

พฤติกรรมแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะ :
กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

Information Seeking Behavior and Information Use in Art:
A Case Study of Students at Silpakorn University, Wang Tha Phra Campus

สุวิทย์วัชร ดำรงพานิชย์¹

กัมศักดิ์ เอ่งฉ้วน²

ยุทธพล วิเชียรอินทร์³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) พฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ (2) การใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ (3) เปรียบเทียบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ (4) เปรียบเทียบการใช้สารสนเทศที่เป็นแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีทั้ง 4 คณะ ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะโบราณคดี และคณะมัณฑนศิลป์ จำนวน

¹ นักศึกษาปริญญาโท, หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชารังสีเทคนิค คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยมหิดล

ทั้งหมด 3,269 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ลงทะเบียนเรียนภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีทั้ง 4 คณะ จำนวนทั้งหมด 365 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามที่ผ่านการประเมินความเที่ยงตรงจากผู้เชี่ยวชาญ และหาค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นที่ 0.97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติการทดสอบค่า t (Dependent t -test) ที่ใช้ทดสอบสมมติฐานการวิจัย กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 55.22 ซึ่งกำลังศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 26.47 และศึกษาอยู่ในคณะมัณฑนศิลป์ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 28.75

2. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยมากกว่าภายในมหาวิทยาลัย โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.76) ขณะเดียวกันพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.72 และ \bar{X} = 2.80) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายแหล่งสารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะจากฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest) ซึ่งอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.68)

3. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยมากกว่าภายในมหาวิทยาลัย โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.41) ซึ่งนักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.15) และมีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.61) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศด้านศิลปะเพื่อการศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนเพิ่มเติม และเพื่อการทำรายงาน การบ้าน ซึ่งอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.73)

4. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีการใช้ประเภทของสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยและภายในมหาวิทยาลัย โดยรวมทั้งหมดอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 2.83) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักศึกษามีการใช้ประเภทของสารสนเทศด้านศิลปะจากหนังสือ / ตำราศิลปะ ซึ่งอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.71)

การทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ทำให้ได้สารสนเทศที่หลากหลายก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ เพื่อการศึกษา ค้นคว้า ประกอบการเรียนเพิ่มเติม เพื่อการทำรายงาน การบ้าน เพื่อการทำโครงงานรายวิชา เพื่อสร้างความบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อการสอบ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีการใช้ประเภทของสารสนเทศจากหนังสือ / ตำราศิลปะ วารสาร ศิลปะนิพนธ์ / วิทยานิพนธ์ / งานวิจัย เอกสารจดหมายเหตุ ซีดีรอมประกอบการเรียน วิดีทัศน์ สไลด์ หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Journal) และฐานข้อมูลออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การแสวงหาสารสนเทศ การใช้สารสนเทศ พฤติกรรมสารสนเทศ แบบจำลองการใช้ระบบสารสนเทศในองค์กร

ABSTRACT

In this thesis, the researcher examines (1) intra- and extramural information seeking behaviors in art on the part of selected students at Silpakorn University, Wang Tha Phra campus. The researcher also investigates (2) the information use of these students. In addition, the researcher compares (3) the intra- and extramural information seeking behaviors of these students. Finally, furthermore, the researcher also compares (4) the intra-and extramural sources of information used by the students.

The research population consisted of 3,269 students enrolled at Silpakorn University, Wang Tha Phra campus in the second semester of the academic year 2016 at the undergraduate level in four faculties. The four faculties were Painting, Sculpture and Graphic Arts; Architecture; Archeology; and Decorative Arts. On the basis of an extrapolation from Taro Yamané's table, the researcher selected a sample population consisting of 365 undergraduates from these four faculties, all of whom had enrolled in the second semester of the academic year 2016.

A questionnaire tested for validity by experts was used as a research instrument by the researcher. Applying Cronbach's α (alpha) technique, the experts determined that the questionnaire was internally reliable at the level of 0.97. Using techniques of descriptive statistics, the researcher analyzed the data collected in terms of percentage, mean, and standard

deviation. The dependent samples *t* test was also employed by the researcher in testing hypotheses postulated for this inquiry. Statistical significance was set at the level of .05.

Findings are as follows:

1. A slight majority of between one half and three fifths of the questionnaire respondents were females (169 subjects, 55.22 percent). Pluralities of slightly more than a quarter of the students were studying in the fourth year of their program (81 subjects, 26.47 percent). A plurality of between a fourth and less than three tenths of the students were enrolled at the Faculty of Decorative Arts (88 subjects, 28.75 percent).

2. The subjects under study exhibited more extramural than intramural information seeking behaviors in art. The total mean was at a moderate level ($M = 2.76$). Moreover, the intramural and extramural information seeking behaviors in art were displayed at a moderate level ($M = 2.72$ and $M = 2.80$, respectively). When considering all information sources, it was found that at a high level ($M = 3.68$), the students preferred information seeking behaviors in art vis-à-vis Pinterest.

3. The objectives of the subjects under investigation in seeking information for artistic use were met at a higher level by extramural than intramural resources. The total mean was displayed at a moderate level ($M = 3.41$). Their artistic objectives were met by intramural resources at a moderate level ($M = 3.15$). However, their artistic objectives were met by extramural resources at a high level ($M = 3.61$). When considered in each aspect, at a high level ($M = 3.73$), it was found that the objectives of the students in seeking further artistic information were for the purposes of conducting additional research for their own study purposes in addition to the ends of writing reports and completing homework.

4. Insofar as concerns the use of extramural and intramural sources of artistic information by reference to the category under which the artistic information was subsumed, the total mean was displayed at a moderate level ($M = 2.83$). When considered in each aspect, at a high level ($M = 3.71$), it was found that the artistic information sought by the students fell under the rubrics of books and art textbooks.

The results of hypothesis testing were as follows:

(1) The students under study exhibited artistic information seeking behaviors both intramurally and extramurally. The information obtained was variegated and this led to creativity. This result was in consonance with the relevant research hypothesis at the statistically significant level of .05.

(2) These students fulfilled objectives in searching for artistic information by conducting additional research for their own purposes, completing homework, carrying out projects for all of the subjects studied, for the sake of entertainment and relaxation, and for examination purposes. This result was congruent with the relevant research hypothesis at the statistically significant level of .05.

(3) The categories of artistic information used by the students involved books, art textbooks, journals, art theses, other theses, research investigations, archives, compact disc read-only-memory (CD-ROMs) discs in their field of study, videos, slides, e-books, e-journals, and online databases. This result was compatible with the germane research hypothesis at the statistically significant level of .05.

Keywords: information-seeking, information use, information-seeking behavior, internet-base information system use in organization

บทนำ

ศิลปะเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน ทั้งในรูปแบบของวิจิตรศิลป์ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม นาฏศิลป์ และวรรณกรรม ทั้งประยุกต์ศิลป์ ได้แก่ มัณฑนศิลป์ พาณิชยศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ และหัตถศิลป์ โดยมีศิลปินเป็นตัวเชื่อมโยงในการประสาน เพื่อเข้าถึงความรู้สึก สะท้อนอารมณ์ ทำให้เกิดปัญญา ความคิด และความประทับใจในความงาม เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีคุณภาพ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการประกอบอาชีพต่างๆ หรือนำศิลปะมาประยุกต์ใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันเพื่อเป็นเครื่องอำนวยความสะดวก (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2558, น.6)

สมัยอดีตศิลปะได้ผสมผสานเข้ากับชีวิตประจำวัน แต่ปัจจุบันการเติบโตของระบบอุตสาหกรรมเข้ามามีบทบาทสำคัญในการกีดกันศิลปะออกจากชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทำให้เกิดปัญหาขึ้น คือ ส่งผล

กระทบต่อเครื่องมือ และอุปกรณ์วิธีการประดิษฐ์ของใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม (เทวี ประสาท, 2546, น.8-9) โดยเครื่องจักรถูกนำมาแทนที่ช่างฝีมือเพื่อผลิตสิ่งของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ของที่มีรูปทรงสีสันสวยงามได้ครั้งละหลายๆ ชิ้น และมีลักษณะเหมือนกันทั้งหมด ซึ่งแตกต่างจากงานฝีมือหัตถกรรมที่สามารถทำได้เพียงครั้งละ 1 ชิ้น แต่ลวดลายมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวทำให้งานที่ผลิตออกมานั้นแตกต่างออกไป

เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการสร้างผลิตภัณฑ์ ทำให้งานศิลปะมีส่วนช่วยในด้านการออกแบบสินค้าที่จะนำไปใช้บริการ หรือนำไปจำหน่ายให้แก่ผู้บริโภค เช่น กระเป๋า นาฬิกา รองเท้า เป็นต้น (เกียรติคง, 2553) ซึ่งงานศิลปะที่ใช้กราฟิกเข้ามาช่วยในการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นทำให้เกิดโรงเรียน หรือสถาบันที่สอนทางด้านออกแบบสินค้าต่างๆ โดยนำกราฟิกคอมพิวเตอร์มาเป็นตัวช่วยด้านการออกแบบเพื่อให้ผลงานออกมาเสมือนจริง และผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพทางด้านการออกแบบ เช่น ดีไซน์เนอร์ สถาปนิก โปรแกรมเมอร์ เป็นต้น ตามเทคโนโลยีที่ได้เรียนมา ทำให้เกิดความกระตือรือร้น และพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะมากยิ่งขึ้น

การออกแบบงานศิลปะทุกครั้ง นักศึกษา หรือบุคคลทั่วไปก็ต้องหาแรงบันดาลใจหรือจินตนาการในด้านการออกแบบจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ ที่อยู่ในห้องสมุดเฉพาะด้านศิลปะ เช่น สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ โดยค้นจากฐานข้อมูลต่างๆ ที่อยู่ในสำนักหอสมุดกลาง หรือจากหนังสือคอลเล็คชั่นพิเศษ และนิตยสารทางด้านศิลปะ ซึ่งในปัจจุบันงานศิลปะมีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเครือข่าย World Wide Web มากขึ้น เทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญมีอิทธิพลต่อด้านต่างๆ เช่น ด้านการดำเนินธุรกรรม ด้านการศึกษา เป็นต้น (ดุษฎี จันทรศิริ, 2542)

ปัจจุบันมีมหาวิทยาลัยชั้นนำของประเทศไทยที่สอนด้านศิลปะ คือ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ มีคณะทั้งหมด 4 คณะ ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะโบราณคดี และคณะมัณฑนศิลป์ ส่วนมากนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต วังท่าพระ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาโท และปริญญาเอก จะไปศึกษาที่วิทยาเขตอื่น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี เพราะมีจำนวนนักศึกษามากกว่า ซึ่งจากการที่นักศึกษาแสวงหาจากแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย เช่น หอศิลป์มหาวิทยาลัย หอศิลป์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ และหอสมุดสาขา วังท่าพระนั้น ทำให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีส่วนมากเผชิญกับปัญหาในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะ เช่น (1) ทรัพยากรที่ได้มานั้นน้อยเกินไปไม่เพียงพอ กับความต้องการ (2) นักศึกษาไม่ค่อยมีประสบการณ์ในการค้นทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด (3) ทรัพยากรสารสนเทศด้านศิลปะมีอย่างจำกัด และไม่ครอบคลุมเนื้อหาของหลักสูตรเท่าที่ควร ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นทำให้นักศึกษาไปใช้แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยเพิ่มเติม ซึ่งจากสาเหตุดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยมีความสงสัยในปัญหาที่เกิดขึ้น และในขณะเดียวกันทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะศึกษา

วิจัยถึงปัญหาดังกล่าว โดยผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ถึงเรื่องพฤติกรรม การแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ นักศึกษา แสวงหาจากที่ใด และมีการใช้ประเภทของสารสนเทศประเภทใด นอกจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวัสดุไม่ตีพิมพ์ สื่อ อินเทอร์เน็ต และฐานข้อมูลต่างๆ เมื่อได้รับสารสนเทศตามที่ต้องการ นักศึกษานำสารสนเทศเหล่านั้นไปใช้ เพื่อวัตถุประสงค์ที่ต้องการอย่างไร

ผู้วิจัยได้รวบรวมแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ จากการสอบถามนักศึกษาที่ใช้เพื่อการแสวงหา และใช้สารสนเทศ อาทิเช่น หอศิลป์พัฒนาธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative a Design Center : TCDC) พิพิธภัณฑ์ศิลปะ ไทยร่วมสมัย (Museum Of Contemporary Art : MOCA) และฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest) เพื่อให้ได้ทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการของนักศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาตัวแบบ และทฤษฎีที่สามารถนำมาเชื่อมโยง และสนับสนุน งานวิจัยในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาตัวแบบพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ และการใช้ระบบสารสนเทศ บนอินเทอร์เน็ตในองค์กร (Internet-Based Information System Use in Organization) ของ Detlor (2003) นำเสนอเกี่ยวกับคนที่ทำงานในองค์กรสามารถใช้ประโยชน์ และค้นหาความรู้จากเว็บไซต์ได้ โดยมีการ กำหนดกระบวนการของพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศไว้ 3 ขั้นตอน คือ 1) ความต้องการสารสนเทศ 2) การแสวงหาสารสนเทศ และ 3) การใช้สารสนเทศ ซึ่งกระบวนการทั้ง 3 ขั้นตอนจะถูกนำไปใช้กับระบบ อินเทอร์เน็ตบนเว็บไซต์ตามบริบทขององค์กรที่ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของสารสนเทศ

จากการศึกษาตัวแบบ ผู้วิจัยได้ตัดสินใจใช้ตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กร ของ Detlor (2003) เนื่องจากตัวแบบนี้สามารถนำมาประกอบงานวิจัย เรื่อง พฤติกรรมแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะ : กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ของผู้วิจัยได้ เนื่องด้วยกระบวนการของตัวแบบมีกระบวนการความต้องการสารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ ซึ่งนักศึกษามีพฤติกรรมแสวงหา และการใช้แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะที่อยู่ภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย โดยมีการใช้สารสนเทศที่หลากหลายประเภท ตลอดจนนำสารสนเทศนั้นไปใช้ ตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน ทำให้นักศึกษาได้พบกับสถานการณ์ทั่วไปของปัญหาหลากหลายแล้ว ยังทำให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ในการใช้ประโยชน์จากระบบสารสนเทศพื้นฐาน บนเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่จะนำไปใช้ในการแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับตัวแบบ การใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กร (Internet-Based Information System Use in Organization) คิดค้นโดย Detlor (2003) ดังนั้นผู้วิจัยได้นำตัวแบบนี้มาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาและ ประกอบการวิจัยครั้งนี้ด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ด้านศิลปะ ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
2. เพื่อศึกษาการใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ด้านศิลปะ ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
4. เพื่อเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศ ที่เป็นแหล่งสารสนเทศ ด้านศิลปะ ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

นิยามศัพท์เฉพาะ

จากการศึกษางานวิจัย การทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องที่ผ่านมา ทำให้ผู้วิจัยสามารถบัญญัตินิยามศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ดังต่อไปนี้

1. นักศึกษา หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ทั้ง 4 คณะ ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะโบราณคดี และคณะมัณฑนศิลป์ที่ลงทะเบียนเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559
2. แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย หมายถึง หน่วยงาน คณะวิชา หรือสถานที่ที่จัดหา เผยแพร่ และให้บริการสารสนเทศด้านศิลปะ ที่อยู่ภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต วังท่าพระ ได้แก่ หอศิลป์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร หอศิลป์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ หอสมุดสาขาวังท่าพระ
3. แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัย หมายถึง หน่วยงาน หรือสถานที่ต่างๆ ที่ให้บริการสารสนเทศด้านศิลปะ และผลงานศิลปะ เช่น หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative a Design Center : TCDC) พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (Museum Of Contemporary Art : MOCA) และฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest)
4. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ หมายถึง การกระทำของนักศึกษาที่ต้องการค้นหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย เพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ที่สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้
5. การใช้สารสนเทศ หมายถึง การที่นักศึกษาได้รับสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะ ภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย และมีการนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น เพื่อการศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนเพิ่มเติม เพื่อการทำรายงาน การบ้าน เพื่อการทำโครงงานรายวิชา เพื่อสร้างความบันเทิง

และพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อการสอบ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพตามประเภทของสารสนเทศที่ใช้

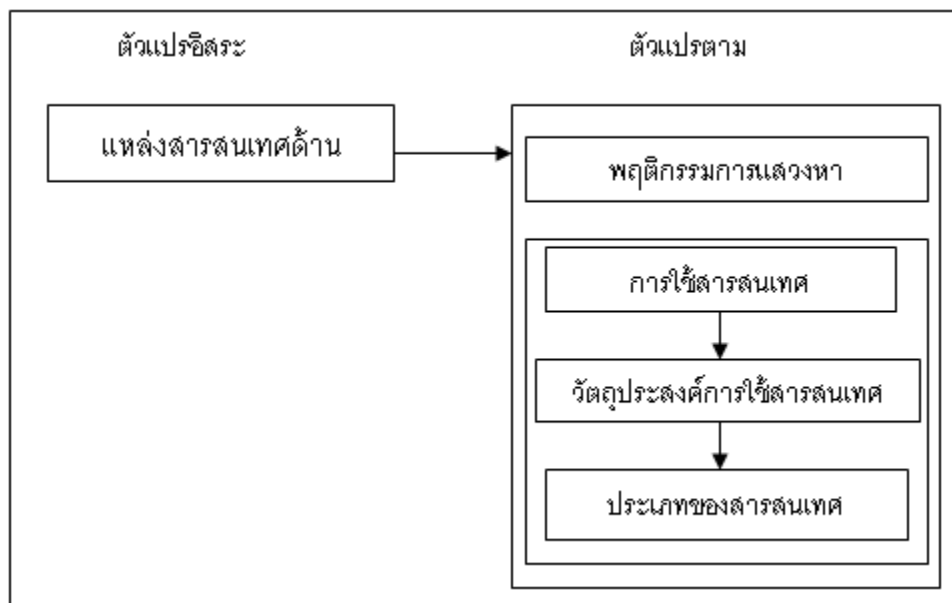
6. ประเภทของการใช้สารสนเทศ หมายถึง สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้ในการบันทึกข้อมูล หรือตามเทคโนโลยีที่มนุษย์คิดค้นขึ้น ที่ตรงกับความต้องการ และการใช้สารสนเทศของนักศึกษา เช่น หนังสือ วารสาร สไลด์ ฐานข้อมูลออนไลน์ เป็นต้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
2. ทำให้ทราบถึงการใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
3. ทำให้ทราบถึงการเปรียบเทียบพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ ด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ
4. ทำให้ทราบถึงการเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศ ที่เป็นแหล่งสารสนเทศ ด้านศิลปะ ภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

กรอบแนวความคิดในการทำวิจัยได้อาศัยตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กร (Internet-based Information System Use in Organizations) ของ Detlor (20032) แสดงถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระ คือ แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย และแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยที่มีผลต่อตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ 2. ประเภทของสารสนเทศ โดยผู้วิจัยได้นำกรอบแนวความคิดนี้มาสนับสนุนการตั้งสมมติฐาน และเป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัย ดังแสดงภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ของแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย และแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ และ การใช้สารสนเทศซึ่งกรอบแนวคิดนี้ได้พัฒนามาจากตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กร (Internet-based information system use in organizations) ของ Detlor (2003)

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ ศึกษาจากประชากร คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ลงทะเบียนเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ทั้ง 4 คณะ ได้แก่ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะโบราณคดี และคณะมัณฑนศิลป์ จำนวนทั้งหมด 3,269 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ลงทะเบียนเรียน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ทั้ง 4 คณะ จำนวนทั้งหมด 365 คน
2. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อสำรวจพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย และภายนอกมหาวิทยาลัยของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี
3. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่นำแหล่งสารสนเทศที่เป็นบุคคลมาศึกษา เนื่องจากมีปัจจัยอย่างอื่นที่สามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศได้ง่าย สะดวก และรวดเร็วกว่าแหล่งสารสนเทศที่เป็นบุคคล

4. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ Quantitative method (การวิจัยเชิงปริมาณ) เนื่องจาก การวิจัยเชิงปริมาณนี้สามารถหาค่าสมมติฐานที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้

แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะ

สารสนเทศทางศิลปะ ได้แก่ สื่อบัตรนิทรรศการทางศิลปะ แคตตาล็อกภาพงานศิลปะ โปสเตอร์ ภาพถ่าย สไลด์ ปฏิทิน เทปโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยานิพนธ์ทางศิลปะ วารสาร และฐานข้อมูลทางศิลปะ สำหรับสารสนเทศทางศิลปะบนอินเทอร์เน็ตมีทั้งเว็บไซต์ทางศิลปะ เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ เว็บไซต์ศิลปิน วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และกลุ่มอภิปรายทางศิลปะ ส่วนสารสนเทศทางจิตรกรรม ประติมากรรม และ สถาปัตยกรรม ได้แก่ สื่อบัตรนิทรรศการศิลปะ ศิลปินพจนานุกรมและวิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม หนังสือ มาตรฐานทางสถาปัตยกรรม แคตตาล็อกศิลปะวัตถุของพิพิธภัณฑ์ หนังสืออ้างอิง วารสารทั้งในรูปแบบเล่ม และ ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ทางจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2558, น. 2๗)

ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศจึงได้แบ่งแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะออกเป็น 2 ประเภท คือ แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายใน หมายถึง แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย ศิลปากร วังท่าพระ และแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอก หมายถึง แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอก มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ซึ่งแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะแต่ละประเภทนั้น สามารถจำแนกได้ ดังนี้

แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย

แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะที่อยู่ภายในมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ให้บริการแก่นักศึกษาของ มหาวิทยาลัย ตั้งแต่ระดับปริญญาตรี ระดับปริญญาโท และระดับปริญญาเอก โดยแหล่งสารสนเทศด้าน ศิลปะภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่

1. หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. หอศิลป์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
3. หอศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์
4. หอสมุดสาขา วังท่าพระ

แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัย

แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะที่อยู่ภายนอกมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่เผยแพร่ความรู้ ให้บริการสารสนเทศด้านศิลปะ และผลงานทางด้านศิลปะของศิลปินชื่อดัง ที่จัดแสดงอยู่ในรูปแบบของ

นิทรรศการตามสถานที่ต่างๆ เพื่อให้นักเรียน นักศึกษา และบุคคลทั่วไป ได้เกิดแรงบันดาลใจหรือความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ผลงานของตนเอง จากงานศิลปะของศิลปินแขนงต่างๆ ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ขอกล่าวถึงแหล่งสารสนเทศภายนอกมหาวิทยาลัยที่เป็นแหล่งสำคัญ ซึ่งนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร ส่วนใหญ่เข้าใช้เพื่อค้นหาข้อมูลสารสนเทศทางด้านศิลปะ โดยแบ่งแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยได้ ดังนี้

1. หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
2. ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative a Design Center : TCDC)
3. พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (Museum Of Contemporary Art : MOCA)
4. ฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest)

ตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

การศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศมีนักวิชาการทางด้านสารสนเทศศาสตร์หลายท่านได้ทำการศึกษา และพัฒนาตัวแบบเพื่อใช้เป็นกรอบแนวความคิดทางการวิจัยในบริบทที่แตกต่างกันไป เพื่อให้ได้รับข้อมูลทางการศึกษา หรือสารสนเทศทางการวิจัย ที่สามารถนำมาใช้งานได้จริง ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กรของไบรอัน เดลเลอร์ (Brian Detlor) ดังนี้

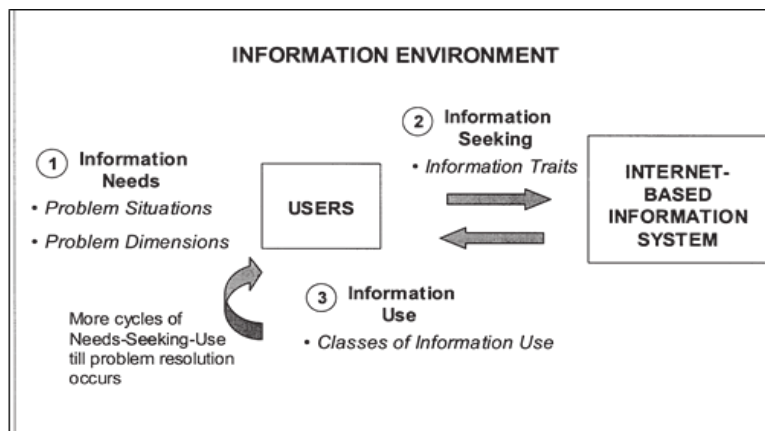
Detlor (2003) ได้มาจากแนวความคิดของ 2 คน คือ 1) Choo (1998) ได้เสนอรูปแบบทั่วไปของวิธีการที่บุคคลต้องการแสวงหา และใช้สารสนเทศ ซึ่งจะเน้นพฤติกรรมต่างๆ 2) Taylor (1986 ; 1991) ได้อธิบายโครงสร้างของการทำงาน และการตั้งค่าในสังคมของ Information use environment (IUE) หรือสภาพแวดล้อมสารสนเทศ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีผลต่อการไหล การใช้สารสนเทศในองค์กร และกำหนดวิธีการที่บุคคลเป็นผู้พิพากษา หรือนิติบุคคลจะได้รับสารสนเทศที่มีมูลค่า โดยเฉพาะ (IUE) ประกอบด้วย 4 ประเภท ได้แก่ 1) คน 2) ปัญหา 3) การตั้งค่าทั่วไป และ 4) มติปัญหา จากความคิดของ 2 คนนี้ ทำให้ Detlor (2003) นำเสนอทางความคิดขึ้นมาว่า คนทำงานในองค์กรจะใช้ประโยชน์จากพื้นฐานเว็บไซต์ ซึ่งเป็นแหล่งทรัพยากรที่จะช่วยเป็นแบบอย่างในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงานตามสถานการณ์ของปัญหาได้อย่างไร ในส่วนนี้ผู้ใช้เว็บไซต์จะถูกกำหนดโดยกระบวนการของพฤติกรรม การแสวงหาสารสนเทศทั้ง 3 ขั้นตอน คือ 1) ความต้องการสารสนเทศ 2) การแสวงหาสารสนเทศ 3) การใช้สารสนเทศ นำไปใช้กับระบบเว็บไซต์ตามบริบทของสภาพแวดล้อมสารสนเทศ

นอกจากนี้ Detlor (2003) ได้ทำรูปแบบการทำงานของทฤษฎี โดยสิ่งสำคัญ คือ การระบุสภาพแวดล้อมสารสนเทศที่เป็นนามธรรมเกี่ยวข้องกับผู้ใช้ และระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต โดยอธิบายทั้ง 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ความต้องการสารสนเทศ (Information Need) หมายถึง ผู้ใช้เผชิญหน้ากับสถานการณ์ทั่วไปของปัญหาที่หลากหลาย ในสภาพแวดล้อมการทำงาน ซึ่งสถานการณ์ของปัญหามีลักษณะบางอย่าง ที่มีอิทธิพลต่อประเภทความต้องการสารสนเทศที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถแก้ปัญหาได้

ขั้นตอนที่ 2 การแสวงหาสารสนเทศ หมายถึง ผู้ใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตได้สารสนเทศตามที่ต้องการในการแก้ไขปัญหา ซึ่งผู้ใช้ได้ตรวจสอบผลการนำเสนอสารสนเทศจากเว็บไซต์ของอินเทอร์เน็ต และลักษณะของผลลัพธ์ที่ได้นั้นมีผลต่อประสิทธิภาพของระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต และมีประโยชน์เมื่อมีการแสดงผลลัพธ์ของสารสนเทศที่ถูกต้องเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 การใช้สารสนเทศ ขั้นตอนนี้เริ่มจากผู้ใช้ตรวจสอบแหล่งสารสนเทศที่มีอยู่ในระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต ทำการคัดเลือกและประมวลผลตามประเภทของการใช้สารสนเทศ ทำให้การใช้สารสนเทศที่ได้จากอินเทอร์เน็ตนั้นมีการนำไปใช้แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานการณ์ของการแก้ไขปัญหา กล่าวโดยสรุป คือ ตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กรมีกระบวนการความต้องการ การแสวงหา และการใช้สารสนเทศ ซึ่งผู้ใช้นำสารสนเทศเหล่านั้นมาแก้ไขปัญหาดังกล่าว ดังแสดงภาพที่ 2



ภาพที่ 2 สภาพแวดล้อมสารสนเทศ (Information Environment)

ที่มา: From "Internet-based information system use in organizations: An information studies perspective," by B. Detlor, 2003, Information System Journal, 13(2). p. 121.

จากภาพที่ 2 อธิบายถึง ความหมายของคำศัพท์เทคนิคเฉพาะของสภาพแวดล้อมสารสนเทศ (Information Environment) ดังนี้

1. Problem Situations หมายถึง สถานการณ์ทั่วไปของปัญหาที่หลากหลายตามสภาพแวดล้อมของคนทำงานในองค์กร (ในที่นี้ หมายถึง ผู้ใช้)

2. Problem Dimensions หมายถึง มิติส่วนหนึ่งของปัญหา ที่ช่วยให้ผู้ใช้เกิดความต้องการสารสนเทศ และนำสารสนเทศนั้นไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

3. Information Traits หมายถึง ลักษณะของสารสนเทศที่ผู้ใช้พบจากการแสวงหาแหล่งสารสนเทศ อาจจะอยู่ในลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ บทความ วารสาร วิทยานิพนธ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ฐานข้อมูล ซีดี วีดีทัศน์

4. Class of Information Use หมายถึง กลุ่มของการใช้สารสนเทศที่แตกต่างกัน ตามสถานการณ์ของการแก้ปัญหา ที่ผู้ใช้ได้ทำการคัดเลือก และประมวลผลออกมา

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ประกอบการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ดังนี้

ตัวแปรอิสระ คือ แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะ

1. ภายในมหาวิทยาลัย
2. ภายนอกมหาวิทยาลัย

ตัวแปรตาม คือ

1. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ
2. การใช้สารสนเทศ
 - 2.1 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ
 - 2.2 ประเภทของการใช้สารสนเทศ

สมมติฐานของการวิจัย

1. แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะแตกต่างกัน ทำให้พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาแตกต่างกัน

2. แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะแตกต่างกัน ทำให้การใช้สารสนเทศของนักศึกษาแตกต่างกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อศึกษาการแสวงหาและการใช้สารสนเทศด้านศิลปะของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ประกอบด้วยแหล่งสารสนเทศ

ด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร หอศิลป์ประจำคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ หอศิลป์และการออกแบบคณะมัณฑนศิลป์ หอสมุดสาขา วังท่าพระ และ แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative a Design Center : TCDC) พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (Museum Of Contemporary Art : MOCA) ฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest) เป็นต้น โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ได้แก่ เพศ ชั้นปีที่ศึกษา และคณะ เป็นแบบสอบถามแบบปิด (Closed form)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

ตอนที่ 3 แบบสอบถามการใช้สารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ แบบสอบถามเป็นแบบปลายเปิด (Open form)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ซึ่งใช้สถิติดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาประกอบด้วย เพศ ชั้นปีที่ศึกษา และคณะ ผู้วิจัยใช้สถิติค่าร้อยละ (percentage)
2. การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม ตอนที่ 2 โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (arithmetic mean-- \bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation--S.D.)
3. การวิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถาม ตอนที่ 3 โดยการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (arithmetic mean-- \bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation--S.D.)
4. ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ โดยเป็นคำถามแบบปลายเปิดให้แสดงความคิดเห็น และบันทึกความคิดเห็นที่นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรตอบ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา เพื่ออธิบายข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (arithmetic mean-- \bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation--S.D.)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

2.1 สถิติการทดสอบค่า t หรือ (Dependent t-test) ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มที่ไม่เป็นอิสระจากกัน และกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

สรุปผลการวิจัยและการอภิปรายผล มีดังนี้

1. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง ในระดับชั้นปีที่ 4 ของคณะมัณฑนศิลป์ มีพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย นักศึกษามีพฤติกรรมการแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย พบว่า ใช้หอสมุดสาขาวังท่าพระ เพราะเป็นแหล่งสารสนเทศที่อยู่ภายในมหาวิทยาลัย ทำให้สะดวกต่อการเข้าใช้บริการ เจ้าหน้าที่ที่ให้บริการมีความรู้ ความสามารถช่วยค้นหาสารสนเทศได้ตามที่ต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนันทา วงศ์จตุรภัทร (2550) ได้ศึกษา พฤติกรรมการแสวงหาสารนิเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาในมหาวิทยาลัยของรัฐ ผลการวิจัย พบว่า แสวงหาสารนิเทศจากห้องสมุด โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารนิเทศ คือ มีความน่าเชื่อถือถูกต้อง และได้สารนิเทศตรงความต้องการ สอดคล้องกับงานวิจัย ดวงใจ วงษ์เศษ (2554) ผลการวิจัย พบว่า บรรณารักษ์มีความรู้ ความสามารถในการให้บริการ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิศานาถ จันทร์อาภาท (2555) ผลการวิจัยพบว่า เจ้าหน้าที่ที่ให้บริการมีความรู้ ความสามารถในการให้บริการ เช่น การตอบข้อซักถาม ชี้แจงข้อสงสัย ให้คำแนะนำ และช่วยแก้ไขปัญหาได้ ส่วนสถานที่เหมาะสม สะอาด สะดวก สบาย มีบรรยากาศทางวิชาการซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มาลีรัชต์ ฉานสูงเนิน (2554) ที่พบว่า ความคิดเห็นของประชาชนในการสร้างเครือข่ายสารสนเทศชุมชน ด้านการพัฒนาห้องสมุดประชาชนเป็นห้องสมุดมีชีวิต ควรจัดบรรยากาศทางวิชาการ และสภาพแวดล้อมของห้องสมุดให้เอื้อต่อการศึกษาค้นคว้า สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุรัชย์ โกศิยะกุล (2555) ผลการวิจัย พบว่า สถานที่สะอาด สะดวก มีความเป็นระเบียบทั้งห้องเรียน และห้องปฏิบัติการ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภิรมศักดิ์ เอ่งฉ้วน (2556) ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาอาชีวะเลือกแหล่งสารสนเทศที่มีความสะดวกอยู่ในระดับมากที่สุด

ส่วนแหล่งสารสนเทศภายนอกมหาวิทยาลัย นักศึกษามีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ พบว่า ใช้ฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest) ในการแสวงหาแหล่งสารสนเทศ เนื่องจากได้รับสารสนเทศที่หลากหลาย ก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนาศิริ ชะระอำ (2554) ได้ศึกษา

การศึกษาเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจ ของนักศึกษาต่างชาติที่มีต่อการจัดการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ผลการวิจัย พบว่า การจัดการศึกษานั้น ก่อให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ มีระดับความคิดเห็นที่ระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ กลสมรรณ พจนาวาณิช (2558) ผลการวิจัย พบว่า ลักษณะเนื้อหาสารสนเทศที่อาจารย์ใช้ต้องเป็นเนื้อหาวิชาที่เป็นแนวทางให้นักศึกษาเกิดความคิดริเริ่ม และค้นคว้าเพิ่มเติม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Dixon (2010) ผลการวิจัย พบว่า Facebook Youtube และ Pinterest เหล่านี้สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาเพื่อแบ่งปันเนื้อหาสาระ การแสดงความคิดเห็น การเรียนรู้ และความเข้าใจอย่างมีประสิทธิภาพ ก่อให้เกิดการเรียนรู้ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาวิจัย พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะ พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัยมากกว่าแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย อาจเป็นเพราะ 1) พื้นที่การให้บริการของแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัยมีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชีรา เลี้ยงสมบูรณ์ (2555) ผลการวิจัย พบว่า ปัญหาการบริหารจัดการห้องสมุดโรงเรียนแพทย์ ด้านสถานที่คับแคบ พื้นที่การให้บริการจำกัด ไม่เอื้อต่อการเป็นองค์การแห่งการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วราภรณ์ ชุมณี (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ต้องขัง: กรณีศึกษาทัณฑสถานหญิงกลาง ผลการวิจัย พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการแสวงหา และการใช้สารสนเทศมีสภาพไม่เอื้อต่อการศึกษาค้นคว้า และเข้าไปใช้บริการ เช่น สถานที่แออัดคับแคบ โดยพื้นที่การให้บริการมีอยู่อย่างจำกัด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อนันต์ศักดิ์ พวงอก (2557) ผลการวิจัย พบว่า สถานที่ตั้งไม่เหมาะสม และสถานที่ให้บริการคับแคบทำให้จำนวนที่นั่งไม่เพียงพอต่อการเข้าใช้บริการของผู้ใช้ 2) ช่วงเวลาเปิด – ปิด ในการให้บริการสารสนเทศไม่เหมาะสมซึ่งไม่เอื้ออำนวยต่อผู้ใช้บริการเท่าที่ควร และระยะเวลาในเปิด-ปิด ของห้องสมุดก็น้อยเกินไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชู พานตง (2557), ปริญญาดา ปานทอง (2558), เบญจวรรณ บัวหลวง (2555), และสรารักษ์ หงษ์มัต (2555) ผลการวิจัย พบว่า ระยะเวลาในเปิด-ปิด ของห้องสมุดน้อยเกินไปไม่เอื้ออำนวยต่อผู้ใช้เท่าที่ควร ทำให้ไม่เหมาะสมกับการเป็นแหล่งการเรียนรู้

ในขณะที่ฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest) สามารถสืบค้นได้สะดวก รวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลาไม่ซับซ้อนง่ายต่อการเข้าใช้บริการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พีรเดช ตั้งคะประเสริฐ (2550) ได้ศึกษา การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ “เด็กมอ” มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ผลการวิจัย พบว่า การใช้ทาสีที่สบายตา สะดวกต่อการใช้งาน และเมนูฟังก์ชันที่ใช้งานง่าย ทำให้ใช้งานได้สะดวกมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชนิวรรณ มูลพงษ์ (2552) ผลการวิจัย พบว่า โครงสร้างของสารสนเทศได้มีการจัดวางแบบเรียบง่ายที่สามารถใช้งานได้สะดวก ง่ายต่อการเชื่อมโยงดาวน์โหลดข้อมูล และเรียกดูข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิภรณ์ ไตรวิทยาศิลป์ (2557) ผลการวิจัย พบว่า Web Mobile สามารถเรียกดูผลลัพธ์จากการสืบค้นสารสนเทศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัย

รวมคำแหง หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของผู้ให้บริการโทรศัพท์ที่สามารถเข้าถึงได้ด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปรีศนา มัชฌิมา และ สายสุตา บัณฑิตตระกูล (2553) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์แบบพกพาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์แบบพกพาที่แตกต่างกันและใช้เพื่อการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลด้วยเว็บไซต์มากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กันยารัตน์ เควียเสน (2556) ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ พฤติกรรมการใช้โดยส่วนใหญ่จะใช้เพื่อการติดต่อสื่อสาร ความบันเทิง ความรู้ทั่วไป และสำหรับการใช้เพื่อใช้บริการสารสนเทศออนไลน์ พบว่า ใช้เพื่อการสืบค้นฐานข้อมูลออนไลน์ และใช้เพื่อสืบค้นรายการบรรณานุกรมออนไลน์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรนิษฐ์ สุรโกมลเศรษฐ์ และมาลี กาบมาลา (2557) ผลการวิจัยพบว่า การแสวงหาสารสนเทศทางการพยาบาลของอาจารย์พยาบาล และพยาบาลผู้ปฏิบัติการพยาบาลขั้นสูง ส่วนใหญ่ใช้แหล่งสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และมีความรู้ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ทำการสืบค้นสารสนเทศด้วยตนเองทุกครั้ง การดำเนินการแสวงหาสารสนเทศอย่างมีขั้นตอน มีกลยุทธ์สำคัญที่ใช้ในการสืบค้น คือ คำสำคัญ ในการสืบค้นทุกครั้ง บางครั้งใช้หัวเรื่อง และศัพท์เฉพาะทางการพยาบาลในการสืบค้น และใช้ฐานข้อมูลออนไลน์ในการสืบค้น โดยส่วนใหญ่ใช้ฐานข้อมูลทางการแพทย์ และพยาบาลในระดับมาก สารสนเทศที่ได้ตรงตามความต้องการทุกครั้ง แต่บางครั้งมีปริมาณไม่เพียงพอ และใช้บริการยืมจากห้องสมุดมากที่สุด

ผลจากการศึกษา พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย : กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ แสดงให้เห็นถึงนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความต้องการสารสนเทศ และมีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายในมหาวิทยาลัย ได้แก่ หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร หอศิลป์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ และหอสมุดสาขา วังท่าพระ นอกจากนี้ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความต้องการสารสนเทศ และมีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านศิลปะภายนอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative a Design Center : TCDC) พิพิธภัณฑ์ศิลปะไทยร่วมสมัย (Museum Of Contemporary Art : MOCA) และฐานข้อมูลรูปภาพ (Pinterest) ซึ่งความต้องการสารสนเทศ และพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสอดคล้องกับตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กรของกระบวนการความต้องการสารสนเทศ และการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. การใช้สารสนเทศที่เป็นแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

2.1 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศภายในมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ เพื่อการศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนเพิ่มเติม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลาวันย์ คำชาย (2554) ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม ส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศ เพื่อประกอบการเรียนภาคทฤษฎีในรายวิชา และสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ คือ เอกสารประกอบการสอน หนังสือตำราอยู่ในระดับมาก และภายนอกมหาวิทยาลัยนักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ เพื่อการทำรายงาน การบ้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เดชดนัย จัวยง (2555) ได้ศึกษา การแสวงหาสารสนเทศเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้สารสนเทศมาตรฐาน ที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ ผลการวิจัยพบว่า การแสวงหาสารสนเทศ เพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ มีจุดมุ่งหมายในการแสวงหาสารสนเทศ เพื่อใช้ในการประกอบการทำรายงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนะพันธุ์ การคนชื่อ (2556) ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการเขียนรายงานปัญหาพิเศษอยู่ในระดับมาก รองลงมา เพื่อประกอบการเขียนรายงานการอ้างอิง การแก้ปัญหาในรายงานปัญหาพิเศษ ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และเพื่อกำหนดประเด็นในการศึกษา และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทยา พุฒแก้ว (2558) ผลการวิจัย พบว่า วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศของนักศึกษา เพื่อประกอบการทำรายงาน และเพื่อการทำบ้าน

ผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น อาจมีสาเหตุเพราะนักศึกษาต้องศึกษาค้นคว้าในสาขาวิชาที่ตนเองเรียน ประกอบกับการทำรายงาน การบ้าน ที่อาจารย์มอบหมายให้ และศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ตนเองสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Fidzani (1998) ศึกษาเรื่อง “Information needs and information-seeking behaviour of graduate students at the University of Botswana” ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศทั้งที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เพื่อประกอบการเรียน และทำรายงานตามที่ได้รับมอบหมายจากอาจารย์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธิติรัตน์ เพ็ญจิตร (2557) ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีใช้สารสนเทศเพื่อค้นคว้าข้อมูลในการเขียนรายงาน

2.2 การใช้ประเภทของสารสนเทศภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีการใช้ประเภทสารสนเทศของแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย พบว่า นักศึกษามีการใช้ประเภทของ

สื่อสิ่งพิมพ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วันวิสาข์ สุทธิบริบาล (2554) ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศ ใช้สื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นหนังสือ ตำราวิชาการ ผลจากการวิจัยดังกล่าวข้างต้น อาจมีสาเหตุเพราะหนังสือ และตำราศิลปะได้รวบรวมผลงานศิลปะจากศิลปินชื่อดังหลากหลายสาขาวิชา ที่สามารถหาอ่านได้ง่าย ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิด หรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hamada & Al-Youself (2010) ศึกษาเรื่อง “The use of information resources by LIS graduate students in Kuwait” ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่จะใช้ทรัพยากรจากแหล่งทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด คือ บทความในหนังสือ เว็บไซต์ และวารสาร สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญล้น กุลวิจิตร (2558) ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในด้านทรัพยากรสารสนเทศ มีการใช้สื่อสิ่งพิมพ์ ที่เป็นหนังสือ และตำรา จากการศึกษาวิจัย การใช้สารสนเทศที่เป็นแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษามีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ และการใช้ประเภทของสารสนเทศภายนอกมหาวิทยาลัยมากกว่าภายในมหาวิทยาลัย อาจเป็นเพราะทรัพยากรสารสนเทศภายนอกมหาวิทยาลัยมีการเปลี่ยนแปลง และปรับปรุงให้ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา โดยไม่มีการจำกัดด้านงบประมาณในการจัดซื้อสื่อสารสนเทศ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ อีกทั้งมีการจัดเก็บรวบรวมอย่างเป็นระบบทำให้ง่ายต่อการใช้งาน และสามารถค้นคืนสารสนเทศได้อย่างสะดวก รวดเร็ว จึงทำให้การใช้ประเภทของสารสนเทศภายนอกมหาวิทยาลัยสามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้มากกว่าภายในมหาวิทยาลัย

ผลจากการศึกษา การใช้ประเภทของสารสนเทศภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย: กรณีศึกษาของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ แสดงให้เห็นถึงนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความต้องการสารสนเทศประเภทต่างๆ ที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการนำสารสนเทศไปใช้ ซึ่งประเภทของสารสนเทศนั้น ได้แก่ สารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีการนำประเภทของสารสนเทศไปใช้ตามวัตถุประสงค์การใช้ที่แตกต่างกัน เช่น นำไปใช้เพื่อการศึกษา ค้นคว้า ประกอบการเรียนเพิ่มเติม เพื่อการทำรายงาน การบ้าน เพื่อการทำโครงงานรายวิชา และเพื่อการสอบ ซึ่งความต้องการสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีความสอดคล้องกับตัวแบบการใช้ระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตในองค์กรของกระบวนการความต้องการสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศของผู้ใช้งานระบบสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต เช่นเดียวกับนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ซึ่งมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะแตกต่างกัน ทำให้พฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาแตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่ศึกษาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะต่างก็มีพฤติกรรมแสวงหาแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายในและภายนอกโดยรวมแตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่ศึกษาจากแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะต่างก็มีพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศจากการได้สารสนเทศที่หลากหลายก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาในการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยมีหลักฐานยืนยันเชิงประจักษ์ในการสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

สมมติฐานข้อที่ 2 แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะแตกต่างกัน ทำให้การใช้สารสนเทศของนักศึกษาแตกต่างกัน

2.1 วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่ใช้แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะต่างกัน มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศทั้งแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัยโดยรวมและรายข้อไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า วัตถุประสงค์ ในการใช้สารสนเทศเพื่อการค้นคว้าประกอบการเรียนเพิ่มเติม เพื่อการทำรายงาน การบ้าน เพื่อการทำโครงงานรายวิชา เพื่อสร้างความบันเทิงและพักผ่อนหย่อนใจ และเพื่อการสอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาในการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยมีหลักฐานยืนยันเชิงประจักษ์ในการสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

2.2 ประเภทของการใช้สารสนเทศ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ที่ใช้แหล่งสารสนเทศด้านศิลปะต่างกัน มีการใช้ประเภทของสารสนเทศทั้งแหล่งสารสนเทศด้านศิลปะภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัยโดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การใช้สารสนเทศประเภทหนังสือ / ตำราศิลปะ วารสาร ศิลปิน / วิทยานิพนธ์ / งานวิจัย เอกสารจดหมายเหตุ ซีดีรอมประกอบการเรียน วิดีทัศน์ สไลด์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Journal) และฐานข้อมูลออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า ข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาในการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยมีหลักฐานยืนยันเชิงประจักษ์ในการสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- กลสมรรถ พจนาวาณิชย์. (2558). การใช้สารสนเทศและความต้องการสารสนเทศในการสอนระดับปริญญาตรีของอาจารย์มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- กันยารัตน์ เควียเซ่น. (2556). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความต้องการใช้บริการห้องสมุดบนมือถือของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา, วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ. 6(1), 1-13.
- เกียรติคง. (2558). ศิลปะกับเทคโนโลยี art and technology. สืบค้น 6 พฤษภาคม 2559 จาก www.bler162.blogspot.com/2010/02/blog-post-07.html?m=1
- ชูพาน ตง. (2557). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดวงใจ วงษ์เศษ. (2554) . พฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศของอาจารย์และนักศึกษาคณะพยาบาลศาสตร์มขขึ้น. สระบุรี: มหาวิทยาลัยนานาชาติเอเชีย-แปซิฟิก.
- ดุขฎิ จันบดศรี. (2542). แหล่งสารสนเทศกับการศึกษาตลอดชีวิต. สืบค้น 6 พฤษภาคม 2559 จาก <http://sites.google.com/site/bellbiedutsadee/haelng-sarsnthes-kab-kar-suksa-tixd-chiwit>.
- เดชดนัย จุ้ยชุม. (2555). การแสวงหาสารสนเทศเพื่อการศึกษาและการรู้สารสนเทศมาตรฐานที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ (รายงานผลการวิจัย). ปัตตานี: มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- เทวี ประสาท. (2546). ศิลปะ : รากฐานแห่งการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิเด็ก.
- ธนะพันธุ์ การคนชื่อ. (2556). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการทำรายงานปัญหาพิเศษของนักศึกษาคณะสัตวแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธนาศิริ ชะระอ่ำ. (2554). การศึกษาเปรียบเทียบความคาดหวังและความพึงพอใจ ของนักศึกษาต่างชาติที่มีต่อการจัดการศึกษา ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ธิดารัตน์ เพ็ญวิจิตร. (2557). การใช้สารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาของนักศึกษาสายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- นันทยา พุ่มแก้ว. (2558). การแสวงหาและการใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นิตานาถ จันทร์อาภาท. (2555). ความพึงพอใจของประชาชนในการให้บริการจัดเก็บภาษีของเทศบาลตำบลพุทไธสง อำเภอพุทไธสง จังหวัดบุรีรัมย์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- บุญหัน กุลวิจิตร. (2558). การใช้สารสนเทศของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, *Veridian E-Journal*, 8(1), 856-867.
- เบญจวรรณ บัวหลวง. (2555). การพัฒนาการให้บริการห้องสมุด สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปริญญาดา ปานทอง. (2558). ความต้องการสารสนเทศและพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการศึกษาระดับปริญญาโทของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ปริศนา มัชฌิมา, และสายสุดา ปันตระกูล. (2553). พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์แบบพกพาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. *วารสารวิจัย มสส. สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 8(1), 87-96.
- พีรเดช ตั้งคะประเสริฐ. (2550). การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ “เด็กมอ” มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ภทรนิษฐ์ สุรโกมลเศรษฐ์, และมาลี กาบมาลา. (2557). การแสวงหาและการใช้สารสนเทศของผู้ปฏิบัติการพยาบาลขั้นสูง. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภิมศักดิ์ เอ็งฉ้วน. (2556). ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการเลือกแหล่งสารสนเทศ : กรณีศึกษาของนักศึกษาอาชีวศึกษาในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2558). คู่มือนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร 2558. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2558). แหล่งสารสนเทศทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และวิทยาศาสตร์. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- มาลีรัตน์ ฉานสูงเนิน. (2554). การสร้างเครือข่ายสารสนเทศชุมชนของห้องสมุดประชาชนในจังหวัด
ปทุมธานี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รัชนิวรรณ มูลพงษ์. (2552). การประเมินเว็บไซต์ห้องสมุดโรงเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย (การศึกษา
อิสระปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ลาวัณย์ คำชาย. (2554). การใช้สารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุ
ศาสตร์อุตสาหกรรมมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
โทบริหารธุรกิจ). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วราภรณ์ ชุมณี. (2551). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ต้องขัง : กรณีศึกษาทัณฑสถานหญิงกลาง
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วันวิสาข์ สุทธิบริบาล. (2554). การใช้สารสนเทศของพยาบาลวิชาชีพโรงพยาบาลสังกัดกระทรวงกลาโหมใน
เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารบรรณศาสตร์ มศว. 4(2), 43-55.
- สราภรณ์ หงษ์มัต. (2555). ความพึงพอใจของผู้รับบริการที่มีต่องานบริการการศึกษาแหล่งการเรียนรู้
พระราชวังสนามจันทร์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจ
บัณฑิตย.
- สุชีรา เลี้ยงสมบูรณ์. (2555). การบริหารจัดการห้องสมุดโรงเรียนแพทย์ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย.
- สุนันทา วงศ์จุฑารักษ์. (2550). พฤติกรรมการแสวงหาสารนิเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขา
วิทยาศาสตร์การกีฬาในมหาวิทยาลัยของรัฐ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรัชย์ โกศิยะกุล. (2555). คุณภาพการให้บริการด้านกายภาพที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สุวิภากร ไร่ทวีศิลป์. (2557). ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการยอมรับเทคโนโลยี Web Moblie ใน
การเข้าถึงฐานข้อมูล e-Thesis. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.
- อนันต์ศักดิ์ พวงอก. (2557). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.
ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ.

- Choo, C. W. (1998). *The Knowing Organization*. NY: Oxford University Press.
- Detlor, Brian. (2003). "Internet-based information system use in organizations : an information studies perspective," *Information System Journal*. 13(2), 113-132.
- Dixon, Michael. (2010). *Social media trends in higher education*. Retrieved May 6, 2016, from <https://www.slideshare.net/mobile/mdixonii/tache-presentation-101110>.
- Fidzani, B.T. (1998). Information needs and information-seeking behavior of graduate students at the University of Bostswana [Electronic version], *Library Review*. 47(7), 329-340.
- Hamade, Samie N. and Al-Youself, Saud. (2010). The use of information resources by LIS graduate students in Kuwait. *Library Review*. 59(5), 360-369.
- Taylor, R.S. (1991). *Information use environments*. In B. Dervin & M. J. Voigt (Eds.), *Progress in Communication Sciences*. (pp. 217-255). Ablex Publishing, Norwood, NJ.
- Taylor, R.S. (1986). *Value-added processes in information systems*. Norwood: Ablex Publishing.