



2565

การประชุมวิชาการ
ด้านวิทยาศาสตร์และการบริหารจัดการ
ระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2565

Sciences and Business Management
Graduate Conference 2022: SBC2022

25 |
พฤศจิกายน
2565

วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

College of Logistics and Supply Chain
Suan Sunandha Rajabhat University



สารจากอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้รับการจัดให้เป็นมหาวิทยาลัยราชภัฏอันดับ 1 และอันดับที่ 14 ที่มีคุณภาพทางวิชาการดีที่สุดใน การจัดอันดับของ Webometrics Ranking of World Universities หรือ Ranking Web of World Universities เพื่อเป็นการพัฒนาคุณภาพของงานวิจัยอย่างต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จึงดำเนินการผลักดันเกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพงานวิจัย นักศึกษา และนักวิจัย ให้มีศักยภาพ และสร้างบรรยากาศการวิจัยให้เกิดขึ้นทั้งมหาวิทยาลัย เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นมหาวิทยาลัยวิจัยชั้นนำของโลก โดยเฉพาะการศึกษาในระดับที่สูงกว่าปริญญาตรี (บัณฑิตศึกษา) ซึ่งจัดเป็นการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ ทักษะ ในสาขาวิชาเฉพาะทางให้มีความชัดเจน มีการนำเสนอผลงานวิจัยในที่ประชุมทางวิชาการระดับชาติ และนานาชาติ ส่งผลให้ผลงานวิจัยเกิดการต่อยอดเพื่อให้ลุ่มลึก และได้รับการยอมรับในแวดวงวิชาการมากขึ้น อีกทั้งยังมุ่งสร้างบุคคลให้มีความเป็นเลิศทางวิชาการ สามารถพัฒนาองค์ความรู้ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ดังนั้น จึงนับเป็นโอกาสอันดีที่วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้จัดการประชุมวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และการบริหารจัดการ ระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2565 “Sciences and Business Management Graduate Conference 2022: SBC2022” ซึ่งเป็นกิจกรรมทางวิชาการที่มีความสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพการศึกษาและงานวิจัย และเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักวิจัยในสาขาวิชาที่หลากหลาย ทั้งสถาบันการศึกษาเดียวกัน และต่างสถาบันการศึกษา อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพงานวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ทั้งต่อองค์กร สังคมและประเทศชาติ

ดิฉันหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยในครั้งนี้จะเป็นอีกก้าวหนึ่งที่เปิดโอกาสให้กับอาจารย์ นักวิจัย นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในระดับชาติและนานาชาติ ตลอดจนผู้สนใจได้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อเป็นการสร้างเครือข่ายการสร้างสรรค์งานวิจัย และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล อย่างแท้จริงกับสังคมและประเทศชาติต่อไปในอนาคต

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตিকাญจน์ ศรีวิบูลย์
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์



สารจากคณบดีวิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรรัตน์ โทตระไวศยะ

วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีความยินดีเป็นอย่างยิ่งในการต้อนรับทุกท่านสู่การประชุมวิชาการด้านวิทยาศาสตร์และการบริหารจัดการ ระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปี ๒๕๖๕ “Sciences and Business Management Graduate Conference 2022: SBC2022” เพื่อเป็นเวทีให้กับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาได้เผยแพร่ และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ด้านการวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านวิทยาศาสตร์ การบริหารจัดการ และด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ระหว่างนักศึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ และนักวิชาการ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์และพัฒนาทักษะการนำเสนอผลงานวิจัยของนักศึกษา

การจัดงานในครั้งนี้ วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้รับความร่วมมือจากวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่หลากหลาย ทั้งสถาบันการศึกษาเดียวกัน และต่างสถาบันการศึกษาทั้งระดับชาติ และนานาชาติ ในการอ่านประเมินผลงานในลักษณะของ Peer Review ดังนั้น ผลงานที่ตีพิมพ์ในเอกสารการประชุมนี้จึงเป็นงานวิจัยผ่านการประเมินคุณภาพในขั้นต้นแล้ว วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดประชุมวิชาการในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมประชุมและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่าน ในการนำไปพัฒนางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อจะได้นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและประเทศชาติต่อไป และขอขอบพระคุณท่านวิทยากร ผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์ และบุคลากรทุกท่าน ที่มีส่วนร่วมในการจัดงานในครั้งนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรรัตน์ โทตระไวศยะ
คณบดีวิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลาย

สารบัญ

รหัสบทความ	ชื่อบทความ	หน้า
SBC-01-001	โมเดลธุรกิจขายอสังหาริมทรัพย์ของร้านอาร์ตออปคอฟฟี่เพื่อสนับสนุนการบริโภคอสังหาริมทรัพย์ภายในประเทศ	1
SBC-01-002	พลังสุขภาพจิตที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของบุคลากรที่ปฏิบัติงานในโรงพยาบาลชุมชน ของพื้นที่จังหวัดนครนายก	16
SBC-01-004	การติดต่อสื่อสารองค์กร วัฒนธรรมองค์กร ที่มีผลต่อประสิทธิผลการทำงานเป็นทีมขององค์กร	30
SBC-01-005	แนวทางการปรับปรุงอาคารเพื่อการอนุรักษ์พลังงาน กรณีศึกษา: หอสมุดป่วย อิงภากรณ์	43
SBC-01-006	การใช้เทคนิคโครมาโตกราฟีแบบแผ่นบางเพื่อวิเคราะห์สารต้านอนุมูลอิสระจากยาอายุวัฒนะ	56
SBC-01-007	การพัฒนาระบบสารสนเทศสำหรับการประเมินราคารถยนต์ใช้แล้ว สำหรับร้าน ไอพี กู๊ด คาร์	67
SBC-01-008	ทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์	80
SBC-01-009	ปัจจัยการจัดซื้อจัดจ้างที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเม็ดพลาสติกกรีไซเคิล ของธุรกิจอุตสาหกรรมพลาสติกในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล	94
SBC-01-010	กลยุทธ์การตลาดออนไลน์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สมุนไพรเสริมอาหาร ผ่านระบบออนไลน์ในเขตจังหวัดปทุมธานี	105
SBC-01-011	พฤติกรรมการซื้อสินค้าผ่านการสตรีมมิงออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครฯ	117
SBC-01-012	การประยุกต์โปรแกรมวางแผนถอดแยกชิ้นส่วนสำหรับธุรกิจประมวลผลขยะอิเล็กทรอนิกส์	127
SBC-01-013	ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้กัญชาของผู้ประกอบการขายอาหารบริเวณชายหาดบางแสน	137
SBC-01-015	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน วิชาสังเคราะห์วิธีภูมิปัญญา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ	147
SBC-01-016	กลยุทธ์ความสำเร็จของผู้ประกอบการที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อไม้ดอกไม้ประดับ ณ ศูนย์ไม้ดอกไม้ประดับคลอง 15 อ.องครักษ์ จ.นครนายก	158
SBC-01-018	ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์สโมสรฟุตบอลกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัยของผู้บริโภคในกรุงเทพมหานคร	167

SBC-01-008

ทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ The Attitudes of Artists toward Artificial Intelligence Art

มนฤดี มิตรเจริญถาวร
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม
monruedee.mit@siam.edu

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ กลุ่มตัวอย่างคือศิลปินจำนวน 20 คน เครื่องมือในการวิจัยใช้การสำรวจข้อมูลเป็นแบบสอบถามกึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Questionnaire) ซึ่งมีคำถามที่เป็นตัวเลือกมาตรฐานค่าและส่วนที่เป็นคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับทัศนคติและแนวคิดของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ ผลการศึกษาพบว่าทัศนคติที่ศิลปินมีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์อยู่ในระดับปานกลาง และศิลปินส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อเทคโนโลยีในรูปแบบยอมรับในผลของความเปลี่ยนแปลงที่ต้องเกิดขึ้น (Determinism) ตามกรอบความคิดของ Ehlers & Kerschner ในส่วน of คำถามปลายเปิดศิลปินเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ศิลปินควรเรียนรู้ และใช้ประโยชน์เพื่อช่วยให้ศิลปินทำงานได้เร็วยิ่งขึ้นในด้านการหาแนวคิดเพื่อนำมาสร้างงาน แต่ท้ายที่สุดงานศิลปะยังต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินจึงสามารถสะท้อนถึงความงามคุณค่าของงานได้ ส่วนในด้าน ลิขสิทธิ์ศิลปินที่ถูกนำรูปแบบไปใช้ในศิลปะปัญญาประดิษฐ์ควรได้รับการให้เครดิต และมีสิทธิ์ร่วมในผลงานชิ้นนั้น ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าทัศนคติของศิลปินที่มีต่อปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิค ความงาม และ ลิขสิทธิ์ที่ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05
คำสำคัญ : ศิลปะ, ปัญญาประดิษฐ์, ทัศนคติ

Abstract

This research surveyed attitudes of artists toward artificial intelligence (AI) art . A sample group for the survey questionnaire was 20 selected artists. Tools that were applied in this research were semi structured questionnaire with including rating scale and open ended form about attitudes and perception toward AI art. The results show that the attitudes toward AI art were mostly at a moderate level and determinism (the framework of attitude by Ehlers & Kerschner) is the attitude type of majority of the artist toward AI. As a result, AI was categorized as a tool for artists to learn and utilize in order to finding ideas and creating art faster. However, art work need creativity of artist to represent aesthetic and value. According to the patent, artist whose work has been used by another, they have right to get credit from the use of their work. When comparing differences in attitudes between artists, found that there were no difference in Technique, beauty and copyright statistical attitude significantly at the level of .05.

Keywords : Art, Artificial intelligence, Attitude.

บทนำ

ศิลปะกับปัญญาประดิษฐ์สองสิ่งนี้เคยเป็นเรื่องที่ห่างไกลกัน ศิลปะคือการแสดงออกจากการอารมณ์ความรู้สึกโดยศิลปินใช้อุปกรณ์ทางการวาดภาพมาผสมผสานกับเทคนิคต่างๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานลงบนวัสดุที่หลากหลาย ส่วนปัญญาประดิษฐ์ Digital Government Development Agency (2019) ได้ให้ความหมายว่า ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) หมายถึง เทคโนโลยีการสร้างความสามารถให้แก่เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ด้วยอัลกอริทึมและกลุ่มเครื่องมือทางสถิติ เพื่อสร้างซอฟต์แวร์ทรงปัญญาที่สามารถเลียนแบบความสามารถของมนุษย์ที่ซับซ้อนได้ เช่น จดจำ แยกแยะ ให้เหตุผล ตัดสินใจ คาดการณ์ สื่อสารกับมนุษย์ ในบางกรณีอาจไปถึงขั้นเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัจจุบันได้มีการผสมผสานและหลอมรวมเอางานศิลปะเข้ากับเทคโนโลยีได้อย่างกลมกลืนผ่านปัญญาประดิษฐ์

กฤษฎิญา ไชยศรี (2022) กล่าวว่า ศิลปะจากปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence Art) ได้สร้างเสียงวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักตั้งแต่ในปี 2018 เมื่อออกชิ้นเข้าระดับโลกอย่าง Christie ประกาศขายงานศิลปะที่สร้างมาจากปัญญาประดิษฐ์เป็นครั้งแรก ภาพดังกล่าวมีชื่อว่า Portrait of Edmond Belamy ซึ่งเป็นผลงานของ Obvious Art Studio กลุ่มศิลปินและนักวิจัยจากฝรั่งเศส โดยระบบ AI ที่สร้างภาพนี้จะศึกษาภาพวาดคนจากศตวรรษที่ 14 ถึงศตวรรษที่ 20 จำนวน 15,000 ภาพ และนำมาประมวลผลจนสร้างภาพวาดที่เหมือนมนุษย์วาด ภาพนี้ถูกประมูลด้วยราคาสูงถึง 432,500 เหรียญสหรัฐ ซึ่งเป็นราคาที่สูงกว่าที่คาดการณ์ไว้มาก และหลังจากนั้นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สำหรับสร้างงานศิลปะก็ได้ถูกพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็น Open AI ได้เปิดตัว DALL-E โปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ที่แปลงตัวอักษรให้เป็นภาพด้วยระบบ AI Neural Network และล่าสุด Midjourney ระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกเปิดตัวเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2022 โดย David Holz ได้รับความสนใจและเป็นที่ยอมรับอย่างรวดเร็วและถือว่าเป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ในการวาดภาพที่มีผู้นิยมมากที่สุดในกลุ่มประชาชนทั่วไป (พลอยจันทร์ สุดคง, 2022) เนื่องจาก Midjourney ใช้งานผ่าน Discord ตามสไตล์ศิลปินที่ต้องการได้อีกด้วย ปัญญาประดิษฐ์จึงถูกนำไปสร้างงานศิลปะอย่างเป็นวงกว้างแม้กระทั่งในเวทีการประกวดงานศิลปะประจำปี 2022 ที่โคโลราโด ผู้ชนะรางวัลที่ 1 ได้ส่งผลงานที่สร้างจาก AI Midjourney ซึ่งสร้างจากการพิมพ์คีย์เวิร์ด ทำให้ศิลปินคนอื่นๆ ที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดในครั้งนี้ต่างไม่พอใจและเกิดเสียงวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนักว่าผู้ชนะเลิศใช้วิธีการโกง

ผลกระทบที่อาจขึ้นการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคปัญญาประดิษฐ์ Dirican (2015) กล่าวว่าอาจได้แก่ สไตล์การใช้ชีวิตในรูปแบบใหม่ๆ ผลกระทบข้างเคียงทางด้านสังคมวิทยา แต่ผลที่จะเกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัดคือ อัตราการจ้างงานที่น้อยลงในทางเศรษฐกิจ หรืออาจสรุปประเด็นของผลกระทบที่นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญในหลายๆ แขนงกำลังถกเถียงและให้ความสนใจอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ AI กับภาวะการตกงาน และเมื่อ AI เก่งกว่ามนุษย์ นอกจากนี้ประเด็นที่ยังเป็นปัญหาสำคัญ คือ ด้านการละเมิดสิทธิ์ทางปัญญาของศิลปินผู้เป็นเจ้าของภาพต้นแบบที่ถูกนำไปใช้สร้างงานศิลปะปัญญาประดิษฐ์ และเนื่องจากงานศิลปะจากปัญญาประดิษฐ์ยังไม่มีรูปแบบที่เป็นอัตลักษณ์มากเท่าภาพวาดจากฝีมือศิลปิน จึงยังไม่มีกรอบนิยามลิขสิทธิ์เพื่อคุ้มครองผลงานศิลปะโดยปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งหมายความว่า หากมีใครหยิบยืมสไตล์งานของศิลปิน คนใดไปใช้ให้ปัญญาประดิษฐ์ประมวลผลก็สามารถสร้างเป็นผลงานศิลปะของตนเองได้ ด้วยเหตุนี้จึงอาจมีการนำเอาผลงานต้นแบบไปดัดแปลงหรือใช้ซ้ำ ทำให้ศิลปินกังวลเรื่องการถูกนำผลงานไปคัดลอกโดยไม่ได้รับการอ้างอิงหรือขออนุญาต นอกจากนี้ยังมีประเด็นในเรื่องความเหมือน ความต่าง และสุนทรียะในงานศิลปะปัญญาประดิษฐ์เทียบกับงานที่ศิลปินสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นการศึกษาทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและปัญญาประดิษฐ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย (Research Objective)

1. เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของศิลปินที่มีต่องานศิลปะจากปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อศึกษาถึงแนวทางในการทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินและปัญญาประดิษฐ์

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ ประชากรที่ใช้ศึกษาคือกลุ่มตัวอย่างที่เป็นศิลปินจำนวน 20 คน

กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

ศิลปินกลุ่ม Pure Art และกลุ่ม Design มีทัศนคติต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์แตกต่างกัน

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) ปัญญาประดิษฐ์ คือ เครื่องจักร (machine) ที่มีฟังก์ชันที่มีความสามารถในการทำความเข้าใจ เรียนรู้องค์ความรู้ต่างๆ อาทิเช่น การรับรู้ การเรียนรู้ การให้เหตุผล และการแก้ปัญหาต่างๆ ปัจจุบัน ได้มีการนำ AI มาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง การนำ AI มาประยุกต์ใช้จะช่วยเพิ่มผลผลิต และยังลดความผิดพลาดในการผลิต เพราะว่า AI ไม่จำเป็นต้องพักและไม่มีความรู้สึกเหนื่อยล้า อีกทั้งยังไม่มีความรู้สึกเบื่อหน่ายต่องานที่ทำ (Thaiprogrammer, 2018, Online) และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี Frost & Sullivan (2022) กล่าวว่าบริษัทด้านเทคโนโลยีและนักวิจัยทั่วโลกตั้งเป้าหมายที่ท้าทายในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์ที่ไม่เพียงแค่ฉลาดในเรื่องการตัดสินใจเท่านั้นแต่ยังรู้จักเรียนรู้จากข้อมูลเหมือนกับมนุษย์ ซึ่งความสามารถที่ต้องการให้ปัญญาประดิษฐ์คล้ายมนุษย์อาจแบ่งได้เป็น 4 ด้าน (บุหงา ชัยสุวรรณ, 2565) คือ

1. การกระทำคล้ายมนุษย์ (acting humanly) เช่น สื่อสารด้วยภาษากับมนุษย์ได้
2. การคิดคล้ายมนุษย์ (thinking humanly) ในเรื่องของการคิด ตัดสินใจการแก้ปัญหา การเรียนรู้
3. การคิดอย่างมีเหตุผล (thinking rationally) การคิดโดยใช้หลักเหตุและผล คิดแบบตรรกศาสตร์
4. การกระทำอย่างมีเหตุผล (acting rationally) มีการวางแผนมีขั้นตอน

ปัญญาประดิษฐ์กับงานศิลปะ

การที่ปัญญาประดิษฐ์จะสร้างงานศิลปะนั้นมีการทำงานอยู่ 2 รูปแบบคือ (The Daily Pickup, 2022)

1. โปรแกรมที่ผลิตงานศิลปะจากภาพ โดยศิลปินจะอัปโหลดรูปภาพใดก็ได้ แล้วให้ AI ผลิตซ้ำจนได้ผลงานที่มีรูปร่างและสีต่างไปจากเดิม
2. โปรแกรมที่ผลิตงานศิลปะที่ถูกสั่งการด้วยข้อความ (Text Prompt) ที่ป้อนเข้าไป โดยพิมพ์ประโยคหรือคำอธิบายสั้นๆ จากนั้น AI จะเปลี่ยนมันเป็นภาพวาดตามประโยคที่พิมพ์ไว้

ทัศนคติ

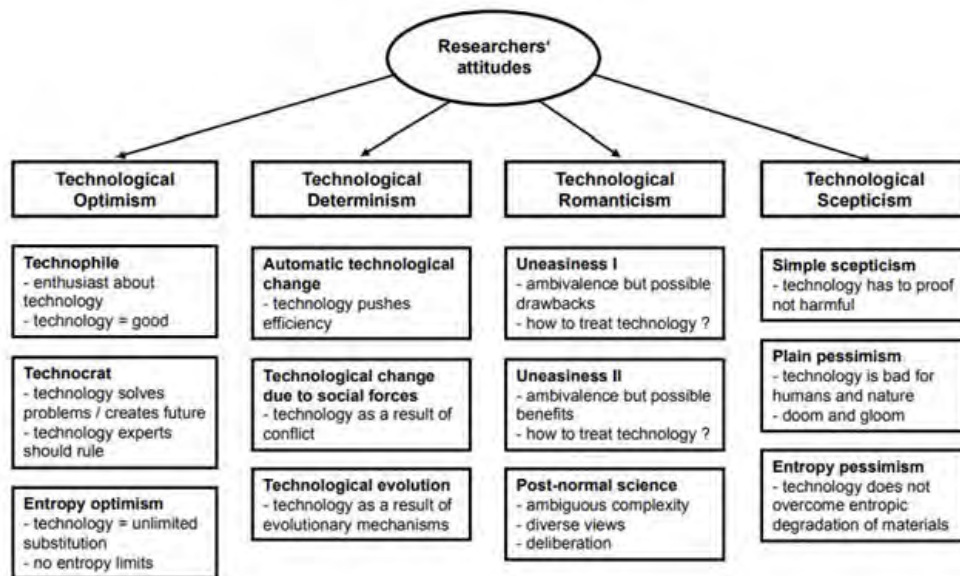
นันทัทภรณ์ พลฤกษ์เรืองกิจ (2562) กล่าวว่า ทัศนคติ (Attitude) เป็นคำที่ใช้กันมากในวิชาจิตวิทยา สังคม มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า “aptus” แปลว่า โน้ม เอียง หรือเหมาะสม นำมาใช้ในความหมายของทัศนคติ หมายถึง ท่าทีที่แสดงออกของบุคคลซึ่งบ่งบอกถึงสภาพของจิตใจ ได้แก่ ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

นิวคอมบ์ (Newcomb, 1854 อ้างถึงใน นันทัทภรณ์ พลฤกษ์เรืองกิจ, 2562) กล่าวว่า ทัศนคติของบุคคลขึ้นอยู่กับลักษณะ อาจแสดงออกมาทางพฤติกรรมใน 2 ลักษณะ คือ

1. ทัศนคติทางบวก (Positive Attitude) แสดงออกในลักษณะพึงพอใจ และเห็นด้วยหรือชอบ จะทำให้บุคคลอยากกระทำ อยากได้ อยากเข้าใกล้สิ่งนั้น
2. ทัศนคติทางลบ (Negative Attitude) แสดงออกในลักษณะพึงพอใจ และไม่เห็นด้วยหรือไม่ชอบ จะมาให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่าย ซิงซัง ต้องการหนีให้ห่างจากสิ่งนั้น

ทัศนคติของมนุษย์ต่อเทคโนโลยี

มิทแชม (Mitsham, 1994 อ้างถึงใน นิธิวดี สวัสดิ์ และสันติชัย ปรีชาบุญฤทธิ, 2022) ได้เสนอทัศนคติพื้นฐานของมนุษย์เมื่อต้องดำรงอยู่กับเทคโนโลยีไว้ 3 แบบ ได้แก่ ความรู้สึกกังขา (Skepticism) ความรู้สึกเชิงบวก (Optimism) และความไม่สบายใจอันเกิดจากการคิดเอาเอง (Romantic Uneasiness) ต่อมา Ehlers และ Kerschner (2016) ได้เพิ่มทัศนคติแบบยอมรับในผลของความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (Determinism) และเสนอกรอบความคิดในการจำแนกทัศนคติต่อเทคโนโลยีไว้ 4 ลักษณะ ดังนี้



รูปที่ 2 A framework of attitudes towards technology (ATT-Framework)

1. ทัศนคติแบบกระตือรือร้น (Enthusiasm) เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 70-80 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่อัตราการเกิดของประชากรพุ่งสูงมาก จึงเกิดความหวังว่าเทคโนโลยีจะช่วยจัดการกับอุปสงค์ที่เพิ่มขึ้นและภาวะทรัพยากรขาดแคลนได้ (Krier and Gillette, 1985) ผู้ที่มีทัศนคติแบบนี้จะมีลักษณะชื่นชอบหลงใหลเทคโนโลยี เชื่อว่าเทคโนโลยีสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ ไม่ว่าจะในด้านเศรษฐกิจ สังคม หรือสิ่งแวดล้อม กระทั่งนำพาสังคมมนุษย์สู่ความสมบูรณ์พร้อม (Mitsham, 1994)

2. ทัศนคติแบบยอมรับในผลของความเปลี่ยนแปลงที่ต้องเกิดขึ้น (Determinism) Mackenzie & Wajcman (1985, อ้างถึงใน นิธิวดี สวัสดิ์, 2022) เสนอว่าความก้าวหน้าของเทคโนโลยีนั้นไม่ขึ้นกับปัจจัยภายนอกใดๆ แต่เทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปจะเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยีเป็นอิสระจากมนุษย์ จึงไม่มีความดีหรือความเลวในตัวเอง หากนำพาสังคมไปในทางที่ดีก็จะทำให้เกิดทัศนเชิงบวกได้

3. ทัศนคติแบบไม่ค่อยพอใจกับเทคโนโลยี (Romanticism) เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 20 หลังจากการที่ได้เห็นว่าเทคโนโลยีนั้นก็สามารถก่อให้เกิดหายนะแก่มวลมนุษยชาติ เช่น ระเบิดนิวเคลียร์ และมลพิษ ทัศนคตินี้คล้ายกับความรู้สึกกังขาต่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในยุคเรืองปัญญาในช่วงศตวรรษที่ 17 – 18 (Mitsham, 1994) ผู้ที่มีทัศนคติแบบนี้ไม่ได้ต่อต้านเทคโนโลยีแต่ก็ไม่ได้ไว้วางใจ และเชื่อว่าอำนาจในการควบคุมเทคโนโลยีควรมาจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้อง นอกเหนือจากกลุ่มนักวิทยาศาสตร์

4. ทัศนคติแบบกังขาและไม่ไว้วางใจ (Skepticism) Mitsham (1994) เสนอว่า เป็นความรู้สึกแบบมนุษย์ในสมัยก่อนที่เกรงกลัวว่าเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์ล้ำยุคเป็นเรื่องขัดต่อพระเจ้า ในปัจจุบันเทคโนโลยีทำให้เกิด

ปัญหาเศรษฐกิจและสังคม เนื่องจากแรงงานมนุษย์ไม่เป็นที่ต้องการอีกต่อไป เทคโนโลยีทำให้มนุษย์โดดเดี่ยว (Fromm, 1965) ผู้ที่มีทัศนคติแบบนี้จะไม่ไว้วางใจเทคโนโลยีจนกว่าจะมีการประเมินข้อเสียและความเสี่ยงเสียก่อน

ศิลปะ

ศิลปะ คือ สิ่งที่ถูกสร้างขึ้น หรือเป็นไปตามธรรมชาติที่มีคุณค่าและคุณภาพทางสุนทรียภาพจากการดู การจับต้อง และการฟัง ศิลปะมีหลากหลายแขนงตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (ศุภรา อรุณศรีมรกต, 2561) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก คือ 1) ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) 2) งานออกแบบ (Design) ซึ่งศิลปะบริสุทธิ์ หมายถึงการสร้างสรรคผลงานตามจินตนาการเพื่อก่อให้เกิดสุนทรียภาพ โดยปัจจุบันศิลปินใช้เทคนิคที่หลากหลายหลากหลายในการสร้างงานศิลปะ เช่น สีน้ำมัน สีสผสม รวมไปถึงเทคนิคดิจิทัลอาร์ต ส่วนงานออกแบบคืองานสร้างสรรค์ที่คำนึงถึงประโยชน์หน้าที่ ความมีรูปแบบเฉพาะและแนวทางที่ชัดเจน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selected) เป็นศิลปินจำนวน 20 ท่าน เพื่อเป็นตัวแทนของวิชาชีพเฉพาะทางด้านศิลปะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) มาจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตรกรรม 5 ท่าน และด้านศิลปะดิจิทัล 5 ท่าน

ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบ (Design) มาจากผู้เชี่ยวชาญด้านกราฟิกจำนวน 5 ท่าน และด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในจำนวน 5 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยใช้การสำรวจข้อมูลเป็นแบบสอบถามกึ่งโครงสร้าง (Semi Structured Questionnaire) ซึ่งมีคำถามที่เป็นตัวเลือกที่กำหนดและส่วนที่เป็นคำถามปลายเปิด โดยนำคำถามทั้งหมดไปเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาเอกทางด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้สูตร IOC (Item Objective Congruence) (ไพศาล วรคำ, 2555: 260-263) แล้วคัดเลือกคำถามที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้ค่า IOC ตั้งแต่ .67 ขึ้นไป ซึ่งแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 5 ตอน

แบบสอบถามตอนที่ 1 สอบถามข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงาน

แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์โดยแยกเป็นในด้านเทคนิค และด้านความงาม

แบบสอบถามตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึกในด้านลิขสิทธิ์การเป็นเจ้าของงานศิลปะปัญญาประดิษฐ์

ซึ่งแบบสอบถามตอนที่ 2 และ 3 ใช้มาตราวัดของลิเคิร์ต (Likert's Scale or Summated Agreement) โดยให้ตอบตามมาตราวัด 5 ระดับ (นันทชกรณ์ พุกษ์เรืองกิจ, 2019) โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้

- 5 หมายถึง เห็นด้วยที่สุด
- 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก
- 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง
- 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

แบบสอบถามตอนที่ 4 ให้ศิลปินระบุว่าตนเองมีทัศนคติต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์อย่างไรในภาพรวม โดยมีตัวเลือกทั้งหมด 4 ข้อให้สอดคล้องกับทฤษฎีทัศนคติของ Carl Mitcham (1994) และ Ehlers & Kerschner (2016)

แบบสอบถามตอนที่ 5 คำถามปลายเปิด (Open-Ended Response Question) เพื่อสอบถามถึงแนวคิดและแนวทางที่ศิลปินจะทำงานร่วมกับ AI

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่สร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นแบบสอบถามให้เลือกตอบตามมาตรวัด 5 ระดับ และส่วนที่เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อเก็บข้อมูลของศิลปินที่ทำงานศิลปะทั้ง 2 ประเภท จำนวน 20 ท่าน

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดแล้วผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยเลือกใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) สำหรับคำถามที่เป็นแบบ Likert's scale 5 ระดับ โดยกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์การให้คะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535)

คะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง ระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง ระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง ระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ในส่วนของการทดสอบสมมติฐานเนื่องจากประชากรมีขนาดน้อยกว่า 30 จึงใช้สถิติ t-test ทดสอบสมมติฐานแบบสองหาง (Two – tail test) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญ (Level of significance) $\alpha = 0.05$ และระดับความเชื่อมั่นที่ 0.95 โดยตั้งสมมติฐานดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

(เมื่อ μ_1 แทนค่าเฉลี่ยของศิลปินที่เชี่ยวชาญด้านศิลปะบริสุทธิ์ และ μ_2 แทนค่าเฉลี่ยของศิลปินที่เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบ)

สูตรการคำนวณ

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 จำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงาน

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	15	75.00
หญิง	5	25.00
อายุ		
21 - 30 ปี	1	5.00

ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ	
ระดับการศึกษา	31 – 40 ปี	7	35.00
	41 – 50 ปี	9	45.00
	51 ปีขึ้นไป	3	15.00
ประสบการณ์ทำงาน	ปริญญาตรี	6	30.00
	ปริญญาโท	13	65.00
	ปริญญาเอก	1	5.00
ประสบการณ์ทำงาน	5 – 10 ปี	4	20.00
	11 – 15 ปี	5	25.00
	16 – 20 ปี	5	25.00
	21 ปีขึ้นไป	6	30.00

จากตารางที่ 1 แสดงข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นศิลปิน 20 ท่าน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 75.00 และเป็นเพศหญิง จำนวน 5 คนคิดเป็นร้อยละ 25.00

ในส่วนของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 41 – 50 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 รองลงมาอยู่ระหว่าง 31 – 40 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 ช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 และอายุระหว่าง 21 – 30 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00

เมื่อพิจารณาถึงด้านระดับการศึกษาพบว่าระดับการศึกษาปริญญาโทมีจำนวนมากที่สุดคือ 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65.00 รองลงมาคือระดับปริญญาตรีจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 และอันดับสุดท้ายคือปริญญาเอกจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 5.00

ในด้านประสบการณ์ทำงานพบว่า ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ทำงาน 21 ปีขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รองลงมาคือ 11 -15 ปี และ 16 – 20 ปี มีจำนวนเท่ากันคือ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 และอันดับสุดท้ายคือ 5 – 10 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล ทศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิค

ด้านเทคนิค	ทัศนคติ		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์มีรูปแบบเหมือนงานที่มนุษย์สร้าง	3.70	0.84	มาก
ปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างงานศิลปะที่มีคุณภาพเทียบเท่างานศิลปิน	3.20	0.81	ปานกลาง
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อได้ถึงวิธี วัสดุในการสร้างงาน	3.15	0.91	ปานกลาง
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อได้ถึงทักษะ ความชำนาญของผู้สร้างงาน	2.95	1.24	ปานกลาง
คนทั่วไปสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานได้เหมือนศิลปินวาด	3.75	0.94	มาก
เฉลี่ยรวม	3.35	0.95	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นถึงระดับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิคการสร้างงาน โดยมีภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} =3.35, S.D.=0.95) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า คนทั่วไปสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานได้เหมือนศิลปินวาดมีค่าเฉลี่ยสูงสุด (\bar{X} =3.75, S.D.=0.94) รองลงมาคือ ศิลปะปัญญาประดิษฐ์มีรูปแบบเหมือนงานที่มนุษย์สร้าง (\bar{X} =3.70, S.D.=0.84) ปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างงานศิลปะที่มีคุณภาพเทียบเท่างานศิลปิน (\bar{X} =3.20, S.D.

=0.81) ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อได้ถึงวิถี วัสดุในการสร้างงาน ($\bar{X}=3.15$, S.D.=0.91) และศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อได้ถึงทักษะ ความชำนาญของผู้สร้างงาน ($\bar{X}=2.95$, S.D. =1.24) เป็นลำดับสุดท้าย

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล ทศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ด้านความงาม

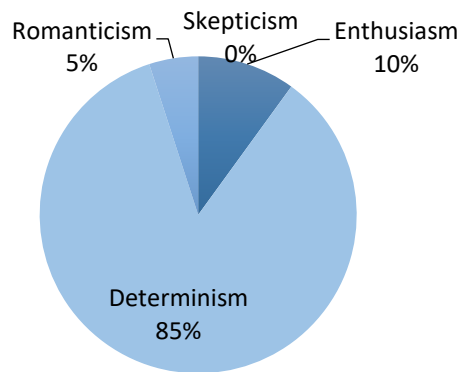
ด้านความงาม	ทัศนคติ		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อได้ถึงแนวคิด อารมณ์ ความหมายของภาพ	3.40	0.86	ปานกลาง
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างความรู้สึกระหว่างอารมณ์	3.65	0.91	มาก
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อถึงการจัดองค์ประกอบและหลักการออกแบบ	3.90	0.62	มาก
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์มีเอกลักษณ์ โดดเด่นไม่เหมือนใคร	2.80	1.08	ปานกลาง
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์ให้รายละเอียดได้เหมือนงานที่ศิลปินสร้าง	3.25	1.09	ปานกลาง
ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานได้	3.60	0.92	มาก
เฉลี่ยรวม	3.43	0.91	ปานกลาง

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นถึงทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านความงาม โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.43$, S.D.=0.91) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าทัศนคติที่อยู่ในระดับมาก คือ ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อถึงการจัดองค์ประกอบ และหลักการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.62) ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสร้างความรู้สึกระหว่างอารมณ์ ($\bar{X}=3.65$, S.D.=0.91) และศิลปะปัญญาประดิษฐ์สื่อถึงความคิดสร้างสรรค์ในงานได้ ($\bar{X}=3.60$, S.D. = 0.62) ส่วนทัศนคติที่อยู่ในระดับปานกลางคือ ศิลปะปัญญาประดิษฐ์สามารถสื่อได้ถึงแนวคิด อารมณ์ ความหมายของภาพ ($\bar{X}=3.40$, S.D. = 0.86) ศิลปะปัญญาประดิษฐ์ให้รายละเอียดได้เหมือนงานที่ศิลปินสร้าง ($\bar{X}=3.25$, S.D. = 1.09) และศิลปะปัญญาประดิษฐ์มีเอกลักษณ์ โดดเด่นไม่เหมือนใคร ($\bar{X}=2.80$, S.D. = 1.08) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล ทศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านลิขสิทธิ์

ด้านคุณค่า ความงาม	ทัศนคติ		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
ผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานศิลปะสามารถหิบบีมส์ไต้ลังงานของศิลปินมาใช้ในงานได้โดยไม่มีผิด	2.20	0.75	น้อย
ศิลปินต้นแบบที่ถูกนำรูปแบบ (Style) ไปใช้ควรได้รับการให้เครดิต	4.50	0.97	มาก
ศิลปินต้นแบบที่ถูกนำรูปแบบ (Style) มาใช้ใน AI Art ถือเป็นเจ้าของผลงาน (ไม่ใช่คนใช้ AI Generate)	3.65	1.11	มาก
เฉลี่ยรวม	3.45	0.94	ปานกลาง

จากตารางที่ 4 แสดงถึงทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านลิขสิทธิ์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยทัศนคติที่ว่าศิลปินต้นแบบที่ถูกนำรูปแบบ (Style) มาใช้ควรได้รับการให้เครดิตมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X}=4.50$, S.D.=0.97)ตามมาด้วยศิลปินต้นแบบที่ถูกนำรูปแบบ (Style) มาใช้ใน AI Art ถือเป็นเจ้าของผลงาน (ไม่ใช่คนใช้ AI Generate) ($\bar{X}=3.65$, S.D.=1.11) และผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานศิลปะสามารถหิบบีมส์ไต้ลังงานของศิลปินมาใช้ในงานได้โดยไม่มีผิดอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X}=2.20$, S.D.=0.75)



รูปที่ 3 สัดส่วนของรูปแบบทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยี

จากรูปที่ 3 แสดงสัดส่วนของรูปแบบทัศนคติที่ศิลปินมีต่อเทคโนโลยี โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เลือกทัศนคติแบบยอมรับในผลของความเปลี่ยนแปลงที่ต้องเกิดขึ้น (Determinism) มีสัดส่วน 85% รองลงมาคือทัศนคติแบบกระตือรือร้น (Enthusiasm) 10% และทัศนคติแบบไม่ค่อยพอใจกับเทคโนโลยี (Romanticism) สัดส่วน 5%

ในส่วนของแนวคิดและแนวทางที่ศิลปินจะทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ สรุปได้ว่าศิลปินส่วนใหญ่เห็นว่าควรปรับตัวและเรียนรู้กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งไปในทิศทางเดียวกันกับรูปแบบทัศนคติแบบ Determinism โดยเห็นว่าการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานศิลปะจะทำให้การทำงานสะดวกขึ้น เช่น ใช้ในการในการหาแบบร่างเพื่อนำมาต่อยอดงาน โดยมีศิลปินเป็นผู้ควบคุมในเรื่องการกำหนดแนวคิด และงานศิลปะยังต้องใช้ความงามและความคิดสร้างสรรค์จากมนุษย์

ส่วนประเด็นด้านลิขสิทธิ์ยังคงเป็นประเด็นที่กังวล ศิลปินส่วนใหญ่เห็นว่าหากถูกนำสไต์งานมาใช้ควรได้รับการอ้างอิง และควรมีสิทธิ์ในผลงานที่ถูกทำซ้ำหรือดัดแปลง แต่อย่างไรก็ดีก็ยังคงมีความคลุมเครือด้านลิขสิทธิ์ที่อาจเกิดปัญหาขึ้นมาภายหลัง

การทดสอบสมมติฐาน

จากผลการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติ t-test แบบสองหาง (Two – tail test) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญ (Statistical significance) $\alpha=0.05$ และระดับความเชื่อมั่นที่ 0.95 ค่า df : 18 โดยตั้งสมมติฐานดังนี้

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

ตารางที่ 5 ผลทดสอบสมมติฐานทัศนคติของศิลปินทั้ง 2 กลุ่มที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิค ความงาม และลิขสิทธิ์

	X		SD		t		Sig	
	Pure Art	Design	Pure Art	Design	Pure Art	Design	Pure Art	Design
เทคนิค	3.32	3.44	1.10	0.96	-0.29		0.775	
ความงาม	3.40	3.47	0.89	0.86	-0.17		0.867	
ลิขสิทธิ์	3.37	3.53	1.10	0.71	-0.40		0.694	

จากตารางที่ 5 แสดงผลการทดสอบสมมติฐานที่สนใจของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิค ความงาม และลิขสิทธิ์ โดยผลการทดสอบยอมรับสมมติฐาน H_0 ปฏิเสธสมมติฐาน H_1 นั่นคือทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิค ความงาม และลิขสิทธิ์ที่ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นศิลปินส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเป็นเพศชายร้อยละ 75.00 และเพศหญิงร้อยละ 25.00 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 41 – 50 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.00 และระดับการศึกษาส่วนใหญ่คือปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 65.00 ในด้านประสบการณ์ทำงานส่วนใหญ่มีประสบการณ์ทำงาน 21 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 30.00

ในส่วนของทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ในด้านเทคนิคการสร้างงานพบว่า ระดับทัศนคติโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.35 ในด้านความงามของศิลปะปัญญาประดิษฐ์ ศิลปินส่วนใหญ่มีทัศนคติในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยรวม 3.43 ในด้านลิขสิทธิ์ประเด็นที่ว่าศิลปินต้นแบบที่ถูกนำสไตล์ไปใช้ควรได้รับการให้เครดิตอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยที่ 4.50 ตรงกันข้ามกับประเด็นที่ว่าผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์สามารถหิบบ่มสไตล์งานของศิลปินไปใช้โดยไม่ผิด มีค่าเฉลี่ยน้อยคือ 2.20

ในส่วนของคำถามปลายเปิดได้ข้อสรุปที่เป็นไปในทิศทางเดียวกับทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีที่ศิลปินส่วนใหญ่เลือกคือ Determinism คือส่วนใหญ่ยอมรับในผลของความเปลี่ยนแปลงที่ต้องเกิดขึ้นและมีแนวคิดในการปรับตัวให้ทันตามเทคโนโลยีปัจจุบัน โดยมองว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นอีกเครื่องมือที่ศิลปินต้องเปิดใจทำการศึกษารเรียนรู้และนำมาใช้งานเพื่อสร้างความสะดวกยิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตามความคิดสร้างสรรค์และความงามในงานศิลปะจะเกิดขึ้นได้จากฝีมือและกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นิธิวดี สวัสดิ์ และ สันติชัย ปรีชาบุญฤทธิ (2022) ได้วิจัยเรื่องทัศนคติของนักศึกษาอักษรศาสตร์ต่อบทบาทของหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ในศตวรรษที่ 21 พบว่าคำตอบส่วนใหญ่เชื่อว่า ปัญญาประดิษฐ์ไม่มีทางที่จะมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่ามนุษย์ โดยเฉพาะในด้านการแสดงออกทางอารมณ์อันซับซ้อนและการผลิตงานศิลปะ มนุษย์จะอยู่ในฐานะผู้ควบคุมที่มีบทบาทและความสามารถเหนือกว่าเสมอ โดยเฉพาะความสามารถในการรับรู้และแสดงออกทางอารมณ์และผลิตงานสร้างสรรค์

ในส่วนประเด็นด้านลิขสิทธิ์ของงานศิลปะปัญญาประดิษฐ์ประเด็นยังคงเป็นประเด็นที่น่ากังวลในเรื่องการนำผลงานมาใช้ซ้ำหรือดัดแปลง หากนำสไตล์งานของศิลปินมาใช้ควรอ้างอิงและให้สิทธิ์ผู้สร้างงานต้นฉบับซึ่งสิ่งเหล่านี้ขึ้นอยู่กับจิตสำนึกของผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องทัศนคติของนักศึกษาอักษรศาสตร์ต่อบทบาทของหุ่นยนต์และปัญญาประดิษฐ์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสะท้อนความกังวลว่าสังคมที่พึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปอาจต้องเผชิญกับปัญหาด้านจริยธรรม

ผลสรุปการทดสอบสมมติฐานพบว่า ศิลปินด้าน Pure art และด้าน Design มีทัศนคติต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์ไม่แตกต่างกันทั้งในด้านเทคนิค ความงาม และลิขสิทธิ์

ข้อเสนอแนะการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องทัศนคติของศิลปินที่มีต่อศิลปะปัญญาประดิษฐ์พบว่า การศึกษาด้านทัศนคติเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาเกี่ยวข้อง ทั้งด้านประสบการณ์ ความรู้ พฤติกรรม ความรู้สึก จึงก่อเกิดเป็นทัศนคติขึ้นมาสำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษากลุ่มศิลปินโดยไม่ได้แยกเป็นกลุ่มของผู้ที่มีประสบการณ์การใช้ปัญญาประดิษฐ์และกลุ่มที่ไม่เคยใช้งาน ซึ่งประเด็นของประสบการณ์ที่ต่างกันอาจก่อให้เกิดผลการวิจัยที่ต่างกัน

ได้ ดังนั้นในการศึกษาคั้งต่อไปอาจต้องศึกษาแยกกลุ่มของศิลปินที่มีประสบการณ์ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์สร้างงานศิลปะและกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ นอกจากนี้ควรเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้นเพื่อจะได้ผลสรุปในเชิงลึกยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Digital Government Development Agency. (2019). AI Government Framework. 1th Edition. Bangkok: PAM(Thailand), Co., Ltd. (In Thai)
- Dirican, C. (2015). The Impacts of Robotics, Artificial Intelligence on Business and Economics. World Conference on Technology, Innovation and Entrepreneurship. Procedia, Social and Behavioral Sciences 195 (2015) 564 – 573.
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4310581/mod_resource/content/1/The%20Impacts%20of%20Robotics%2C%20Artificial%20Intelligence%20On%20Business%20and%20Economics.pdf
- Ehlers, M. & Kerschner, C. (2013) A framework of attitudes towards technology in theory and practice. Ecological Economics. 126, 139-151.
https://www.researchgate.net/publication/271191490_A_framework_of_attitudes_towards_technology_in_sustainability_studies_applied_to_instructors_of_ecological_economics
- Fromm, E. (1965). The Sane Society. New York: Fawcett Books.
- Frost & Sullivan. (2022). Cognitive Era. <https://www.frost.com/research/visionary-innovation/mega-trends/artificial-intelligence-cognitive-era/?fbclid=IwAR1Dfl6BPaCOLEhNZaTcVoYbh9BuFRs5uY5laOYyJ7epmec5rHJzX-CYjl>
- Krier, J.E. & Gillette, C.P., (1985). The Un-easy Case for Technological Optimism. Michigan Law Review, 84(3), 405-429.
<https://www.jstor.org/stable/1289008>
- MacKenzie, D. & Wajcman, J., (1985). The Social Shaping of Technology. Milton Keynes: Open University Press.
- Mitcham, C. (1994). Thinking through Technology. Chicago: Chicago University Press.
- Thaiprogrammer. (2018). What is Artificial Intelligence (AI)
<https://www.thaiprogrammer.org/2018/12/whatisai/>
- The Daily Pickup. (2022). งานศิลปะฝีมือ AI : ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ สุดท้ายแล้วใครเป็นเจ้าของ. <https://exoticquixotic.com/the-daily-pickup/ai-art/>
- กฤษฎิญา ไชยศรี. (2022) ขวนรู้จัก 5 ศิลปิน AI ผู้ใช้ปัญญาประดิษฐ์สำรวจความเป็นมนุษย์ผ่านงานศิลปะ. <https://groundcontrolth.com/blogs/sq-digital-art-ai-artists>
- นันทชกรณ พฤกษ์เรืองกิจ. (2019). ทศนคตต่อการเข้าศึกษาในโครงการรัสเซียศึกษาของนักศึกษาปีการศึกษา 2561. <https://km-ir.arts.tu.ac.th/s/ir/item/1007>

- พลอยจันทร์ สุขคง. (2022). รู้จัก Midjourney AI สายภาพประกอบสร้างภาพสวยล้ำจินตนาการ มนุษย์จากคำสั่งคีย์เวิร์ดไม่กี่คำ. <https://thestandard.co/cracked-midjourney/>
- ไพศาล วรคำ. (2012). การวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่5). มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). หลักการวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.
- บุหงา ชัยสุวรรณ. (2565). สถานการณ์แนวโน้ม และความต้องการความรู้และทักษะปัญญาประดิษฐ์ทางการสื่อสารเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรวัยทำงานในประเทศไทย. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีที่ 30 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน 2565.



สอบตามเพิ่มเติม

วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา วิทยาเขตนครปฐม

เลขที่ 111/3-5 หมู่ 2 ต.คลองโยง อ.พุทธมณฑล จ.นครปฐม 73170

โทร 034-964-917