



การศึกษาการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ของนักศึกษาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

THE STUDY OF SMARTPHONES USAGE FOR VISUAL ART CREATION
AMONG ART STUDENTS IN NAKHON RATCHASIMA RAJABHAT UNIVERSITY

บุศรินทร์ คำหุ้ง

BUSARIN KHAMHUNG

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES, NAKHON RATCHASIMA RAJABHAT UNIVERSITY

จังหวัดนครราชสีมา

NAKHON RATCHASIMA RROVINCE

Received: July 26, 2022

Revised: November 8, 2022

Accepted: March 10, 2023

บทคัดย่อ

สมาร์ทโฟนเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตในด้านต่าง ๆ รวมถึงการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของนักศึกษาสาขา ศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และ 2. เพื่อศึกษาการใช้สมาร์ทโฟนในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1-4 สาขาวิชาศิลปศึกษา และสาขาวิชาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 180 คน และอาจารย์ศิลปะ 4 คน เครื่องมือวิจัยเป็น 1. แบบสอบถามที่ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ที่ระดับ 0.97 และ 2. แบบสัมภาษณ์วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัยพบว่า มีนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม 175 คน ส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อสืบค้นข้อมูลในกิจกรรมการศึกษาด้านทัศนศิลป์ Facebook เป็นทั้งช่องทางที่นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนติดต่อสื่อสารเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ และเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและแชร์ผลงานมากที่สุด www.google.com เป็นช่องทางสืบค้นข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์มากที่สุด ฟังก์ชันหลักบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้เพื่อการสร้างสรรค์มากที่สุดคือ ถ่ายภาพ ส่วนเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่นักศึกษานิยมใช้ค้นหาภาพเพื่อสร้างสรรค์มากที่สุดคือ Pinterest แอปพลิเคชันที่นักศึกษาใช้ในการวาดหรือร่างภาพมากที่สุดคือ Sketch Book และแอปพลิเคชันที่นักศึกษาใช้ปรับแต่งภาพหรือแก้ไขภาพมากที่สุดคือ PicsArt Photo Studio

การใช้สมาร์ทโฟนในกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของนักศึกษาพบว่า นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนขั้นการสร้างแรงบันดาลใจและสร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$) ขั้นการร่างภาพและพัฒนาแบบโดยรวมในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.40$) ขั้นการสร้างสรรค์ผลงานจริงโดยรวมใช้ในระดับมาก ($\bar{X}=3.95$) และในขั้นการนำเสนอผลงานโดยรวมใช้ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.04$) ส่วนกลุ่มอาจารย์มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า สมาร์ทโฟนมีประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงานและการศึกษาทัศนศิลป์

คำสำคัญ: การใช้สมาร์ทโฟน การสร้างสรรค์ ทัศนศิลป์ นักศึกษาศิลปะ

ABSTRACT

Smartphones play a role in various aspects of life including art students' creativity. The objectives of this research were: 1. to study smartphone usage for visual art creation among art students in Nakhon Ratchasima Rajabhat University (NRRU), and 2. to study smartphone usage among art students for creative process of visual art. The samples of this research consisted of 180 first–forth year students studying in Art Education Program and Visual Art Program of NRRU and 4 art lecturers. The research instruments were: 1. a questionnaire with IOC at 0.97 and, 2. an interview. Data were statistically analyzed by using frequencies, percentage(%), mean average ($\bar{X}$), and standard deviation (S.D).

The results showed that there were 175 art student respondents. Most students used smartphones to search information for visual art study activities. “Facebook” was mostly used through mobile phones as a medium for communication regarding creating art. Also, it was a social media for exchanging information and sharing their work. Then, www.google.com was mostly used for searching creating art. The most used main function of smartphones for students' crating art was “taking photos”. Furthermore, the most popular website or application which art students searched pictures was “Pinterest”. The application they mostly used for sketching and drawing pictures was “SketchBook”. The most used application for editing photos was “PicsArt Photo Studio”.

The smartphone usage for creative process of visual art showed that: art students used smartphones on the step of inspiring and making concepts at the high level ($\bar{x}=4.00$), on step of sketching design and developing design at the medium level ($\bar{x}=3.40$), on the step of making art work at the high level ($\bar{x}= 3.95$), and on step of art presentation at the medium level ($\bar{x}=3.04$). In terms of opinions, art lecturers showed similar opinion that smartphones were useful for art creation and visual art education.

Keywords: smartphonesusage, creation, visual art,art students

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารยุคดิจิทัล (Digital) ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น เครื่องมือสำคัญที่ทำให้คนไทยเข้าถึงเทคโนโลยีการเชื่อมต่อไร้สายได้ง่ายที่สุดนั่นก็คือโทรศัพท์มือถือที่เรียกว่า “สมาร์ทโฟน” (Smartphone) ด้วยคุณสมบัติที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการติดต่อสื่อสารแล้วสมาร์ทโฟนยังเป็นอุปกรณ์ที่มีการใช้งาน (Function) ที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ อย่างหลากหลายสามารถตอบสนองกับกิจกรรมต่าง ๆ ได้ครอบคลุมเกือบทุกด้านอย่างทันท่วงที เป็นเครื่องมือที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Internet) สามารถสร้างช่องทางการติดต่อสื่อสารออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สมาร์ทโฟน จึงเป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่ทำงานในลักษณะของโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งเชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพิ่มขีดความสามารถได้มากกว่าโทรศัพท์

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (กองสถิติพยากรณ์, 2561) ได้ทำการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของคนไทยจำนวน 63.3 ล้านคนในช่วงปี พ.ศ. 2557-2561 พบว่า คนไทยใช้สมาร์ทโฟนสูงถึงร้อยละ 89.9 โดยกลุ่มอายุ 14-25 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดโดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาเป็นกลุ่มที่ใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น จากการสำรวจชี้ให้เห็นว่า นักเรียนนักศึกษาทั่วไป มักนำสมาร์ทโฟนมาใช้ในเวลาเรียนทั้งในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ และนำมาใช้ในเรื่องส่วนตัวด้วย นักศึกษาที่เรียนในสาขาที่เกี่ยวข้องกับศิลปะก็เป็นกลุ่มวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่งที่นิยมใช้สมาร์ทโฟนในชีวิตประจำวันเช่นเดียวกับนักศึกษาสาขาอื่น ๆ ซึ่ง เอดูอาโด วิลลิส (Eduardo Willis, 2018) กล่าวว่า ในปัจจุบันถึงจะมีเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่พัฒนาและกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กยุคใหม่ที่มีสื่อออนไลน์และโซเชียลเน็ตเวิร์ก ต่าง ๆ เข้ามาแล้วแต่ศิลปะก็สามารถที่จะปรับเปลี่ยนและพัฒนาประยุกต์เข้ากับยุคสมัยใหม่ได้อย่างลงตัวและเป็นที่นิยมในการทำงานมากขึ้น เด็กยุคใหม่จะมีความทันสมัยมีความคิดสร้างสรรค์และแหวกแนว มีความเป็นศิลปินสูง อีกทั้งยังมีแนวทางด้านศิลปะเฉพาะตน ทุกคนมีความคิดและสิ่งแปลกใหม่ในการนำศิลปะไปต่อยอดได้ทันที และสามารถจัดการสิ่งที่เกี่ยวข้องกับศิลปะลงในแบบร่างดิจิทัลหรือกระดาษที่เชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ที่ทำให้เด็กมีความสามารถด้านศิลปะเพิ่มขึ้น เกิดศิลปะสไตล์ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องและนำศิลปวัฒนธรรมการดำเนินชีวิตจากหลายแขนงหลายสถานที่มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ชีระชัย สุขสวัสดิ์ (2561) ก็ได้แสดงความคิดเห็นว่าสื่อดิจิทัลนับเป็นเครื่องมือที่เข้ามาช่วยทำให้การนำเสนอน่าสนใจยิ่งขึ้นก่อให้เกิดประโยชน์ต่อศิลปินในด้านการค้นคว้าข้อมูลเพียงแค่คลิกอุปกรณ์สมาร์ทโฟนในมือก็ให้เห็นความเป็นไปของศิลปินในยุคปัจจุบันว่ากำลังทำผลงานอะไรใช้เทคนิคแบบไหนแล้วตัวเองจะต่อยอดให้เกิดความแตกต่างไปได้ถึงระดับใด นอกจากนี้อุปกรณ์ดิจิทัลยังเป็นเครื่องมือช่วยลดทอนความยุ่งยากของจิตรกรรมให้สะดวกมากขึ้นด้วย ปัจจุบันศิลปินได้รับสื่อใหม่เข้ามาก็จะเปลี่ยนแปลงด้วยความรวดเร็วและมีการนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจมากขึ้น แต่ในขณะที่ด้านทักษะฝีมือนั้นก็ยังคงความประณีตละเอียดอ่อนใส่ใจกับรายละเอียดอยู่

นักศึกษาสาขาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ซึ่งเรียนสาขาด้านทัศนศิลป์ นับเป็นผู้เรียนอีกหนึ่งกลุ่มที่นิยมใช้สมาร์ทโฟน ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการใช้สมาร์ทโฟนที่เข้ามามี

บทบาทต่อนักศึกษาและการใช้สมาร์โฟนนั้นมีส่วนในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะได้อย่างไรซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาไทยในปัจจุบันซึ่งอาจเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนศิลปะในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการใช้สมาร์โฟนเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของนักศึกษาสาขาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาการใช้สมาร์โฟนในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

กรอบแนวคิดของการวิจัย

พฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของกลุ่มนักเรียน นักศึกษา

ปัจจุบันมีการใช้สมาร์โฟนเพิ่มมากขึ้น นับเป็นอุปกรณ์จำเป็นที่มนุษย์ขาดไม่ได้ เนื่องจากสมาร์โฟนตอบสนองผู้ใช้ได้ทุกเพศทุกวัย ทุกสาขาอาชีพโดยเฉพาในกลุ่มเยาวชนที่มีอายุตั้งแต่ 15-24 ปี ซึ่งอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน เป็นกลุ่มที่ใช้สมาร์โฟนมากที่สุดซึ่ง พิชยา วัฒนะนุกุลและวาสนา ผิวขม (2560) ได้สรุปพฤติกรรมการใช้สมาร์โฟนของวัยรุ่นซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนนักศึกษา พอสรุปได้ 7 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ด้านการติดต่อสื่อสาร (Communication) โทรเข้า-ออกรับ-ส่งข้อความรับส่งอีเมล
2. ด้านความบันเทิง (Entertainment) ฟังเพลงถ่ายภาพถ่ายวิดีโอหนังอ่านหนังสือ
3. ด้านการสืบค้นข้อมูล (Data search) ท่องอินเทอร์เน็ต ตรวจสอบหน้าเว็บไซต์
4. ด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) การเข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์และการทำงานแอปพลิเคชันต่าง ๆ
5. ด้านกรณีฉุกเฉิน (Emergency) การโทรหาตำรวจเมื่อเกิดเหตุการณ์อันตรายโทรหารถพยาบาลเมื่อเกิดอุบัติเหตุและใช้ไฟฉายเมื่ออยู่ในที่มืด
6. ด้านการศึกษา (Education) เข้าสู่ระบบรายวิชาทำการบ้านดาวน์โหลดเนื้อหาในชั้นเรียน อ่านเนื้อหาที่เรียนบันทึกเสียงเนื้อหาที่เรียนหาข้อมูลทำกิจกรรมที่อาจารย์มอบหมายค้นหาเนื้อหาที่ไม่เข้าใจเพิ่มเติม ถ่ายรูป Power point ของอาจารย์แทนการจดบันทึก
7. ด้านการอำนวยความสะดวก (Facility) ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ทำธุรกรรมทางการเงินใช้เป็นปฏิทินใช้เตือนความจำ และใช้ค้นหาเส้นทาง เป็นต้น

ในวงการศิลปะได้ใช้ประโยชน์จากสมาร์โฟนในหลายด้านซึ่งก่อเกิดประโยชน์ต่อศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานเพราะในสมาร์โฟนมีทั้งการใช้งานและแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่สามารถนำมาช่วยในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้ การใช้งานสมาร์โฟนที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปะพอสรุปได้ดังนี้

1. การถ่ายภาพและตกแต่งภาพ ปัจจุบันสมาร์โฟนมีความสามารถในการถ่ายภาพที่มีความละเอียดสูงมีสีสันสวยงามคมชัด และเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ สามารถใช้งานสำหรับแก้ไขและตกแต่งภาพ และยังมี

แอปพลิเคชันตกแต่งภาพให้สวยงามตามที่ต้องการมากขึ้น ซึ่งมักมีคุณลักษณะพิเศษ (Feature) ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองการใช้งานซึ่งนิยมใช้สำหรับตกแต่งภาพนั้นมีหลายแอปพลิเคชัน ได้แก่ Photoshop Camera, Photoshop Express, Snapseed, PicsArt Photo Studio, Adobe Lightroom ฯลฯ

2. แอปพลิเคชันกราฟิกสำหรับวาดภาพแต่งภาพและงานออกแบบ ปัจจุบันหลายแอปพลิเคชันในสมาร์ตโฟนสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดิจิทัลได้ไม่แพ้เครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น ตกแต่งรูปหรือออกแบบกราฟิกเพราะมี Feature ที่ตอบสนองต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างครบครัน และมีเครื่องมือให้ผู้ใช้สามารถออกแบบได้คล่องตัวเทียบเคียงการใช้วัสดุอุปกรณ์จริงสามารถในการวาดเส้นระบายสี ขยายภาพความละเอียดสูง (Zoom) และส่งเป็นไฟล์ PNG, SVG และ PDF ได้ซึ่งมีหลายแอปพลิเคชัน (ชัชวาล จักขุวงศ์, 2560) ได้แก่ Sketchbook, Assembly, Inspire, Sketches, Auto Draw, Zen Brush 2, Adobe Draw, ASketch, Paper53, Prisma ฯลฯ

3. เว็บไซต์และแอปพลิเคชันสำหรับดาวน์โหลดภาพสำหรับค้นหารูปภาพต่าง ๆ เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะก็สามารถค้นหาโดยใช้Webbrowser เช่น Google Chrome หรือใช้แอปพลิเคชันเพื่อค้นหารูปภาพที่ต้องการมีทั้งภาพถ่าย ภาพวาด ภาพกราฟิกที่หลากหลาย ภาพแฟชั่น อาหาร ธรรมชาติ สถาปัตยกรรม และการตกแต่ง งานศิลปะ และงานออกแบบ ฯลฯ มีทั้งดาวน์โหลดแบบฟรีและเสียค่าใช้จ่าย เช่น Pinterest, Instagram, iStockCanva, Flickr, Pexels, Free Nature Stock, MMT Stock, Photostock- Editor ฯลฯ

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะสาขาทศนศิลป์

ทัศนศิลป์ (Visual art) เป็นงานศิลปะที่มองเห็นได้รับรู้ด้วยตา ทัศนศิลป์ประกอบจิตรกรรม (Painting) สื่อภาพพิมพ์ (Printing) และสื่อประติมากรรม (Sculpture) สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2555) ได้สรุปกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมไว้หลายขั้นตอนพอสรุปได้ 5 ขั้นตอนหลักดังนี้

1. กำหนดแนวคิด (Conceptual design) คือ ความคิดที่จะสร้างสรรค์งานชิ้นนี้เกิดจากสิ่งใดบ้าง มีกรอบความคิด และจำกัดขอบเขตของงานศิลปกรรมอย่างไร

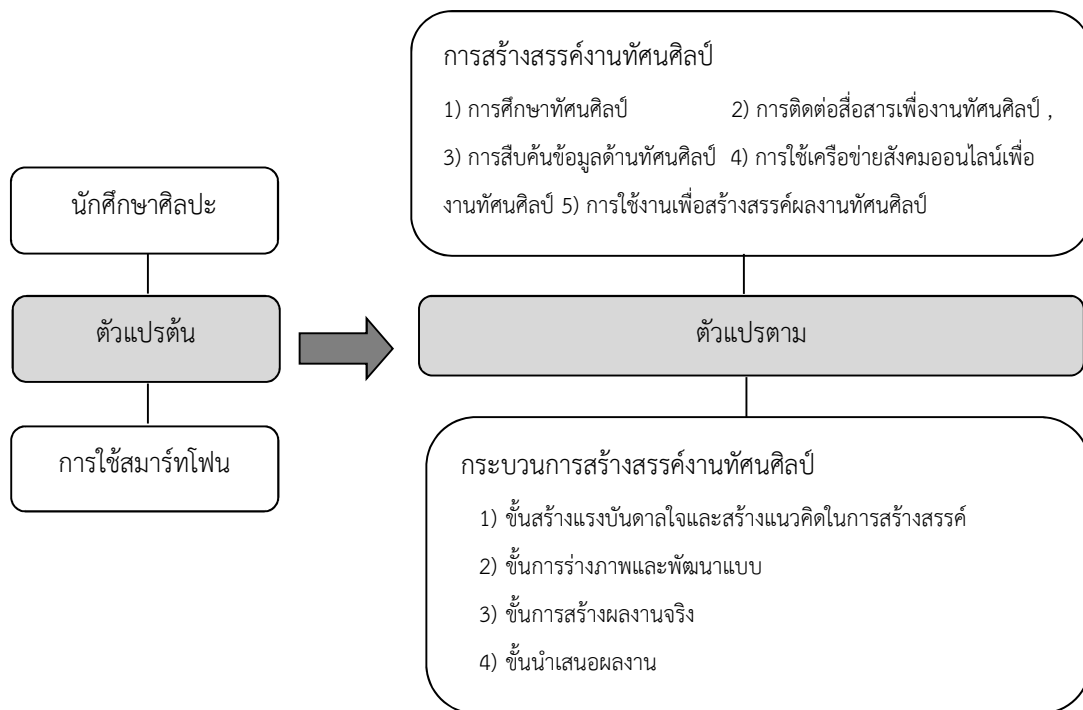
2. ออกแบบภาพร่างขั้นต้น (Sketch design) เป็นการแปรความคิดในข้อที่ 1 ให้เป็นรูปร่างชัดเจนแทนคำอธิบายออกแบบร่าง เลือกแบบใดแบบหนึ่งมาพัฒนาต่อ

3. พัฒนาแบบ (Design development) เป็นการพัฒนาแบบร่างที่เลือกแล้วให้เป็นแบบจริงที่มีรายละเอียดครบถ้วนต้องคำนึงถึงปัจจัยในการประกอบสร้างหลายอย่าง อาทิ วัสดุ วิธีการ ขั้นตอนการทำงาน เทคนิคพิเศษ รายละเอียดที่สำคัญ การปรับแบบให้เหมาะสม

4. ประกอบสร้าง (Design construction) เป็นการผลิตผลงานจริง

5. นำเสนอผลงาน (Design presentation) การนำผลงานมาเสนอให้สาธารณชนได้ดูซึ่งต้องมีวิธีการนำเสนอที่เหมาะสม

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สมาร์ตโฟนและการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมในข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมากำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างประชากรเป็นการเลือกแบบเจาะจงจำนวนทั้งหมด 184 คน เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ที่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1-4 สาขาที่เกี่ยวข้องด้านทัศนศิลป์ซึ่งเรียนในรายวิชาที่ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ 3 รายวิชา ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์จำนวน 180 คน โดยมาจากนักศึกษา 2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จำนวน 122 คน และ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 58 คน และอาจารย์ผู้สอนทัศนศิลป์ จำนวน 4 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ดังนี้

2.1 แบบสอบถามการใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์เป็นแบบเลือกตอบตามตัวเลือกที่ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

2.2 แบบสอบถามการใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นคำถามแบบประเมินค่า (Rating scale) ระดับการใช้สมาร์ทโฟน 5 ระดับโดยมีเกณฑ์ในการตอบคือ 5=ใช้เสมอ (มากที่สุด) 4=ใช้บ่อย (มาก) 3=ใช้บางครั้ง (ปานกลาง) 2=ใช้นาน ๆ ครั้ง (น้อย) และ 1= ไม่เคยใช้ (ไม่ใช้)

1.3 แบบสัมภาษณ์อาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนกับการศึกษาศิลปะ สาขาทัศนศิลป์

3. ตรวจสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือโดยนำเครื่องมือวิจัยให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ตรวจสอบได้ค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) ของแบบสอบถามที่ระดับ 0.97 และแบบสัมภาษณ์อยู่ที่ระดับ 1.00 จากนั้นนำเครื่องมือที่แก้ไขไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มประชากรจริงจำนวน 30 คน

แล้วหาความเชื่อมั่นของเครื่องมือ (Reliability) ด้วยสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา(α) ของครอนบัค (Cronbach's Alpha Coefficient) วัตถุประสงค์ภายในด้วยโปรแกรม SPSS ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามที่ระดับ .95

4. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะประชากรและใช้สถิติพรรณนาได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์เชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า มีกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามกลับจำนวน 175 คน ($n=175$) คิดเป็นร้อยละ 97.22 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการสัมภาษณ์ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลค่าความถี่ และร้อยละ การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จำแนกตามกิจกรรมการศึกษา การติดต่อสื่อสาร การสืบค้นข้อมูล สื่อสังคมออนไลน์ และการใช้เพื่องานทัศนศิลป์

การใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาศิลปะ	จำนวน ($n=175$)	ร้อยละ
1. กิจกรรมที่นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนในการศึกษาด้านทัศนศิลป์		
สืบค้นข้อมูล	149	85.14
ถ่ายภาพ	148	84.57
ติดต่อสื่อสารเพื่อนหรืออาจารย์ผู้สอน	145	82.86
ใช้แอปพลิเคชันเพื่องานศิลปะ	128	73.14
เรียนออนไลน์	127	72.57
2. ช่องทางที่นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเพื่อติดต่อสื่อสารเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์		
Facebook	142	81.14
Chat line	141	80.57
โทรศัพท์	118	67.43
3. ช่องทางในการสืบค้นข้อมูลที่นักศึกษาใช้เพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์		
สืบค้นผ่าน www.google.com	146	83.43
สืบค้นผ่าน Application	91	52.00
เข้า Web browser	59	33.71
4. สื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาใช้ผ่านสมาร์ทโฟนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและแสดงผลงานด้านทัศนศิลป์		
Facebook	160	91.43
Instagram	107	61.14
Youtube	65	37.14
5. ฟังก์ชันหลักบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้งานเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์		
ถ่ายภาพ	161	92.00
บันทึกและเก็บข้อมูล	109	62.29
ถ่ายวิดีโอ	66	37.71

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลค่าความถี่และร้อยละ การใช้สมาร์ทโฟนเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จำแนกตามเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์

การใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาศิลปะ	จำนวน (n=175)	ร้อยละ
1. เว็บไซต์/แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้ค้นหาภาพเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์		
Pinterest	151	86.29
Instagram	115	65.71
Pexels	15	8.57
2. แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้ในการวาดภาพหรือร่างภาพในงานทัศนศิลป์		
SketchBook	94	53.71
Adobe Illustrator Draw	34	19.43
Picas	21	12.00
3. แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนใช้ปรับแต่งภาพหรือแก้ไขรูปภาพเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์		
PicsArt Photo Studio	86	49.14
Photoshop Camera	66	37.71
Adobe Lightroom	62	35.43

ผลการวิเคราะห์การใช้สมาร์ทโฟนที่มีต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และอันดับการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาศิลปะมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในขั้นการสร้างแรงบันดาลใจและสร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์

การใช้สมาร์ทโฟนในกระบวนการสร้างสรรค์	(n=175)			
	$\bar{x}$	SD	ความหมาย	อันดับ
1. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพงานศิลปะตัวอย่างที่อาจารย์/ผู้สอนนำมาสอนหรือสาธิตให้ดูในชั้นเรียนเพื่อเป็นแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	4.14	0.81	ใช้มาก	6
2. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเข้าเว็บไซต์ศิลปะค้นหาผลงานศิลปะของศิลปินอื่นเพื่อนำมาสร้างแรงบันดาลใจและแนวคิดสร้างสรรค์	4.20	0.74	ใช้มาก	3
3. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพวัตถุ/บุคคล/สถานที่/เหตุการณ์จริงเพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	4.16	0.90	ใช้มาก	4
4. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเข้าเว็บไซต์ต่างๆเพื่อนำภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ท่สนใจมาช่วยสร้างแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	4.15	0.81	ใช้มาก	5
5. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพผลงานศิลปะจากหนังสือ/สื่อสิ่งพิมพ์เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจสร้างสรรค์	3.43	1.05	ใช้ปานกลาง	9

ตารางที่ 3 (ต่อ)

การใช้สมาร์ทโฟนในกระบวนการสร้างสรรค์	(n=175)			
	$\bar{X}$	SD	ความหมาย	อันดับ
6. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพผลงานศิลปะจากแหล่งแสดงงานต่าง ๆ เช่น นิทรรศการศิลปะ หรือ Art gallery มาเป็นแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	3.73	0.98	ใช้มาก	7
7. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเข้าเว็บไซต์สืบค้นข้อมูลที่เป็นบทความสาระนิพนธ์ หรือศิลปะนิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ท่่านสนใจเพื่อเป็นแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	3.68	0.90	ใช้มาก	8
8. นักศึกษาใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ในสมาร์ทโฟนช่วยค้นหาภาพที่น่าสนใจเพื่อนำมาสร้างแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	4.21	0.83	ใช้มาก	2
9. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ (Facebook, Line, Youtube, Twitter, Instagram) เพื่อค้นหารูปแบบงานศิลปะมาสร้างแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์	4.31	0.83	ใช้มาก	1
รวม	4.00	0.87	ใช้มาก	

ตารางที่ 4 แสดงข้อมูลค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและอันดับการใช้สมาร์ทโฟนของนักศึกษาศิลปะมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในขั้นการร่างภาพและพัฒนาแบบ

การใช้สมาร์ทโฟนในกระบวนการสร้างสรรค์	(n=175)			
	$\bar{X}$	SD	ความหมาย	อันดับ
1. นักศึกษาใช้แอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนร่างภาพ	2.97	1.16	ใช้ปานกลาง	9
2. นักศึกษาร่างภาพโดยดูจากภาพถ่ายที่ใช้สมาร์ทโฟนถ่ายจากของจริง	3.78	0.90	ใช้มาก	1
3. นักศึกษาร่างภาพตามภาพต้นแบบที่ใช้สมาร์ทโฟนดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์	3.50	1.02	ใช้มาก	5
4. นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนถ่ายภาพที่ร่างไว้แล้วนำไปปรับแต่งสีใส่เอฟเฟกต์หรือตัดต่อภาพเพิ่มเติมเพื่อใช้เป็นภาพต้นแบบในการร่างภาพจริง	3.47	1.02	ใช้ปานกลาง	6
5. นักศึกษานำภาพจากสมาร์ทโฟนเชื่อมต่อกับเครื่องฉายภาพแล้วร่างภาพบนเฟรมโดยการลอกรูป (Draft)	3.02	1.30	ใช้ปานกลาง	8
6. นักศึกษาส่งภาพต้นฉบับจากสมาร์ทโฟนไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วปรับแต่งภาพด้วยโปรแกรม Photoshop หรือ Illustration เพื่อเป็นต้นแบบใช้ร่างภาพ	3.51	1.23	ใช้มาก	4
7. นักศึกษาส่งภาพจากสมาร์ทโฟนไปยังเครื่องพิมพ์เพื่อพิมพ์ภาพไว้ดูเป็นตัวอย่างในการร่างแบบ	3.61	1.09	ใช้มาก	2
8. นักศึกษานำภาพในสมาร์ทโฟนที่ไม่ได้ปรับแต่งใด ๆ มาเป็นต้นแบบในการร่างภาพเหมือนจริง (Realistic)	3.54	1.05	ใช้มาก	3
9. นักศึกษาพัฒนาแบบร่างโดยใช้สมาร์ทโฟนปรับแต่งภาพต้นแบบจากภาพเหมือนจริงให้กลายเป็นรูปแบบนามธรรม (Abstract) หรือกึ่งนามธรรม (Semi-abstract)	3.25	1.08	ใช้ปานกลาง	7
รวม	3.40	1.09	ใช้ปานกลาง	

ตารางที่ 5 แสดงข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและอันดับการใช้สมาร์โฟนของนักศึกษาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาในขั้นการสร้างสรรค์ผลงานจริง

การใช้สมาร์โฟนในกระบวนการสร้างสรรค์	(n=175)			
	$\bar{X}$	SD	ความหมาย	อันดับ
1. นักศึกษาร่างสรรค์งานโดยดูแบบจากภาพที่ร่างไว้และบันทึกไว้ในสมาร์โฟน	3.91	0.88	ใช้มาก	4
2. นักศึกษาร่างสรรค์งานโดยดูแบบจากภาพถ่ายต้นแบบในสมาร์โฟน	3.97	0.88	ใช้มาก	3
3. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนถ่ายภาพผลงานที่กำลังทำอยู่แล้วเห็นจุดบกพร่อง และนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไข	3.87	0.93	ใช้มาก	6
4. นักศึกษามีการแก้ไขปรับเปลี่ยนหรือแต่งเติมรายละเอียดงานจริงให้แตกต่างจากแบบร่างเดิมในสมาร์โฟน	3.77	0.82	ใช้มาก	8
5. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนค้นหาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ ในระหว่างสร้างสรรค์งาน	4.05	0.92	ใช้มาก	2
6. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนศึกษาเทคนิควิธีการสร้างสรรค์เพิ่มเติมในระหว่างสร้างสรรค์ผลงานผ่าน Youtube	3.88	0.89	ใช้มาก	5
7. ในระหว่างปฏิบัติงานนักศึกษานำสมาร์โฟนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแชร์ข้อมูลกับผู้อื่นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ศิลปะ	3.87	0.92	ใช้มาก	7
8. นักศึกษาฟังเพลงจากสมาร์โฟนเพื่อผ่อนคลายและสร้างอารมณ์สุนทรีย์ในระหว่างสร้างสรรค์ผลงาน	4.23	0.93	ใช้มาก	1
9. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนบันทึกภาพขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานครั้งต่อไป	4.05	0.88	ใช้มาก	2
รวม	3.95	0.89	ใช้มาก	

ตารางที่ 6 แสดงข้อมูลค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและอันดับการใช้สมาร์โฟนของนักศึกษาศิลปะ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ในขั้นการนำเสนอผลงาน

การใช้สมาร์โฟนในกระบวนการสร้างสรรค์	(n=175)			
	$\bar{X}$	SD	ความหมาย	อันดับ
1. นักศึกษารายงานความคืบหน้าการปฏิบัติงานต่ออาจารย์หรือผู้ตรวจงานด้วยการนำเสนอภาพในสมาร์โฟน	3.49	1.03	ใช้ปานกลาง	3
2. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนถ่ายภาพหรือบันทึกวิดีโอการนำเสนอผลงานในชั้นเรียน	3.33	1.09	ใช้ปานกลาง	4
3. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานที่ตนศิลปินของท่านผ่าน Facebook	3.89	1.03	ใช้มาก	1
4. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานที่ตนศิลปินผ่าน Line	3.13	1.23	ใช้ปานกลาง	5
5. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานที่ตนศิลปินผ่าน Instagram	3.52	1.17	ใช้มาก	2
6. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานที่ตนศิลปินผ่าน Twitter	2.53	1.52	ใช้ปานกลาง	7
7. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานที่ตนศิลปินผ่าน Youtube	2.46	1.45	ใช้น้อย	9
8. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานในเว็บไซต์หรือเว็บไซต์สื่อศิลปะ	2.55	1.50	ใช้ปานกลาง	6
9. นักศึกษาใช้สมาร์โฟนนำเสนอผลงานหรือส่งงานผ่าน E-mail	2.48	1.47	ใช้น้อย	8
รวม	3.04	1.28	ใช้ปานกลาง	

ผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์อาจารย์ศิลปะเกี่ยวกับการใช้สมาร์ทโฟนกับการศึกษาศิลปะ สาขาทัศนศิลป์

1. สมาร์ทโฟนกับการศึกษาศิลปะ อาจารย์ทั้ง 4 คน มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าสมาร์ทโฟนมีบทบาทกับการศึกษาศิลปะเป็นอย่างมากทั้งต่อผู้เรียนและผู้สอนช่วยอำนวยความสะดวกในการสืบค้นข้อมูลทางศิลปะการเก็บข้อมูลทั้งภาพและเอกสาร รวมถึงการสร้างรูปแบบทางศิลปะ เช่น การตกแต่งภาพและการใช้แอปพลิเคชันสร้างสรรค์ผลงาน

2. สมาร์ทโฟนมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ อาจารย์ทั้ง 4 คน มีความคิดเห็นว่าสมาร์ทโฟนมีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ทั้ง 4 ขั้นตอน ช่วยให้นักศึกษาเข้าถึงข้อมูลข่าวสารศิลปะได้ง่าย ช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจมากขึ้น ช่วยสร้างแรงบันดาลใจช่วยสร้างภาพต้นแบบ หรือช่วยออกแบบภาพในจินตนาการได้อย่างรวดเร็วช่วยในการตรวจสอบรายละเอียดของผลงาน และยังช่วยในการนำเสนอผลงานผ่านสื่อออนไลน์ หรือผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้

อภิปรายผล

ผลการศึกษาข้อมูลการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์พบว่า ด้านการศึกษานั้น กิจกรรมที่นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนในการศึกษาด้านทัศนศิลป์มากที่สุดคือ ใช้ในกิจกรรมเพื่อสืบค้นข้อมูล เนื่องด้วยการสืบค้นออนไลน์ด้วยสมาร์ทโฟนนับเป็นอุปกรณ์ช่วยส่งเสริมการศึกษาให้เข้าถึงผู้เรียนได้มากขึ้นดังที่ เฟลเชอร์ (Flesher, 2016) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความแตกต่างหลากหลาย เป็นช่องทางสำหรับการส่งข้อมูลข่าวสารถึงผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ของธัญธัช วิภักดิ์ภูมิประเทศ (2559) ระบุว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้สมาร์ทโฟนในชั้นเรียนเพื่อค้นคว้าข้อมูลในขณะที่ทำกิจกรรมที่อาจารย์มอบหมายและใช้เพื่อค้นหาเนื้อหาที่ไม่เข้าใจเพิ่มเติมในระหว่างเรียน

ด้านการสืบค้นข้อมูลเพื่องานทัศนศิลป์ ซึ่ง www.google.com คือช่องทางที่นักศึกษาศิลปะใช้ในการสืบค้นข้อมูลออนไลน์มากที่สุด จะเห็นความสอดคล้องกับกิจกรรมที่นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เพื่อสืบค้นข้อมูลเนื่องจากเป็น WebBrowser ที่สร้างขึ้นมาสําหรับใช้ค้นหาข้อมูลได้อย่างครอบคลุมโดยเชื่อมโยงกับเว็บไซต์ต่าง ๆ สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว และแอปพลิเคชัน Google Chrome ติดตั้งไว้ในสมาร์ทโฟน ผู้ใช้จึงเข้าถึงข้อมูลด้านต่าง ๆ ได้สะดวกและตรงตามที่ต้องการ สอดคล้องกับการสำรวจของบริษัทวิเคราะห์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Net Applications) ประจำปี ค.ศ. 2020 ระบุว่า Google Chrome เว็บเบราว์เซอร์ที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุดโดยเทียบประชากรเกือบร้อยละ 70 ที่เลือกใช้เว็บไซต์นี้ (Artashyan, 2020)

ด้านการติดต่อสื่อสารเพื่องานทัศนศิลป์และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่องานทัศนศิลป์นั้น Facebook คือช่องทางที่นักศึกษาใช้ทั้งเพื่อติดต่อสื่อสาร และใช้เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ผ่านสมาร์ทโฟนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการรายงานสถิติการใช้สื่อดิจิทัลทั่วโลก ในปี ค.ศ. 2020 โดยเว็บไซต์ DATAREPORTAL ระบุว่า Facebook เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารและสังคม

ออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในโลก โดยประเทศไทยมีผู้ใช้งานเป็นอันดับ 8 ของโลก ประมาณ 47 ล้านบัญชี (Simon, 2020) สอดคล้องกับการวิจัยของพัชญ์สิตา เหลี่ยมทองคำ และณมิตา ชื่อสัตย์สกุลชัย (2561) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ พบว่า โดยส่วนใหญ่ นักศึกษาใช้ Facebook เป็นช่องทางในการรับสื่อสังคมออนไลน์จากสมาร์ทโฟน เพราะ สามารถติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลา และไม่ตกข่าว

ด้านการใช้งานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์พบว่า ฟังก์ชันหลักบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้งานเพื่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มากที่สุดคือ ถ่ายภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นักศึกษานิยมใช้เพื่อการศึกษา สอดคล้องกับ นันทพงศ์ วรวงศ์สุจริต และคณะ (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้ระบบปฏิบัติการสมาร์ทโฟน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 400 คน พบว่า การถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอและการตกแต่งรูปภาพเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้งานระบบปฏิบัติการสมาร์ทโฟนของนักศึกษามากที่สุด Pinterest เป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนที่นักศึกษาใช้ค้นหาภาพเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มากที่สุด นักศึกษาสามารถค้นหาภาพเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้สะดวก ซึ่ง อินทนท์ ปัญญาโสภา (2561) ได้อธิบายไว้ว่า Pinterest เป็นสื่อสังคมออนไลน์แห่งความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะและการเรียนรู้ เนื่องจากเนื้อหากว่า 50% เกี่ยวข้องกับเรื่องศิลปะและงานออกแบบ นักออกแบบหรือศิลปินจึงค้นหาภาพใน Pinterest เพื่อใช้อ้างอิงหรือเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ เพราะมีข้อมูลมาก จัดกลุ่มง่ายและค้นหาได้รวดเร็ว ส่วน Autodesk Sketch Book เป็นแอปพลิเคชันที่นักศึกษาใช้ในการวาดภาพหรือร่างภาพในงานทัศนศิลป์มากที่สุดเนื่องจากใช้สำหรับวาดรูปกราฟิกแบบวาดเองด้วยมือ (Manual) ที่สามารถดาวน์โหลดมาใช้ได้ฟรี ทั้งระบบ IOS และ Android มีอุปกรณ์การวาดรูปดิจิทัลที่ครบครันโดยมี Feature เช่น ดินสอ ปากกา ยางลบ ไม้บรรทัด พู่กัน สีชนิดต่าง ๆ ที่ใช้ร่วมกับปากกาสไตลัส (Stylus pen) จะเห็นได้จากงานวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัลชุด “วัดเขนโซจิ 2018” ของสุริยะ ฉายเจริญ (2561) โดยสร้างภาพลายเส้นและระบายสีด้วยการใช้แอปพลิเคชัน Autodesk Sketch Book ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ได้โดยไม่จำกัดสถานที่เพราะมีขนาดเล็กน้ำหนักเบา เลือกใช้เส้นและสีที่หลากหลาย ส่วนแอปพลิเคชันที่นักศึกษาใช้ในการแก้ไขหรือตกแต่งภาพมาใช้เพิ่มเติมเพื่อให้ได้ภาพสวยงามตามที่ต้องการมากขึ้นคือ PicsArt Photo Studio เพราะดาวน์โหลดฟรี สามารถตกแต่งรูปภาพที่ครอบคลุมทุกฟังก์ชัน เช่น แต่งสี ตัดปะ (Collage) ใส่กรอบรูป คลิปอาร์ต ทำภาพซ้อน ตัดภาพ ใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ ได้ง่าย สามารถวาดรูปและแต่งรูปได้ตรงกับความต้องการ (ณรงค์ฤทธิ์ เหล่าณิษฐ์วัฒนา, 2560) จึงเหมาะสำหรับการนำมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

ผลการศึกษาการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟนที่มีต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของนักศึกษาศิลปะมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ดังนี้

1. นักศึกษาศิลปะมีการใช้สมาร์ทโฟนในการสร้างแรงบันดาลใจ และสร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งนักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Line Youtube, Twitter และ Instagram เพื่อค้นหารูปแบบงานศิลปะมาสร้างแรงบันดาลใจและแนวคิดในการสร้างสรรค์มากที่สุด เพราะเป็นช่องทางที่สามารถค้นหาข้อมูล โพสต์ภาพ แชร์ภาพ สนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลทางศิลปะ หรือชมการสาธิต

เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ต่าง ๆ เหมือนเรียนในห้องเรียนจริงไม่แตกต่างนักศึกษากลุ่มอื่น ๆ ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลงานวิจัยของควิสต์และควาร์ชี (Quist and Quarshie, 2016) ที่ได้ทำการศึกษาการใช้โทรศัพท์มือถือของนักศึกษาในประเทศกานา (Ghana) พบว่า กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาในวิทยาลัยทั้งของรัฐและเอกชนจำนวน 869 คน มีการใช้โทรศัพท์เพื่อเข้าสู่สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันสูงถึงร้อยละ 46.5 ซึ่งสูงกว่าการใช้ในกิจกรรมประเภทอื่นและเป็นรองเพียงการใช้เพื่อโทรออก-รับสายเท่านั้น

2. นักศึกษาศิลปะใช้สมาร์ทโฟนในขั้นการร่างภาพ และพัฒนาแบบ โดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง หมายความว่า นักศึกษาใช้สมาร์ทโฟนในขั้นการร่างภาพและพัฒนาแบบเพียงบางครั้ง หรือใช้เป็นบางครั้งบางคราว ทั้งนี้ผู้สอนหรือนักศึกษาอาจมีสื่ออื่น ๆ เช่น หุ่นนิ่ง ตัวอย่าง ใบงาน วัตถุสิ่งของหรือสถานที่จริงเป็นต้นแบบให้ปฏิบัติในชั้นเรียนแล้ว จึงไม่จำเป็นต้องใช้สมาร์ทโฟนในการช่วยร่างแบบ โดยกิจกรรมที่นักศึกษาทำมากกว่าข้ออื่น ๆ คือ ดูภาพถ่ายของจริงที่ใช้สมาร์ทโฟนถ่ายแล้วนำมาเปิดดูเป็นต้นแบบ ตามข้อสรุปของ ลลิต วิสุทธีโสภณ (2560) ที่ว่า ภาพถ่ายมีความเหมือนจริงที่สุดบนระนาบสองมิติ และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ภาพถ่ายเป็นสื่อที่ทรงพลังในโลกสมัยใหม่ ศิลปินมักเลือกใช้ภาพถ่ายเป็นสื่อในการสร้างงาน เพราะเชื่อมั่นในศักยภาพและความเป็นศิลปะของมัน ดังนั้น การถ่ายภาพก่อนที่จะนำไปร่างภาพและพัฒนาแบบของนักศึกษานั้นจึงเป็นกระบวนการเช่นเดียวกับกับศิลปินและผู้สร้างสรรค์งานศิลปะส่วนใหญ่ปฏิบัติ

3. นักศึกษาศิลปะส่วนใหญ่ใช้สมาร์ทโฟนในการสร้างสรรค์ผลงานจริงในระดับมาก ด้วยรูปแบบและเทคนิคในการสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลาย นักศึกษาจึงใช้สมาร์ทโฟนเข้ามาช่วยสร้างสรรค์งานได้บ่อยครั้งทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยจะพบว่า นักศึกษาฟังเพลงจากสมาร์ทโฟนเพื่อผ่อนคลายและสร้างอารมณ์สุนทรีย์ในระหว่างสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุด เพราะอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรคนั้นมีผลต่อการทำงานศิลปะ หากทำงานด้วยความเพลิดเพลินผ่อนคลายไม่เคร่งเครียดจะช่วยสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างมีคุณภาพ เพลงและดนตรีจึงช่วยสร้างสุนทรีภาพและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ได้ทางหนึ่ง จากการวิจัยของกนกรัตน์ จงเรืองทรัพย์ (2559) พบว่า กลุ่มวัยรุ่นฟังเพลงผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อความเพลิดเพลินและผ่อนคลายมากกว่า 7 ครั้งใน 1 สัปดาห์ สอดคล้องกับ ประพจน์ สมรรถไธ และวรภัทร์ อิงคโรจน์ฤทธิ์ (2563) ที่ศึกษาอิทธิพลของดนตรีพื้นหลังที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์ในสภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานร่วมกัน พบว่าการฟังดนตรีพื้นหลังแนว Jazz Bossa Nova และ Rock ผ่านหูฟังแบบปิดหู มีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าไม่มิดนตรีพื้นหลังและดนตรีทั้ง 2 แนวมีส่วนช่วยส่งเสริมการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ในเชิงบวกได้

4. นักศึกษาศิลปะใช้สมาร์ทโฟนนำเสนอผลงาน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง แสดงว่านักศึกษามีสมาร์ทโฟนนำเสนอผลงานศิลปะเพียงบางครั้งเพราะในบางรายวิชาเน้นนำเสนอหน้าชั้นเรียน หรือส่งงานให้ผู้สอนตรวจโดยตรง ยกเว้นต้องจัดการเรียนการสอนผ่านออนไลน์ โดยพบว่านักศึกษามากกว่าครึ่งใช้สมาร์ทโฟนนำเสนอหรือแชร์ผลงานที่ตนศิลป์ผ่าน Facebook และ Instagram ตามลำดับ เนื่องจากทำได้สะดวกรวดเร็ว สามารถโต้ตอบกันได้ทันที ซึ่งนับเป็นการนำเสนอผลงานศิลปะผ่านการใช้สื่อใหม่ (New Media) เหมือนเครื่องมือสื่อสารที่ทำให้ผลงานศิลปะมีโอกาสเผยแพร่ประชาสัมพันธ์มากขึ้น สอดคล้องกับสำนักประชาสัมพันธ์สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา (2561) ที่ระบุว่า การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยสร้างกับประชาคมตัวตน และสร้างกับประชาคมผลงานได้ เพราะเป็นสื่อใน

การนำเสนอผลงาน งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้ามาเข้าชมหรือแสดงความคิดเห็นได้ ฉะนั้น การนำเสนอผลงานศิลปะผ่าน Facebook และ Instagram จึงสามารถบูรณาการกับกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษาแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนรายวิชาทัศนศิลป์พบว่า อาจารย์ทั้ง 4 คน มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า สมาร์ทโฟนมีบทบาทมากในการศึกษาและการสร้างสรรค์งานศิลปะในยุคปัจจุบัน สอดคล้องกับผลการศึกษาของอักบาร์ (Akbari, 2019) ในเรื่องการนำสมาร์ตโฟนมาเชื่อมต่อนักเรียนในวิชาศิลปะกับสถานที่ท่องเที่ยวและเสียงแห่งเมืองมอนทรีออล (Montréal) พบว่า การนำอุปกรณ์เคลื่อนที่เช่นสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตมาใช้นั้น สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนในห้องเรียนศิลปะได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 นักศึกษามีการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ช่วยในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์หลายแอปพลิเคชันควรให้ความสำคัญทักษะกระบวนการทำงานทั้งหมดซึ่งรวมทั้งทักษะฝีมือและการใช้เครื่องมือดิจิทัลอย่างสมาร์ตโฟนควบคู่กัน

1.2 นักศึกษาใช้สมาร์ตโฟนเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงข้อมูล หากนำข้อมูลภาพหรือข้อความของผู้อื่นจากอินเทอร์เน็ตมาโดยไม่ได้รับอนุญาตอาจเกิดปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงต้องให้ด้วยความระมัดระวัง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 สมาร์ตโฟนมีประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ขณะเดียวกันอาจมีผลกระทบในด้านลบควรมีการศึกษาผลกระทบจากการใช้สมาร์ตโฟนที่อาจส่งผลกระทบต่อความสามารถของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการใช้สมาร์ตโฟนให้เหมาะสมต่อการเรียนการสอนศิลปะต่อไป

2.2 หากเป็นไปได้หลักสูตรอาจมีการศึกษาแนวทางในการใช้สมาร์ตโฟนมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบหรือมีรายวิชาในหลักสูตรรองรับหรือสร้างรูปแบบการเรียนการสอนทัศนศิลป์ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล จากโทรศัพท์สมาร์ตโฟนกับการศึกษาทัศนศิลป์ที่ชัดเจนต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กนกรัตน์ จงเรืองทรัพย์. (2559). พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในการเลือกฟังเพลงผ่านโมบาย

แอปพลิเคชันในกลุ่มวัยรุ่น. (การค้นคว้าอิสระนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).

ชัชวาล จักขุวงศ์. (2560). 11 แอปพลิเคชันที่เราว่าโคตรดีสำหรับคนสายดิจิทัลอาร์ต. สืบค้นเมื่อ 23 กรกฎาคม 2563, จาก <https://www.gqthailand.com/toys/article/app-for-digital-art>.

- ณรงค์ฤทธิ์ เหล่าณิษฐ์วัฒนา. (2560). *PicArt Photo Studio สุดยอดแอปแต่งรูปและสร้างภาพ Collage สุดสวย เครื่องมือครบ*. สืบค้นเมื่อ 13 เมษายน 2564, จาก www.iphonmod.net/picart-photo-studio-ios-app-free-download.html.
- ธัญชัช วิภัติภูมิประเทศ. (2559). พฤติกรรมการใช้สมาร์ตโฟนในชั้นเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. *สุทธิปริทัศน์*, 30(95), น. 49.
- ธีระชัย สุขสวัสดิ์. (2561). จิตกรรมไทยจะมีทิศทางเป็นอย่างไรในยุคดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 26 มกราคม 2563, จาก <https://www.komchadluek.net/news/knowledge/342063>.
- นันทพงศ์ วรวงศ์สุจริต และคณะ. (2560). *การใช้ระบบปฏิบัติการสมาร์ตโฟนของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา* (รายงานการวิจัย). นครราชสีมา: หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- พัชญ์สิตา เหลี่ยมทองคำและ นมิดา ชื้อสัตย์สกุลชัย. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในรายวิชาปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์. ใน *รายงานการประชุมวิชาการระดับชาติด้านนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้และสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 2 ประจำปี 2561*. (หน้า 115-123). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- พิชชา วัฒนะนุกุล และวาสนา ผิวนม. (2560). *พฤติกรรมและปัจจัยการใช้สมาร์ตโฟนในกลุ่มวัยรุ่น*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น).
- ลลิต วิสุทธิโสภณ. (2560). ศิลปะภาพถ่ายและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของ โทซิอิกิควาบาระ. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(2), น. 3073.
- สถิตียากรณ์,ทอง. (2561). *สรุปผลที่สำคัญ: การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561*. กรุงเทพฯ: กองสถิติยากรณ์ สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2555). *ทำอย่างไรให้ศิลปะเป็นวิชาการ: การสร้างมาตรฐานวิชาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ.
- อินทนต์ ปัญญาโสภณ. (2561). *Pinterest Social mediaแห่งความคิดสร้างสรรค์ศิลปะและการเรียนรู้*. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2563, จาก www.rainmaker.in.th/pinterest-social-media-for-creativit
- Akbari , Ehsan. (2019). *Smartphone connect art art students to sights and sounds of Montreal* Retrieved 16th April 2021, from <https://theconversation.com/smartphones-connect-artstudents-to-sights-and-sounds-of-montreal-108819>
- Artashyan, Argam. (2020). *Global Brower Wars: Google Chrome dominates with 69.18% share*. Retrieved 17th April 2021, from <https://www.gizchina.com/2020/05/05/global-browser-wars--google-chrome-dominates-with-69-18-share/>.
- Education 4.0. (2016). *Education 4.0 Learning era for innovation*. Retrieved 2th December 2019, from <https://drive.google.com/file/d/BwWHYRUkUKybMm5FaE0wOFTanM>.

- QuistS. C. & QuarshieH. O. (2016). *The Use of Mobile Phones among Undergraduate Students-a Casein Ghana*. Retrieved 17th April 2021, from <https://www.researchgate.net/publication/303723828>.
- Flesher, Sarah. (2016). *The Top Benefits and Challenges of Mobile Learning*. Retrieved 19th April 2021, from <https://www.skillbuilderlms.com/top-benefits-challenges-mobile-learning>
- Simon, Kemp. (2020). *Digital 2020 : Global Digita Overview*. Retrieved 19th April 2021, from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital>

ผู้เขียนบทความ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุศรินทร์ คำหู่ อาจารย์หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา อีเมล busarin.kh@gmail.com