ปานกลาง
2. ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ เช่น ไม่ใช้หนังสือ งานวิจัย วชิยานิพนธ์ 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

จากตาราง 4 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.59$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.73$) รองลงมาคือ ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.56$) ปัญหาด้านการให้บริการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.53$) ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อในแต่ละด้าน มีรายละเอียดดังนี้

ด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรกโดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$) รองลงมาคือ แหล่งสารสนเทศไม่มีเว็บไซต์ในการเผยแพร่ข้อมูล หรือไม่สามารถเข้าถึงทางช่องทางออนไลน์ได้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.94$) และข้อจำกัดเรื่องกฎ ระเบียบ และข้อบังคับ เช่น ให้บริการเฉพาะนิสิต นักศึกษา ของสถาบันเท่านั้น ไม่ให้บริการสำหรับผู้สนใจหรือบุคคลภายนอก เป็นต้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.73$) ตามลำดับ

ด้านทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่นมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.62$) รองลงมาคือ ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมที่มีอยู่ไม่ตรงกับความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.61$) และทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมไม่ทันสมัยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.59$) ตามลำดับ

ด้านการให้บริการ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องบรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ มีไม่เพียงพอในการให้บริการมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.71$) รองลงมาคือ บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ ขาดความรู้เฉพาะทางทางด้านศิลปกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.51$) และหน่วยงานที่ให้บริการขาดคู่มือในการใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น วิธีการใช้ฐานข้อมูล คำค้นที่ใช้กำหนดในฐานข้อมูล OPAC เป็นต้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.47$) ตามลำดับ

ด้านผู้ใช้บริการ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องช่วงเวลาในการเปิด-ปิด ของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้ออำนวยต่อการเข้าใช้บริการ เช่น ปิดบริการเร็วเกินไป ไม่เปิดบริการในวันเสาร์-อาทิตย์ เป็นต้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.58$) รองลงมาคือ ไม่มีเวลาค้นคว้าสารสนเทศ โดยเฉพาะจากแหล่งสารสนเทศภายนอกสถาบัน เช่น ต้องเดินทางไกล เป็นต้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.51$) และขาดทักษะการค้นหาสารสนเทศ เช่น ไม่มีกลยุทธ์ในการใช้คำสืบค้นข้อมูล ไม่รู้จักฐานข้อมูลสำหรับค้นคว้า เป็นต้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.47$) ตามลำดับ

4. การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา

4.1 ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี

ตาราง 5 การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค ผลงาน	ชั้นปีที่ 3		ชั้นปีที่ 4		t	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ	4.15	0.60	4.14	0.57	0.079	.937
ด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.73	0.59	3.67	0.61	1.042	.298
ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.75	0.76	3.73	0.74	0.0408	.684
ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.63	0.78	3.44	0.83	2.579	.010*
ภาพรวม	3.78	0.56	3.71	0.57	1.332	.184

*p-value<.05

จากตาราง 5 พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4

4.2 ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่มสาขาวิชา

ตาราง 6 การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่มสาขาวิชา

การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน	กลุ่มวิจิตรศิลป์		กลุ่มประยุกต์ศิลป์		t	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ	4.20	0.61	4.06	0.52	2.573	.010*
ด้านรูปแบบการใช้สารสนเทศ	3.81	0.64	3.54	0.49	4.961	.000*
ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ	3.85	0.75	3.58	0.72	3.952	.000*
ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.66	0.83	3.36	0.74	3.835	.000*
ภาพรวม	3.85	0.61	3.59	0.46	4.915	.000*

*p-value<.05

จากตาราง 6 พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ รูปแบบสารสนเทศที่ใช้ เครื่องมือที่ใช้ ในการค้นหาสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ทุกด้าน

5. การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

5.1 ผลการเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี

ตาราง 7 การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการ สร้างสรรค์	ชั้นปีที่ 3		ชั้นปีที่ 4		t	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	3.74	0.67	3.73	0.67	0.094	.925
ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ	3.52	0.85	3.59	0.85	-0.836	.403
ปัญหาด้านการให้บริการ	3.47	0.94	3.60	0.86	-1.646	.100
ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ	3.43	0.92	3.50	0.88	-0.887	.376
ภาพรวม	3.56	0.76	3.62	0.72	-0.844	.399

*p-value<.05

จากตาราง 7 พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมี
ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้านไม่
แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3

5.2 ผลการเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน
ศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปร
กลุ่มสาขาวิชา

ตาราง 8 การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรกลุ่ม
สาขาวิชา

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์	กลุ่มวิจิตรศิลป์ กลุ่มประยุกต์ศิลป์				t	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	3.85	0.71	3.57	0.56	4.398	.000*
ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ	3.73	0.86	3.31	0.78	5.409	.000*
ปัญหาด้านการให้บริการ	3.68	0.91	3.32	0.85	4.204	.000*
ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ	3.59	0.92	3.27	0.83	3.761	.000*
ภาพรวม	3.73	0.76	3.39	0.66	4.949	.000*

*p-value<.05

จากตาราง 8 พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมี
ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้าน
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 4 โดย
นักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูง
กว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ทั้งโดยรวมและรายด้านเช่นกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ผู้วิจัยได้สรุปผลตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายในการวิจัย
2. สมมติฐานในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. สรุปผลการวิจัย
5. อภิปรายผลการวิจัย
6. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. ศึกษาการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
2. เปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
2. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
3. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในระดับชั้นปีที่ต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน
4. นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย จำนวน 11 แห่ง รวมทั้งสิ้น 10,576 คน (สภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย, 2564; สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2562) ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่สุ่มมาจากประชากรข้างต้น จำนวนรวมทั้งสิ้น 456 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำที่กำหนดไว้ในตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970, p.607-610) โดยการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified sampling) ตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 4 ตอน ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นคำถามแบบให้เลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ระดับชั้นปี กลุ่มสาขาวิชา และมหาวิทยาลัยที่สังกัด

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน รูปแบบสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ซึ่งเป็นคำถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับเช่นกัน ประกอบด้วย ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการให้บริการ ด้านผู้ใช้บริการ

ตอนที่ 4 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

3. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ซึ่งเป็นอาจารย์ทางด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ อาจารย์ทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ และบรรณารักษ์ชำนาญการพิเศษที่มีความเชี่ยวชาญด้านสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรม ตรวจสอบความตรงของเนื้อหาแล้วนำมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลประเมินได้ค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งมากกว่า 0.50 แสดงว่าแบบสอบถามมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นนำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุง

แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำมาตรวจสอบคุณภาพโดยคำนวณค่าความเที่ยง (Reliability) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha coefficient) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.97 ซึ่งถือว่าแบบสอบถามมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอโครงการวิจัยคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รหัสโครงการวิจัย SWUEC-G-317/2563X โดยได้รับผลการพิจารณาว่าเป็นโครงการที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC) เมื่อวันที่ 6 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 จากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนมีนาคมถึงเมษายน พ.ศ. 2565 ซึ่งอยู่ในสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด 19 จึงใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูลผ่านเครื่องมือ Google form ได้รับการตอบแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 456 ชุด และเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ทั้งหมด

5. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป ดังนี้

5.1 ใช้การแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

5.2 ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมและปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

5.3 ใช้สถิติ t-test แบบ Independent วิเคราะห์เปรียบเทียบการใช้และปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม และทดสอบความแตกต่างตามตัวแปรระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ส่วนใหญ่กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 3 จำนวน 230 คน และระดับชั้นปีที่ 4 จำนวน 226 คน ตามลำดับ และส่วนใหญ่กำลังศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาจิตรศิลป์ จำนวน 269 คน และกลุ่มสาขาประยุกต์ศิลป์ จำนวน 187 คน

2. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้านมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ด้านวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ เพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับมากและเพื่อค้นหาวัสดุอุปกรณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนการพัฒนารูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการนำเสนอผลงานสำหรับจบการศึกษา เช่น โครงงานศิลปะ วิทยานิพนธ์ ศิลปินแห่งชาติ งานแสดง เป็นต้น เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการทำโครงการในรายวิชาที่เรียนซึ่งอยู่ในระดับมากเท่ากัน ตามลำดับ

2.2 ด้านรูปแบบสารสนเทศที่ใช้ พบว่า นักศึกษามีการใช้รูปแบบสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาทั้ง 3 รูปแบบ พบว่า รูปแบบสารสนเทศที่นักศึกษาใช้สูงสุด คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน คือ หุ่นจำลองและโปสเตอร์ และ ภาพ ตามลำดับ ส่วนสื่อตีพิมพ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเป็นลำดับถัดมา โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ งานวิจัยทางด้านศิลปกรรม รองลงมาคือปริญญานิพนธ์/วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ฯลฯ และวารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์ ตามลำดับ ตามด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีการใช้ในระดับมากเช่นกัน โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์ รองลงมาคือฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศภายในสถาบัน และวารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์ตามลำดับ

2.3 ด้านเครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีการใช้เครื่องมือในการค้นหาสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ (OPAC) ของห้องสมุดสถาบันที่สังกัดอยู่ในระดับมาก และแฟ้มทะเบียนรายชื่อ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสารอื่น ๆ เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ทะเบียนสุจิบัตรงานแสดง เป็นต้น อยู่ในระดับมากตามลำดับ

2.4 ด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศแหล่งอื่น ๆ เช่น วิทยุทัศน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ แหล่งข้อมูลบุคคล/ผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปกรรม เช่น

ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น อยู่ในระดับมาก และหอสมุดแห่งชาติอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

3. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศมีค่าเฉลี่ยสูงสุดในระดับมาก รองลงมาคือ ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ และปัญหาด้านการให้บริการอยู่ในระดับมากเช่นกัน มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ แหล่งสารสนเทศไม่มีเว็บไซต์ในการเผยแพร่ข้อมูล หรือไม่สามารถเข้าถึงทางช่องทางออนไลน์ได้อยู่ในระดับมาก และข้อจำกัดเรื่องกฎระเบียบ และข้อบังคับ เช่น ให้บริการเฉพาะนิสิต นักศึกษา ของสถาบันเท่านั้น ไม่ให้บริการสำหรับผู้สนใจหรือบุคคลภายนอก เป็นต้น อยู่ในระดับมาก

3.2 ด้านทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่นมีน้อยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมที่มีอยู่ไม่ตรงกับความต้องการ และทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมไม่ทันสมัย อยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน

3.3 ด้านการให้บริการ พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องบรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ มีไม่เพียงพอในการให้บริการมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือ บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ ขาดความรู้เฉพาะทางทางด้านศิลปกรรม อยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน และหน่วยงานที่ให้บริการขาดคู่มือในการใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น วิธีการใช้ฐานข้อมูล คำค้นที่ใช้กำหนดในฐานข้อมูล OPAC ฯลฯ อยู่ในระดับปานกลาง

4. การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม จำแนกตามระดับชั้นปี พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อ

การสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในขณะที่ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมจำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ รูปแบบการใช้สารสนเทศ เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศ และแหล่งสารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์สูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ทุกด้าน

5. การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามตัวแปรระดับชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา

ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมจำแนกตามระดับชั้นปี พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3 ในขณะที่ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 4 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ทั้งโดยรวมและรายด้านเช่นกัน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปราย ผลได้ ดังนี้

1. การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษา นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ทางด้านศิลปกรรมโดยรวมอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าการสร้างสรรค์ผลงานทางด้าน ศิลปกรรมในทุกครั้ง นักศึกษามีความจำเป็นอย่างยี่งที่จะต้องมีการใช้สารสนเทศเพื่อนำมาเป็น แนวทาง สร้างแรงบันดาลใจให้ตนเองเกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ มีจินตนาการในการสร้างสรรค์ ผลงานที่มีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากผลงานของคนอื่น ๆ ไม่ยึดติดกรอบเดิมที่เป็นอยู่ อีกทั้งยังมีการใช้สารสนเทศเพื่อวิเคราะห์ปัญหาและแก้ไขปัญหาของผลงานทางด้านศิลปกรรมที่ กำลังสร้างสรรค์ได้อีกด้วย ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของวิลสัน (Wilson, 1994) ที่ได้อธิบาย ว่า พฤติกรรมของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่ จะมีการนำข้อมูลสารสนเทศมาใช้ ประโยชน์ในการสร้างงาน สร้างแรงบันดาลใจ โดยสามารถค้นหาได้จากระบบสารสนเทศหรือจาก แหล่งสารสนเทศต่าง ๆ จากนั้นจึงนำไปสู่การใช้สารสนเทศ และยังสอดคล้องกับแนวคิดของ คอบเบิลดิค (Cobbedick, 1996) ที่ได้อธิบายไว้ว่า ศิลปินมีความต้องการใช้สารสนเทศ นำข้อมูล มาใช้สำหรับการสร้างแรงบันดาลใจทางศิลปะและแรงบันดาลใจให้มีความคิดสร้างสรรค์ และ แนวคิดของเกรีย (Greer, 2016) ที่ได้อธิบายไว้ว่าศิลปินต้องการทั้งข้อมูลสารสนเทศ และแรง บันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะที่มีความหมายและคุณค่าทางจิตใจ จากผลการวิจัย นี้ชี้ให้เห็นว่าศิลปินที่ให้การสัมภาษณ์ พวกเขา กำลังค้นหาแหล่งสารสนเทศใหม่ ๆ อยู่เสมอ เพื่อที่จะนำข้อมูลสารสนเทศ สำหรับเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานด้านศิลปะ และ ยัง สอดคล้องกับแนวคิดของ ทศพล ศิลลา (2553) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานเป็น ความสามารถของมนุษย์ในการนำข้อมูลสารสนเทศมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างผลงานแก้ปัญหาและ พัฒนางานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่ ๆ แปลกใหม่จากสิ่งเดิม ดีขึ้น งดงามขึ้น และมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น เพื่อ สสนองความต้องการของตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชฎากร ชัยเรืองรัชต์ (2554) ที่พบว่ากลุ่มประเภทของงานด้านศิลปะและงานออกแบบที่มีลักษณะเรียบ ง่ายนอกจากจำเป็นต้องผ่านกระบวนการคิดแล้ว ความพยายามในการค้นหา ศึกษา และทำความเข้าใจข้อมูลให้หลากหลายรอบด้านจนสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้นั้นเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้

เกิดแนวทางในการสร้างสรรค์งาน จะเห็นได้ว่าข้อมูลสารสนเทศมีความจำเป็นและมีประโยชน์ในการนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะ ทำให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่ สามารถให้นักศึกษาสามารถคิดหาวิธีในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่เดิมไปสู่สิ่งที่ดียิ่งขึ้น มีการใช้สารสนเทศในการค้นหา รวบรวม ข้อมูล เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานตามความถนัด และความสนใจของบุคคลนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

1.1 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัย ในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ มากที่สุด อาจเป็นเพราะว่าการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมนักศึกษาจำเป็นจะต้องมีการเรียนรู้เทคนิครูปแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ และในปัจจุบันการสร้างสรรค์ผลงานได้มีการพัฒนาเทคนิคสร้างผลงานศิลป์ในรูปแบบใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น นักศึกษาจึงจำเป็นจะต้องเรียนรู้ด้านเทคนิคเพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีการนำความรู้ด้านเทคนิคมาประยุกต์และใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเองได้ นำไปสู่ชิ้นงาน ผลงาน หรือกระบวนการที่แปลกใหม่ เกิดเป็นนวัตกรรมหรืองานศิลป์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนก็เป็นได้ จากผลการศึกษาดังกล่าวมีความสอดคล้องกับแนวคิดของครรชิต มาลัยวงศ์ (2541; จันทิมา เขียวแก้ว และ นฤมล รุจิพร, 2545 อ้างถึงใน จันทิมา เขียวแก้ว, 2557) ที่ได้อธิบายไว้ว่าการนำความรู้เรื่องเทคนิคใหม่ ๆ มาใช้ในการเพิ่มประสิทธิภาพของการสร้างผลงานทางศิลปะ เห็นได้ชัดจากคุณภาพของงาน มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาและสร้างงาน และแนวคิดของจตุรรัตน์ กิรติวุฒิปงศ์ (2549) ที่ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์งานไว้ว่าเป็นการนำข้อมูลเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ มาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนางาน เพื่อให้เกิดแง่คิดสาระใหม่ จะส่งผลให้เกิดคุณค่าเกิดประโยชน์มากขึ้นได้ ซึ่งการใช้สารสนเทศที่เป็นข้อมูลทางเทคนิคมีความสำคัญต่อศิลปินเป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น ในกรณีของช่างพิมพ์จะมีการศึกษาคู่มือและแนวทางการใช้เครื่องพิมพ์ก่อนการใช้งานเพื่อให้แน่ใจว่าเครื่องพิมพ์มีทำงานอย่างไร และเพื่อรักษาคุณภาพของงานพิมพ์ ซึ่งหากมีความเข้าใจการทำงานของอุปกรณ์ด้านเทคนิคกระบวนการจะทำให้สามารถใช้อุปกรณ์ได้อย่างดี และส่งผลทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้มีคุณภาพดีด้วยเช่นกัน ดังนั้นการติดตามข้อมูลด้านเทคนิคทั้งในแง่การใช้อุปกรณ์และเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนั้น ๆ มีส่วนช่วยทำให้ประหยัดเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานและลดการสูญเสียทรัพยากรอีกด้วย เช่น ประหยัดกระดาษสำหรับงานพิมพ์หากมีข้อผิดพลาดน้อยลง (Lee, 2018) นอกจากนี้ยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของธมน ศรีขาว (2555) ที่พบว่าคนที่นิสิตได้รับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของเทคนิคและวิธีทำงานศิลปะที่หลากหลายมากขึ้นเป็นเพราะมีการนำข้อมูลความรู้ด้านเทคนิค

มาใช้ในการออกแบบ ขนาด เทคนิค วัสดุ มากที่สุด อันจะทำให้เกิดการวางแผนสร้างผลงานได้ต่อไป และงานของ เฮมมิก (Hemmig, 2008, 2009 as cited in Gorichanaz, 2020) ที่พบว่าความต้องการสารสนเทศหลักๆ ของศิลปินคือเพื่อใช้ข้อมูลด้านเทคนิค

1.2 รูปแบบของสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า นักศึกษามีการใช้สารสนเทศในรูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์มากที่สุดอาจเป็นเพราะการใช้สื่อในรูปแบบดังกล่าว นักศึกษาสามารถพัฒนากระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถรับรู้ได้ทั้งการสัมผัสและการมองเห็นมากกว่าการอ่านเพียงแค่ข้อความ ตัวหนังสือ ซึ่งอาจช่วยทำให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงานหรือผลงานต่อไปได้ ซึ่งเมื่อพิจารณารายข้อพบว่านักศึกษามีการเลือกใช้โปสเตอร์ เช่น แผ่นโฆษณา ประชาสัมพันธ์ นิทรรศการ ฯลฯ มากที่สุด อาจเป็นเพราะโปสเตอร์มีการผสมผสานกันระหว่างการออกแบบ การใช้สีและข้อความ องค์ประกอบของโปสเตอร์จึงอาจเป็นข้อมูลที่ส่งผลทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการคิดออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานได้ ตัวอย่างเช่น นักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ อาทิ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์มักมีการนำข้อมูลจากโปสเตอร์มาสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างผลงานเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์เป็นผลงานโปสเตอร์ของตนเองสำหรับนำไปใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์สร้างแรงดึงดูดใจให้มีผู้เข้าชมจำนวนมาก อีกทั้งยังพบว่ามีการใช้หุ่นจำลอง เช่น หุ่นจำลองมนุษย์ โมเดลหุ่นยนต์ ของจิว ฯลฯ มากที่สุดเช่นกัน ซึ่งวัสดุประเภทนี้มีลักษณะ 3 มิติ ที่ทำเลียนแบบของจริง ย่อส่วนให้เล็กลง แต่คงไว้ลักษณะที่สำคัญเช่น หุ่นจำลองมนุษย์ โมเดลหุ่นยนต์ ของจิว อาจเป็นเพราะน่าจะถูกนำไปใช้ประโยชน์โดยนักศึกษากลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดงโดยมีการนำหุ่นที่มีการแสดงออกท่าทางรำมาสร้างสรรค์ผลงาน ในขณะที่สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นที่จำเป็นต้องออกแบบผลงานมักจะการนำหุ่นมาใช้ในการสวมใส่เป็นแบบตัวอย่างในการออกแบบหรือสร้างแบบเสื้อผ้า นอกจากนี้ยังพบว่าการใช้สารสนเทศในรูปแบบภาพ เช่น ภาพถ่าย ภาพถ่ายบุคคล ภาพถ่ายสิ่งของ ภาพวาดบนฝาผนัง ภาพวาดสิ่งก่อสร้างซึ่งมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน อาจเป็นเพราะภาพเป็นสื่อที่มองเห็นและสื่อความหมายได้โดยมีลักษณะพิเศษคือให้ความหมายได้มากกว่าการบรรยายข้อความและการได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันที โดยไม่ต้องใช้เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ จะเห็นได้จากนักศึกษาสาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ ที่จะต้องนำภาพจากแหล่งต่าง ๆ มาก่อร่างความคิดเพื่อสร้างผลงานทางด้านศิลปะตามแต่ละสาขา จากผลการวิจัยดังกล่าว มีความสอดคล้องกับแนวคิดของเลย์เน่ (Layne, 1994) ที่มีการอธิบายไว้ว่า ศิลปินมักจะสะสมรูปภาพเพื่อค้นหาแรงบันดาลใจและอาจได้แรงบันดาลใจโดย

บังเอิญ แนวคิดของวีซิกส์ เฮนดริกสัน และ โบว์แมน (Visick, R.; Hendrickson, J. & Bowman, C., 2006) ที่ได้อธิบายไว้ว่าศิลปินใช้แหล่งข้อมูลภาพน้อยกว่าต้นฉบับด้วยเหตุผลหลายประการ เช่น ทั้งเป็นแรงบันดาลใจ เป็นพื้นฐานสำหรับการวาดภาพ หรือเพียงเพื่อให้เข้าใจว่าวัตถุหรือบุคคลมีลักษณะอย่างไร อีกทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของเบรท (Brett, 2013) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมแสวงหาของนักศึกษาศิลปะและการออกแบบในการศึกษาต่อและพบว่านักศึกษาให้ความสำคัญกับรูปภาพในการสร้างแรงบันดาลใจ ในการสร้างผลงานใหม่ ๆ

1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า นักศึกษาค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเองมากที่สุด เนื่องจากการค้นหาจากชั้นหนังสือด้วยตนเองเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดสำหรับนักศึกษา เพียงแค่เดินสำรวจตามชั้นก็อาจสามารถพบสารสนเทศที่ต้องการได้ และอาจเป็นเพราะโดยทั่วไปแล้วห้องสมุดด้านศิลปกรรมศาสตร์เป็นห้องสมุดที่มีความแตกต่างจากห้องสมุดทั่วไปคือเน้นสารสนเทศเฉพาะด้านศิลปกรรมเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นมักมีการจัดระบบหมวดหมู่ของทรัพยากรสารสนเทศที่เน้นเนื้อหาทางด้านศิลปกรรมโดยเฉพาะ และมีคอลเล็กชันที่ไม่ใหญ่มากทำให้เอื้อต่อการค้นหาได้สะดวกและรวดเร็ว เช่น ห้องสมุดที่จัดหมวดหมู่ระบบหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน จะเน้นเฉพาะหมวด G ภูมิศาสตร์ โบราณคดี นันทนาการ (Geography Anthropology Recreation) หมวด M ดนตรี (Music) หมวด N วิจิตรศิลป์ (Fine Arts) หมวด G ด้านนาฏศิลป์ หมวด P ภาษาและวรรณคดี (Philology and Literatures) เป็นต้น ในขณะที่บางห้องสมุดมีการทำสัญลักษณ์เพิ่มเติมเพื่อให้ค้นหาได้อย่างเฉพาะเจาะจงและรวดเร็วขึ้น เช่น การทำป้ายภาพสัญลักษณ์แทนประเภทของหมวดหมู่หนังสือเพื่อให้นักศึกษาสามารถสังเกตได้ง่ายมากขึ้น อาทิ การใช้สัญลักษณ์นางรำเป็นสัญลักษณ์แทนการแสดงฟ้อนรำนาฏศิลป์ รูปตัวโน้ตเป็นสัญลักษณ์แทนหมวดของดนตรี สอดคล้องกับแนวคิดของลาวัวญ์ คำชาย (2554) ที่อธิบายว่าการเข้าถึงสารสนเทศด้วยการเดินหาตามชั้นหนังสือด้วยตนเองเป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้ใช้เข้าถึงสารสนเทศโดยตนเองเป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรม เช่น ใช้ความรู้ ความคิด ความจำ และจะทำให้เกิดการเรียนรู้ตั้งแต่การใช้ทักษะการค้นหา และสามารถค้นคว้าหนังสือที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการศึกษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของบุญมา ไชยะสิทธิ์วิง และ ภรณ์ ศิริโชติ (2553) ที่พบว่านักศึกษาทุกคณะส่วนใหญ่ใช้วิธีการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศโดยการเดินดูที่ชั้นหนังสือ และยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของกรรณิกา ยุทธคราม และ ภรณ์ ศิริโชติ (2557) ที่พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เรียนรู้วิธีการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศด้วยตนเอง โดยส่วนใหญ่ใช้วิธีการเดินหาที่ชั้นโดยตรง

1.4 แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศแหล่งอื่น ๆ เช่น วิวทีวี ทัศนธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม นิทรรศการ ศิลปะ การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์มากที่สุด ซึ่งนักศึกษาให้คุณค่ากับแหล่งสารสนเทศเหล่านี้มาก เนื่องจากเป็นแหล่งสารสนเทศที่สร้างแรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว สิ่งที่พบเห็น หรือตามกิจกรรมความชอบของนักศึกษา เมื่อมีความชอบแล้วจึงมีการเข้าไปหาสิ่งนั้น สิ่งนั้นเองจะทำให้นักศึกษาเกิดแรงบันดาลใจ เรียนรู้เกี่ยวกับกิจกรรมนั้น ๆ ได้เป็นเวลานาน จนสามารถเข้าถึงสิ่งนั้น ๆ ได้ แล้วเกิดการประมวลผล จนตกผลึก ทำให้สามารถสร้างงานอย่างเข้าถึงความรู้สึก และเข้าถึงอารมณ์ของงานทางด้านศิลปกรรมนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับเบรท (Brett, 2013) ที่กล่าวว่าแรงบันดาลใจอยู่รอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นทางทำและเห็น พันผิว ผู้คน รวมถึงนิทรรศการศิลปะที่ถูกมองว่าเป็นอีกช่องทางที่ทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่จากสิ่งที่พบเจอโดยธรรมชาติรอบตัว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ โควาน (Cowan, 2004) ที่พบว่าหนึ่งในแหล่งสารสนเทศสำคัญที่ศิลปินใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ งานของเมคคอลลิน (McLaughlin, 2008) ที่พบว่าศิลปินใช้แหล่งสารสนเทศจากสภาพแวดล้อมภายนอกโดยได้แรงบันดาลใจจากสารสนเทศที่พบเห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในวิถีชีวิตประจำวัน เช่น สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลี (Lee, 2018) ที่พบว่าศิลปินส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจผ่านการเข้าร่วมนิทรรศการศิลปะ งานศิลปะท้องถิ่นและชุมชน รวมถึงงานวิจัยของ นันทิยา วิไลรัตน์ (2547) ที่พบว่านักศึกษามักไปยังสถานที่ที่ต้องการจะได้รับบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ ด้วย และทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการทำงานมากกว่า

2. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของ นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

จากการผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อแล้วพบว่า ปัญหาเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรก อาจเป็นเพราะศิลปกรรมศาสตร์เป็นศาสตร์เฉพาะทางที่นักศึกษาจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้และใช้ข้อมูลสารสนเทศเฉพาะทางที่หลากหลายเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม แต่เนื่องด้วยการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศของนักศึกษามักจะนิยมค้นคว้าจากหนังสือของอาจารย์ผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญเฉพาะทางในเรื่องนั้น ๆ โดยตรงเท่านั้น กอปรกับการได้รับคำแนะนำและแนวทางในการค้นคว้าหาข้อมูลจากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้มีการแนะนำรายชื่อหนังสือของอาจารย์ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญแบบเฉพาะเจาะจง หนังสือที่

นักศึกษาต้องการจึงเป็นหนังสือที่อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญได้มีการเขียนขึ้นและส่วนใหญ่เป็นหนังสือเก่าหลายสิบปี จึงถือว่าเป็นข้อจำกัดหนึ่งในการค้นคว้าหาข้อมูลสารสนเทศที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมรูปแบบใหม่ ๆ ผลการวิจัยดังกล่าวมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543) ที่พบว่าประเทศไทยขาดหอศิลป์ที่ได้มาตรฐานที่จะทำหน้าที่เป็นตัวกลางเพื่อนำเสนอผลงานและถ่ายทอดความรู้ทางศิลปะสู่ชุมชน เนื่องจากส่วนใหญ่มีพื้นที่คับแคบหรือมีโครงสร้างจำกัดไม่ใช่อาคารที่ออกแบบเฉพาะเพื่อใช้เป็นสถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะ และประเทศไทยยังไม่มี การสนับสนุนอย่างจริงจังต่อหอศิลป์ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการสะสม เก็บรักษา วิจัย และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัต ทองฉวี (2554) ที่พบว่า แหล่งสารสนเทศด้านดนตรีในประเทศไทยมีน้อย สถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ ควรสนับสนุนให้มีการจัดตั้งแหล่งสารสนเทศด้านดนตรีหรือมีศูนย์กลางของแหล่งสารสนเทศดนตรีเพื่อเป็นแหล่งสารสนเทศให้กับนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ แต่ถึงอย่างไรก็ตามภาครัฐได้มีความพยายามที่จะสนับสนุน ส่งเสริมสร้างผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น มีนโยบายภาครัฐกับการส่งเสริมศิลปะร่วมสมัยไทยโดยที่รัฐบาลไทยมีการสร้างสำนึกรู้ต่อคุณค่าทางศิลปะเช่นไร ย่อมขึ้นอยู่กับนโยบายของรัฐบาลในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น พฤติกรรมนี้สามารถเห็นได้ชัดอย่างเป็นรูปธรรมจากการจัดตั้งกระทรวงวัฒนธรรม และปรากฏภาพความชัดเจนนี้อีกครั้งจากการสร้างหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร และการเป็นเจ้าภาพจัดงานมหกรรมศิลปะนานาชาติไทยแลนด์เบียนนาเล่ (Thailand Biennale) ครั้งที่ 1 ที่ถูกจัดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2561 เป็นต้น (ปฐมนภาพริเมธชัย, 2565) ปัญหาในลำดับถัดมาคือ ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า เป็นปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่น อาจเป็นเพราะว่าส่วนใหญ่ผลงานทางด้านศิลปกรรมจะมีการจัดแสดงในรูปแบบของชิ้นงาน ภาพจิตรกรรมนั้นยังมีการนำมาจัดทำในรูปแบบสื่อดิจิทัลน้อยมาก ส่วนการจัดทำเป็นคลังสารสนเทศเพื่อให้เข้าถึงแบบออนไลน์ได้พบว่าปัจจุบันหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกำลังอยู่ในช่วงการพัฒนาและจัดทำเป็นคลังสารสนเทศดิจิทัลหรือระบบฐานข้อมูล ดังนั้นการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศลักษณะพิเศษดังกล่าวจึงมีน้อยกว่าทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบอื่นในขณะนี้ นักศึกษาเจนเนอร์เรชั่นใหม่ ๆ มักมีพฤติกรรมการค้นหาและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบออนไลน์เป็นหลัก จึงอาจเป็นอุปสรรคของการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาที่ต้องการนำสารสนเทศเพื่อการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานหรือศิลปนิพนธ์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับรายงานของห้องสมุดศิลปกรรมของมหาวิทยาลัยทักษิณสตินที่สะท้อนถึงข้อจำกัดของศิลปินด้านการใช้สารสนเทศหรือทรัพยากรรูปแบบของดิจิทัลในการนำไปสร้างสรรค์ผลงาน พบว่า ศิลปินมีการให้

ความสำคัญกับคุณภาพของภาพมากที่สุดซึ่งโฟลต์ดิจิทัลส่วนใหญ่เมื่อมีการนำมาใช้พบว่า ส่วนใหญ่ภาพไม่คมชัด หากนำภาพไปขยายจะพบว่าภาพเบลอ สีของภาพเพี้ยนไปจากเดิม ทำให้มองไม่เห็นรายละเอียดของรูปภาพนั้น ๆ และอาจนำไปใช้ในงานไม่ถูกต้อง นอกจากนี้โฟลต์ดิจิทัลยังมีความไม่เสถียร ข้อมูลไม่ครบถ้วน อาทิ บทความหรือหนังสือดิจิทัลจำนวนมากไม่สามารถแทรกรูปภาพลงไปได้เนื่องจากปัญหาลิขสิทธิ์และการทำซ้ำ ฉะนั้นแล้ว การจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล ทำให้ภาพ สี เสียงไม่ชัดเจน ทำให้ผู้สร้างผลงานไม่นิยมผลิตและจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบดิจิทัล จึงทำให้ข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลมีน้อย (University of Texas at Austin, 2018)

3. การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปีและกลุ่มสาขาวิชา

3.1 ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม จำแนกตามระดับชั้นปี พบว่า นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 1 อาจเนื่องจากนักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ทุกชั้นปีมีความจำเป็นต้องใช้สารสนเทศเพื่อการใช้ประโยชน์ตลอดปีการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นนักศึกษาระดับใด ย่อมมีการศึกษาค้นคว้าและนำสารสนเทศไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน นำข้อมูลมาประกอบการทำรายงาน ทำวิจัย ตลอดจนการใช้ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจและแก้ปัญหาในการสร้างผลงานด้านศิลปกรรมด้วย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือด้านแหล่งสารสนเทศ โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 อาจเป็นเพราะนักศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นชั้นปีที่เน้นการเรียนรู้นอกสถานศึกษา อาทิ การศึกษาดูงานการเยี่ยมชมแหล่งพิพิธภัณฑ์ทางด้านศิลปกรรมต่าง ๆ เน้นให้มีการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างแรงบันดาลใจที่จะหาแนวทาง ความชอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทิยา วิไลรัตน์ (2547) ที่พบว่านิสิตภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่ 3 มีการใช้แหล่งสารสนเทศที่เป็นหอศิลป์มากกว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพัต ทองฉวี (2554) ที่พบว่านักศึกษาสาขาดุริยางคศาสตร์ที่เรียนชั้นปีต่างกันมีการใช้แหล่งข้อมูลทางดนตรีโดยรวมแตกต่างกันโดยนักศึกษาชั้นปีที่ต่ำกว่ามีการใช้แหล่งสารสนเทศสูงกว่านักศึกษาที่มีชั้นปีที่สูงกว่า

3.2 ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 2 โดยนักศึกษาในกลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษาในกลุ่มประยุกต์ศิลป์ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านแตกต่างกันเช่นกัน โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ รูปแบบสารสนเทศที่ใช้ เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาและใช้แหล่งสารสนเทศสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ทุกด้าน อาจเป็นเพราะนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์ที่มีสาขาวิชาย่อยไม่ว่าจะเป็นสาขาวิชาทัศนศิลป์ ดุริยางศิลป์ นาฏศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม มีการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามธรรมชาติของสาขาวิชานั้น ๆ อาทิ วิจิตรศิลป์ ศิลปกรรม จะเน้นการใช้สารสนเทศข้อมูลเทคนิคงานปั้น สีน้ำ และในภาควิชากายวิภาค มีการนำสารสนเทศ ทฤษฎีสี และเทคนิควาดรูปแบบที่เรียกว่า Drawing เรียนรู้เรื่องแสงและเงา เพื่อที่จะนำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบ วาดภาพ และในสาขาดุริยางศิลป์ มีการใช้สารสนเทศการขับร้อง การบรรเลง เพื่อนำมาประกอบการทำงานเป็นต้น แล้วมีการนำเสนอผลงานหลากหลายรูปแบบที่แตกต่างกันไป เช่น การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน การจัดแสดงภาพถ่าย ภาพวาด และการแสดงงานดนตรี เป็นต้น ในขณะที่กลุ่มประยุกต์ศิลป์คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ ได้แก่ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่เป็นการออกแบบที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ จุดมุ่งหมายเพื่อประโยชน์ใช้สอย มีการสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการคิด หรือความประทับใจของผู้สร้างสรรค์ผลงาน สามารถออกแบบงานศิลปะได้อย่างเป็นอิสระ จากประสบการณ์ อารมณ์ หากยังเป็นเอกลักษณ์หรือตัวตนของผู้สร้างงานได้ยิ่งเป็นการดี ซึ่งจะทำให้งานมีความแตกต่างจากงานของศิลปินคนอื่น ๆ ดังนั้น นักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์จึงมีความจำเป็นต้องใช้ข้อมูลสารสนเทศมากกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ที่มีการเรียนการสอนที่เน้นการออกแบบที่สามารถออกแบบชิ้นงานได้จากจินตนาการของตัวเอง จากผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับแนวคิดของจันทิมา เขียวแก้ว (2557) ที่ว่าสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นสิ่งที่กำหนดความสนใจเบื้องต้นในการใช้และไม่ใช้สารสนเทศของบุคคล และมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐินี ชมภูเอี่ยม (2562) พบว่า นักศึกษาที่ศึกษาสาขาวิชาต่างกันมีการใช้ทรัพยากรสารสนเทศและใช้แหล่งสารสนเทศโดยรวมแตกต่างกัน

4. การเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามระดับชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา

4.1 ผลการเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม จำแนกตามระดับชั้นปี พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีชั้นปีแตกต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 3 อาจเป็นเพราะว่านักศึกษาทั้งสองชั้นปีมีกระบวนการใช้สารสนเทศที่ไม่แตกต่างกัน ด้วยการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละครั้งจะมีการค้นคว้าหาข้อมูลการสร้างแรงบันดาลใจในรูปแบบต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นกระบวนการที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน จึงนำสารสนเทศมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและปัญหาในการใช้สารสนเทศไม่แตกต่างกันในทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธัญญา ชีร์ตัน (2554) ที่พบว่า นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบที่มีระดับชั้นปีต่างกันมีสภาพและปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบโดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

4.2 ผลการเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มสาขาวิชาแตกต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยรวมและรายด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในการวิจัยข้อที่ 4 โดยนักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่านักศึกษากลุ่มประยุกต์ศิลป์ทั้งโดยรวมและรายด้าน อาจเป็นเพราะว่าความแตกต่างของกระบวนการในการค้นคว้า นำมาซึ่งสารสนเทศที่แตกต่างกันของสองกลุ่มสาขาวิชา กล่าวคือ กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์เป็นสาขาที่เน้นการสร้างผลงานทางด้านศิลปกรรมที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติที่มีส่วนช่วยส่งเสริมให้ศิลปินเกิดความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปกรรมและสร้างผลงานออกมาได้ตามความต้องการ มีการค้นคว้าหาข้อมูลเชิงลึกของศิลปะในด้านต่าง ๆ และต้องใช้เทคนิคที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยก่อนหน้านี้ที่พบว่านักศึกษากลุ่มวิจิตรศิลป์มีการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมสูงกว่ากลุ่มประยุกต์ศิลป์ ดังนั้นจึงอาจมีส่วนที่ทำให้เจออุปสรรคและปัญหาระหว่างการค้นหาและใช้สารสนเทศมากกว่าไปด้วย สอดคล้องงานวิจัยของสุพัต ทองฉวี (2554) ที่พบว่านักศึกษากลุ่มสาขาวิชาต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศแตกต่างกันในประเด็นของเจ้าหน้าที่ที่ไม่มีความรู้เฉพาะด้าน และงานวิจัยของ

สุทธิพงษ์ พลอยสด (2556) ที่พบว่า นักศึกษาศิลปกรรมศาสตร์ที่มีกลุ่มวิชาต่างกันมีปัญหาในการทำศิลปนิพนธ์แตกต่างกันบางด้าน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย พบข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีการใช้รูปแบบสารสนเทศด้านสื่อไม่ตีพิมพ์เพื่อการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมมากกว่ารูปแบบอื่น ดังนั้นห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษาควรปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ควรมีการนำสารสนเทศรูปแบบสื่อไม่ตีพิมพ์มาให้บริการเพิ่มเติม เช่น โปสเตอร์ แผ่นโฆษณา หนังสือนวนิยาย ภาพถ่าย และเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality) เป็นต้น

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีการใช้งานวิจัยทางด้านศิลปกรรมทั้งในรูปแบบสิ่งตีพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ดังนั้นห้องสมุดคณะทางด้านศิลปกรรมในสถาบันอุดมศึกษาและ/หรือห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปกรรมควรมีการรวบรวมและจัดทำเป็นคลังสารสนเทศดิจิทัลเพื่อให้นักศึกษาและผู้สนใจสามารถเข้าถึงงานวิจัยในรูปแบบเอกสารฉบับเต็มผ่านทางออนไลน์ได้

3. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องของแหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อยเป็นปัญหาลำดับแรก ดังนั้นห้องสมุดในสถาบันอุดมศึกษา รวมทั้งหน่วยงานสมาคม องค์กรทางศิลปะ ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ควรมีการประชาสัมพันธ์และแนะนำข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศของตนเองให้นักศึกษาทราบ เพื่อเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรคผลงานและการศึกษาค้นคว้า

4. จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษามีปัญหาในเรื่องทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยเมื่อเทียบกับสาขาวิชาอื่นอยู่ในระดับมาก ดังนั้นห้องสมุด หน่วยงานสมาคม องค์กรทางศิลปะ ศูนย์ข้อมูลทางศิลปะ พิพิธภัณฑ์ ฯลฯ ควรมีการผลักดันและพัฒนาการนำข้อมูลทางด้านศิลปกรรมให้อยู่ในรูปแบบคลังสารสนเทศดิจิทัลมากยิ่งขึ้น เพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลและเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำข้อมูลไปใช้เพื่อการสร้างสรรคผลงานของนักศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยหรืออิทธิพลที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
2. ควรมีการศึกษาแบบผสวนวิธีหรือใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อค้นพบเชิงลึกมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- Benedetti, S., Wu, A., & Hayes, S. (2004, April). Art in a medium-sized university library. *Library Resources & Technical Services (LRTS)*, 48(2), 144-154. Retrieved from <https://journals.ala.org/index.php/lrts/issue/view/97>
- Brett, C. (2013). The image seeking behavior of art and design students in further education. (Master's thesis). Aberystwyth University, United Kingdom.
- Cobbledick, S. (1996). The information-seeking behavior of artists: Exploratory interviews. *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, 66(4), 343-372. Retrieved from <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/602909/10.1086>
- Cowan, S. (2004). Informing visual poetry: Information needs and sources. *Art Documentation*, 23(2), 14-20.
- Emaxgazine. (2021). e-Magazine?. Retrieved from <http://emaxgazine.blogspot.com/04/2011e-magazine.html>
- 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.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970, Autumn). Determining sample size for research Activities. *Journal of Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Layne, S. S. (1994). Artists, art historians, and visual arts information. *Reference Librarian*, 47, 23-36.
- Lee, H. L. (2018). Artists' information seeking behaviour [Paper presented]. Kuala Lumpur, Malaysia: IFLA WLIC 2018.
- McLaughlin, J. (2008). Information use by visual artists. Retrieved from <https://search->

proquest-com.clvpn.swu.ac.th/

Polmeesak, T. (2017). E-BOOK DIGITAL. Retrieved from

<http://ebook.msu.ac.th/ebook/pdf/.280417080341pdf>

University of Texas at Austin. (2018). Report of the Fine Arts Library Task Force. Retrived
Retrived from

https://www.lib.utexas.edu/sites/default/files/FAL_task_force_report_final_2018-04-02.pdf

Visick, R., Hendrickson, J., & Bowman, C. (2006). Seeking information during the
creative process – a pilot of artists. (Master's thesis). University of Washington,
Washington.

Wilson, T. D. (1994). Information needs and user: Fifty years of information progress.
London: Asli.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. สืบค้นจาก
<https://www.moe.go.th/พรบ-การศึกษาแห่งชาติ-พ-ศ-2542>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2558). มาตรฐานคุณวุฒิระดับปริญญาตรี สาขาศิลปกรรมศาสตร์.
สืบค้นจาก <http://www.mua.go.th/users/tqf-hed/news/news.6php>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579, กรุงเทพฯ: สำนักงาน
เลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

กรรณิกา ยุทธคราม และ ภรณ์ ศิริโชติ. (2557, กรกฎาคม-ธันวาคม). การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ
และบริการห้องสมุดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น. วารสารอินฟอร์เมชั่น, 21(2), 65-72.

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2564). โครงสร้างหลักสูตรของคณะวิจิตรศิลป์.
สืบค้นจาก <https://www.finearts.cmu.ac.th/หลักสูตร/>

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2561). เอกสารประกอบการสอน รายวิชา
ศิลปกรรมปริทรรศน์. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2564). หลักสูตรที่เปิดสอน. สืบค้นจาก
<https://www.faa.chula.ac.th>

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2564). หลักสูตรปริญญาตรี. สืบค้นจาก
<https://fa.kku.ac.th/index/2019-03-18-08-23-50/2019-03-18-08-26-32/2019-03-18->

08-31-24

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ. (2564). หลักสูตรที่เปิดสอน. สืบค้นจาก

<http://art.tsu.ac.th/th/menu.php?idm=5>

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2564). หลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นจาก <https://fineart.tu.ac.th/index.php/th/about-us/fatu-course>

จตุรัตน์ กীরติวุฒิพงศ์. (2549, มกราคม-มิถุนายน). การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์.

วารสารทรายแก้ว, 6(1), 93-111.

จรินทร์ ลิณา. (2539). การใช้และความต้องการใช้ห้องสมุดของนักศึกษาศิลปะและการออกแบบ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

จันทิมา เขียวแก้ว. (2557). เอกสารการสอนรายวิชา การจัดการสารสนเทศเพื่องานนิเทศศาสตร์.

กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). หอศิลป์ในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐดิณี ชมภูเยี่ยม. (2562). การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.

ณัฐวรรณ เฉลิมสุข. (2560, มกราคม-เมษายน). การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์: ส่งเสริมจินตนาการเรียนรู้. Veridian E Journal ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(1), 2008-2020 สืบค้นจาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/109089>

เดียน หงขาวดี. (2556). การสร้างสรรค์ทางศิลปะ. สืบค้นจาก

<https://arit.rmuts.ac.th/en/blogs/55-การสร้างสรรค์ทางศิลปะ-247>

ทองสิริ วิจิรานนท์. (2552, กันยายน). การทำผลงานทางวิชาการเพื่อดำรงตำแหน่งวิชาการของ

อาจารย์คณะศิลปศาสตร์. RMUTP Research Journal, 3(4), 167-179.

ทศพล ศิลลา. (2553). ผลของการสอนแบบคิดนอกกรอบบนเว็บที่มีต่อการสร้างสรรค์งานกราฟิก

สามมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีแบบการเรียนต่างกัน.

(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง. (2562). แหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาค้นคว้าและวิจัย. พระนครศรีอยุธยา:

ไพบูลย์พิพัฒน์.

- ธัญญา ชีร์ตัน. (2554). การรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- ธมน ศรีขาว. (2555). การศึกษาทัศนะของอาจารย์ผู้บริหาร และนิสิต เกี่ยวกับการใช้พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ในการเรียนรู้ทางศิลปะ: กรณีศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโท). สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง. (2559, กรกฎาคม-ธันวาคม). พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศของนักศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. วารสารสารสนเทศ, 15(2), 58-71.
- นันทยา พุ่มแก้ว. (2558). การแสวงหาและการใช้สารสนเทศของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- นันทิยา วิไลรัตน์. (2547). การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กับนิสิตภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญมา ไชยะสิทธิวง และ ภรณ์ ศิริโชติ. (2553, กันยายน-ธันวาคม). การใช้ทรัพยากรสารสนเทศในหอสมุดกลางของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยแห่งชาติลาว วิทยาเขตดงโคก. วารสารสารสนเทศศาสตร์. 28(3), 1-8.
- ปลา นภัทร. (2563). วิธีใช้ Pinterest สำหรับการหาแรงบันดาลใจในการ สร้างแบรนด์ตัวเอง. สืบค้นจาก <https://plaradise.com/how-to-use-pinterest/>
- ปยุตธนา ปริเมธราชย์. (2565, มกราคม-กุมภาพันธ์). นโยบายภาครัฐกับการส่งเสริมศิลปะร่วมสมัยไทย. วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 11(1), 427-437.
- พนิดา สมประจบ. (2542). พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารนิเทศทางศิลปะของนักศึกษา คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล. (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
- พัชรินทร์ สันติอักษรณ. (2562, มกราคม-มิถุนายน). แนวทางการแก้ไขปัญหาการวิจัยนาฏศิลป์: ระบบความคิด และการใช้ภาษา. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 19(2), 166-179.

ภณิดา จิตนุกูล. (2549). การศึกษาความต้องการและการใช้สารนิเทศของนักศึกษา

ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตภาคใต้. (รายงานการวิจัย). สงขลา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตภาคใต้.

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2555). การค้นคว้า
และการเขียนรายงาน. (พิมพ์ครั้งที่ 11). กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ
คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2561). เอกสารการสอนชุดวิชา แหล่งสารสนเทศทางสังคมศาสตร์
มนุษยศาสตร์ และ วิทยาศาสตร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ระเบียบ สุภวิรี. (2561). แหล่งสารสนเทศทางศิลปะ. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.

รัชฎากร ชัยเรืองรัตน์. (2554). การศึกษางานออกแบบที่มีลักษณะเรียบง่าย. (ปริญญานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต) สืบค้นจาก

http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Ratsadakorn_Chairuangrat/fulltext.pdf

ลาวัญญ์ คำชาย. (2554). การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี พระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, นนทบุรี.

ลาวัญญ์ คำชาย. (2557). การเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าทางด้านสถาปัตยกรรม
และการออกแบบ : กรณีศึกษา คณะสถาปัตยกรรม 3 พระจอมเกล้า. สำนักหอสมุดกลาง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.

วราภรณ์ แดงช่วง. (2565). รูปแบบของวารสาร : คุณค่าที่ต้องทบทวน. สืบค้นจาก

<http://www.resource.lib.su.ac.th/Jgroup/index.php/article/.128html>

วาทีนี นิลงาม. (2546). การใช้สารนิเทศของอาจารย์สาขาดุริยางคศาสตร์.

(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2553). วิสัยทัศน์ศิลปกรรม. กรุงเทพฯ: ศูนย์สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศิริมล ต้นชนะประดิษฐ์. (2558). การใช้สารสนเทศของนักศึกษาสาขาวิชาภาพยนตร์ใน
สถาบันอุดมศึกษา. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง,
กรุงเทพฯ.

ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2539). การสร้างสรรค์และการพัฒนาพฤติกรรมสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ภาควิชา

- นฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2546). ทศนศิลป์ปริทัศน์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สภาคณบดีศิลปะและการออกแบบแห่งประเทศไทย. (2564). เครือข่ายสมาชิกสภาคณบดีศิลปกรรม. สืบค้นจาก <https://cfadt.co>
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (สำนักงาน ก.พ.). (2559). การคิดเชิงสร้างสรรค์. สืบค้นจาก <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc--2017eb.13pdf>
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2561). แผนอุดมศึกษาระยะยาว 20 ปี พ.ศ.2561-2580. กรุงเทพฯ: สำนักงานนโยบายและแผนการอุดมศึกษา.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2562). สถิติอุดมศึกษา. สืบค้นจาก <http://www.info.mhesi.go.th/newinfo/>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2551). ศิลปกรรม. สืบค้นจาก <http://legacy.orst.go.th/?knowledges=%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B9%92%E0%B9%99%E0%B8%98%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%A1%E0%B9%92%E0%B9%95%E0%B9%95%E0%B9%91>
- สุชุม เฉลยทรัพย์ และคณะ. (2555). เทคโนโลยีสารสนเทศ. กรุงเทพฯ : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุทธิพงษ์ พลอยสด. (2556). ปัญหาการทำศิลปกรรมนิพนธ์ของนิสิตปริญญาตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุพัต ทองฉวี. (2554). พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาสาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษา. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชชัย. (2560). พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะ กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ. (ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพฯ.
- อัญชลี กรีทาเวช. (2560). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและปัญหาการใช้สารสนเทศในการทำโครงงานวิศวกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิศวกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยรามคำแหง.(ปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยรามคำแหง,
กรุงเทพฯ.







ภาคผนวก ก

หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ

ที่ อว 8718/2317



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

29 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขออนุมัติขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์ระเบียบ สุภาวีรี

เนื่องด้วย นางสาวณปภัช โอมิ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมพ์ ประทีนพงศกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขออนุมัติขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวณปภัช โอมิ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/2317



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

29 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน คณะบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื่องด้วย นางสาวณปภัช โอมี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินทงศกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ สันติอัครวรรณ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวณปภัช โอมี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/2317



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

29 ตุลาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง ฝ่ายหอสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เนื่องด้วย นางสาวณปภัช โอมี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประทีปพงศกร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ คุณจุฑามาศ ถึงนาค เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวณปภัช โอมี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



แบบสอบถาม
เรื่อง การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม
ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

คำชี้แจง

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. ศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
2. ศึกษาปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
3. เปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมศาสตร์ ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ จำแนกตามกลุ่มสาขาวิชาและชั้นปี

นิยามศัพท์เฉพาะ

การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม หมายถึง การนำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า จากแหล่งต่าง ๆ ไปใช้เพื่อสร้างสรรค์งานในรายวิชาการทำโครงงาน สัมมนา วิทยานิพนธ์ ศิลปนิพนธ์ หรือรายวิชาอื่น ๆ ที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา สร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบชิ้นงาน รายงาน เอกสาร หรือนิทรรศการ ตามแต่สาขาวิชานั้น ๆ กำหนด เช่น กลุ่มจิตรศิลป์ มีการจัดนิทรรศการแสดงผลงานภาพวาดหรือภาพถ่าย จัดการแสดงผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ไทย เป็นต้น กลุ่มประยุกตศิลป์ จัดงานแสดงแฟชั่นโชว์ผลงานสร้างสรรค์ งานแสดงโครงการออกแบบนิเทศศิลป์ เป็นต้น

นักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีชื่อเรียกแตกต่างกันออกไปในแต่ละสถาบันอุดมศึกษา เช่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะจิตรศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะดุริยางคศาสตร์ เป็นต้น จำนวน 12 แห่ง ที่เป็นสมาชิกของเครือข่ายความร่วมมือสมาคมบดีทางศิลปะแห่งประเทศไทย ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยพะเยา มหาวิทยาลัยมหิดล มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม หมายถึง ข้อขัดข้อง อุปสรรค ของการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม ของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ที่เกิดจากการใช้ในด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านผู้ให้บริการสารสนเทศ และด้านผู้ใช้บริการสารสนเทศ

กลุ่มสาขาวิชา หมายถึง การจัดกลุ่มการเรียนการสอนหลักสูตรทางด้านศิลปกรรม จำแนกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มวิจิตรศิลป์ ที่ประกอบด้วย 3 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ เช่น สาขาวิชาทัศนศิลป์ สาขาวิชาจิตรกรรม สาขาวิชาประติมากรรม สาขาวิชาภาพพิมพ์ สาขาวิชาศิลปะไทย เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาดุริยางคศิลป์

เช่น สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สาขาวิชาคีตศิลป์ สาขาวิชาดุริยศิลป์ สาขาวิชาดนตรี เป็นต้น กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง เช่น สาขาวิชาศิลปะการแสดง สาขาวิชาการละครหรือสาขาวิชาการละคอน สาขาวิชานาฏศิลป์ สาขาวิชานาฏยศิลป์ เป็นต้น

2. กลุ่มประยุกต์ศิลป์ ที่ประกอบด้วย 1 กลุ่มสาขาวิชา คือ กลุ่มสาขาวิชาการออกแบบ เช่น สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชานฤมิตศิลป์ เป็นต้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริงของท่าน

1. ชั้นปีการศึกษา

☐

ชั้นปีที่ 3

☐

ชั้นปีที่ 4

2. กลุ่มสาขาวิชา

☐

กลุ่มวิจิตรศิลป์ (ทัศนศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะไทย ศิลปะสื่อผสม ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ ดุริยศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง การละคร นาฏศิลป์ นาฏยศิลป์ นาฏกรรมไทย เป็นต้น)

☐

กลุ่มประยุกต์ศิลป์ หรือศิลปะประยุกต์ (การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบแฟชั่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ ศิลปะดิจิทัล ศิลปะภาพถ่าย การออกแบบเครื่องประดับ เครื่องเคลือบดินเผา ประยุกต์ศิลปศึกษา นฤมิตศิลป์ เป็นต้น)

3. มหาวิทยาลัยที่สังกัด

☐

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

☐

มหาวิทยาลัยบูรพา

☐

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

☐

มหาวิทยาลัยมหิดล

☐

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

☐

มหาวิทยาลัยศิลปากร

☐

มหาวิทยาลัยทักษิณ

☐

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

☐

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

☐

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

☐

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ตอนที่ 2 การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบที่ตรงกับการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของท่านมากที่สุด

1. วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.1 เพื่อค้นหาสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน					
1.2 เพื่อค้นหาเทคนิคที่ทันสมัยในการสร้างสรรค์ผลงาน ของนักออกแบบ ศิลปิน หรือผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ					
1.3 เพื่อค้นหาวัสดุอุปกรณ์ใหม่ ๆ ตลอดจนการพัฒนาการต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงาน					
1.4 เพื่อติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวของวงการวิชาชีพด้านศิลปกรรม					
1.5 เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการนำเสนอผลงาน สำหรับจบการศึกษา เช่น โครงงานศิลปะ วิจัย ศิลปะ ศิลปิน งานแสดง เป็นต้น					
1.6 เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการทำโครงงานในรายวิชาที่เรียน					
1.7 เพื่อนำสารสนเทศที่ได้ ไปใช้ในการแก้ไข ปัญหา หรืออุปสรรคระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน					

2. รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2.1 สื่อตีพิมพ์ (Printed materials)					
2.1.1 หนังสือ ตำรา ทางด้านศิลปกรรม (Art book and Design book) เช่น ประวัติศาสตร์ศิลปะ สุนทรียศาสตร์ เป็นต้น					
2.1.2 โครงงานศิลปะ/วิจัยศิลปะ/ศิลปิน/ปริญญานิพนธ์ ในระดับปริญญาตรี ทางด้านศิลปกรรม					

รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2.1.3 วิทยานิพนธ์/วิทยานิพนธ์/ดุษฎีนิพนธ์ ฯลฯ ในระดับปริญญาโทและปริญญาเอก (Thesis) ทางด้านศิลปกรรม					
2.1.4 ผลงานโครงการ ของนักศึกษาชั้นปีที่ (Project) เช่น นิทรรศการ งานแสดงศิลปะ งานแสดงดนตรี ที่จัดขึ้นก่อนจบการศึกษา เป็นต้น					
2.1.5 งานวิจัยทางด้านศิลปกรรม เช่น งานวิจัยของอาจารย์ นักวิชาการ เป็นต้น					
2.1.6 วารสารวิชาการทางด้านศิลปกรรม (Journal) เช่น วารสารวิจารณ์ศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และวารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เป็นต้น					
2.1.7 นิตยสาร (Magazine) เช่น Art4D Fine Art Magazine Kinfolk Magazine B เป็นต้น					
2.1.8 จุลสาร แผ่นพับ (pamphlets) เช่น แผ่นงานแสดงดนตรี งานแสดงนิทรรศการ เป็นต้น					
2.1.9 หนังสือพิมพ์ (Newspaper)					
2.1.10 คู่มือจัดวางแสดง นิทรรศการ (Exhibition Catalogues) เช่น คู่มือจัดวางแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ คู่มือจัดวางแสดงดนตรีจุฬาลงกรณ์ เป็นต้น					
2.1.11 สมุดภาพ (Picture book) เช่น สมุดภาพของสะสม สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา สมุดภาพชนบทไทย เป็นต้น					
2.1.12 มาตรฐานและสิทธิบัตร (Standards or Patent) ทางด้านศิลปกรรม					
2.1.13 รายการศิลปวัตถุของพิพิธภัณฑ์ (Museum artifacts list) เช่น ทะเบียนโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ คู่มือชมพิพิธภัณฑ์ รายชื่อผลงานที่แสดงถาวร เป็นต้น					

รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2.1.14 หนังสืออ้างอิงทางศิลปกรรม (Art Reference Book) เช่น พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ สารานุกรมระบับำ รำ ฟ้อน นามานุกรมทำเนียบโบราณสถานขอมในประเทศไทย อักษรานุกรมชีวประวัตินักดนตรีไทย ในอดีต หนังสือคู่มือการสรรหาและคัดเลือกศิลปินแห่งชาติ					
2.2 สื่อไม่ตีพิมพ์ (Non-printed materials)					
2.2.1 สไลด์ (Slide) งานทางด้านศิลปกรรม เช่น สไลด์ผลงานนักศึกษา สไลด์ประกอบการเรียนการสอน เป็นต้น					
2.2.2 ภาพยนตร์ (Motion Picture)					
2.2.3 หุ่นจำลอง (Model) เช่น หุ่นจำลองมนุษย์ โมเดลหุ่นยนต์ ของจิ๋ว เป็นต้น					
2.2.4 ของจริง/ของตัวอย่าง (Real and Specimens)					
2.2.5 ภาพ (Photographs) เช่น ภาพถ่าย ภาพถ่ายบุคคล ภาพถ่ายสิ่งของ ภาพวาดบนฝาผนัง ภาพวาดสิ่งก่อสร้าง เป็นต้น					
2.2.6 โปสเตอร์ (Poster) เช่น แผ่นโฆษณา ประชาสัมพันธ์นันทนาการ เป็นต้น					
2.2.7 ปฏิทิน (Calender) เช่น ปฏิทินชุดทองในวรรณคดีไทยของธนาคารไทยพาณิชย์ ปฏิทินชุดนางในวรรณคดีไทยของกลุ่มบริษัทเยือกกระดาศสยามจำกัด เป็นต้น					
2.3 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic materials)					
2.3.1 ซีดีรอม (CD-ROM)					
2.3.2 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เช่น Arts and Cultural Education in a World of, Diversity Dance and the Quality of Life เป็นต้น					
2.3.3 วารสารอิเล็กทรอนิกส์/วารสารออนไลน์ (e-Journal/Online journal) เช่น วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ และวารสารวิจัยเส้นใย ผ้า และแฟชั่น เป็นต้น					

รูปแบบการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการศึกษาศิลปะ	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
2.3.4 นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์/นิตยสารออนไลน์ (e-Magazine/Online Magazine) เช่น Vogue, a day arts projects เป็นต้น					
2.3.5 งานวิจัย วิทยานิพนธ์ อิเล็กทรอนิกส์ (e-Research/e-Thesis) ทางด้านการศึกษาศิลปะ					
2.3.6 ฐานข้อมูลออนไลน์ (Database)					
2.3.6.1 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศภายในสถาบันของท่าน เช่น ฐานข้อมูลหอสมุดสาขาวังท่าพระ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร และฐานข้อมูลวารสารของแต่ละสถาบัน เป็นต้น					
2.3.6.2 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศของหน่วยงาน/องค์กร ทางศิลปะ เช่น ฐานข้อมูลงานวิจัยไทย (TDC) ศูนย์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม ฐานข้อมูลศิลปินแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นต้น					
2.3.6.3 ฐานข้อมูลต่างประเทศ เช่น ฐานข้อมูลภาพศิลปะ (Artstor) ฐานข้อมูลบทความวารสาร (JSTOR) เป็นต้น					

3. เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการศึกษาศิลปะ

เครื่องมือที่ใช้ในการค้นหาสารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการศึกษาศิลปะ	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
3.1 โปรแกรมค้นหาสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต (Search engine เช่น Google, Bing, Yahoo)					
3.2 ฐานข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศ (OPAC) ของห้องสมุดสถาบันที่สังกัด					
3.3 ค้นหาจากชั้นหนังสือโดยตรงด้วยตนเอง					
3.4 เพิ่มทะเบียนรายชื่องานวิจัย วิทยานิพนธ์ เอกสารอื่น ๆ เช่น ทะเบียนวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท ทะเบียนผลงานวิจัยสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ ทะเบียนสูจิบัตรงานแสดง เป็นต้น					

4. แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

แหล่งสารสนเทศที่ใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับการใช้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
4.1 ห้องสมุด/สถาบันบริการสารสนเทศของสถาบันอุดมศึกษา เช่น ห้องสมุดวังท่าพระ มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นต้น					
4.2 ห้องสมุดของคณะวิชา เช่น ห้องสมุดคณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เป็นต้น					
4.3 ห้องสมุดเฉพาะ/สถาบันหรือศูนย์เฉพาะทางศิลปกรรม เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ กรมศิลปากร ห้องสมุดศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) เป็นต้น					
4.4 ห้องสมุดแห่งชาติ					
4.5 แหล่งข้อมูลบุคคลผู้เชี่ยวชาญ/ผู้ทรงคุณวุฒิทางศิลปกรรม เช่น ศาสตราจารย์ปรีชา เกาทอง อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ เป็นต้น					
4.6 สถานที่ที่สืบหาข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น วัดอรุณราชวรารามราชวรมหาวิหาร กรุงเทพมหานคร และวัดร่องขุน จังหวัดเชียงราย เป็นต้น					
4.7 แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เช่น YouTube Instagram Facebook Pinterest Website					
4.8 แหล่งอื่น ๆ เช่น วิวาทน์ธรรมชาติ งานแสดงศิลปกรรม การฟังดนตรี ร้านขายหนังสือและวัสดุอุปกรณ์					

ตอนที่ 3 ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำถามที่ตรงกับปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของท่านมากที่สุด

5. ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับปัญหา				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
5.1 ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ					
5.1.1 บรรยากาศและสภาพแวดล้อมของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปกรรม					
5.1.2 แหล่งสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย					
5.1.3 แหล่งสารสนเทศไม่มีเว็บไซต์ในการเผยแพร่ข้อมูล หรือไม่สามารถเข้าถึงทางช่องทางออนไลน์ได้					
5.1.4 เว็บไซต์ของแหล่งสารสนเทศไม่มีการอัปเดตข้อมูลให้ทันสมัย					
5.1.5 มีการเก็บค่าธรรมเนียมในการเข้าใช้บริการ					
5.1.6 ข้อจำกัดเรื่องกฎระเบียบ และข้อบังคับ เช่น ให้บริการเฉพาะนิสิต นักศึกษา ของสถาบันเท่านั้น ไม่ให้บริการสำหรับผู้สนใจหรือบุคคลภายนอก เป็นต้น					
5.1.7 บ้ายหรือสัญลักษณ์ที่ชี้แหล่งสารสนเทศไม่ชัดเจน ทำให้ค้นหาและเข้าถึงได้ยาก					
5.2 ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ					
5.2.1 ขาดความหลากหลายของทรัพยากรสารสนเทศทั้งทางด้านรูปแบบและเนื้อหา					
5.2.2 ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีน้อย ไม่เพียงพอต่อความต้องการ					
5.2.3 ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมไม่ทันสมัย					
5.2.4 ทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมที่มีอยู่ไม่ตรงกับความต้องการ					
5.2.5 สื่อสารสนเทศทางด้านศิลปกรรมมีราคาสูง					

ปัญหาการใช้สารสนเทศเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม	ระดับปัญหา				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
5.2.6 ทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์มีน้อยถ้าเทียบกับสาขาวิชาอื่น					
5.3 ปัญหาด้านการให้บริการ					
5.3.1 หน่วยงานที่ให้บริการขาดคู่มือในการใช้เครื่องมือช่วยค้น เช่น วิธีการใช้ฐานข้อมูล คำค้นที่ใช้กำหนดในฐานข้อมูล OPAC เป็นต้น					
5.3.2 บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ ขาดความรู้เฉพาะทางทางด้านศิลปกรรม					
5.3.3 บรรณารักษ์/เจ้าหน้าที่ มีไม่เพียงพอในการให้บริการ					
5.3.4 ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น เครื่องถ่ายเอกสารสี/ขาว-ดำ คอมพิวเตอร์ที่สามารถเล่นแผ่นซีดีได้ เป็นต้น					
5.4 ปัญหาด้านผู้ใช้บริการ					
5.4.1 ขาดทักษะการค้นหาสารสนเทศ เช่น ไม่มีกลยุทธ์ในการใช้คำสืบค้นข้อมูล ไม่รู้จักฐานข้อมูลสำหรับค้นคว้า เป็นต้น					
5.4.2 ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ เช่น ไม่ใช้หนังสือ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือข้อมูลที่เป็นภาษาต่างประเทศในการสร้างสรรค์ผลงาน					
5.4.3 ไม่มีเวลาค้นคว้าสารสนเทศ โดยเฉพาะจากแหล่งสารสนเทศภายนอกสถาบัน เช่น ต้องเดินทางไกล เป็นต้น					
5.4.4 มีค่าใช้จ่ายในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรม เช่น ค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง เป็นต้น					
5.4.5 ช่วงเวลาในการเปิด-ปิด ของแหล่งสารสนเทศไม่เอื้ออำนวยต่อการเข้าใช้บริการ เช่น ปิดบริการเร็วเกินไป ไม่เปิดบริการในวันเสาร์-อาทิตย์ เป็นต้น					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขอขอบคุณที่ท่านสละเวลาในการตอบแบบสอบถามชุดนี้



ภาคผนวก ค

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมของนักศึกษาคณะ
ศิลปกรรมศาสตร์ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาว ณปภัช โอมี
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะมนุษยศาสตร์
รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-317/2563X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 6 พฤศจิกายน 2563

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการ
รับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the
Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical
Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 24 พฤศจิกายน 2563

(ลงชื่อ).....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....
(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-317/2563

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณปภัช โฉมี
วัน เดือน ปี เกิด	4 ธันวาคม 2535
สถานที่เกิด	จังหวัดนครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ที่อยู่ปัจจุบัน	กรุงเทพมหานคร

