การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10
The 10th STOU National Research Conference

การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Information Use for Study and Research of the Graduate Students in Art and Design at Silpakorn University, Thapra Palace Campus

ณัฐดินี ชมภูเอี่ยม (Nutdinee Chompueiam)[1] ทัศนา หาญพล (Tassana Hanpol)[2]
เอกชาติ จันอุไรรัตน์ (Eakachat Joneurairatana)[3]

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2) เปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามคณะที่สังกัด สาขาวิชา และระดับปริญญา 3) ปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2562 จำนวน 285 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.96 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวและทดสอบความแตกต่างรายคู่ใช้วิธีการของ Scheffé และ Dunnett T3 ผลการวิจัยพบว่า 1) ในการใช้สารสนเทศ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากรส่วนใหญ่ค้นหาสารสนเทศผ่านเซิร์ชเอ็นจินด้วยโทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน เดือนละ 1-2 ครั้ง ครั้งละ 1-2 ชั่วโมง และใช้ทรัพยากรสารสนเทศที่ตีพิมพ์มาแล้วไม่เกิน 5 ปี ทรัพยากรสารสนเทศที่นักศึกษาใช้ในระดับมาก คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นักศึกษาใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ หนังสือทั่วไป ตำราวิชาการ และสมุดภาพ ส่วนสื่อโสตทัศนวัสดุที่นักศึกษาใช้ในระดับมาก ได้แก่ รูปภาพ และภาพถ่าย แหล่งสารสนเทศบุคคลที่นักศึกษาใช้ในระดับมาก ได้แก่ อาจารย์ และศิลปิน แหล่งสารสนเทศสถาบันที่ใช้ในระดับปานกลาง 3 อันดับแรก ได้แก่ หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ และหอสมุดวังท่าพระ สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ ยูทูป เฟซบุ๊ค และพินเทอเรส 2) ผลการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษาที่สังกัดคณะ สาขาวิชา และระดับปริญญาต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในด้านการใช้ช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศ ด้านการใช้ทรัพยากรสารสนเทศ และด้านการใช้แหล่งสารสนเทศ 3) ปัญหาในการใช้สารสนเทศ นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ในการค้นหาสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านแหล่งสารสนเทศ และด้านนักศึกษาผู้ใช้บริการ

คำสำคัญ การใช้สารสนเทศ การศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ ศิลปะและการออกแบบ นักศึกษาบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

[1] นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช nutdinee@hotmail.com
[2] รองศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช tassanastou.gmail.com
[3] ศาสตราจารย์ ประจำคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ejeak9@gmail.com

Abstract

The purposes of this survey research were to study 1) information use 2) comparison of information use, classified by faculties, disciplines and degree levels 3) problems of information use for study and research of graduate students in Art and Design at Silpakorn University, Thapra Palace Campus. The population in this research was 285 graduate students of Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts and Faculty of Decorative Art, Silpakorn University which is studying in the 1st semester of the academic year 2019. The questionnaires were used for collecting data with the reliability of 0.96. The statistics used in data analysis were frequencies, percentage, mean, standard deviation, t-test and F-test. Scheffe's Method and Dunnett T3 were used to test difference between pairs. The results revealed that 1) the information use found that most of graduate students search for information through search engine by a mobile phone/smartphone for 1-2 times a month, 1-2 hours for each time and use information resources published for less than 5 years. Most of them often used digital media, such as eJournal and eBook. Top 3 printed media that they used are general book, textbook and picture book. Audiovisual materials that they often use were picture and photograph. Personal sources that they often use were teachers and artists. Top 3 institutional sources that they used, were Art gallery, museum and Thapra Palace Library. YouTube, Facebook and Pinterest are social medias that they most used. 2) The comparison results of the information use showed that the students in different faculties, disciplines and degree levels used different information in statistically significant level in some aspects, such as information seeking methods, information resources and information sources. 3) The overall problems in information use were the problems about tools and equipment for searching information, information resources, information sources and the students themselves.

Keywords: Information use, Study and research, Art and design, Graduate student, Silpakorn University

บทนำ

สารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อทุกวงการในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุค 4.0 ที่เศรษฐกิจขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศเปรียบเสมือนขุมพลังหรืออำนาจ ซึ่งหากบุคคลใดได้มาครอบครอง บุคคลนั้นเปรียบเสมือนมีพลังอำนาจอยู่ในมือ เป็นบุคคลผู้ทรงคุณค่าต่อสังคม สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์นานัปการ อาทิ การวางแผนกลยุทธ์ การกำหนดเป้าหมาย การวางนโยบาย การวางแผนการพัฒนา การบริหารจัดการ รวมทั้งการตัดสินใจ ตลอดจนการแก้ไขปัญหา ก่อให้เกิดความเจริญก้าวหน้า ทั้งต่อตนเอง สังคม และประเทศชาติในทุกด้านอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การแพทย์ การสาธารณสุข ตลอดจนด้านการศึกษา ซึ่งสารสนเทศได้กลายมาเป็นปัจจัยสำคัญในการนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนการสอน การค้นคว้าวิจัยของคณาจารย์ นักเรียน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนการทำวิทยานิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษาทุกสาขาวิชา ทั้งสาขาวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ รวมทั้งสาขาศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับวิทยาการทางด้านศิลปะและการออกแบบ

“ประเทศไทย 4.0” เป็นโมเดลใหม่ของประเทศไทยในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจไปสู่ ‘เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม’ (value–based economy) เพื่อนำพาประเทศไทยให้ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ทั้งนี้ ในการพัฒนาประเทศไทยให้ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนในระยะยาวได้นั้น จำเป็นต้องเร่งพัฒนาปัจจัยพื้นฐานเชิงยุทธศาสตร์ในทุกด้าน รวมทั้งการพัฒนาทุนมนุษย์จากการยกระดับคุณภาพการศึกษา ซึ่งในปัจจุบันการศึกษาของไทยอยู่ในยุค 4.0 โดยผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากสื่อการสอนทุกรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล โดยเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการสืบค้นและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้วยตัวเองในการศึกษาทุกระดับ (ชวลิต โพธิ์นคร, 2560) โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่เน้นการพัฒนานักวิชาการและนักวิชาชีพที่มีความรู้โดยกระบวนการวิจัย เพื่อให้สามารถบุกเบิกแสวงหาความรู้ใหม่ได้อย่างมีอิสระ รวมทั้งมีความสามารถในการสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ เชื่อมโยง และบูรณาการศาสตร์ที่ตนเชี่ยวชาญกับศาสตร์อื่นได้อย่างต่อเนื่อง มีคุณธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพ ทั้งนี้ในระดับปริญญาโท มุ่งให้มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการสร้างและประยุกต์ใช้ความรู้ใหม่เพื่อการพัฒนางานและสังคม ในขณะที่ปริญญาเอก มุ่งให้มีความสามารถในการค้นคว้าวิจัยเพื่อสรรค์สร้างองค์ความรู้ใหม่หรือนวัตกรรม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางาน สังคมและประเทศ (ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558, 2559, น. 13)

ในปัจจุบันศิลปะและการออกแบบมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของไทย โดยมีส่วนช่วยในการเพิ่มมูลค่าของผลิตภัณฑ์ สร้างโอกาสการแข่งขันในตลาดโลก ซึ่งการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาสาขาศิลปะและการออกแบบจะเน้นการพัฒนานักวิชาการและนักวิชาชีพที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการการค้นคว้าวิจัย การประยุกต์ใช้ความรู้ อีกทั้งการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อนำไปสานต่อและเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศให้ไปสู่ความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืน โดยนักวิชาการด้านศิลปะและการออกแบบมีบทบาทในการเผยแพร่ความรู้ การบริหารจัดการ ผลิตผลงานทางวิชาการให้แก่สังคม นักวิชาชีพสามารถนำองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับมาบูรณาการ เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ สร้างอัตลักษณ์ พัฒนาธุรกิจ เป็นผู้นำเทรนด์ในกิจการแขนงต่างๆ เป็นที่ยอมรับทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

การศึกษาวิจัยทางด้านสาขาศิลปะและการออกแบบในประเทศไทยที่ผ่านมานั้น มีผู้สนใจทำการศึกษาไม่มาก โดยเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการแสวงหาสารสนเทศ การใช้ห้องสมุด ตลอดจนการศึกษาด้านทัศนคติ ได้แก่ การศึกษาการใช้สารสนเทศ ความต้องการใช้ห้องสมุด และปัญหาในการใช้ห้องสมุด (จรินทร์ ลีนา, 2539; นันทิยา วิไลรัตน์, 2547) พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศ (จุฑามาศ ถึงนาค, 2539) ทัศนคติต่อรูปแบบการเผยแพร่สารนิเทศทางศิลปะ (อุบลศรี สัตยา

ภรณ์, 2534) โดยศึกษาด้านความถี่ในการใช้ห้องสมุด วัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ ปัญหาในการใช้ห้องสมุด ตลอดจนการเปรียบเทียบการใช้แหล่งสารสนเทศ ซึ่งงานวิจัยที่พบส่วนใหญ่จะดำเนินการศึกษาในช่วงปี พ.ศ. 2534-2547

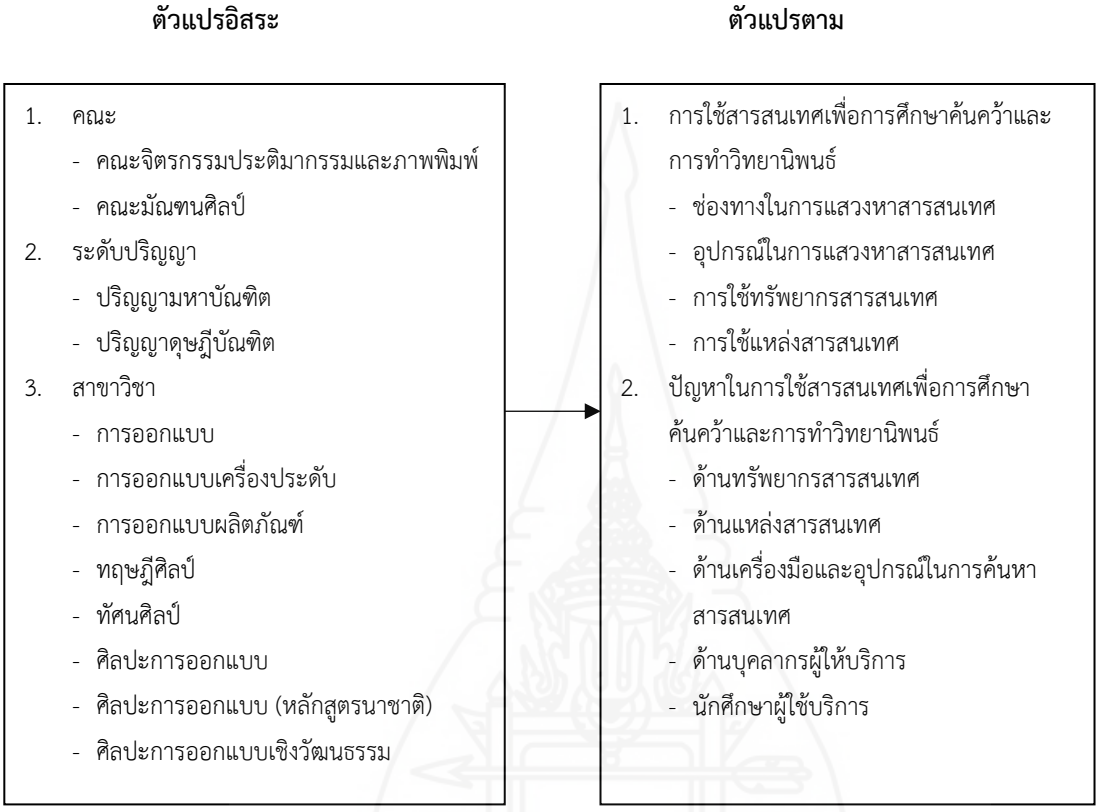
สำหรับทรัพยากรสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าวิจัยของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นมีความหลากหลาย กล่าวคือ ทรัพยากรสารสนเทศที่นอกเหนือจากหนังสือและตำราวิชาการแล้ว ก็ยังมี สูจิบัตรนิทรรศการศิลปะ พจนานุกรม สารานุกรม วารสาร หนังสือพิมพ์ รายงานการประชุม คู่มือ งานวิจัย วิทยานิพนธ์ รายงานประจำปี รายงานสถิติ สมุดภาพ แคตาล็อกการประมูล สิทธิบัตร หนังสือแนวโน้มด้านการออกแบบ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (อำไพวรรณ ทัพเป็นไทย, 2553) นอกจากนี้ แหล่งสารสนเทศสำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาก็มีความหลากหลายเช่นเดียวกัน อาทิ ห้องสมุด หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ ศูนย์ข้อมูล ศูนย์เอกสาร หอจดหมายเหตุ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อน ภัณฑารักษ์ วิทยากร อาจารย์ ศิลปิน นักออกแบบ ตลอดจนอินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ และฐานข้อมูลออนไลน์ เป็นต้น (ระเบียบ สุภวิรี, 2561) ซึ่งมีความครอบคลุมและเพียงพอที่จะให้นักศึกษาเลือกใช้ได้ตรงตามความต้องการ

ดังนั้น ผู้วิจัยต้องการทราบว่าในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคประเทศไทย 4.0 รูปแบบสารสนเทศได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากตามพัฒนาการของเทคโนโลยีและการสื่อสาร มีทั้งการให้บริการสืบค้นและบริการต่างๆ ในระบบห้องสมุดอัตโนมัติ และการสืบค้นสารสนเทศออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนพัฒนาเป็นห้องสมุดดิจิทัลเพื่อจัดบริการสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบฐานข้อมูลฉบับเต็ม ฐานข้อมูลภาพ เว็บไซต์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อีกทั้งแหล่งสารสนเทศมีความหลากหลายมากขึ้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา เรื่อง การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อแหล่งบริการสารสนเทศที่จะนำไปใช้ในการวางแผนพัฒนาและปรับปรุงทรัพยากรสารสนเทศ รวมทั้งการจัดบริการให้ตรงกับความต้องการของนักศึกษา อาจารย์ ตลอดจนผู้สนใจทางด้านศิลปะและการออกแบบต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. เพื่อเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามคณะที่สังกัด สาขาวิชา และระดับปริญญา
3. เพื่อศึกษาปัญหาในการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ศึกษาในคณะต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกัน

2. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ศึกษาในระดับปริญญาต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกัน

3. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ศึกษาในสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศแตกต่างกัน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ 2 คณะ คือ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะมัณฑนศิลป์ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2562 จำนวน 351 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สภาพการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้แก่ ความถี่ ระยะเวลา ความทันสมัยของสารสนเทศที่ใช้ ช่องทางใน

การใช้สารสนเทศ อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ ทรัพยากรสารสนเทศที่ใช้ และแหล่งสารสนเทศที่ใช้ ตอนที่ 3 ปัญหาและข้อเสนอแนะในการใช้สารสนเทศ โดยแบ่งปัญหาในการใช้สารสนเทศเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านทรัพยากรสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ เครื่องมือและอุปกรณ์ในการค้นหาสารสนเทศ บุคลากรผู้ให้บริการ และปัญหาด้านนักศึกษาผู้ใช้บริการ ส่วนข้อเสนอแนะ เป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended)

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ตอบแบบสอบถามมีจำนวน 285 คน จำแนกเป็นนักศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ จำนวน 159 คน (ร้อยละ 55.79) นักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์ จำนวน 126 คน (ร้อยละ 44.21) จำแนกตามระดับปริญญา พบว่า นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญามหาบัณฑิต ตอบแบบสอบถาม จำนวน 199 คน (ร้อยละ69.82) ระดับปริญญาดุษฎีบัณฑิต จำนวน 86 คน (ร้อยละ 30.18) และจำแนกตามสาขาวิชา พบว่า นักศึกษาสาขาทัศนศิลป์ ตอบแบบสอบถาม จำนวน 134 คน (ร้อยละ 47.02) นักศึกษาสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ ตอบแบบสอบถาม จำนวน 25 คน (ร้อยละ 8.77) นักศึกษาสาขาการออกแบบ ตอบแบบสอบถามจำนวน 21 คน (ร้อยละ 7.37) นักศึกษาสาขาออกแบบเครื่องประดับ ตอบแบบสอบถามจำนวน 22 คน (ร้อยละ 7.72) นักศึกษาสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ ตอบแบบสอบถามจำนวน 14 คน (ร้อยละ 4.91) นักศึกษาสาขาศิลปะการออกแบบ ตอบแบบสอบถามจำนวน 29 คน (ร้อยละ 10.18) นักศึกษาสาขาศิลปะการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ) ตอบแบบสอบถาม จำนวน 25 คน (ร้อยละ 8.77) และนักศึกษาสาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ตอบแบบสอบถาม จำนวน 15 คน (ร้อยละ 5.26)

2. สภาพการใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านความถี่ในการใช้สารสนเทศ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 44.21) มีการใช้สารสนเทศ เดือนละ 1-2 ครั้ง มากที่สุด รองลงมา คือ เดือนละ 3-4 ครั้ง (ร้อยละ 31.58) และพบว่านักศึกษาส่วนน้อย (ร้อยละ 24.21) มีการใช้สารสนเทศมากกว่าเดือนละ 5 ครั้ง ส่วนในด้านระยะเวลาในการใช้สารสนเทศโดยเฉลี่ยในแต่ละครั้ง พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 41.05) มีการใช้สารสนเทศครั้งละ 1-2 ชั่วโมง รองลงมาคือ ใช้สารสนเทศครั้งละ 3-4 ชั่วโมง (ร้อยละ 24.91) และใช้สารสนเทศน้อยกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ 20.35) ตามลำดับ และพบว่านักศึกษาใช้เวลาในการใช้สารสนเทศครั้งละมากกว่า 5 ชั่วโมงน้อยที่สุด (ร้อยละ 13.68) สำหรับในด้านความทันสมัยของสารสนเทศที่นักศึกษาใช้ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 39.30) ใช้สารสนเทศที่ตีพิมพ์มาแล้วไม่เกิน 5 ปี รองลงมาคือ ไม่คำนึงถึงความทันสมัย ใช้สารสนเทศที่ตีพิมพ์มาแล้วไม่เกิน 10 ปี และไม่เกิน 1 ปี (ร้อยละ 19.30, 18.95 และ 16.14 ตามลำดับ) และพบว่านักศึกษาจำนวนน้อยที่สุด (ร้อยละ 6.32) ใช้สารสนเทศที่ตีพิมพ์แล้วไม่เกิน 15 ปี ด้านช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศพบว่า แสดงว่านักศึกษาค้นหาสารสนเทศด้วยตนเองในระดับมาก ($\overline{x}$ = 3.67) ค้นหาโดยผ่านผู้ให้บริการในระดับปานกลาง ($\overline{x}$ = 2.60) เมื่อพิจารณารายข้อของช่องทางที่นักศึกษาค้นหาสารสนเทศด้วยตนเอง พบว่า นักศึกษาค้นหาสารสนเทศผ่านเซิร์ชเอ็นจิน (search engine) ในระดับมาก ($\overline{x}$ = 4.45) รองลงมาในระดับมากเช่นเดียวกัน คือ เดินทางไปที่แหล่งสารสนเทศและได้หยิบ/จับ/เปิดดู/มองเห็นสารสนเทศด้วยตนเอง ($\overline{x}$ = 3.74) และค้นหาผ่านระบบ One Search/Single Search/ EBSCO Discovery Service (EDS) ในระดับปานกลาง ($\overline{x}$ = 2.81) อุปกรณ์ที่นักศึกษาใช้ในการแสวงหาสารสนเทศโดยรวมในระดับมาก ($\overline{x}$ = 3.64) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า

นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน โน๊ตบุ๊ค/แล็ปท็อป และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในระดับมาก ($\overline{x}$ = 4.36, $\overline{x}$ = 4.22 และ $\overline{x}$ = 3.75 ตามลำดับ) ใช้ไอแพด/แท็บเล็ต (iPad) ในระดับน้อย ($\overline{x}$ = 2.24) ดังตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 สภาพการใช้สารสนเทศ จำแนกความถี่ในการใช้สารสนเทศ ระยะเวลาในการใช้สารสนเทศ และความทันสมัยของสารสนเทศ

การใช้สารสนเทศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความถี่ในการใช้สารสนเทศ		
เดือนละ 1-2 ครั้ง	126	44.21
เดือนละ 3-4 ครั้ง	90	31.58
มากกว่าเดือนละ 5 ครั้ง	69	24.21
รวม	285	100.00
ระยะเวลาในการใช้สารสนเทศเฉลี่ยในแต่ละครั้ง		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	58	20.35
1-2 ชั่วโมง	117	41.05
3-4 ชั่วโมง	71	24.91
มากกว่า 5 ชั่วโมง	39	13.68
รวม	285	100.00
ความทันสมัยของสารสนเทศที่ใช้		
ไม่เกิน 1 ปี	46	16.14
ไม่เกิน 5 ปี	112	39.30
ไม่เกิน 10 ปี	54	18.95
ไม่เกิน 15 ปี	18	6.32
ไม่คำนึงถึงความทันสมัย	55	19.30
รวม	285	100.00

ตารางที่ 2 สภาพการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามช่องทางและอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ

สภาพการใช้สารสนเทศ	ระดับการใช้		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศ			
1. ค้นหาสารสนเทศด้วยตนเอง ด้วยวิธีการดังนี้			
1.1 เดินทางไปที่แหล่งสารสนเทศและได้หยิบ/จับ/เปิดดู/มองเห็นสารสนเทศด้วยตนเอง เช่น ไปที่ห้องสมุด ร้านหนังสือ พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์	3.74	.80	มาก
1.2 ค้นหาผ่านเซิร์ชเอ็นจิน (search engine) เช่น Google, Bing, Yahoo, Ask.com, Baidu	4.45	.73	มาก
1.3 ค้นหาผ่านระบบ One Search/Single Search/ EBSCO Discovery Service (EDS) คือการสืบค้นเพียงครั้งเดียว จะแสดงผลลัพธ์แหล่งทรัพยากรทั้งมีในห้องสมุด และอยู่ในฐานข้อมูลออนไลน์ต่างๆ ที่ห้องสมุดบอกรับ และสกอ.บอกรับ	2.81	1.20	ปานกลาง
รวม	3.67	.57	มาก
2. ค้นหาสารสนเทศโดยผ่านผู้ให้บริการ เช่น บรรณารักษ์ นักสารสนเทศ นักจดหมายเหตุ ภัณฑารักษ์ ผู้ให้บริการเชิงพาณิชย์	2.60	1.06	ปานกลาง
รวมทั้งสิ้น	3.40	.57	ปานกลาง
อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ			
1. คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	3.75	.99	มาก
2. โน๊ตบุ๊ค/แล็ปท็อป	4.22	.87	มาก
3. โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน	4.36	.77	มาก
4. ไอแพด/แท็บเล็ต	2.24	1.08	น้อย
รวม	3.64	.51	มาก

3. การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ พบว่า นักศึกษาใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.74) ทรัพยากรสารสนเทศที่นักศึกษาใช้ในระดับปานกลางได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนวัสดุ และสื่อมวลชน ($\bar{x}$ = 3.03, $\bar{x}$ = 2.99 และ $\bar{x}$ = 2.65 ตามลำดับ) และใช้ต้นฉบับตัวเขียนในระดับน้อย ($\bar{x}$ = 1.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ได้แก่ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตามลำดับ ($\bar{x}$ = 3.77 และ $\bar{x}$ = 3.71) นักศึกษาใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ หนังสือทั่วไป ตำราวิชาการ และสมุดภาพ ($\bar{x}$ = 4.08, $\bar{x}$ = 3.71 และ $\bar{x}$ = 3.54 ตามลำดับ) นักศึกษาใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อโสตทัศนวัสดุในระดับมาก ได้แก่ รูปภาพ และภาพถ่าย ตามลำดับ ($\bar{x}$ = 3.92 และ $\bar{x}$ = 3.78) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การใช้ทรัพยากรสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ	ระดับการใช้		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ต้นฉบับตัวเขียน			
1. ศิลาจารึก	1.75	.97	น้อย
2. สมุดไทย (สมุดข่อย)	1.89	1.08	น้อย
3. สมุดใบลาน	1.72	.98	น้อย
รวม	1.79	.92	น้อย
สื่อสิ่งพิมพ์			
1. หนังสือทั่วไป	4.08	.86	มาก
2. คู่มือ	3.31	1.00	ปานกลาง
3. ตำราวิชาการ	3.71	.92	มาก
4. พจนานุกรม	2.96	1.01	ปานกลาง
5. รายงานการประชุม	2.46	1.28	น้อย
6. รายงานการวิจัย/วิทยานิพนธ์	3.50	1.12	มาก
7. รายงานประจำปี	2.45	1.26	น้อย
8. รายงานสถิติ	2.50	1.19	ปานกลาง
9. วารสาร	3.51	1.03	มาก
10. สมุดภาพ	3.54	1.06	มาก
11. สารานุกรม	2.82	1.11	ปานกลาง
12. สิทธิบัตร	2.22	1.22	น้อย
13. สูจิบัตรนิทรรศการศิลปะ	3.24	1.30	ปานกลาง
14. หนังสือพิมพ์	2.67	1.20	ปานกลาง
15. Auction catalog	2.70	1.11	ปานกลาง
16. Trade publication	2.89	1.20	ปานกลาง
17. Trend book	3.00	1.22	ปานกลาง
รวม	3.03	.64	ปานกลาง
สื่อมวลชน			
1. รายการโทรทัศน์	2.98	1.29	ปานกลาง
2. รายการวิทยุ	2.32	1.13	น้อย
รวม	2.65	1.10	ปานกลาง
สื่อโสตทัศนวัสดุ			
1. ซีดี/ดีวีดี	2.66	1.29	ปานกลาง
2. แบบจำลอง	3.01	1.19	ปานกลาง
3. ปฏิทิน	2.40	1.15	น้อย
4. โปสเตอร์	2.92	1.13	ปานกลาง
5. แผนที่	2.63	1.27	ปานกลาง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ	ระดับการใช้		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
6. แผนผัง	2.60	1.23	ปานกลาง
7. ภาพถ่าย	3.78	1.03	มาก
8. รูปภาพ	3.92	1.03	มาก
9. สไลด์	3.00	1.20	ปานกลาง
รวม	2.99	.80	ปานกลาง
สื่ออิเล็กทรอนิกส์			
1. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (eJournal)	3.77	.93	มาก
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (eBook)	3.71	.98	มาก
รวม	3.74	.90	มาก
รวมทั้งสิ้น	2.84	.63	ปานกลาง

4. การใช้แหล่งสารสนเทศ พบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 2.76) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศบุคคล แหล่งสารสนเทศสถาบัน และแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง ($\bar{x}$ = 3.18, $\bar{x}$ = 2.57 และ $\bar{x}$ = 2.53 ตามลำดับ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักศึกษาใช้แหล่งสารสนเทศบุคคลในระดับมาก ได้แก่ อาจารย์ และศิลปิน ($\bar{x}$ = 4.00 และ $\bar{x}$ = 3.53) ใช้แหล่งสารสนเทศสถาบันในระดับปานกลาง 3 อันดับแรก ได้แก่ หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ และหอสมุดวังท่าพระ ($\bar{x}$ = 3.09, $\bar{x}$ = 3.04 และ $\bar{x}$ = 2.92) นักศึกษาใช้สื่อสังคมออนไลน์ในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ YouTube, Facebook และ Pinterest ($\bar{x}$ = 4.01, $\bar{x}$ = 3.97 และ $\bar{x}$ = 3.89) นักศึกษาใช้เว็บไซต์ในระดับปานกลาง 3 อันดับแรก ได้แก่ เว็บไซต์หอสมุดวังท่าพระ เว็บไซต์ของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) และ เว็บไซต์หอสมุดพระราชวังสนามจันทร์ ($\bar{x}$ = 2.98, $\bar{x}$ = 2.79 และ $\bar{x}$ = 2.62) นักศึกษาใช้ฐานข้อมูลออนไลน์ในระดับปานกลาง ได้แก่ Thai Digital Collection (TDC) และ Artstor ($\bar{x}$ = 2.60 และ $\bar{x}$ = 2.54) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การใช้แหล่งทรัพยากรสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การใช้แหล่งทรัพยากรสารสนเทศ	ระดับการใช้		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
แหล่งสารสนเทศบุคคล			
1. นักออกแบบ	3.33	1.08	ปานกลาง
2. บรรณารักษ์	2.55	.98	ปานกลาง
3. ปราชญ์ชาวบ้าน	2.75	1.16	ปานกลาง
4. ผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ	3.49	.92	ปานกลาง
5. เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมอาชีพ เพื่อนร่วมชั้นเรียน	3.42	.95	ปานกลาง
6. ภัณฑารักษ์	2.29	1.19	น้อย
7. วิทยากร / ผู้ฝึกอบรม	3.24	1.02	ปานกลาง
8. ศิลปิน	3.53	1.21	มาก
9. อาจารย์	4.00	.98	มาก
รวม	3.18	.63	ปานกลาง
แหล่งสารสนเทศสถาบัน			
1. ห้องสมุดส่วนตัว	2.79	1.20	ปานกลาง
2. หอสมุดวังท่าพระ	2.92	1.14	ปานกลาง
3. ห้องสมุดศาสตราจารย์หม่อมเจ้า สุภัทรดิศ ดิศกุล	2.05	1.18	น้อย
4. หอสมุดพระราชวังสนามจันทร์	2.29	1.10	น้อย
5. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	2.82	1.17	ปานกลาง
6. พิพิธภัณฑ์	3.04	1.14	ปานกลาง
7. ศูนย์ข้อมูล	2.64	1.07	ปานกลาง
8. ห้องสมุดเฉพาะ	2.25	1.07	น้อย
9. ห้องสมุดประชาชน	2.18	1.12	น้อย
10. ห้องสมุดสถาบันการศึกษาอื่นๆ	2.22	1.17	น้อย
11. หอศิลป์	3.09	1.28	ปานกลาง
รวม	2.57	.66	ปานกลาง
แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต			
1. เว็บไซต์			
1.1 เว็บไซต์หอสมุดวังท่าพร	2.98	1.15	ปานกลาง
1.2 เว็บไซต์หอสมุดพระราชวังสนามจันทร์	2.62	1.19	ปานกลาง
1.3 เว็บไซต์สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร	2.50	1.19	ปานกลาง
1.4 เว็บไซต์ห้องสมุดศาสตราจารย์หม่อมเจ้า สุภัทรดิศ ดิศกุล	2.04	1.13	น้อย
1.5 เว็บไซต์ของศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	2.79	1.25	ปานกลาง
1.6 เว็บไซต์ของสถาบันการศึกษาอื่นๆ	2.32	1.18	น้อย
1.7 เว็บไซต์หน่วยงานราชการ/รัฐวิสาหกิจ	2.48	1.11	น้อย

ตารางที่ 4 (ต่อ)

1.8 เว็บไซต์หน่วยงานเอกชน	2.40	1.05	น้อย
รวม	2.52	.79	ปานกลาง
2. สื่อสังคมออนไลน์			
2.1 Blog	2.65	1.21	ปานกลาง
2.2 Facebook	3.97	1.07	มาก
2.3 Flickr	2.19	1.18	น้อย
2.4 Instagram	3.59	1.22	มาก
2.5 Pinterest	3.89	1.10	มาก
2.6 Tumblr	2.01	1.06	น้อย
2.7 Twitter	2.47	1.37	น้อย
2.8 YouTube	4.01	1.07	มาก
รวม	3.10	.71	ปานกลาง
3. ฐานข้อมูลออนไลน์			
3.1 Matichon e-Library	2.17	1.19	น้อย
3.2 Thai Digital Collection (TDC)	2.60	1.24	ปานกลาง
3.3 Union Catalog	2.16	1.17	น้อย
3.4 ABI/INFORM Collection	2.24	1.14	น้อย
3.5 Academic Search Complete	2.18	1.24	น้อย
3.6 ACM Digital Library	2.06	1.09	น้อย
3.7 Artstor	2.54	1.25	ปานกลาง
3.8 H.W. Wilson	2.00	1.11	น้อย
3.9 JSTOR	1.96	1.12	น้อย
3.10 ProQuest Dissertations & Thesis	2.04	1.12	น้อย
3.11 Scopus	2.05	1.23	น้อย
3.12 Web of Science	2.01	1.16	น้อย
รวม	2.17	.89	น้อย
รวมทั้งสิ้น	2.53	.65	ปานกลาง

5. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตาม คณะที่สังกัด ระดับปริญญา และและสาขาวิชา สรุปได้ดังนี้ นักศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์และนักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์ใช้สารสนเทศโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 ดังตารางที่ 5 นักศึกษาที่ศึกษาในระดับปริญญามหาบัณฑิตและปริญญาดุษฎีบัณฑิตใช้สารสนเทศโดยรวมไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ดังตารางที่ 6 นักศึกษาที่

ศึกษาในสาขาวิชาต่างกันมีการใช้สารสนเทศโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อ 3 ดังตารางที่ 7 ถึง ตารางที่ 8

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามคณะที่สังกัด

การใช้สารสนเทศ	คณะที่สังกัด					
	คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์		คณะมัณฑนศิลป์			
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	t	p
1. ช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศ	3.51	.57	3.26	.53	3.91	.00*
2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ	3.66	.54	3.62	.48	.63	.53
3. การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ	3.04	.62	2.58	.54	6.57	.00*
4. การใช้แหล่งสารสนเทศ	2.90	.57	2.59	.48	4.83	.00*
รวม	3.28	.43	3.01	.38	5.44	.00*

*p ≤ 0.05

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามระดับปริญญา

การใช้สารสนเทศ	ระดับปริญญา					
	ปริญญามหาบัณฑิต		ปริญญาดุษฎีบัณฑิต			
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	t	p
1. ช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศ	3.40	.59	3.40	.53	.09	.93
2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ	3.65	.53	3.62	.48	.49	.63
3. การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ	2.86	.68	2.80	.48	.85	.40
4. การใช้แหล่งสารสนเทศ	2.77	.59	2.74	.46	.39	.70
รวม	3.17	.45	3.14	.37	.56	.58

p ≤ 0.05

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามสาขาวิชา

การใช้สารสนเทศ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
1. ช่องทางในการแสวงหาสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	14.44	7	2.06	14.96	.00*
	ภายในกลุ่ม	77.21	277	.28		
	รวม	91.65	284			
2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	2.50	7	.70	1.67	.13
	ภายในกลุ่ม	72.24	277	.31		
	รวม	74.73	284			
3. การใช้ทรัพยากรสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	27.62	7	3.95	17.94	.00*
	ภายในกลุ่ม	85.14	277	.31		
	รวม	112.77	284			
4. การใช้แหล่งสารสนเทศ	ระหว่างกลุ่ม	15.58	7	2.11	12.73	.00*
	ภายในกลุ่ม	70.29	277	.24		
	รวม	85.87	284			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	11.78	7	1.83	19.58	.00*
	ภายในกลุ่ม	40.65	277	.16		
	รวม	52.44	284			

$p \leq 0.05$

ตารางที่ 8 การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ในการใช้สารสนเทศโดยรวมของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำแนกตามสาขาวิชา

สาขาวิชา	$\bar{x}$	(1) 3.21	(2) 3.26	(3) 2.93	(4) 2.59	(5) 2.61	(6) 3.00	(7) 3.24	(8) 3.21
(1) ทัศนศิลป์	3.21		-.05	.28*	.62*	.60*	.21*	-.03	.01
(2) ทฤษฎีศิลป์	3.26			.33*	.67*	.65*	.26	.02	.06
(3) การออกแบบ	2.93				.34*	.32	-.07	-.31	-.27
(4) การออกแบบเครื่องประดับ	2.59					-.02	.-04*	-.65*	-.61*
(5) การออกแบบผลิตภัณฑ์	2.61						-.39*	-.63*	-.60*
(6) ศิลปะการออกแบบ	3.00							-.24	-.21
(7) ศิลปะการออกแบบ (หลักสูตรนานาชาติ)	3.24								.03
(8) ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม	3.21								

*$p \leq 0.05$

6. ปัญหาในการใช้สารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศโดยรวมอยู่ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีปัญหาในการใช้สารสนเทศในระดับปานกลาง ได้แก่ ด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ในการค้นหาสารสนเทศ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านแหล่งสารสนเทศ และด้านนักศึกษาผู้ใช้บริการ ตามลำดับ ส่วนปัญหาด้านบุคลากรผู้ให้บริการ นักศึกษามีปัญหาในระดับน้อย

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนใหญ่ค้นหาสารสนเทศด้วยตนเอง โดยค้นหาผ่านเซิร์ชเอ็นจินมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ราซา และ บาบาร์ (Raza and Babar, 2017) ที่พบว่านักศึกษาภาควิชาสังคมสงเคราะห์ มหาวิทยาลัยปัญจาบ ลาฮอร์ ส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือค้นหา เช่น Google, Yahoo, MSN และ Google Scholar นอกจากนี้ ลาร์กิน (Larkin, 2010) พบว่าอาจารย์สาขาทัศนศิลป์ เยี่ยมชมนิทรรศการศิลปะและพิพิธภัณฑ์ออนไลน์ผ่านเครื่องมือค้นหา เช่น Google และ Yahoo เช่นเดียวกันกับ โล และคณะ (Lo et al., 2016) พบว่านักศึกษาสถาบันออกแบบฮ่องกงพึงพอใจในการใช้เครื่องมือค้นหา เช่น Google และ Yahoo ในการรวบรวมข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ที่เป็นเช่นนี้เพราะเซิร์ชเอ็นจินหรือโปรแกรมค้นหา เป็นเสมือนตัวกลางในการเชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งานและสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีมากมายและถูกเก็บอย่างกระจัดกระจายบนเว็บไซต์ทั่วโลก เซิร์ชเอ็นจินจะช่วยให้สามารถสืบค้นสารสนเทศได้ง่ายและรวดเร็วกว่าการเข้าเว็บไซต์โดยตรง และนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน โน๊ตบุ๊ค/แล็ปท็อป และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในการแสวงหาสารสนเทศในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติพศ ทูปิยะ (2560) พบว่านิสิตมหาวิทยาลัยบูรพาส่วนใหญ่ใช้คอมพิวเตอร์ PC กับ Notebook/MacBook/ Laptop เพื่อการศึกษามากที่สุด รวมทั้งงานวิจัยของ งานวิจัยของ เนียงเวโซ (Nyangweso, 2012) ที่พบว่าแล็ปท็อปเป็นที่นิยมใช้กันในนักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาการวางแผนและการจัดการโครงการ มหาวิทยาลัยไนโรบี ประเทศเคนยา ที่เป็นเช่นนี้เพราะวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาสาขาศิลปะและการออกแบบ เพื่อค้นหาสิ่งที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ลักษณะของข้อมูลที่นักศึกษาใช้ได้แก่ ภาพพร้อมคำอธิบายประกอบภาพ (จริน์ทร์ ลีนา, 2539) และค้นหาแนวคิดสำหรับนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ (อุบลศรี สัตยากรณ์, 2534) ซึ่งโทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟนปัจจุบันนี้เป็นอุปกรณ์สื่อสารที่นิยมแพร่หลาย เข้าถึงได้ง่าย และพกพาสะดวก ดังนั้นนักศึกษาสาขาศิลปะและการออกแบบจึงนิยมใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ เพราะสามารถใช้ในการแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่ใช้ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับ กิตติพศ ทูปิยะ (2560) ที่พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยบูรพามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสารสนเทศอยู่ในระดับมาก รวมทั้ง เกรีย (Greer, 2016) พบว่านักศึกษานิยมใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์จากฐานข้อมูลห้องสมุดและเว็บไซต์ทั่วไป และมิลเลอร์ (Miller, 2014) พบว่านักศึกษาที่เรียนด้านการออกแบบวิดีโอเกมนิยมใช้ทรัพยากรประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาเจริญก้าวหน้ามากขึ้น มีการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และวารสารอิเล็กทรอนิกส์จัดเก็บและเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้ให้นักศึกษาได้รับสารสนเทศจากทั่วโลกอย่างได้อย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา ดังนั้น ห้องสมุดรวมทั้งสถาบันบริการสารสนเทศในปัจจุบันควรตื่นตัวและตระหนักเห็นความสำคัญของเทคโนโลยียุคดิจิทัล ยุคที่ห้องสมุดควรเป็นให้ได้มากกว่าสถานที่เก็บหนังสือ พร้อมปรับตัวไปตามโลกที่เปลี่ยนแปลงควรวางแผนปรับกลยุทธ์ในการให้บริการโดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยให้กลายเป็นคลังความรู้ขนาดใหญ่ให้สามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการอย่างรวดเร็วได้ตลอดเวลา ในด้านแหล่งสารสนเทศบุคคล

พบว่านักศึกษาใช้ในระดับมาก ได้แก่ อาจารย์ และศิลปิน ซึ่งสอดคล้องกับนันทยา พุฒแก้ว (2558) ที่พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีได้รับสารสนเทศในระดับมากที่สุดจากอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา และนันทิยา วิไลรัตน์ (2547) ที่พบว่าแหล่งสารสนเทศที่นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรและนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นิยมใช้ในระดับมาก คือ อาจารย์ที่สอนในรายวิชาที่มีการสร้างสรรค์ผลงานนั้นๆ

ส่วน ลาร์กิน (2010) พบว่า อาจารย์สาขาทัศนศิลป์ใช้วิธีการค้นหาข้อมูลจากประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของตนเอง ทั้งนี้เพราะอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษามีความรู้ในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี อีกทั้งมีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา ตลอดจนมีความใกล้ชิดกับนักศึกษามาก สามารถเข้าใจ ช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ และให้คำปรึกษาแก่นักศึกษาได้อย่างตรงจุดและสามารถเข้าพบได้ง่าย นอกจากนี้ ศิลปินได้รับเชิญเป็นอาจารย์พิเศษหรือเป็นวิทยากรมาให้ความรู้แนวความคิด หรือประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของตน จึงมีทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสพบปะพูดคุยกับศิลปินได้บ่อยครั้ง สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษานิยมใช้ในระดับมาก 3 อันดับแรก ได้แก่ YouTube, Facebook และ Pinterest สอดคล้องกับ สุวีย์วัชร์ ดำรงพานิชชัยศิลป์ (2561) นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ มีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะจาก Pinterest ซึ่งเป็นฐานข้อมูลรูปภาพในระดับมาก ทั้งนี้เพราะปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและมีหลายรูปแบบ ทั้งในรูปของข้อมูล รูปภาพ และเสียง สามารถเชื่อมโยง (link) ไปสู่แหล่งสารสนเทศเรื่องอื่นๆ สำหรับ Pinterest เป็นฐานข้อมูลภาพที่จัดเก็บทั้งรูปภาพ ภาพถ่าย และวิดีโอจำนวนมาก เป็นศูนย์กลางในการเชื่อมและรวบรวมภาพต่างๆ ไว้ด้วยกัน มีประโยชน์ต่อนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาในการค้นพบแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานทางด้านศิลปะและการออกแบบของนักศึกษาเองได้โดยง่าย นักศึกษาสามารถปักหมุดภาพหรือวิดีโอที่สนใจเก็บไว้ใน Pinterest ของตัวเองหรือแชร์ภาพผลงานของนักศึกษาให้กับคนทั่วโลกได้ชม และเป็นอีกแพล็ตฟอร์มหนึ่งที่นักศึกษาสามารถติดต่อและติดตามผลงานทางด้านศิลปะและการออกแบบได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ห้องสมุดควรมีการจัดคอลเลคชั่นพิเศษสำหรับทรัพยากรสารสนเทศใหม่ที่ได้รับเข้าห้องสมุด ประกอบกับการแนะนำทรัพยากรใหม่ในสื่อสังคมออนไลน์หลายรูปแบบ เช่น Blog, Facebook, Instagram, Twitter และ YouTube เป็นต้น หรือช่องทางอื่นๆ เพื่อให้นักศึกษาได้พบเห็นได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาเสนอแนะทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการด้วยช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ อีกประการหนึ่ง ห้องสมุดมีทรัพยากรสารสนเทศทางด้านศิลปะและการออกแบบที่เก่าแก่และทรงคุณค่า ควรนำมาจัดแสดงในจุดที่สะดุดตา เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษามีโอกาสพบเห็นและเกิดความสนใจได้โดยง่าย เป็นการเพิ่มคุณค่าของทรัพยากรสารสนเทศที่มีอยู่แล้วให้เป็นที่ต้องการใช้มากขึ้น อีกทั้งควรสร้างคอลเลคชันดิจิทัลที่สำคัญที่สอดคล้องกับสาขาวิชาที่เปิดสอนเป็นหลัก โดยมีทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบดิจิทัลหลายประเภท ทั้งหนังสือ เอกสาร เสียง และภาพ อาจเป็นเอกสารฉบับเต็มหรือรายการบรรณานุกรมและสาระสังเขป รวมทั้งการจัดซื้อจัดหาทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบ eBook, eJournal และฐานข้อมูลทางด้านศิลปะและการออกแบบให้มากขึ้น รวมทั้งปรับปรุงเว็บไซต์ของห้องสมุดให้เป็นเว็บท่า (web portal) โดยห้องสมุดเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงข้อมูลรวมทั้งสื่อมัลติมีเดียทางด้านศิลปะและการออกแบบให้กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา เพื่ออำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลเฉพาะด้าน ไม่ต้องเสียเวลาค้นหาผ่านเซิร์ชเอนจิ้นซึ่งมีข้อมูลมากมายมหาศาล นอกจากนี้ ห้องสมุดควรจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่บุคลากรให้มีความรู้เรื่องการบริการให้มากขึ้นและบ่อยครั้ง บุคลากรควรได้รับการเสริมทักษะทางด้านการทักทาย การรับฟัง

เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับนักศึกษาผู้ใช้บริการและเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการให้บริการ และตัวบุคลากรเองควรหาความรู้เพิ่มเติมอยู่ตลอดเวลาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำความรู้หรือเทคโนโลยีสมัยใหม่มาปรับปรุงการบริการหรือเพิ่มบริการที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

เอกสารอ้างอิง

กิตติพศ ทูปิยะ. (2560). *พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสารสนเทศของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

จรินทร์ ลีนา. (2539). *การใช้และความต้องการใช้ห้องสมุดของนักศึกษาศิลปะและการออกแบบในสถาบัน อุดมศึกษาของรัฐ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

จุฑามาศ ถึงนาค. (2539). *การแสวงหาและการใช้สารนิเทศของอาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบในมหาวิทยาลัยของรัฐ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ชวลิต โพธิ์นคร. (2560). *การศึกษาไทยในยุคไทยแลนด์ 4.0*. สืบค้นจาก https://km.li.mahidol.ac.th/thai-studies-in-thailand-4-0/

นันทยา พุฒแก้ว. (2558). *การแสวงหาและการใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, กรุงเทพฯ.

นันทิยา วิไลรัตน์. (2547). *การใช้สารสนเทศเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักศึกษาคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กับนิสิตภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง มาตรฐานคุณวุฒิระดับบัณฑิตศึกษา สาขาศิลปกรรมศาสตร์ พ.ศ. 2558. (2559). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่มที่ 133 ตอนพิเศษ 26ง. หน้า 8, 1-16.

ระเบียบ สุภวิรี. (2561). *แหล่งสารสนเทศทางศิลปะ*. นครปฐม: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุวีย์วัชร์ ดำรงพานิชชัย. (2561). พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะ : กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ. *รังสิตสารสนเทศ*, *24*(1), 23-47.

อำไพวรรณ ทัพเป็นไทย. (2553). *สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้า*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อุบลศรี สัตยากรณ์. (2534). *ลักษณะการใช้สารนิเทศทางศิลปะและทัศนคติต่อรูปแบบการเผยแพร่สารนิเทศทางศิลปะของนักศึกษาศิลปะมหาวิทยาลัยศิลปากร* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

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, 230-240.

Larkin, C. (2010). Looking to the future while learning from the past: information seeking in the visual arts. *Art Documentation*. *29*(1), 49-60.

Lo, O., Cho., A., Leung, A. L., Chiu, D. K. W., Ko, E. H. T., & Ho., K. K. W. (2016). Use of smartphones by art and design students for accessing library services and learning. *Library Hi Tech*, *34*(2), 224-238.

Miller, O. (2014). Collecting library resources for video game design students: an information behavior study. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 33, 129-146.

Nyangweso, J. O. (2012). *Factors influencing use of internet resources for learning among Masters students: a case of Masters in Project Planning and Management, University of Nairobi*. Retrieve from http://erepository.uonbi.ac.ke/handle/11295/7365

Raza, M. Z. and Babar, S. A. (2017). Use of online resources by students of Department of Social Work, University of the Punjab, Lahore: a case study. *Pakistan Library & Information Science Journal*, *48*(3), 71-77.