



ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art)  
ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะ  
เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

สุริยนต์ สถิน

การศึกษารายบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต  
วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี  
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
ปีการศึกษา 2565

**PERSONAL FACTORS OF CREATIVE ART DESIGNERS THAT AFFECT  
THE DEVELOPMENT OF DESIGNERS' CAREERS IN THE ART  
DEVELOPMENT BUSINESS OF DIGITAL ASSETS  
(NON-FUNGIBLE TOKEN ART)**

**SURIYON SATIN**

**An Individual Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Business Administration Program  
College of Innovative Business and Accountancy,  
Dhurakij Pundit University  
Academic Year 2022**



ใบรับรองการศึกษารายบุคคล

วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต  
ปริญญา บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต


หัวข้อการศึกษารายบุคคล ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบ  
ต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล  
(Non-Fungible Token Art)


เสนอโดย สุรียนต์ สถิติน  
สาขาวิชา การจัดการธุรกิจดิจิทัล

อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษารายบุคคล รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิดา จิตรีน้อมรัตน์

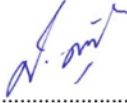
ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบการศึกษารายบุคคลแล้ว

  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช คำสุพรหม)

  
..... กรรมการที่ปรึกษาการศึกษารายบุคคล  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิดา จิตรีน้อมรัตน์)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติลล่ำ พงศ์ยี่หล้า)

วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี รับรองแล้ว

  
..... คณบดีวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช คำสุพรหม)

วันที่ 3 มีนาคม พ.ศ.2566

หัวข้อการศึกษารายบุคคล	ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)
ชื่อผู้เขียน	สุริยนต์ สติน
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา จิตรน้อยมรัตน์
หลักสูตร	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาความรู้และทักษะที่จำเป็นของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ในการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์ กับการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล โดยทำการกำหนดขนาดกลุ่มประชากรตัวอย่างจำนวน 385 คน จากสูตรการคำนวณทางสถิติของคอคแรนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) ทำการสุ่มประชากรตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยแจกแบบสอบถามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ Facebook (Online Questionnaire) นำมาวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยต่างๆด้วยค่าสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) จำนวนร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ส่วนการทดสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ได้แก่ Independent Sample T-Test และ ANOVA (F-test) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95

ผลการวิจัยด้านปัจจัยประชากรศาสตร์นักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุอยู่ระหว่าง 25-35 ปี จบการศึกษาส่วนใหญ่ระดับปริญญาตรี ด้านการออกแบบงานศิลปะส่วนใหญ่มีประสบการณ์ต่ำกว่า 5 ปี สำหรับผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ การศึกษา และประสบการณ์ แตกต่างกันย่อมส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ปัจจัยด้านเพศไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ไม่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

คำสำคัญ: เจ้าของธุรกิจหรือผู้ประกอบการธุรกิจ, ศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์, งานศิลปะรูปแบบเทคโนโลยี, เหรียญที่ทดแทนกันไม่ได้, ระบบการเก็บข้อมูลเสมือนห่วงโซ่ซึ่งไม่มีตัวกลาง, สกุลเงินดิจิทัล



---

อาจารย์ที่ปรึกษา

Individual Study Title	PERSONAL FACTORS OF CREATIVE ART DESIGNERS THAT AFFECT THE DEVELOPMENT OF DESIGNERS' CAREERS IN THE ART DEVELOPMENT BUSINESS OF DIGITAL ASSETS (NON-FUNGIBLE TOKEN ART)
Author	Suriyon Satin
Individual Study Advisor	Associate Professor Dr.Thanida Jitnomrat
Program	Master of Business Administration
Academic Year	2022

### **ABSTRACT**

The purposes of this research were to: (1) study the essential knowledge and skills of creative art designers needed for the art development business of digital assets, and (2) study and compare the demographic features of creative art designers consisting of gender, age, education, working experience, and the professional development of designers in the art development business of digital assets. Cochran's statistical calculation formula was employed for determining the sample size, and 385 people were selected to collect data from. The non-probability sampling method was used, and the convenience sampling was applied by distributing online questionnaires through social media such as Facebook. The collected data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. To test the research hypothesis, inferential statistics, namely independent sample, T-Test and ANOVA (F-test) were implemented at a significance level of 0.05 or a 95% confidence level.

The research results from the analysis of demographic factors revealed that the majority of the creative art designers in the art development business of digital assets were men between 25-35 years of age. They mostly graduated with bachelor's degrees in the art & design fields, and had less than 5 years of work experience. The results of testing the hypothesis found that creative art designers with different demographic features of: age, education, and work experience resulted in statistically significant differences in the development of designer careers in the art development business of digital assets. The gender factor was not significantly different, and had no influence on the development of designer careers in the business of developing art as digital assets. (Non-Fungible Token Art)

**Keywords:** Creative art, Digital Art, Non-Fungible Token Art, Business Development, Entrepreneurship, Block Chain, Cryptocurrency, Creative Innovation

---

Individual Study Advisor

## กิตติกรรมประกาศ

ผลงานวิจัยฉบับนี้ดำเนินงานสำเร็จลุล่วงอย่างมีประสิทธิภาพไปได้ด้วยดี อันเนื่องมาจากความอนุเคราะห์และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช คำสุพรหม ประธานกรรมการ และรองศาสตราจารย์ ดร.ชนินดา จิตรน้อมรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษารายบุคคล ที่ได้เสียสละเวลาส่วนตัวอันมีค่าเพื่อให้คำชี้แนะแนวทางพร้อมกับตรวจแก้ไขในการทำงานวิจัยให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ดร.สุรวี คุนาลัย (อ.วิชาแรกที่ทำให้สนุกกับการเรียนและเป็นตัวอย่างทางการศึกษา) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวิทย์ ทิพรส (ผอ.หลักสูตรที่ชี้ทางสว่างในการศึกษา) คุณภุริชา กุลธรรสิทธิ์ (เลขาหลักสูตรที่คอยส่งข้อมูลข่าวสารในการศึกษา) และคณาจารย์บุคคลากรจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตทุกท่าน ที่เป็นฟันเฟืองช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ความรู้ในทุกๆด้าน อีกทั้งส่วนของตัวอย่างเอกสารงานวิจัย บทความวรรณกรรม ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ประกอบในงานวิจัยฉบับนี้ ให้สำเร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามจากกลุ่มเฟซบุ๊กแฟนเพจ NFT and Crypto Art Thailand และกลุ่ม NFT Marketplace Thailand ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำงานวิจัยให้บรรลุเป้าหมายด้วยดี

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ Mr. ที่ได้แนะนำช่วยเหลือตรวจสอบแก้ไขในส่วนบทคัดย่อภาษาอังกฤษให้แล้วเสร็จสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัวของผู้วิจัยทุกท่านที่เข้าใจในช่วงระหว่างเวลาการศึกษา และเป็นกำลังใจช่วยสนับสนุนจนสามารถทำให้การศึกษารายบุคคลฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยมีความคาดหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะสร้างประโยชน์สำหรับบุคคลที่สนใจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลในกรณีศึกษาต่อไป และขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงอีกครั้ง หากมีข้อมูลหรือการกระทำสิ่งใดที่บกพร่องผู้วิจัยขอน้อมรับไว้และขออภัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

นาย สุริยนต์ สกนิน



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	2
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.4 สมมติฐานของการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.7 คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ ประชากรศาสตร์ (Demographic Characteristic).....	8
2.2 แนวคิดและหลักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain Technology)	10
2.3 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และ.....	13
นวัตกรรม (Creativity and Innovation)	
2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการปรับตัวและการพัฒนาการทางอาชีพ.....	15
2.5 หลักการและความรู้ในการบริหารธุรกิจ.....	16
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	38
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	40
3.1 ประชากรและตัวอย่าง.....	40
3.2 การรวบรวมข้อมูล.....	41
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	43

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	44
4.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยประชากรศาสตร์.....	44
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็น สินทรัพย์ดิจิทัล.....	47
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน..... เพื่อพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล.....	48
4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการประกอบธุรกิจในการพัฒนาศิลปะเป็น..... สินทรัพย์ดิจิทัล.....	49
4.5 ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	50
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	57
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	57
5.2 การอภิปรายผล.....	60
5.3 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย.....	61
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป.....	63
บรรณานุกรม.....	64
ภาคผนวก.....	72
แบบสอบถาม.....	73
ประวัติผู้เขียน.....	76

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 สรุปผลการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีต ระหว่างปี พ.ศ. 2559 - พ.ศ. 2565..	24
4.1 จำนวนความถี่และคำร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม.. เพศ	45
4.2 จำนวนความถี่และคำร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม.. อายุ	45
4.3 จำนวนความถี่และคำร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม.. ระดับการศึกษา	46
4.4 จำนวนความถี่และคำร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม.. ประสบการณ์ด้านการออกแบบงานศิลปะ	47
4.5 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	48
4.6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรม ในการทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	49
4.7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	50
4.8 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านเพศของการพัฒนาศิลปะเป็น.... สินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	52
4.9 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านอายุของการพัฒนาศิลปะเป็น..... สินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	53
4.10 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านระดับการศึกษาของการพัฒนา ศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	54
4.11 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านประสบการณ์ของการพัฒนา... ศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	56
5.1 ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	59

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	38

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความฝันของผู้คนหลายๆคนที่ต้องการทำงานอิสระเป็นเจ้านายตัวเอง อยากทำการประกอบธุรกิจส่วนตัวที่หลีกเลี่ยงห่างจากงานประจำที่แสนจะเครียดและน่าเบื่อในการทำงานแต่ละวัน การทำงานประจำกับบริษัทของไทยและต่างประเทศ เมื่อได้รับมอบหมายงานในแต่ละครั้งพนักงานหรือลูกจ้างจะต้องทำตามคำสั่งของเจ้านายหรือผู้บังคับบัญชาในทุกๆ เดือน การทำงานประจำที่วนเวียนเป็นวงจรชีวิตแบบ Routine กับสิ่งเดิมๆ เพื่อให้เวลาหมดไปในแต่ละวัน เมื่อทำงานทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้วก็จะคิดว่าทำงานมากก็ได้เงินเดือนน้อย ทำน้อยเงินเดือนก็ได้เท่าเดิม (ณัฐ นิวัตานนท์, 2561)

“เจ้าของธุรกิจ หรือ Entrepreneur” การก้าวเข้ามาสู่การเป็นเจ้าของธุรกิจหรือผู้ประกอบการในช่วงนี้มีให้เห็นเกิดขึ้นมากมายทั้งที่เป็นรูปแบบ Startup หรือ SME เนื่องจากความคิดที่ว่าการทำงานธุรกิจจะมีรายได้ที่ดีคำว่า “รวย” เกิดขึ้นในหัวทันที แต่การเริ่มทำทุกธุรกิจต้องมีทักษะความรู้ความสามารถในการทำธุรกิจเพื่อการประกอบธุรกิจในประสบความสำเร็จแบบยั่งยืน (Krungsri Academy, ม.ป.ป.) ผู้ประกอบการในเชิงระบบเศรษฐกิจเป็นผู้ที่จัดการดำเนินงานทางธุรกิจให้เกิดผลกำไร หน้าที่ความรับผิดชอบหลักๆที่มากกว่าการเป็นลูกจ้างประจำ และเป็นคนที่มีหลักการความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์ในเชิงบวก เพื่อพัฒนาธุรกิจของตนเองให้ตอบโจทย์กับผู้บริโภค พร้อมกับการตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายที่มีความต้องการในตลาดธุรกิจนั้นๆ คำว่า Entrepreneur นั้นอ่านออกเสียงว่า ออน-เทอร์-เพอร์-เนอร์ (Pla Napat, 2561)

จากข้อมูลบริษัทโกลบอลการระดับโลก เปิดเผย ผลสำรวจ “ความเป็นผู้ประกอบการในเอเชียแปซิฟิก ประจำปี 2562” ที่ผ่านมา ครอบคลุมทั้งประเทศออสเตรเลีย ฮองกง อินโดนีเซีย ญี่ปุ่น มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ เกาหลีใต้ และไทย โดยผลสำรวจพบว่า คนไทยร้อยละ 89 ของผู้ตอบแบบสำรวจอยากมีธุรกิจเป็นของตนเอง เพราะต้องการทำตามความฝันโดยเชื่อว่าการทำตามความฝันจะช่วยสร้างความสุขให้ตนเองได้ แต่หากเมื่อพูดถึงการประกอบธุรกิจส่วนตัวตามความฝันสักอย่างหนึ่ง จำเป็นต้องพิจารณาถึงทักษะของตนเองด้วยว่ามีความรู้ความสามารถในการประกอบการรวมถึงทักษะวิชาชีพและประสบการณ์ที่จำเป็นในการเริ่มทำธุรกิจแล้วหรือยัง (Herbalife Nutrition Asia Pacific, 2562)

ก่อนที่จะเริ่มธุรกิจต้องมีพื้นฐานเรื่องเศรษฐกิจหรือติดตามข่าวทางเศรษฐกิจเพื่อให้ทันความรู้การลงทุน เมื่อก้าวถึงเศรษฐกิจในปัจจุบันที่ผันผวนทั้งภายในและภายนอกประเทศหรือจะมองในมุมกว้างถึงเศรษฐกิจระดับโลกแล้วนั้น การเปลี่ยนแปลงที่มีการปรับตัวอยู่ทุกวัน ทุกเวลา ทุกหนทุกแห่ง แม้กระทั่งแต่การใช้จ่ายใช้สอยทางด้านการเงินในรูปแบบธนบัตรหรือเหรียญเพื่อการซื้อ-ขายสินค้าและบริการยังคงต้องปรับเปลี่ยนไปบัตรเครดิต บัตรเดบิต การเริ่มต้นของสังคมไม่ใช่เงินสด หรือการลงทุนในตลาดหุ้นที่เคลื่อนไหวขึ้น-ลงรุนแรงยิ่งกว่าคลื่นสึนามิ ไม่ใช่เพียงแค่เศรษฐกิจที่ปรับเปลี่ยนรวดเร็วเท่านั้น อีกสิ่งหนึ่งที่มีการปรับเปลี่ยนพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วแบบต้องตามให้ทันนั้นก็คือเทคโนโลยี ที่จะเข้ามาปรับเปลี่ยนวิถีความเป็นอยู่ในรูปแบบเดิมที่ไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีมากนัก

จนกระทั่งก้าวเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกสิ่ง ทุกภาคส่วน ความเป็นอยู่การดำรงชีวิตของผู้คนต้องปรับเปลี่ยนหมุนตามให้ทันกับกระแสโลกที่ก้าวไปตลอดทุกวินาที (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม, ม.ป.ป.)

ในการเริ่มประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว คนทั่วไปมักมองจากสิ่งที่ใกล้ตัวกับความชอบของตัวเองเป็นหลักก่อน เพื่อการทำงานจะได้เริ่มต้นง่ายขึ้นและทำได้อย่างมีความสุขในทุกๆวันไม่ได้ทำไปวันๆให้จบลงไป เช่น ใครที่ชอบกินชอบชิมก็เริ่มทำขนมและทำอาหารขายทางออนไลน์ เปิดคาเฟ่ร้านกาแฟเล็กๆ เพื่อให้ผู้คนได้มาถ่ายรูปเสพบรรยากาศ หรือใครที่ชอบขีดเขียนแนวสร้างสรรค์ก็ทำงานศิลปะเป็นต้น แต่ถ้าพูดถึงการเริ่มทำธุรกิจค้าหนึ่งก็จะผุดขึ้นมาในหัวของเราคือ “การลงทุน” คำนี้ทำให้แสงสว่างในการประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัวเริ่มจางลงทันที หากคิดจะทำการเปิดร้านอาหารต้องมีวัตถุดิบและอุปกรณ์ต่างๆนานาอีกมากมาย ส่วนคนที่ชอบงานศิลปะอาจจะใช้เงินลงทุนเริ่มต้นน้อยกว่าการเปิดร้านอาหาร แต่ต้องลงแรงใช้ทักษะมากกว่าจึงมีโอกาสที่จะได้เริ่มทำธุรกิจการขายผลงานศิลปะมากกว่า ปัจจุบันงานศิลปะมีการปรับเปลี่ยนพัฒนาก้าวหน้าตามกระแสไปอย่างรวดเร็วในโลกดิจิทัลจึงเรียกว่า ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) การขายงานศิลปะในโลกดิจิทัลมีความสะดวก รวดเร็ว มักได้ราคาดีกว่าศิลปะในยุคดั้งเดิม โดยก่อนที่จะขายผลงานต้องมีขั้นตอนการแปลงงานศิลปะไปเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art - NFT ART) โดยเรียกสินทรัพย์ดิจิทัลนั้นว่า โทเคนหรือเหรียญคริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) ชนิดหนึ่ง งานศิลปะที่ขายมีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ภาพวาด ดนตรี ภาพยนตร์ เป็นต้น คนที่มีเหรียญ NFT ART คือคนที่เป็นเจ้าของหรือสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะดิจิทัลนั้น (Marketingoops, 2565) ในระบบดิจิทัล NFT ART จะผูกโยงกับข้อมูลดิจิทัลตามสกุลต่างๆ (jpg, png, gif, mp3, mp4 ฯลฯ) เพื่อยืนยันการมีอยู่หนึ่งเดียวของไฟล์ข้อมูลนั้น โดยอาศัยข้อมูลรหัสเฉพาะตัวของ NFT เพื่อผูกเชื่อมโยงกับไฟล์ศิลปะดิจิทัลผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เรียกว่า ระบบบล็อกเชน (Blockchain Technology) (นพวรรณ เพ็ชรวงศ์, 2565; พาทีนุช วราศรัย, 2565)

ดังนั้น ในฐานะของการเป็นนักออกแบบศิลปะ (Creative Art) ที่สนใจทำธุรกิจส่วนตัวในโลกดิจิทัล การแปลงงานศิลปะให้เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล หรือการทำธุรกิจพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จึงอยู่ในความสนใจของผู้วิจัย และต้องการศึกษาว่านักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่จะประสบความสำเร็จในธุรกิจดังกล่าวจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะเพิ่มเติมในด้านใดบ้าง

## 1.2 คำถามการวิจัย (Research Questions)

การศึกษานี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามการวิจัย ดังนี้

นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) หรือไม่

### 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย (Research Objectives)

จากคำถามการวิจัยนำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

1.3.1 เพื่อศึกษาความรู้และทักษะที่จำเป็นของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ในการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

1.3.2 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์ กับการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

### 1.4 สมมติฐานการวิจัย (Research Hypotheses)

จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยและการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การกำหนดสมมติฐานการวิจัย ที่ว่านักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์ แตกต่างกันย่อมส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน ดังนี้

1.4.1 สมมติฐานที่ 1 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านเพศ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

1.4.2 สมมติฐานที่ 2 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านอายุ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

1.4.3 สมมติฐานที่ 3 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านการศึกษาแตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

1.4.4 สมมติฐานที่ 4 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านประสบการณ์แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

### 1.5 ขอบเขตการวิจัย (Research Scope)

1.5.1 ด้านเนื้อหาการพัฒนาอาชีพของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ในการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.5.1.1 ตัวแปรที่ศึกษา

(1) ตัวแปรอิสระ (Independent variable) คือปัจจัยส่วนบุคคลหรือลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง สามารถวัดได้จากตัวแปร ดังนี้

1) เพศ

2) อายุ

3) ระดับการศึกษา

4) ประสบการณ์

(2) ตัวแปรตาม (Dependent variable) คือตัวแปรการพัฒนาอาชีพในการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ดังนี้

1) ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

2) ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน

3) ทักษะการประกอบธุรกิจ

1.5.2 ด้านขอบเขตด้านประชากร การสำรวจความคิดเห็นจากนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) จะทำการสำรวจจากผู้ที่อยู่ในกลุ่มสังคมผู้ผลิตงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจจะพิจารณาจากสูตรการคำนวณทางสถิติของคอคเคอแรน (Cochran, 1977, อ้างถึงใน ชีรวิทย์ เอกะกุล, 2543) ดังนี้

กรณีไม่ทราบค่าสัดส่วนของประชากรหรือ  $p = 0.5$  ใช้สูตร  $n = \frac{Z^2}{4e^2}$

$n$  = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

$p$  = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร

$e$  = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

$Z$  = ค่า  $Z$  ที่ระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญ

- ถ้าระดับความเชื่อมั่น 95% หรือระดับนัยสำคัญ 0.05 มีค่า  $Z = 1.96$

- ถ้าระดับความเชื่อมั่น 99% หรือระดับนัยสำคัญ 0.01 มีค่า  $Z = 2.58$

งานวิจัยนี้ใช้การคำนวณที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้และสัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร เท่ากับ 0.5 ขนาดของประชากรที่ต้องการเท่ากับ

$$n = \frac{Z^2}{4e^2}$$

$$n = \frac{(1.96)^2}{4(0.05)^2}$$

$$n = 384.16$$

$$n = 385$$

จากการคำนวณทำให้ได้จำนวนตัวอย่างของงานวิจัยนี้ คือ 385 ตัวอย่าง

1.5.3 ด้านขอบเขตของเวลา การศึกษาในครั้งนี้ คาดว่าจะใช้ระยะเวลาวิจัย ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2565 ถึง 31 ธันวาคม 2565 ระยะเวลาวิจัยรวมทั้งสิ้นเป็นเวลาประมาณ 3 เดือน

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษานี้ ผู้วิจัยคาดว่าจะมีประโยชน์ในเชิงวิชาการศึกษา และ เชิงการบริหารจัดการ/เชิงนโยบาย ดังนี้



1. เป็นข้อมูลในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้ที่สนใจในการเป็นนักออกแบบศิลปะดิจิทัล (Digital Art) สำหรับประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ในยุคดิจิทัลได้ในอนาคต
2. เป็นแนวทางแก่หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในการวางแผนผลิตนักออกแบบศิลปะดิจิทัล (Digital Art) ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ (นามมจันท์ ยอแสงรัตน์, 2563)

### 1.7 คำนิยามศัพท์เฉพาะ (Definition of terms)

Entrepreneur หมายถึง เจ้าของธุรกิจหรือผู้ประกอบการธุรกิจที่มีทักษะความรู้ความสามารถในด้านการประกอบธุรกิจที่ตนเองให้ความรัก ความสนใจ และความทุ่มเทในธุรกิจนั้นๆ มีความรับผิดชอบในการตัดสินใจการทำงานมากกว่าลูกจ้าง พร้อมเป็นผู้นำในการดำเนินการวางแผนของการประกอบธุรกิจที่เข้ากับกลุ่มเป้าหมายให้ตอบโจทย์ของธุรกิจตนเอง (Pla Napat, 2561)

Routine หมายถึง การทำงานที่ทำเป็นประจำ (รูทีน) ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Routine work เป็นการทำงานหลักที่ต้องทำประจำทำแบบซ้ำๆ บ่อยๆ ไม่ใช่งานที่เล็กน้อยที่ทำทุกวัน ในทุกตำแหน่งการทำงานขององค์กรต้องมีงาน Routine ไม่ใช่แค่พนักงานในองค์กรเท่านั้น แต่ในทุกอาชีพการใช้ชีวิตของทุกคนในแต่ละวันต้องมีการวางแผนการทำงานแบบ Routine เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การทำงาน การนอนหลับ เป็นต้น (ณัฐ นิวัตานนท์, 2561)

SME (Small and Medium Enterprises) หมายถึง การประกอบธุรกิจในด้านต่างๆ เช่น ธุรกิจผลิตสินค้าแบบค้าปลีกและส่ง ธุรกิจร้านอาหาร ธุรกิจคาเฟ่เครื่องดื่ม ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ธุรกิจท่องเที่ยว ธุรกิจด้านสุขภาพ ธุรกิจด้านการออกแบบ ธุรกิจที่พัก/โรงแรม ซึ่งเป็นรูปแบบขนาดย่อมและขนาดกลางในการดำเนินธุรกิจ โดยมีการสนับสนุนจากทางภาครัฐในทางการเงินและการสนับสนุนให้ความรู้ที่ส่งเสริมกับธุรกิจนั้นๆ พร้อมการโปรโมทแนะนำธุรกิจให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง (shortrecap, ม.ป.ป.)

Startup หมายถึง ธุรกิจที่มีการคิดคอนเซ็ปต์วางแผนการทำงาน สร้างทีมงานในการทำงานอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการเติบโตของธุรกิจในระยะเวลานับร้อยอย่างรวดเร็ว เพื่อนำธุรกิจไปนำเสนอต่อนักลงทุนให้มาร่วมลงทุนประกอบธุรกิจด้วยกัน พร้อมรับการสนับสนุนจากทางภาครัฐในด้านสิทธิประโยชน์ทางภาษี ด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์กับดิจิทัล ด้านอุตสาหกรรมพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นต้น (shortrecap, ม.ป.ป.)

Creative Art หมายถึง ศิลปะที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาในรูปแบบของ ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว ภาพวาด 2 มิติ หรือ 3 มิติ ภาพกราฟิก อื่นๆ เพื่อแสดงออกถึงคุณค่าของความสุขด้านอารมณ์ความรู้สึก และความคิดสติปัญญา เนื่องจากศิลปะสร้างสรรค์มีความสำคัญมีคุณประโยชน์หลายๆด้าน เป็นสิ่งที่มีอยู่ในทุกคน สามารถพัฒนาศักยภาพเพิ่มเติมได้ทุกช่วงเวลา ขึ้นกับสภาพแวดล้อมและบรรยากาศรอบตัว ส่งผลให้ศิลปะสร้างสรรค์มีความหลากหลาย สิ่งที่แตกต่างกันของงานศิลปะสร้างสรรค์ คือ การจินตนาการ ทักษะแนวคิด และอารมณ์สมาธิ ทำให้การสร้างสรรคงานมีความแตกต่างกัน ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ต่างๆที่มีคุณค่าในด้านอารมณ์ความรู้สึกความพึงพอใจ จำเป็นต้องมีการจัด

แสดงผลงานเพื่อให้เกิดการค้าขาย เกิดมูลค่า เกิดการเพิ่มกำไรของราคา กลายเป็นของสะสมของผู้สนใจ และเพิ่มมูลค่าในอนาคต (Hit Galleria, ม.ป.ป.)

Digital Art หมายถึง งานศิลปะรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงจากงานวาดภาพในลักษณะเดิมที่เปลี่ยนจากการใช้กระดาษวาดภาพระบายสีหลากหลายชนิด เปลี่ยนมาเป็นการวาดภาพด้วยโปรแกรม ออกแบบจากคอมพิวเตอร์ที่มีอุปกรณ์ที่ใช้เทคโนโลยี เช่น ไอแพด แม็สปากกา ไม้ตบึก อื่นๆ ปัจจุบันอุตสาหกรรม digital art เข้ามามีบทบาทสำคัญในหลายๆธุรกิจของการพัฒนาประเทศในเรื่องของเทคโนโลยีการให้สาระความรู้ ทางด้านการเงิน ทางด้านการศึกษา ด้านการสื่อสาร และมีประโยชน์ต่อสังคมวัฒนธรรมที่จะพัฒนาต่อยอดไปได้ในอนาคต (Jishin, 2564)

NFT ART หมายถึง การออกแบบสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยใช้รูปแบบของ NFT ส่วนคำว่า NFT ย่อมาจากคำว่า Non-fungible Token แปลตรงๆก็คือ “เหรียญที่ทดแทนกันไม่ได้ ไม่สามารถแบ่งย่อย หรือทำซ้ำได้” อย่างเช่น เวลาที่เราใช้สติ๊กเกอร์ของ LINE แม้ว่าเราจะส่งไปให้เพื่อนก็คนก็ตาม แต่ต้นฉบับ (สติ๊กเกอร์) ก็ยังอยู่ที่เราเสมอ แต่สำหรับ NFT ไม่ใช่ เพราะว่าเมื่อมีคนซื้อสินค้าหรือผลงานของเราไป ต้นฉบับทั้งหมดจะไม่เหลือที่เรา เราจะไม่สามารถเข้าถึงไฟล์ผลงานนั้นๆได้อีกต่อไปเพราะกรรมสิทธิ์การเข้าถึงไฟล์จะเป็นของคนที่ซื้อมาล่าสุดนั่นเอง โดยสามารถตรวจสอบข้อมูลทุกอย่างได้จากระบบ Blockchain (Marketing Oops, 2565)

Block Chain หมายถึง เทคโนโลยีว่าด้วยระบบการเก็บข้อมูล (Data Structure) ซึ่งไม่มีตัวกลาง แต่ข้อมูลที่ได้รับการปกป้องจะถูกแชร์และจัดเก็บเป็นสำเนาไว้ในเครื่องของทุกคนที่ใช้ฐานข้อมูลเดียวกันเสมือนห่วงโซ่ (Chain) โดยทุกคนจะรับทราบร่วมกัน ว่าใครเป็นเจ้าของและมีสิทธิ์ในข้อมูลตัวจริง เมื่อมีการอัปเดตข้อมูลใด ๆ สำเนาข้อมูลในฐานเดียวกันก็จะอัปเดตตามไปด้วยทันที ทำให้การปลอมแปลงข้อมูลไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะทุกคนต้องรับทราบและตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลร่วมกันได้ อีกทั้งไม่มีระบบล่ม และภัยใด ๆ ก็ไม่อาจทำลายอุปกรณ์ในระบบได้พร้อมกัน เช่นเดียวกับการถูกแฮ็กข้อมูล ซึ่งต้องทำการแฮ็กทุกเครื่องในฐานเดียวกันพร้อม ๆ กัน หรืออย่างน้อยต้องแฮ็กเครื่องที่ถือสำเนาให้ได้มากกว่า 51% จึงจะแฮ็กได้สำเร็จ (Krungsri Plearn Plearn, ม.ป.ป.)

NFT Marketplace หมายถึง แหล่งพื้นที่ของตลาดการแสดงผลงานซื้อขายงาน NFT ART มีทั้งนักออกแบบ, นักลงทุน เข้า-ออกจำนวนมากมาย เช่น Opensea Rarible, Foundation เป็นต้น ส่วนใหญ่ตลาดที่คนนิยมต้องมีการเคลื่อนไหวในตลาดจริง และมีข้อมูลเพียงพอให้กับผู้เล่นทั้งในมุมมองของผู้ซื้อ/นักลงทุน และครีเอเตอร์ให้ลองศึกษาข้อมูลในตลาดก่อน ซึ่งแต่ละแพลตฟอร์มจะมีความโดดเด่นไม่เหมือนกัน เช่น เปิดกว้างในหลายสินค้า หรือเป็นแพลตฟอร์มที่เจาะจงเฉพาะตลาดโดยแต่ละแหล่งก็จะมีเงื่อนไขในการแสดงผลงานและการซื้อขายผลงานมีข้อได้เปรียบเสียเปรียบแตกต่างกัน (Zipmex, 2565)

Cryptocurrency หมายถึงสกุลเงินดิจิทัล เกิดจากการรวมศัพท์ 2 คำเข้าไว้ด้วยกัน คือ Cryptography (การเข้ารหัส) และ Currency (สกุลเงิน) ดังนั้น ทางราชบัณฑิตยสภาจึงกำหนดศัพท์บัญญัติของคำนี้ไว้ว่า "สกุลเงินเข้ารหัส" เพราะการทำธุรกรรมต่าง ๆ ของสกุลเงินนี้จะต้องผ่านบล็อกเชน (Blockchain) ที่มีการเข้ารหัสไว้เพื่อความปลอดภัย ทั้งนี้ คริปโตถือเป็น "สินทรัพย์ดิจิทัล" (Digital Asset) รูปแบบหนึ่ง มีราคากลางในการซื้อขายแปรผันตามกลไกตลาด จึงสามารถทำหน้าที่เป็น

สื่อกลางในการแลกเปลี่ยนมูลค่าผ่านอินเทอร์เน็ตได้ (Digital Service, 2561) ดังนั้น Cryptocurrency ต่างจากสกุลเงินปกติหรือที่เรียกว่า เงินเฟียต (Fiat) เป็นเงินที่ออกโดยธนาคารกลางของแต่ละประเทศ เพื่อใช้ทำธุรกรรมทางการเงินได้ถูกต้องตามกฎหมาย มีทั้งแบบเหรียญและธนบัตร สามารถจับต้องได้ ใช้จ่ายเป็นเงินสด หรือจ่ายผ่านระบบออนไลน์ก็ได้ แต่เงินเหล่านี้จะไม่มีมูลค่าในตัวของมันเองหากรัฐบาลไม่ได้รับรอง ในขณะที่สกุลเงินดิจิทัลก็ใช้เป็นสื่อกลางในการซื้อ-ขายแลกเปลี่ยนเหมือนกับเงินเฟียต แต่บุคคลทั่วไปหรือภาคเอกชนเป็นผู้ออกเหรียญ ไม่ใช่รัฐเป็นผู้กำหนดขึ้น และเป็นเงินที่ไม่สามารถจับต้องได้เหมือนเหรียญ-ธนบัตรทั่วไป เพราะทำธุรกรรมกันผ่านระบบบล็อกเชน ทั้งนี้ เงินดิจิทัลจะมีมูลค่าก็ต่อเมื่อมีคนให้ค่าของเงินสกุลนั้น (นพวรรณ เพ็ชรวงศ์, 2565; พาทีนุช วราศรัย, 2565)

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาอาชีพนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (NFT ART) โดยมีลำดับการนำเสนอ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ (Demographic Characteristic)
- 2.2 แนวคิดและหลักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain Technology)
- 2.3 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
- 2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการปรับตัวและการพัฒนาการทางอาชีพ
- 2.5 หลักการและความรู้ในการบริหารธุรกิจ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual research framework)

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ ประชากรศาสตร์ (Demographic Characteristic)

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2538, น. 41-12 อ้างถึงใน นางสาวสุนิสา ตรงจิตร์, 2559) กล่าวว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ แสดงถึงการแบ่งสัดส่วนของผู้คนหรือประชากรโดยรวมภายในประเทศ โดยใช้หลักการแบ่งสัดส่วนเชิงชีวิตจำนวนทางสถิติของประชากร และกำหนดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกันได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ และประสบการณ์ ดังนี้

อายุ (Age) การแบ่งแยกอายุของผู้คนหรือประชากรทั้งหมด ใช้การกำหนดกลุ่มเป้าหมายจากการนำกลยุทธ์ความต้องการในแต่ละสินค้าของผู้บริโภค ซึ่งแบ่งสัดส่วนจากช่วงระยะห่างของอายุที่มีความต้องการเลือกซื้อหรือสนใจในสินค้าต่างๆที่แตกต่างกัน โดยสินค้าหรือบริการมีความหลากหลายแตกต่างกันในแต่ละช่วงระยะห่างอายุ ยกตัวอย่างเช่น ช่วงระยะวัยเด็กที่มีความต้องการสินค้า แต่กลับกัน ผู้บริโภคช่วงระยะสูงวัยไม่มีความต้องการหรือไม่สนใจสินค้าประเภทนั้น เป็นต้น จากข้อมูลในงานวิจัยของ (พวงเพชร ศิริโอด, 2558) เพราะช่วงระยะห่างอายุที่แตกต่างกันย่อมมีความคิดความสนใจและพฤติกรรมการเลือกสินค้าหรือบริการที่ต่างกันตามไปด้วย ทำให้การบริโภคในส่วนของสินค้าหรือบริการย่อมแตกต่างกัน เช่น ประชากรที่มีช่วงอายุมากจะมีกฎเกณฑ์การคิดหรือพฤติกรรมการปฏิบัติในการเลือกซื้อสินค้าอย่างละเอียดรอบคอบ รวมถึงมีความระมัดระวังในการซื้อสินค้าหรือใช้บริการที่ละเอียดมากกว่าผู้บริโภคที่มีช่วงระยะอายุน้อยกว่า เนื่องจากการใช้ชีวิตที่มีประสบการณ์ในการซื้อสินค้าและบริการที่มีมากกว่า เป็นต้น

เพศ (Sex) ตัวแปรของเพศที่แตกต่างกัน บ่งชี้ความต้องการในสินค้าหรือบริการของผู้บริโภคที่มีจุดประสงค์ความต้องการแตกต่างกัน ซึ่งในการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการต่างๆทางด้านเพศหญิงจะมีความ

แตกต่างจากเพศชายในบางสิ่งบางอย่าง ยกตัวอย่างเช่น พฤติกรรมการปฏิบัติทางอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และเรื่องรสนิยมความชอบส่วนบุคคล เป็นต้น โดยลักษณะทางด้านเพศที่แตกต่างกันนี้จะมีผลกับการเลือกซื้อสินค้าหรือบริการที่แตกต่างกันไปด้วย เนื่องด้วยทัศนคติมุมมองและกระบวนการคิดเหตุผล การตัดสินใจของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกันในหลายๆด้าน

ระดับการศึกษา (Education) เป็นตัวแปรที่ส่งผลสู่จุดหมายการดำรงอยู่ต่อไป โดยการศึกษาเกิดขึ้นจากธรรมเนียมประเพณีไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง การเรียนรู้ การสั่งสมประสบการณ์ ดังนั้นการศึกษามีผลกระทบทำให้เกิดการพัฒนาต่อความคิดสร้างสรรค์ การประพฤติปฏิบัติตนเอง และความรู้สึกต่อสังคมส่วนรวม หากกล่าวถึงความหมายเชิงเทคนิคการศึกษาเป็นกระบวนการที่สังคมจะส่งต่อความรู้พร้อมทั้งทักษะรวมถึงจารีตประเพณีที่ได้รวบรวมเก็บสะสมมาตั้งแต่ในอดีตไปส่งต่อไปยังรุ่นหลัง ซึ่งเป็นรูปแบบในการสอนของสถานศึกษาต่างๆ โดยมีการแบ่งสัดส่วนเป็นระดับเพื่อใช้เป็นตัวชี้วัดความรู้ของนักศึกษา เช่น ระดับปฐมไปจนถึงระดับอุดมศึกษา จนถึงระดับฝึกงาน เป็นต้น (เตชสิทธิ์ กิตติสุบรรณ, 2560)

อาชีพ (Occupation) เป็นตัวแปรในการชี้วัดของการแบ่งสัดส่วนการตลาด โดยอาชีพที่มีความแตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น พนักงานบริษัทเอกชน อาจจะได้รับสวัสดิการจากส่วนของบริษัทันสังคมและได้รายได้จากทางบริษัทที่มีความมั่นคงกว่าอาชีพอิสระทั่วไป จึงทำให้มีผลกระทบต่อ การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือบริการ แต่หากใช้ตัวแปรอาชีพเพียงอย่างเดียวอาจจะไม่เหมาะสมต่อการศึกษาเนื่องจากยุคสมัยนี้การประกอบอาชีพบางประเภทไม่ได้ตรงตามการศึกษาที่ได้เล่าเรียนมา ดังนั้นจึงสามารถใช้ตัวชี้วัดอาชีพ และระดับรายได้ประกอบกันเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่ม เป็นต้น

รายได้ (Income) เป็นตัวแปรที่ควบคู่กับการประกอบอาชีพที่ใช้ในการแบ่งส่วนการตลาด เนื่องจากตัวแปรทางด้านของรายได้สามารถคาดการณ์ระดับของรายรับและรายจ่าย ยกตัวอย่างเช่น ครอบครัวที่มีรายได้ค่าเฉลี่ยระดับสูงสามารถตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการที่มีจำนวนความหลากหลายอย่าง หลากหลายประเภทได้มากกว่าครอบครัวที่มีระดับของค่าเฉลี่ยรายได้ปานกลางหรือรายได้ต่ำกว่า แต่หลักเกณฑ์ของค่าเฉลี่ยรายได้สามารถใช้วัดความสามารถของทุนทรัพย์ในการซื้อสินค้าและบริการได้เท่านั้น แต่อาจจะมีการเชื่อมโยงประกอบกับปัจจัยอื่นๆ อย่างเช่น การประกอบอาชีพ ทางด้านอายุ และเรื่องของเพศ เพื่อใช้ในการกำหนดช่วงระยะของกลุ่มเป้าหมายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ประสบการณ์ (Experiences) ตัวแปรที่มีส่วนประกอบสำคัญของการประสบความสำเร็จในชีวิตทุกคนล้วนแล้วอยากจะทำให้ก้าวมาถึงจุดนี้แทบทุกคน แต่ในรูปแบบการกระทำทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นเรื่องการประกอบธุรกิจ การศึกษาเล่าเรียน การสร้างครอบครัว และการทำงานประกอบอาชีพต่างๆ ทุกการกระทำในชีวิตที่ได้ออกไปข้างต้นนั้นจะทำให้ประสบความสำเร็จหรือสัมฤทธิ์ผลได้อย่างสมบูรณ์นั้นต้องมีการเรียนรู้ศึกษาเก็บเกี่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ในการกระทำสิ่งต่างๆที่จะนำไปสู่ผลสำเร็จที่ยั่งยืนเป็นตัวชี้วัดอย่างรูปธรรมได้นั้น (Craig, 1987, p.498) ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงประสบการณ์จึงหมายถึง ด้านความรู้ ทักษะที่หลากหลาย รวมถึงความสามารถที่ได้รับการกระตุ้นจากการได้มีส่วนร่วมร่วมกับการปฏิบัติและได้จากการสังเกตการทำกิจกรรมการศึกษาเรียนรู้ต่างๆ โดยเข้าร่วมดำเนินการ

ปฏิบัติหรือสังเกตการด้วยความสมัครใจและร่วมปฏิบัติวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้เป็นการแสวงหาคำตอบและตอบคำถามได้ด้วยตนเอง

จึงได้ข้อสรุปคือลักษณะด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้บริโภคมีความแตกต่างกันทั้งด้านกระบวนการความคิด กระบวนการตัดสินใจ รวมถึงพฤติกรรมของผู้บริโภคในการซื้อสินค้า ดังนั้นหากต้องการให้เข้าถึงผู้ซื้อได้มากยิ่งขึ้น ผู้ขายผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ควรศึกษาวิจัยรูปแบบพฤติกรรม หลักแนวคิดทัศนคติ และความแตกต่างในด้านของประชากรศาสตร์ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการวางกลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้เกิดผลสำเร็จแก่กลุ่มเป้าหมาย (พาทีนุช วราศรัย, 2565)

## 2.2 แนวคิดและหลักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain Technology)

ความสำคัญของเทคโนโลยีบล็อกเชนที่เข้ามาช่วยแก้ไขปัญหาต่างๆ โดยใช้คุณสมบัติของเทคโนโลยีการคุ้มครองความปลอดภัย พร้อมระบบความน่าเชื่อถือ จากการที่ผู้ใช้บล็อกเชนทุกคนในเครือข่ายจะมีข้อมูลชุดเดียวกันทั้งหมดของเทคโนโลยีบล็อกเชน จึงเป็นการนำไปสู่ระบบการแก้ไขปัญหาของการทำธุรกรรมบนโลกของอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างเช่น ปัญหา Double Spending ของการส่งต่อข้อมูลต่าง ๆ บนโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งสะดวกสบายง่ายต่อการคัดลอกและการปลอมแปลงข้อมูล, แก้ไขปัญหาอีกส่วนหนึ่งของตัวกลางในเรื่องของค่าใช้จ่ายและป้องกันการนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้ประโยชน์โดยไม่พึงประสงค์ เป็นต้น แนวคิดของการใช้งานเทคโนโลยีบล็อกเชนส่งผลกระทบต่อผู้คนที่ใช้บริการสามารถทำการรับหรือส่งข้อมูลที่มีมูลค่า (Value) ยกตัวอย่างเช่น การทำธุรกรรมทางการเงิน, บัญชีข้อมูลส่วนบุคคล, การใช้ข้อมูลลับจำเพาะของบริษัท และอื่น ๆ ได้อย่างถูกต้อง ปลอดภัย โดยปราศจากตัวกลางในการอำนวยความสะดวก แต่ยังสามารถรักษาความมั่นคงและความน่าเชื่อถือที่มีต่อกันไว้ได้ก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “Internet of Value” หรือ “Internet of Money”

เทคโนโลยีในองค์ประกอบของบล็อกเชนเกิดประโยชน์ในด้านใดบ้าง

ด้านธนาคารและการเงิน

ในยุคก่อนของธุรกิจธนาคารและสถาบันการเงินให้บริการทางธุรกรรมตามขั้นตอนเวลาทำการ อีกทั้งยังใช้เวลาดำเนินการในแต่ละขั้นตอนธุรกรรมนาน เกิดเนื่องอันเป็นผลจากจำนวนของธุรกรรมมีมากขึ้นกว่าผู้ให้บริการทำให้ผู้ใช้บริการไม่ได้รับความสะดวกรวดเร็วที่รวดเร็ว แต่ระบบบล็อกเชนเข้ามาช่วยให้การทำธุรกรรมได้รับความสะดวกรวดเร็วกว่ายุคก่อนหน้านั้น โดยประหยัดเวลาขึ้นใช้เวลาเพียง 10 นาที รวมอีกทั้งยังช่วยให้ธุรกิจธนาคารและสถาบันทางการเงินแลกเปลี่ยนกองทุนกับสถาบันอื่นๆ ได้อย่างรวดเร็วและมั่นคงปลอดภัย

ด้านสกุลเงิน

หาก FED สร้างรากฐานให้กับสกุลเงินดอลลาร์ เทคโนโลยีบล็อกเชนก็เปรียบเสมือนกับเสาหลักตั้งต้นของตระกูลเงินคริปโต โดยอธิบายความแตกต่างของระบบการเงินทั้งสองรูปแบบไว้ดังนี้ ระบบการเงินแบบรวมศูนย์กลางเก็บข้อมูลผู้ใช้งานไว้ที่สถาบันการเงินหรือกรมกระทรวงทางรัฐบาล ในขณะที่บล็อกเชนจะทำการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคอมพิวเตอร์ที่อยู่ภายในเครือข่ายข้อมูลและ



การทำธุรกรรมจึงดำเนินการตามขั้นตอนของระบบกลไกไว้ตัวกลางควบคุม ส่วนที่สำคัญบล็อกเชนช่วยลดกระบวนการหรือค่าธรรมเนียมธุรกรรมได้ อีกทั้งเสริมความมั่นคงให้กับประเทศที่มีระบบการเงินหรือสกุลเงินที่ไม่เสถียรได้อีกทางหนึ่งด้วย

#### ด้านสุขภาพ

การเข้ามาของเทคโนโลยีบล็อกเชน ธุรกิจที่ให้บริการทางด้านสาธารณสุขก็มีการปรับตัวประยุกต์ใช้บล็อกเชน ในการเก็บข้อมูลของการบริการรักษาผู้ป่วยได้อย่างปลอดภัยและป้องกันข้อมูลความเป็นส่วนตัว โดยการเข้ารหัสบันทึกข้อมูลทั้งหมดไว้ในบล็อกของเครือข่ายที่สะดวกสบายปลอดภัย ซึ่งง่ายต่อการสืบค้นหาการรักษาที่ผ่านมาและควบคุมการเปลี่ยนแปลงจากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องได้ อีกทั้งส่งวนสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของแต่ละบุคคลโดยเฉพาะผู้ที่มีรหัส (Private key)

#### ด้านอสังหาริมทรัพย์

เมื่อพูดถึงธุรกิจทางด้านอสังหาริมทรัพย์ที่เป็นที่ต้องการของหลาย ๆ คน หากการโอนกรรมสิทธิ์หรือสังหาฯ โดยทั่ว ๆ ไปจะต้องใช้ระยะเวลาดำเนินการพอสมควร ขั้นตอนที่มีมากมายต้องติดต่อเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งต้องเก็บรวบรวมข้อมูลสัญญาไว้ในแหล่งจัดเก็บฐานข้อมูลของส่วนกลาง ทำให้วิธีการทำธุรกรรมยุ่งยากและเสียค่าใช้จ่ายโดยรวมไม่น้อยหากเกิดปัญหากรณีพิพาทเกี่ยวกับสินทรัพย์ของหลาย ๆ กรณีที่เคยเกิดขึ้นนั้น แต่ในขณะที่การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการโอนกรรมสิทธิ์หรือสังหาฯ บนเทคโนโลยีบล็อกเชน จะเข้ามามีบทบาทช่วยลดข้อจำกัดบางอย่างเช่น การสแกนเอกสารหรือเก็บไฟล์กระดาษไว้ในบล็อกส่วนกลางได้อย่างปลอดภัยและที่สำคัญยังยืนยันความถูกต้องของข้อมูลไม่คลาดเคลื่อน ซึ่งทำให้เกิดความผิดพลาดได้น้อยกว่าเมื่อเทียบกับขั้นตอนการบันทึกข้อมูลรูปแบบเดิมในปัจจุบัน

บทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้ให้บริการทางการเงินควรเพิ่มทักษะความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีบล็อกเชนในหลายๆแง่มุมทั้งในรูปแบบธุรกิจหรือรูปแบบการดำเนินชีวิต รวมถึงคุณประโยชน์และข้อเสียหรือข้อจำกัดของเทคโนโลยี รวมถึงมีการค้นหาเพื่อคัดเลือก Blockchain Platform ที่เหมาะสมให้ตอบโจทย์กับลักษณะรูปแบบธุรกิจ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจและมีความคุ้มค่าต่อการลงทุนในระยะยาว เนื่องจากในยุคปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนมีการพัฒนาต่อยอดไปอีกหลากหลายรูปแบบ โดยแต่ละรูปแบบธุรกิจที่ใช้ระบบนี้ต่างมีจุดแข็ง จุดอ่อน และข้อจำกัดที่ไม่เหมือนกันในทางด้านเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน

สำหรับแนวทางการปฏิบัติ ในส่วนของฝ่ายเทคโนโลยีทางการเงิน ฝ่ายกำกับดูแลความปลอดภัยและฝ่ายการตรวจสอบความเสี่ยงของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในส่วนทางนโยบายของระบบการชำระเงินและระบบเทคโนโลยีทางการเงิน ทางธนาคารแห่งประเทศไทยได้ระบุนโยบายละเอียดไว้ดังต่อไปนี้ (ฝ่ายเทคโนโลยีทางการเงิน ฝ่ายกำกับดูแลความปลอดภัยและฝ่ายการตรวจสอบความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสายนโยบายระบบการชำระเงินและเทคโนโลยีทางการเงิน (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2564))

(1) พิจารณานำระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนมาใช้ให้เหมาะสมกับความจำเป็นหรือตามความต้องการในวัตถุประสงค์ทางธุรกิจขององค์กรนั้น ๆ โดยมีการใช้หลักการแนวทางในการพิจารณาตัดสินใจใช้ระบบเทคโนโลยีบล็อกเชน โดยอ้างอิงจากแนวทางประกอบกับการมีความน่าเชื่อถือ หรือมี

การประเมินความน่าจะเป็นไปได้ (Feasibility Assessment) ในการนำพาระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนมาปรับใช้เพื่อการประกอบดำเนินธุรกิจขององค์กรต่างๆ โดยการศึกษาค้นคว้าและประเมินแนวทางจากความเป็นไปได้ดังกล่าว จึงควรได้รับความยินยอมเห็นชอบจากฝ่ายผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจหน้าที่รับผิดชอบในการนำเสนอระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนมาพัฒนาประยุกต์ใช้ภายในองค์กร

(2) วิเคราะห์เชิงสร้างกลยุทธ์สำหรับการนำระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนมาประยุกต์ใช้กับการประกอบดำเนินธุรกิจในมิติมุมมองต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น กลุ่มลูกค้าที่กำหนดไว้เป็นเป้าหมายและความต้องการหรือปัญหาอุปสรรคของกลุ่มเป้าหมายที่สามารถจะนำเสนอระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนเพื่อมาประยุกต์พัฒนาแก้ปัญหาให้สำเร็จได้ วิเคราะห์ข้อมูลคู่แข่งทางธุรกิจ พัฒนาศักยภาพขององค์กรในทุกฝ่ายข้อจำกัดของระบบเทคโนโลยีบล็อกเชน เป็นต้น

(3) การคำนวณวิเคราะห์ประเมินต้นทุน และความคุ้มค่าของการนำระบบเทคโนโลยีบล็อกเชน มาประยุกต์พัฒนาต่อยอด เพื่อนำมาใช้กับขั้นตอนกระบวนการทางธุรกิจในสถานการณ์ปัจจุบัน รวมถึงการเปรียบเทียบระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนกับการใช้เทคโนโลยีอื่น ๆ ที่สามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ความต้องการทางธุรกิจได้ไม่แตกต่างกัน โดยคำนึงถึงปัจจัยในส่วนต่างๆ ให้ตอบโจทย์ครบทุกด้าน เช่น

(3.1) การประเมินค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบ ซึ่งอาจมีการเปรียบเทียบต้นทุนในการพัฒนาด้วย In-house Development กับการใช้บริการจากผู้ให้บริการภายนอก (Outsourcing)

(3.2) การวางแผนบริหารจัดการโครงการ เช่น การวางแผนจ้างที่ปรึกษาหรือผู้เชี่ยวชาญการจัดการโครงการ เป็นต้น

(3.3) การประเมินต้นทุนแผนการดำเนินงานต่างๆ (Operation Cost) เช่น ต้นทุนค่าใช้บริการระบบ Cloud Services เป็นต้น

(4) การวิเคราะห์ค้นหาคัดเลือกระบบเทคโนโลยี Blockchain Platform ให้เหมาะสมกับรูปแบบและวัตถุประสงค์ของธุรกิจ โดยการประเมินคำนึงถึงตามปัจจัยในส่วนต่างๆ ดังต่อไปนี้

(4.1) รูปแบบประเภทของระบบเทคโนโลยี Blockchain ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตามความต้องการขององค์กรและประเภทรูปแบบธุรกิจ โดยวิเคราะห์พิจารณาคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ได้แก่ การป้องกันคุ้มครองรักษาความเป็นส่วนบุคคลของข้อมูลสำคัญ (Data Privacy) คุณสมบัติความสามารถในการรองรับจำนวนปริมาณธุรกรรม (Performance) ทั้งในส่วนของปัจจุบันและในอนาคต รูปแบบการควบคุมกำกับดูแลเครือข่าย (Network Governance) คุณสมบัติลักษณะของผู้เข้าร่วมหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในเครือข่าย (Participants)

(4.2) รูปแบบของคุณสมบัติในเชิงสถาปัตยกรรม โดยพิจารณาความสามารถของระบบเทคโนโลยี Blockchain Platform โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

(4.2.1) ความสามารถในการเชื่อมต่อโยง (Interoperability) กับขั้นตอนระบบงานส่วนต่างๆ ขององค์กรทั้งภายในและภายนอกด้วยรูปแบบต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น PI Standard เพื่อรองรับสถานะการณ์ความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของธุรกิจและส่วนงานของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง



(4.2.2) ความสามารถทางด้านความมั่นคงปลอดภัยและความน่าเชื่อถือของระบบเทคโนโลยี Blockchain ด้วยกลไก Consensus ของ Blockchain Platform โดยคุณสมบัติที่ครอบคลุมการวิเคราะห์แยกแยะประเมินข้อดีและข้อจำกัดของ Consensus Algorithm ที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์กับธุรกรรมต่างๆในแต่ละประเภท รวมถึงความสามารถทางการเพิ่มจำนวนขยายระบบ (Scalability) เพื่อให้รองรับจำนวนปริมาณธุรกรรมได้เหมาะสมในอนาคต

(4.2.3) การกำกับดูแลควบคุมข้อมูลที่อยู่ในระบบเทคโนโลยีบล็อกเชน รวมถึงการคุ้มครองประเภทข้อมูลความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนบุคคลโดยเฉพาะ เริ่มตั้งแต่ประมวลขั้นตอนการออกแบบระบบ (Privacy by Design) โดยมีหลักเกณฑ์มาตรการรักษาปกป้องความปลอดภัยของข้อมูล พร้อมด้วยหลักเกณฑ์มาตรการป้องกันทางด้านเทคนิค (Technical Safeguard) ประกอบกับมีหลักเกณฑ์มาตรการวางแผนป้องกันในการบริหารจัดการ (Administrative Safeguard) อีกทั้งยังมีมาตรการเรื่องการป้องกันในรูปแบบเชิงกายภาพร่วมกัน (Physical Safeguard) เพื่อการจัดการบริหารคุ้มครองประเภทข้อมูลในส่วนของผู้บุคคลที่ใช้บริการโดยเฉพาะ

(4.3) การพัฒนาการของระบบเทคโนโลยีบล็อกเชน โดยประเมินคุณสมบัติจากความพร้อมและวิเคราะห์การสนับสนุนของ Technology Provider / Blockchain Platform โดยใช้หลักเกณฑ์การพิจารณาในรายละเอียด ดังนี้

(4.3.1) การสนับสนุนทางด้านเทคนิคของระบบ (Technical Support) จากผู้ให้บริการทางภายนอก ประกอบกับความพร้อมของเอกสารการทำงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง (Documentation) รวมถึงการสนับสนุนจากทางผู้พัฒนาระบบของชุมชนต่างๆ (Community / Developer)

(4.3.2) แนวทางการพัฒนาระบบเทคโนโลยีบล็อกเชนแบบมีขั้นตอนแนวทางวางแผนปฏิบัติการในอนาคต (Technology Roadmap)

(4.3.3) จำนวนของฐานกลุ่มลูกค้าหรือปริมาณโครงการการทำงานที่มีการเคลื่อนไหวโดยนาระบบเทคโนโลยี Blockchain ไปใช้งานอย่างจริงจัง (Active Project)

## 2.3 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)

กระบวนการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนกระบวนการที่ทำให้บุคคลสามารถกลั่นจินตนาการผลิตความคิดที่แปลกสดใหม่และแตกต่างเกิดขึ้น หรือคิดค้นหาสังเคราะห์อุปกรณ์สิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ โดยมีข้อมูลจากเหล่านักจิตวิทยาและนักวิชาการศึกษาต่างๆได้ทำการค้นคว้าศึกษากำหนดรูปแบบแนวทางของกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) โดยได้ข้อสรุปดังนี้

ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์รูปแบบของทอร์แรนซ์ Torrance (1965, อ้างถึงใน สมพร หลิมเจริญ, 2552) แบ่งขั้นตอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์แยกออกได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

(1) ขั้นตอนกระบวนการสืบค้นคว้าหาข้อเท็จจริง (Fact-finding) เกิดจากความรู้สึกนึกคิดกังวลใจมีสภาวะความวุ่นวายสับสน (Mess) แต่ไม่สามารถบอกกล่าวออกมาให้รับรู้ได้ว่าเป็นอย่างไร

(2) ขั้นตอนกระบวนการสืบค้นปัญหา (Problem-finding) โดยใช้กระบวนการความคิดวิเคราะห์พิจารณาปัญหาจนเกิดความเข้าใจและเข้าใจถึงแล้ว พบปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นเกิดมาเพราะสาเหตุอันใด

(3) ขั้นตอนการค้นแนวทางกำเนิดความคิด (Idea-finding) โดยการค้นคิด และทำการทดลองตั้งสมมติฐานทดลองจนไปถึงกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของแนวทางต่าง ๆ เพื่อนำมาทำการประมวลผลทดสอบแนวทางความคิด

(4) ขั้นตอนการค้นแนวทางของคำตอบ (Solution-finding) เมื่อทำการประมวลผลการทดสอบแนวทางความคิดแล้วจากนั้นจึงจะได้ผลของคำตอบที่ได้ทำการค้นหา

(5) ขั้นตอนการประมวลผลยอมรับกับผลลัพธ์ที่ได้จากการค้นพบของคำตอบ (Acceptance finding) โดยการยอมรับผลลัพธ์จากแนวทางที่ค้นพบของคำตอบและดำเนินการพัฒนาประยุกต์แนวคิดต่อไปว่าแนวทางที่ได้ค้นคว้ามานั้นจะนำไปสู่ทิศทางของการกำเนิดหลักแนวคิดและแนวทิศทางกระบวนการค้นพบสิ่งใหม่ๆที่แตกต่างแปลกต่อไปหรือที่เราอาจจะเรียกได้ว่า New challenges

ขั้นตอนกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ตามทิศทางหลักแนวความคิดของทอร์เรนซ์จะเปรียบเสมือนกับขั้นตอนหลักการคิดค้นแก้ปัญหา โดยกระบวนการชีวิตประเมิณผลของทอร์เรนซ์ จะใช้หลักวิธีการวัดผลในรูปแบบลักษณะของความคิดที่เป็นอเนกนัย และพยายามมุ่งเน้นการแก้ปัญหาต่างๆ โดยทำการเชื่อมโยงกับหลักแนวความคิด ดังนั้นจึงจะสามารถได้ข้อสรุปแนวความคิดของทอร์เรนซ์ได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ขั้นตอนกระบวนการแก้ไขปัญหาต่างๆที่สามารถทำให้เกิดจากหลักความคิดในลักษณะความคิดอเนกนัยได้นั่นเอง

แนวคิดทางด้านนวัตกรรม (Innovation) มาจากคำกริยาของภาษาอังกฤษที่ว่า “innovate” นั้นมาจากรากศัพท์ของภาษาละตินที่ว่า “innovare” แปลความหมายว่า “to renew” หรือ “การทำให้ขึ้นมาใหม่” คำว่า นวัตกรรม จึงได้มีความหมายถึง แนวทางความคิด กระบวนการปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ทำให้เกิดขึ้นใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีการผลิตออกสู่ตลาดมาก่อนหน้านี้ หรือเป็นการดัดแปลงประยุกต์พัฒนามาจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้ได้ผลดียิ่งขึ้นและมีความทันสมัยมากขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาช่วยพัฒนาจะทำให้การทำงานของสินค้าหรืออุปกรณ์นั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและเพิ่มพูนประสิทธิผลสูงกว่าเดิม อีกทั้งยังช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าแถมยังสะดวกสบายและประหยัดแรงงานได้ผลดียิ่งขึ้นด้วย

“นวัตกรรม” เป็นขั้นตอนกระบวนการนำหลักความคิดใหม่ ปัจจัยองค์ประกอบใหม่ สินค้าหรือบริการใหม่ การปฏิบัติใหม่เข้าสู่การดำเนินงานตามกระบวนการของหน่วยงาน รัฐบาล รัฐวิสาหกิจ บริษัท องค์กร สถาบัน เพื่อให้เกิดผลประโยชน์หรือเริ่มสู่การเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบต่อผู้เกี่ยวข้องในสังคมวงกว้าง โดยไม่จำเป็นต้องเกิดเป็นสิ่งต่างๆใหม่ทั้งหมด อาจจะนำบางส่วนบางอย่างที่ซึ่งต้องก่อให้เกิดการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่พึงประสงค์ หรือทำให้เกิดการทำทนายเปรียบเทียบที่นำไปสู่แนวคิดการเปลี่ยนแปลง “นวัตกรรม” จึงเปรียบเสมือนกุญแจในการไขไปสู่การพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงที่มีแนวโน้มทิศทางบวกมากยิ่งขึ้น บทบาทที่สำคัญของนวัตกรรมที่ไม่สามารถมองข้ามไปได้เลยนั่นคือ “แรงขับเคลื่อนนวัตกรรม” เป็นปัจจัยตัวแปรชีวิตอัตราการเจริญเติบโตทางธุรกิจหรือยกระดับการฟื้นตัวทางเศรษฐกิจทั้งในระดับภูมิภาคและระดับประเทศได้เป็นอย่างดี

นวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Innovation) เป็นส่วนประกอบหนึ่งในทักษะ 7C ที่ช่วยเพิ่มส่งเสริมในเรื่องการเรียนรู้ของผู้เรียนกับนักศึกษาในยุคศตวรรษที่ 21 และยังเป็นเพียงการสนับสนุนเพื่อส่งเสริมทักษะความรู้ความสามารถของการศึกษาในรูปแบบของไทยแลนด์ 4.0 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนกับนักศึกษาได้สืบค้นคว้าหาความรู้ รวมถึงการมุ่งเน้นค้นหาความสามารถที่มีได้ด้วยตัวเองอย่างท้าทาย และได้สร้างสรรค์ความคิดความรู้รูปแบบใหม่ เพื่อนำมาคิดประยุกต์พัฒนาต่อยอดของแนวทางการความรู้แบบดั้งเดิมที่เคยผ่านมา พร้อมนำมาปรับเปลี่ยนประยุกต์ใช้ตามสถานการณ์ต่างๆให้เกิดประโยชน์สอดคล้องกับช่วงเวลานั้นๆเพิ่มขึ้น และสามารถสร้างสรรค์ผลิตผลงานรูปแบบเชิงนวัตกรรมเพื่อให้ตอบสนองความต้องการต่อสังคมในการศึกษาเรียนรู้ได้เอง โดยจำเป็นต้องอาศัยทักษะรวมทั้งประสบการณ์ ความชำนาญของผู้สอนและการเรียนรู้หลายด้านหลายแง่มุมรวมเข้าด้วยกัน เพื่อนำองค์ความรู้ที่สะสมมาทุกหนแห่งมาหล่อหลอมบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ (ชารทิพย์ ช้วนา และ ชวัญชัย ช้วนา, 2561)

## 2.4 แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการปรับตัวและการพัฒนาการทางอาชีพ

หลักการเกี่ยวกับแนวคิดการปรับตัว เกิดจากขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ทั้งทักษะและประสบการณ์ทางตรงหรือประสบการณ์ทางอ้อมที่ส่งผลกระทบต่อแนวทางการปรับตัวในส่วนของบุคคลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านพฤติกรรม โดยมีการปรับเปลี่ยนทั้งในด้านพฤติกรรมเก่าและการรับพฤติกรรมใหม่อยู่เสมอ ดังนั้นจึงต้องมาเริ่มทำความเข้าใจเกี่ยวกับหลักแนวคิดและความหมายของการปรับตัว ได้ดังต่อไปนี้ ดาวิน (Darwin) เป็นผู้เริ่มใช้คำว่า “การปรับตัว” (Adaptation) จากในทฤษฎีเกี่ยวกับการวิวัฒนาการใน ค.ศ. 1859 โดยได้สรุปหลักความคิดว่าสิ่งมีชีวิตที่สามารถเรียนรู้ปรับเปลี่ยนตัวให้เข้ากับสภาพสภาวะแวดล้อมของโลกในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยภัยอันตรายต่างๆได้เท่านั้น ที่จะทำให้การดำรงชีวิตอยู่ได้ ต่อมานักจิตวิทยาได้เริ่มนำคำว่าปรับตัวมาใช้ในความหมายทางจิตวิทยาจึงเปลี่ยนมาใช้คำว่า Adjustment ในการศึกษาค้นคว้าและเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์จำเป็นต้องศึกษาทั้งในด้านของชีววิทยาและทางด้านจิตวิทยาในแง่มุมของชีววิทยา ได้แก่ การปรับเปลี่ยนตัวเองให้เป็นไปตามความต้องการของร่างกาย ส่วนในแง่มุมของด้านจิตวิทยา หมายถึง การปรับตัวให้เป็นไปตามความต้องการของจิตใจ

ฮอปพอก Hoppock (1935, อ้างถึงใน ญัฐอริยา สุขสุวรรณพร, 2553) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาอาชีพ (Hoppock Composite Theory) ในเชิงปฏิบัติว่าการพัฒนาอาชีพนั้นเริ่มจากการที่บุคคลต่างคิดต่างตระหนักได้ว่าการทำงานในอาชีพบางอย่างทำให้ตัวเองมีความสุขพึงพอใจในงานที่ได้รับผิดชอบ และสามารถตอบสนองตรงตามความต้องการที่เขาได้วางเป้าหมายไว้โดยกล่าวว่า “การตัดสินใจในการเลือกอาชีพทำงานในชีวิตประจำวันนี้ ตัวเราเองทุกคนนั้นต้องมีความชื่นชอบความรู้สึที่ดีที่สนใจการทำงานในอาชีพใดอาชีพหนึ่งที่เราได้ตัดสินใจทำไปแล้ว และมีทัศนคติมุมมองที่ดีต่ออาชีพที่ทำในบางอย่างซึ่งจะส่งผลลัพท์ต่อทิศทางการตัดสินใจที่จะเลือกทำงานในอาชีพของเราภายหลัง”

สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2554) กล่าวถึงการพัฒนาอาชีพ หมายถึง การประกอบอาชีพที่มีการประยุกต์พัฒนาเกี่ยวกับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ตรงตามความต้องการของลูกค้าที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามทิศทางกระแสของตลาดอยู่ตลอดเวลา โดยมีส่วนครอบครองการตลาดตามความต้องการของผู้ผลิตที่ได้แสดงถึงความเชื่อมั่น ความมั่นคงในอาชีพของพนักงาน ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับศักยภาพของบริษัทผู้ผลิตหรือองค์กร ดังนั้น การพัฒนาทักษะศักยภาพส่วนบุคคลมีความจำเป็นและสำคัญมากในการพัฒนาการประกอบอาชีพ หรือพัฒนารูปแบบการทำงานในเชิงธุรกิจ โดยการดึงเอาศักยภาพและความสามารถในตัวบุคคลออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อการประสบความสำเร็จอย่างสัมฤทธิ์ผล

โทลเบิร์ต Tolbert, (1980, p. 31 อ้างถึงใน ฉวีอรุณี สุขสุวรรณพร, 2553) กล่าวว่า การพัฒนาทางการประกอบอาชีพ หมายถึง กระบวนการขั้นตอนที่ต่อเนื่องของการดำเนินชีวิตของบุคคล ซึ่งเกี่ยวกับค่านิยมการพัฒนาทางสังคม การพัฒนาทางการประกอบอาชีพเป็นการประมวลแนวทางการคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เอกลักษณ์การประกอบอาชีพที่เกี่ยวกับโอกาสทางอาชีพ และได้ฝึกทดลองแนวทางการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่างๆ เช่น ระยะเวลาการทำงานรูปแบบครึ่งเวลาหรือเต็มเวลา และการใช้เวลาพักผ่อนหลังจากการทำงาน เป็นต้น

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2535, อ้างถึงใน ธิชาติ ยติสาร, 2551) กล่าวว่า การพัฒนาอาชีพ หมายถึง ขั้นตอนกระบวนการพัฒนาความเชื่อค่านิยมการใช้ชีวิต ทักษะความถนัดในการทำงาน ความรู้ความสนใจ บุคลิกภาพการวางตัว อีกทั้งความรู้ที่เกี่ยวข้องในเรื่องประกอบอาชีพซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาบุคคลในด้านประกอบอาชีพที่บุคคลจะเลือกตัดสินใจในการทำงานตลอดจนถึงการกำหนดจุดมุ่งหมายของชีวิตการทำงานให้ประสบผลสำเร็จอย่างสูงสุด

สมิต สัจฉกร (2538, อ้างถึงใน ธิชาติ ยติสาร, 2551) อธิบายแนวทางปฏิบัติการพัฒนาอาชีพว่า เป็นปฏิบัติการทางงานบริหารกิจการบุคคลเพื่อดำเนินงานให้พนักงานที่มีทักษะความสามารถสูงในการทำงานให้ได้รับแนวทางการพัฒนาที่เจริญก้าวหน้าในสายงานด้วยการจัดทำแผนเกี่ยวกับโครงสร้างหน้าที่ และการจัดการเกี่ยวกับความรับผิดชอบหน้าที่การทำงาน

## 2.5 หลักการและความรู้ในการบริหารธุรกิจ

แนวความคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการ (Process of management) เป็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับขั้นตอนการบริหารจัดการหน้าที่รับผิดชอบของผู้จัดการมีอะไรบ้าง ต้องทำงานอะไร และกำหนดว่างานไหนควรจะทำอะไรก่อนหรือหลัง ถือเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งสำหรับหน้าที่ผู้จัดการที่ใช้ยึดเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล กล่าวได้ว่าหัวใจของขั้นตอนกระบวนการจัดการวางแผนคือหน้าที่ของการบริหาร (Function of the executive) นั่นเอง ข้อสรุปสำหรับแนวทางการคิดเรื่องกระบวนการด้านบริหารจัดการ ที่ได้รับการยอมรับนำมาประยุกต์ใช้ปฏิบัติกันมีดังนี้ (สมคิด บางโม, 2558, น. 70 – 71; วิเชียร วิทยอดม, 2551, น. 14-26; จ्ञานปนา ฉินไพศาล, 2559, น. 2-5)

1. กระบวนการบริหารจัดการของ อองรี ฟาโย ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่าเป็นบุคคลแรกที่ได้ทำการวิเคราะห์ถึงข้อมูลองค์ประกอบพื้นฐานของการบริหารจัดการ 5 ประการ ตามที่ได้กล่าวไว้ ปัจจุบันเรียกกระบวนการจัดการนั่นเอง ขั้นตอนกระบวนการจัดการของฟาโยลมีดังนี้

1.1 การวางแผน (Planning) คือการศึกษารวบรวมข้อมูลในส่วนปัจจุบันและการคาดการณ์สำหรับในอนาคตแล้วกำหนดเป้าหมายและแนวทางในการปฏิบัติไว้

1.2 การจัดการหน่วยงาน (Organizing) คือแนวทางการจัดการระบบโครงสร้างของหน่วยงานบริษัทหรือองค์กร ออกเป็นหน่วยงานย่อยๆ จึงทำการกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละหน่วยงาน การจัดสรรหาคนเข้าปฏิบัติงานในตำแหน่งต่างๆ

1.3 การบังคับบัญชา (Commanding) คือการออกคำสั่งให้คนในหน่วยงานที่รับผิดชอบทำงานตามที่มอบหมายงานให้หรือการสั่งงานให้พนักงานทำงานตามภารกิจของหน่วยงาน

1.4 การประสานงาน (Coordinating) คือการสื่อสารประสานให้คนทำงานอย่างราบรื่น จัดระเบียบการทำงานไม่ให้ก้าวก้ำกัยกัน ไม่ให้ขัดแย้งกันและติดต่อประสานงานให้หน่วยงานย่อยต่างๆ ขององค์กร

1.5 การควบคุม (Controlling) คือการควบคุมให้พนักงานปฏิบัติงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายไว้ หรือควบคุมการทำงานให้ทำตามระเบียบข้อบังคับที่ได้วางแผนไว้ และตรวจสอบผลการปฏิบัติงานของพนักงานให้เป็นไปตามมาตรฐานที่กำหนดไว้

2. กระบวนขั้นตอนการจัดการของ กุลิกและเออร์วิก ลูเทอร์ กุลิกและลินดอลล์ เออร์วิก (Luther Gulick and Lyndall Urwick) ได้นำหลักการจัดการของฟาโยลมาปรับปรุงประยุกต์ให้เข้ากับการบริหารจัดการ 14 ราชการ เขาได้เสนอแนะการบริหารจัดการหน่วยงานในทำเนียบแก่ประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาเพื่อให้ตอบคำถามที่ว่า องค์กรใดคืองานความรับผิดชอบของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา สรุปก็ได้คำตอบ คือ POSDCoRB ซึ่งหมายถึง ขั้นตอนกระบวนการบริหาร 7 ประการดังนี้

1. P = Planning หมายถึงการจัดวางโครงสร้างเพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ และจัดวางแผนการปฏิบัติงานไว้ล่วงหน้าว่าต้องทำอะไรบ้างและทำอย่างมีขั้นตอน

2. O = Organizing หมายถึงการกำหนดโครงสร้างของหน่วยงาน การกำหนดสายงาน ตำแหน่งต่างๆ การจัดวางระบบของหน่วยงาน และการกำหนดส่วนงานหน้าที่ให้ชัดเจน

3. S = Staffing หมายถึงการจัดการรายบุคคลในแต่ละหน่วยงาน เป็นการบริหารงานด้านบุคลากร ได้แก่ การสรรหาบุคลากร การพัฒนาบุคลากร การจัดอัตรากำลัง การสร้างบรรยากาศในการทำงาน การประเมินผลการทำงาน และการให้พินสภาพจากการทำงาน

4. D = Directing หมายถึงการจัดการอำนวยการ เริ่มตั้งแต่การกำหนดวิเคราะห้ตัดสินใจการวินิจฉัยสั่งการ การควบคุมบังคับบัญชา และการควบคุมการปฏิบัติงาน

5. Co = Coordinating หมายถึงการประสานงานกับหน่วยงานต่างๆ ประสานงานกิจกรรมด้านต่างๆ ก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจเพื่อให้ดำเนินไปสู่จุดเป้าหมายเดียวกัน

6. R = Reporting หมายถึงการรายงานสรุปผลการปฏิบัติงานหรือผลกำไรยอดขายขององค์กรให้แก่ผู้บริหาร และสมาชิกของหน่วยงานทุกคนได้รับทราบความเคลื่อนไหวของการดำเนินงานว่าก้าวหน้าไปเพียงใด

7. B = Budgeting หมายถึงการจัดการงบประมาณการจัดทำงบประมาณบัญชีรายรับ - รายจ่ายทางการเงิน การควบคุมตรวจสอบสถานะด้านการเงิน กระบวนการจัดการของกฏีกและเออร์วิกได้รับการยอมรับของวงการทั่วไปอย่างกว้างขวาง อีกทั้งยังได้นำไปประยุกต์ใช้งานในกิจการบริหารงานด้านต่างๆ ทั้งหน่วยงานราชการและรวมถึงธุรกิจ นอกจากนี้ในแวดวงทางวิชาการยังใช้แนวทางนี้อ้างอิงอยู่เสมอ

3. กระบวนการของ คูนตซ์ แฮโรลด์ คูนตซ์ ได้กำหนดขั้นตอนของการจัดการไว้ 5 ขั้นตอนคือ POSDC ดังนี้

1. Planning – การวางแผนการทำงาน
2. Organizing – การจัดการระบบองค์กร
3. Staffing – การสรรหาคนเข้าทำงาน
4. Directing – การอำนวยการ
5. Controlling – การควบคุมการทำงาน

4. กระบวนการจัดการของ เออร์เนสต์ เดล เออร์เนสต์ เดล ได้จำแนกหน้าที่การรับผิดชอบของผู้จัดการไว้ 7 ขั้นตอน คือ POSDCIR เขาเห็นพ้องกับแนวทางของ คูนตซ์ ขั้นตอนแรก (POSDC) และได้เพิ่มไปอีก 2 ขั้นตอน (IR) ดังนี้

1. Innovation – การสร้างสรรค์นวัตกรรมสิ่งใหม่
2. Representation – การเป็นตัวแทนให้กับองค์กร

5. กระบวนการจัดการตามแนวคิดปัจจุบัน หลังจากนั้นได้มีผู้เสนอกระบวนการจัดการหลากหลายแนวคิด นักวิชาการทางการบริหารส่วนใหญ่ในปัจจุบันได้ศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดทั้งหมดจึงได้ข้อสรุปว่า กระบวนการจัดการควรมีเพียง 4 ขั้นตอน คือ PODC ดังนี้

1. Planning – การวางแผนการทำงาน
2. Organizing – การจัดการระบบองค์กร (รวมทั้งการจัดคนเข้าทำงานด้วย)
3. Directing – การอำนวยการหรือการกำหนดชี้แนะแนวทาง
4. Controlling – การควบคุมติดตามผลการทำงาน

6. กระบวนการบริหารของเดมิง ดร.เอ็ดเวิร์ด เดมิง ได้ประยุกต์กระบวนการของกฏีกและเออร์วิกให้สั้นลงเรียกว่า วัฏจักรเดมิง (Deming cycle) หรือ PDCA ซึ่งมี 4 ขั้นตอนดังนี้ (สมคิด บางโม, 2558, น.71-72)

1. Plan – การวางแผนการทำงาน
2. Do – การนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติ
3. Check – การตรวจสอบ เมื่อปฏิบัติต้องมีการตรวจสอบว่ามีปัญหาหรืออุปสรรคอะไร

แล้วแก้ไขเสีย



4. Act – การนำแผนที่แก้ไขแล้วปฏิบัติใหม่ ในการบริการถ้าวัฏจักร PDCA หมุนได้หลาย รอบการบริหารจะมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งแนวทางการจัดการเดมิ่งนี้สามารถนำมาใช้กับกิจกรรมได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดที่เกี่ยวกับการจัดการดังกล่าว สรุปได้ดังนี้ กระบวนการจัดการของ อองรี ฟาโย ประกอบด้วย การวางแผน การจัดการหน่วยงาน การบังคับบัญชา การประสานงาน กระบวนการจัดการของ กุลิกและเออร์วิก ลูเทอร์ กุลิกและลินดอลล์ เออร์วิก ประกอบด้วย การจัดวางโครงสร้างและ การจัดการหน่วยงาน การจัดตัวบุคคล การอำนวยการ การประสานงาน การรายงานผลการปฏิบัติงานงบประมาณ กระบวนการของ คุณตซ์ แฮโรลด์ คุณตซ์ ประกอบด้วย – การวางแผน การจัดองค์การสรรหาคนเข้าปฏิบัติงาน การอำนวยการการควบคุมการทำงาน กระบวนการจัดการของเออร์เนสต์ เดล เออร์เนสต์ เดล และได้เพิ่มไปอีก 2 ขั้นตอน (IR) ได้แก่ Innovation – การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ Representation – การเป็นตัวแทนขององค์การ และ Plan – การวางแผน Do – การนำแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติ Check – การตรวจสอบการทำงาน Act – การนำแผนการทำงานที่แก้ไขแล้วนำมาปฏิบัติใหม่

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ ทางผู้วิจัยได้รวบรวมวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

เพ็ญนภา กุลนภาดล และคณะ (2559) กล่าวถึงการพัฒนาทักษะอาชีพและการดำรงชีพ สำหรับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการเชิงจิตวิทยาเสริมสร้างศักยภาพแห่งตน วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบวัดทักษะอาชีพและการดำรงชีพสำหรับการเลือกอาชีพที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างทักษะอาชีพและการดำรงชีพด้วยกระบวนการทางจิตวิทยาเสริมสร้างศักยภาพแห่งตน เพื่อสร้างคู่มือการใช้หลักสูตรเสริมสร้างทักษะอาชีพและการดำรงชีพสำหรับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการเชิงจิตวิทยาเสริมสร้างศักยภาพแห่งตน ให้สามารถนำไปใช้ได้ อย่างเป็นรูปธรรมทักษะ โดยการศึกษาบริบททางการศึกษา อาชีพ ภูมิหลังครอบครัว สิ่งแวดล้อม ตลอดจนตัวแปรอื่นๆ ที่ส่งผลต่อทักษะอาชีพและการดำรงชีพ โดยการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus group Interview) กับประชาชน นักเรียน เยาวชน นักวิชาการ หรือ เกี่ยวข้อง โดยการประสานงานกับ สำนักงานเขตพื้นที่และโรงเรียน โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมายละ 10 – 15 คน ในแต่ละจังหวัด วิเคราะห์ เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยทักษะอาชีพและการดำรงชีพที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผลของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ F - test โดยวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางแบบวัดซ้ำ (Two – Way Repeated ANOVA Measurement) (Steven) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way Repeated ANOVA Measurement) (Steven) ผลการวิจัยสรุปว่ารูปแบบการพัฒนาทักษะอาชีพและการดำรงชีพ สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีความน่าสนใจ และ มีความเหมาะสมเป็นแนวคิดในการบูรณาการที่ก่อให้เกิดหลักสูตรในการดำเนินงานอย่างผสมผสาน มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะอาชีพและการดำรงชีพได้อย่างดี ควรมีการขยายผลโดยการอบรมใช้รูปแบบนี้ให้กับผู้ที่ จะดำเนินการได้จริงในพื้นที่ เพื่อที่จะสามารถได้นำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลต่อไป

ภัชชาวดี ครุฑธา (2559) กล่าวถึงแนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยการประกอบอาชีพเสริมของพนักงานโรงพยาบาลราชบุรี วัดดูประสงค์เพื่อศึกษาภาระหนี้สินของพนักงานโรงพยาบาลราชบุรี เพื่อศึกษาความต้องการประกอบอาชีพเสริมของพนักงานโรงพยาบาลราชบุรี และเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพนักงานโรงพยาบาลราชบุรี โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัย ได้แก่ พนักงานโรงพยาบาลราชบุรี จำนวน 268 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม และทำการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิงพรรณนาการแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยสรุปว่าพนักงานโรงพยาบาลราชบุรี จำนวนเกินครึ่งของพนักงานมีภาระหนี้สิน โดยปัญหาการเกิดหนี้ที่พบส่วนใหญ่ ได้แก่ การกู้เงินเพื่อซื้อที่อยู่อาศัย เพราะพนักงานส่วนใหญ่เป็นคนในพื้นที่จังหวัดราชบุรี เมื่อแต่งงานก็แยกครอบครัวออกมาซื้อบ้านเป็นของตัวเอง จึงทำให้การเป็นหนี้และมีระยะเวลาในการชำระหนี้ยาวนาน 10 - 20 ปี พนักงานส่วนใหญ่มีรายได้ไม่เพียงพอต่อการชำระหนี้ในแต่ละเดือน จึงเป็นสาเหตุให้มีความต้องการประกอบอาชีพเสริมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.61) โดยอาชีพเสริมที่ต้องการทำมากที่สุด คือ ค้าขาย เป็นต้น แนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพนักงานโรงพยาบาลราชบุรี ได้แก่ การให้ความรู้ อาทิเช่น การวางแผน การจัดการ การตลาด และการผลิตสินค้า รวมถึงการสนับสนุนเงินลงทุนจากภาครัฐและเพื่อประกอบอาชีพเสริม

อรนุช ศรีบาล (2559) วิจัยเกี่ยวกับการวางแผนในการประกอบอาชีพของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต เพื่อศึกษาการวางแผนประกอบอาชีพของนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต และเพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลทำให้นักศึกษาตัดสินใจเลือกอาชีพจำแนกตามสถานภาพของนักศึกษาและภูมิหลังครอบครัวของนักศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จากสาขาวิชาการละครและสาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดรรากณ์ จำนวน 107 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้การประมวลผลวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้ Independent Sample ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาสาขาวิชาการละครและสาขาวิชาศิลปะการออกแบบพัสดรรากณ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และเป็นนักศึกษาทั้ง 2 สาขาวิชาในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน มีเกรดเฉลี่ยระหว่าง 3.01-3.50 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวสูงกว่า 50,000 บาทขึ้นไป ความสัมพันธ์ในครอบครัวส่วนใหญ่ปฏิบัติตามรอยต่อด้วยกัน และได้รับการสนับสนุนด้านการศึกษาจากครอบครัวมากที่สุด รวมทั้งครอบครัวมีทัศนคติที่ดีมากที่สุดต่อสาขาวิชาที่นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่ การวางแผนประกอบอาชีพของนักศึกษาทั้ง 2 สาขาวิชา พบว่าการวางแผนประกอบอาชีพของนักศึกษา 3 ด้าน คือ ด้านการรู้จักตนเอง ด้านการศึกษาลักษณะงานและการค้นหาอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง และด้านการเตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพ นักศึกษามีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก แต่อีก 2 ด้าน คือ ด้านการปรึกษาผู้มีความรู้/ความเชี่ยวชาญด้านอาชีพ และด้านการวางแผนในการหางานนักศึกษามีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง

สรเดช เลิศวัฒนาวิช (2560) วิจัยการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพและคุณลักษณะในการประกอบอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาวัดดูประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อ



ส่งเสริมทักษะอาชีพ และคุณลักษณะในการประกอบอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา เพื่อพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อทดลองใช้กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และ เพื่อประเมินผลปรับปรุงกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เกี่ยวกับ ทักษะอาชีพ คุณลักษณะในการประกอบอาชีพ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (R&D) ใช้แบบแผนการวิจัยแบบ The One-Shot Case Study โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนวัดหลักสี่พัฒนาราษฎร์อุปถัมภ์ จำนวน 30 คน จากการอาสาสมัคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) แบบประเมินทักษะอาชีพ 3) แบบประเมินคุณลักษณะในการ ประกอบอาชีพ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การวิเคราะห์ ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสนใจและตั้งใจในการสร้างสรรค์เป็นผลงานโครงการอาชีพ และ ผลการประเมินการปรับปรุง กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ของดีบ้านแพ้ว มีดังนี้ 1) พบว่านักเรียนมีทักษะอาชีพโดยภาพรวมอยู่ใน ระดับดี 2) นักเรียนมีคุณลักษณะในการประกอบอาชีพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 3) นักเรียนมีความพึง พอใจต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ของดีบ้านแพ้ว โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เห็นควร ให้มีการปรับปรุงกิจกรรมให้มีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง

ชยาภัทร ว่องศิริพร (2562) ศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีมีเมอร์ (Video Game Streamer) ในประเทศไทย วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาอาชีพสู่เส้นทาง การประกอบอาชีพสตรีมีเมอร์และการคาดหวังในอาชีพสตรีมีเมอร์เกิดความสำเร็จในอนาคต โดยศึกษาจาก การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept Interview) จากกลุ่มประชากรเป็นสตรีมีเมอร์ที่ประสบความสำเร็จ ในประเทศไทย จำนวน 20 คน ผลลัพธ์การวิจัยพบว่าแนวทางการพัฒนาเส้นทางสู่การประกอบอาชีพ สตรีมีเมอร์ มาจากจุดเริ่มต้นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือเล่นเกมเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ การเตรียม ความพร้อมที่จะลงมือทำอาชีพเป็นสตรีมีเมอร์ต้องวางแผนการทำงานให้ชัดเจนและต้องเตรียมอุปกรณ์ที่ จำเป็นต้องใช้ เช่น คอมพิวเตอร์พีซีหรือโน้ตบุ๊ก อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และต้องมีช่องทางโซเชียล มีเดีย (Youtube) เป็นต้น หากต้องการให้อุตสาหกรรมสตรีมีเมอร์เกมในประเทศไทยประสบความสำเร็จ นั้น ต้องได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนเพิ่มมากขึ้น

ฐิตาภา ท้วงศ์ (2564) ศึกษาการพัฒนาความก้าวหน้าในอาชีพ : กรณีศึกษากระบวนการสู่ ความสำเร็จในการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์ใหม่ วัตถุประสงค์การวิจัย เพื่ออธิบาย กระบวนการและปัจจัยที่เอื้อในการเตรียมการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์ใหม่ และเพื่อสร้าง และประเมินคู่มือในการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์ใหม่ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิง คุณภาพในรูปแบบการเลือกกรณีศึกษา โดยผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก เกณฑ์การ คัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 7 คน โดยใช้วิธี เลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบเงื่อนไขการพัฒนา ความก้าวหน้าในอาชีพที่สำคัญสำหรับอาจารย์ใหม่ 2 ประการ ได้แก่ ประการแรก กระบวนการที่เอื้อต่อ การเข้าสู่ตำแหน่งของอาจารย์ใหม่ (ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์) ประกอบด้วย การตั้งเป้าหมายใน อาชีพอาจารย์ การประเมินศักยภาพเดิมของอาจารย์ในการขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ การวางแผน

และการเตรียมตัวความพร้อมในการเสนอขอตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ การศึกษาหาข้อมูล การค้นหาคำแนะนำในการทำเอกสารต่าง ๆ บริหารจัดการเวลา การดูแลสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจให้มีความพร้อมสมบูรณ์ ประการที่สอง ปัจจัยที่เอื้อในการเตรียมการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการประกอบด้วย ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่แวดล้อมของอาจารย์ ปัจจัยภายในของอาจารย์ได้แก่ คุณลักษณะส่วนบุคคลของอาจารย์ (เช่น มีการรับรู้เชิงบวกต่อการทำการวิจัย ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะเสนอขอตำแหน่งตำแหน่ง และการไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค) การตระหนักรู้ถึงบทบาทในหน้าที่อาจารย์ การได้รับการยอมรับนับถือในอาชีพอาจารย์ ความต้องการรายได้ ส่วนปัจจัยภายนอกได้แก่ การมีตัวแบบสิ่งสนับสนุนจากครอบครัว เพื่อนร่วมงาน ผู้บริหารมหาวิทยาลัย และระบบการขอตำแหน่งทางวิชาการของมหาวิทยาลัย

ชองนาง เล็กสมบูรณ์ และคณะ (2564) ศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการพัฒนาอาชีพในท้องถิ่นของบุคลากรองค์การภาครัฐในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน วัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาการใช้สารสนเทศเพื่อการพัฒนาอาชีพในท้องถิ่นของบุคลากรองค์การภาครัฐในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน เพื่อเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศเพื่อการพัฒนาอาชีพในท้องถิ่นของบุคลากรองค์การภาครัฐในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน 1) จำแนกตามเพศ ระดับการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และสังกัดกระทรวง การวิจัยเชิงสำรวจประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ ข้าราชการหน่วยงานภาครัฐที่ปฏิบัติงานด้านการพัฒนาอาชีพ ในสังกัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ กระทรวงพาณิชย์ กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และกระทรวงแรงงาน ในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน (เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ลำปาง และลำพูน) จำนวน 320 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวและการเปรียบเทียบรายคู่ ผลการวิจัยพบว่า 1) บุคลากรองค์การส่วนใหญ่ของภาครัฐโดยรวมมีการใช้สารสนเทศเพื่อการพัฒนาอาชีพส่วนท้องถิ่นในระดับมาก โดยมีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศเพื่อพัฒนาตนเองในการปฏิบัติงาน รองลงมาในรูปแบบสารสนเทศโดยใช้สื่อบุคคลด้านการฝึกอบรม ประชุม สัมมนา และมีการใช้แหล่งสารสนเทศบุคคลมากที่สุด ได้แก่ ประชาชนชาวบ้านและผู้นำชุมชน 2) เมื่อเปรียบเทียบการใช้สารสนเทศพบว่าบุคลากรองค์การภาครัฐที่มีเพศและสังกัดกระทรวงที่แตกต่างกันมีการใช้สารสนเทศต่างกัน ซึ่งพบว่าเพศชายมีการใช้สารสนเทศมากกว่าเพศหญิง  $.000^*$  บุคลากรสังกัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์มีการใช้สารสนเทศน้อยกว่ากระทรวงศึกษาธิการ และบุคลากรสังกัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์มีการใช้สารสนเทศน้อยกว่ากระทรวงศึกษาธิการ ส่วนบุคลากรที่มีวุฒิการศึกษาและประสบการณ์การทำงานต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ  $.05$  มีการใช้สารสนเทศที่ไม่ต่างกัน 3) ปัญหาการใช้สารสนเทศของบุคลากรองค์การภาครัฐ ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มีปัญหามากที่สุดคือด้านแหล่งสารสนเทศ ได้แก่ แหล่งสารสนเทศภายนอกมีจำนวนไม่มาก 4) เมื่อเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศ พบว่าบุคลากรที่มีเพศชายมีปัญหาการใช้สารสนเทศมากกว่าเพศหญิง  $.000^*$  และบุคลากรสังกัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์มีการใช้สารสนเทศน้อยกว่ากระทรวงแรงงานและกระทรวงพาณิชย์ และบุคลากรสังกัดแรงงานและกระทรวงพาณิชย์มีการใช้สารสนเทศน้อยกว่ากระทรวงศึกษาธิการ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ  $.05$  ส่วนบุคลากรที่มีวุฒิการศึกษาและประสบการณ์การทำงานต่างกันมีปัญหาการใช้สารสนเทศที่ไม่ต่างกัน

พาทินนุช วราศรัย (2565) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการซื้อผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในประเทศไทย วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อระดับความพึงพอใจในการซื้อผลงาน NFT ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในประเทศไทย โดยใช้สถิติ T-Test และ Anova ในการวิเคราะห์ด้านประชากรศาสตร์ที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการซื้อผลงาน NFT ผลที่ได้จากแบบสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพสมรสเป็นเชิงบวกมีความพึงพอใจในการซื้อผลงาน NFT มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีสถานภาพโสด สรุปได้ว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจ ผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT มีความน่าสนใจ มีความทันสมัย และมีความแตกต่างจากผลงานศิลปะในรูปแบบอื่นๆ รองลงมาในด้านการรับรู้ถึงประโยชน์การใช้งาน

นพวรรณ เพ็ชรวงศ์ (2565) ศึกษาอิทธิพลความน่าเชื่อถือ คุณภาพของเว็บไซต์ OpenSea ความมีชื่อเสียงของศิลปินและคุณภาพของผลงานศิลปะรูปแบบ NFT ที่ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อบนเว็บไซต์ OpenSea. วัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความน่าเชื่อถือ คุณภาพของเว็บไซต์ OpenSea คุณภาพของผลงานศิลปะและความมีชื่อเสียงของศิลปิน เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความเสี่ยงและการรับรู้คุณค่าเชิงสุนทรียรส ของการซื้อผลงานศิลปะในรูปแบบของ NFT บนเว็บไซต์ OpenSea โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ใช้การวิเคราะห์และแสดงผลสำหรับข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการซื้อและประสบการณ์ที่เคยดูผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT บนเว็บไซต์ OpenSea โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของแต่ละตัวแปรที่ตั้งไว้ และกำหนดการวัดระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 หรือกล่าวอีกนัยคือ ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (Significant level) เท่ากับ 0.05 สรุปได้ว่าปัจจัยด้านคุณภาพของผลงานศิลปะ และปัจจัยด้านความมีชื่อเสียงของศิลปิน ซึ่งส่งผลให้การรับรู้เชิงสุนทรียรสในตัวผลงานศิลปะสูงขึ้น อีกทั้งเว็บไซต์ OpenSea เป็นเว็บไซต์ซื้อขาย NFT ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุด จึงอาจทำให้ผู้บริโภคมีความมั่นใจขณะใช้งาน จนไม่ทราบถึงความเสี่ยง

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะอาชีพข้างต้นสามารถวิเคราะห์สรุปเป็นตารางที่ 2.1 สรุปผลการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีตที่ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 สรุปผลการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอดีต ระหว่างปี พ.ศ. 2559 - พ.ศ. 2565

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
เพ็ญนภา กุล นภาดล และคณะ (2559)	การพัฒนาทักษะอาชีพ และการดำรงชีพ สำหรับการเรียนรู้ ศตวรรษที่ 21 ด้วย กระบวนการเชิง จิตวิทยาเสริมสร้าง ศักยภาพแห่งตน	1) เพื่อพัฒนาแบบวัด ทักษะอาชีพและการ ดำรงชีพสำหรับการ เลือกอาชีพที่เหมาะสม ต่อการเรียนรู้ใน ศตวรรษที่ 21 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตร เสริมสร้างทักษะอาชีพ และจิตวิทยาเสริมสร้าง ศักยภาพแห่งตน	ตัวแปรต้น อาชีพ ภูมิภาค ครอบครัว สิ่งแวดล้อม ตลอดจนตัวแปรอื่นๆ  ตัวแปรตาม ประชาชน นักเรียน เยาวชน	F - test โดยวิเคราะห์ ความแปรปรวนสองทาง แบบวัดซ้ำ (Two – Way Repeated ANOVA Measurement) (Steven) การวิเคราะห์ ความ	ผลการวิจัยสรุปว่ารูปแบบการ พัฒนาทักษะอาชีพและการดำรง ชีพ สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษ ที่ 21 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีความ น่าสนใจ และ มีความเหมาะสม เป็นแนวคิดในการบูรณาการที่ ก่อให้เกิดหลักสูตรในการ ดำเนินงานอย่างผสมผสาน มุ่งเน้นการ

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
เพ็ญนภา กุล นภาดล และคณะ (2559)		3) เพื่อสร้างคู่มือการใช้ หลักสูตรเสริมสร้าง ทักษะอาชีพและการ ดำรงชีพสำหรับการ เรียนรู้อุตสาหกรรมที่ 21 ด้วยกระบวนการเชิง จิตวิทยาเสริมสร้าง ศักยภาพแห่งตน ให้ สามารถนำไปใช้ได้ อย่างเป็นรูปธรรมทักษะ		แปรปรวนทางเดียว (One – Way Repeated ANOVA Measurement)	พัฒนาทักษะอาชีพและการดำรง ชีพได้ดี ควรมีการขยายผล โดยอบรมการใช้รูปแบบนี้ให้กับผู้ ที่จะดำเนินการได้จริงในพื้นที่ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพและมี ประสิทธิผลต่อไป

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
ภัชชาวดี ครุฑธา (2559)	แนวทางการพัฒนา คุณภาพชีวิตโดยการ ประกอบอาชีพเสริมของ พนักงานโรงพยาบาล ราชบุรี	1) เพื่อศึกษาภาวะ หนี้สินของพนักงาน โรงพยาบาลราชบุรี 2) เพื่อศึกษาความ ต้องการประกอบอาชีพ เสริมของ พนักงานโรงพยาบาล ราชบุรี 3) เพื่อศึกษาแนว ทางการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตของพนักงาน โรงพยาบาลราชบุรี	ตัวแปรต้น แนวทางการพัฒนา คุณภาพชีวิตโดยการ ประกอบอาชีพเสริม  ตัวแปรตาม พนักงานโรงพยาบาล ราชบุรี	วิจัยเชิงปริมาณ วิเคราะห์ข้อมูลสถิติเชิง พรรณนาการแจกแจง ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน	สรุปว่าพนักงานโรงพยาบาล ราชบุรี จำนวนเกินครึ่งของ พนักงานมีภาวะหนี้สิน โดย ปัญหาการเกิดหนี้ที่พบส่วนใหญ่ ได้แก่ การกู้เงินเพื่อซื้อที่อยู่ อาศัย เพราะพนักงานส่วนใหญ่ เป็นคนในพื้นที่จังหวัดราชบุรี เมื่อแต่งงานก็แยกครอบครัว ออกมาซื้อบ้านเป็นของตัวเอง จึง ทำให้การเป็นหนี้ และมี ระยะเวลาในการชำระหนี้ ยาวนาน 10 - 20 ปี พนักงาน ส่วนใหญ่มีรายได้ไม่เพียงพอต่อ การชำระหนี้ในแต่ละเดือน จึง เป็นสาเหตุให้มีความต้องการ ประกอบอาชีพเสริมอยู่ในระดับ มาก (ค่าเฉลี่ย 3.61) โดย

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
ภัชชาวดี ทรัพย์ (2559)					อาชีพเสริมที่ต้องการทำมากที่สุด คือ ค้าขาย เป็นต้น แนวทางการ พัฒนาคุณภาพชีวิตของพนักงาน โรงพยาบาลราชบุรี ได้แก่ การให้ ความรู้ อาทิเช่น การวางแผน การจัดการ การตลาด และการ ผลิตสินค้า รวมถึงการสนับสนุน เงินลงทุนจากภาครัฐและเพื่อ ประกอบอาชีพเสริม

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
อรนุช ศรีบาล (2559)	การวางแผนในการ ประกอบอาชีพของ นักศึกษาคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต	1) เพื่อศึกษาการวางแผน ประกอบอาชีพของ นักศึกษาคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต 2) เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ มีผลทำให้นักศึกษา ตัดสินใจเลือกอาชีพ จำแนกตามสถานภาพ ของนักศึกษาและภูมิหลัง ครอบครัวของนักศึกษา	ตัวแปรต้น การวางแผนในการ ประกอบอาชีพ  ตัวแปรตาม นักศึกษาคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต	แบบสอบถามวิเคราะห์ ข้อมูลทางสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน ค่าเฉลี่ย Independent Sample	นักศึกษาศาขาศาวิชาการละคร และสาขาวิชาศิลปะการ ออกแบบพัสตราภรณ์ส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง และเป็น นักศึกษาทั้ง 2 สาขาวิชาใน จำนวนที่ใกล้เคียงกัน มีเกรด เฉลี่ยระหว่าง 3.01-3.50 รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของ ครอบครัวสูงกว่า 50,000 บาท ขึ้นไป ความสัมพันธ์ใน ครอบครัวส่วนใหญ่บิดามารดา อยู่ด้วยกัน และได้รับการ สนับสนุนด้านการศึกษาจาก ครอบครัวมากที่สุด รวมทั้ง ครอบครัวมีทัศนคติที่ดีมากต่อ สาขาวิชาที่นักศึกษากำลัง ศึกษาอยู่ การวางแผนประกอบ อาชีพของนักศึกษาทั้ง 2 สาขาวิชา



ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
อรนุช ศรีบาล (2559)					พบว่าการวางแผนประกอบอาชีพของนักศึกษา 3 ด้าน คือ ด้านการรู้จักตนเอง ด้านการศึกษาลักษณะงาน และการค้นหาอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง และด้านการเตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพ นักศึกษามีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก แต่อีก 2 ด้าน คือ ด้านการปรึกษาผู้มีความรู้/ความเชี่ยวชาญด้านอาชีพและด้านการวางแผนในการหางานนักศึกษามีระดับการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
สรเดช เลิศวัฒนา วณิช (2560)	การพัฒนากิจกรรม พัฒนาผู้เรียน โดยใช้ โครงการเป็นฐาน เพื่อ ส่งเสริมทักษะอาชีพและ คุณลักษณะในการ ประกอบอาชีพ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	1) เพื่อศึกษาข้อมูล พื้นฐานและความ ต้องการในการพัฒนา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน 2) เพื่อส่งเสริมทักษะ อาชีพและคุณลักษณะ ในการประกอบอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษา 3) เพื่อพัฒนากิจกรรม พัฒนาผู้เรียน เพื่อ ทดลองใช้กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน 4) เพื่อประเมินผล ปรับปรุงกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน เกี่ยวกับ ทักษะ อาชีพ คุณลักษณะใน การประกอบอาชีพ และ	ตัวแปรต้น การพัฒนากิจกรรม พัฒนาผู้เรียน ส่งเสริมทักษะอาชีพและ คุณลักษณะในการ ประกอบอาชีพ  ตัวแปรตาม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	การวิจัยและพัฒนา (R&D) ใช้แบบแผนการ วิจัยแบบ The One- Shot Case Study	นักเรียนสนใจและตั้งใจในการ สร้างสรรค์เป็นผลงานโครงการงาน อาชีพ และ ผลการประเมินการ ปรับปรุงกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ของดีบ้านแพ้ว มีดังนี้ 1) พบว่านักเรียนมีทักษะอาชีพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี 2) นักเรียนมีคุณลักษณะในการ ประกอบอาชีพโดยภาพรวมอยู่ ในระดับดี 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เรื่อง ของดีบ้านแพ้ว โดย ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เห็นควรให้มีการปรับปรุง กิจกรรมให้มีการจัด

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
สรเดช เลิศวัฒนา วณิช (2560)		ความพึงพอใจของ นักเรียนที่มีต่อกิจกรรม พัฒนาผู้เรียน			กิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วย ตนเอง
ชยาภัทร ว่อง ศิริพร (2562)	การศึกษาเส้นทางอาชีพ และการพัฒนาอาชีพ สตรีมเมอร์ (Video Game Streamer) ใน ประเทศไทย	1) เพื่อเป็นแนวทางการ พัฒนาอาชีพสู่เส้นทาง การประกอบอาชีพ สตรีมเมอร์และ การ คาดหวังในอาชีพสตรีม เมอร์เกิดความสำเร็จใน อนาคต	ตัวแปรต้น แนวทางการพัฒนา อาชีพสู่เส้นทาง การประกอบอาชีพสตรีม เมอร์  ตัวแปรตาม การคาดหวังในอาชีพ สตรีมเมอร์เกิด ความสำเร็จในอนาคต	การสัมภาษณ์แบบ เจาะลึก (In-dept Interview) จากกลุ่ม ประชากรเป็นสตรีม เมอร์ที่ประสบ ความสำเร็จในประเทศ ไทย	พบว่าแนวทางการพัฒนา เส้นทางสู่การประกอบอาชีพ สตรีมเมอร์ มาจากจุดเริ่มต้น อาชีพที่เกี่ยวข้องกับเกม หรือ เล่นเกมเป็นประจำอย่าง สม่ำเสมอ การเตรียมความพร้อม ที่จะลงมือทำอาชีพเป็นสตรีม เมอร์ต้องวางแผนการทำงานให้ ชัดเจนและต้องเตรียมอุปกรณ์ที่ จำเป็นต้องใช้ เช่น คอมพิวเตอร์ พีซี

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
ชยาภัทร ว่อง ศิริพร (2562)					หรือโน้ตบุ๊ก, อินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง และต้องมีช่องทาง โซเชียลมีเดีย (Youtube) เป็นต้น หากต้องการให้อุตสาหกรรม สตรีมเมอร์เกมในประเทศไทย ประสบความสำเร็จนั้น ต้องได้รับ การสนับสนุนจากภาครัฐและ เอกชนเพิ่มมากขึ้น
ฐิตาภา ทัพวงศ์ (2564)	การพัฒนา ความก้าวหน้าในอาชีพ : กรณีศึกษา กระบวนการสู่ ความสำเร็จในการเข้าสู่ ตำแหน่งทางวิชาการ ของอาจารย์ใหม่	1) เพื่ออธิบาย กระบวนการและปัจจัยที่ เอื้อในการเตรียมการ เข้าสู่ตำแหน่งทาง วิชาการของอาจารย์ ใหม่ 2) เพื่อสร้างและ ประเมินคู่มือในการเข้า สู่ตำแหน่งทางวิชาการ ของอาจารย์ใหม่	ตัวแปรต้น การพัฒนา ความก้าวหน้าในอาชีพ  ตัวแปรตาม ความสำเร็จในการเข้าสู่ ตำแหน่งทางวิชาการ ของอาจารย์ใหม่	วิจัยเชิงคุณภาพใน รูปแบบวิธีการ สัมภาษณ์เชิงลึกเลือก แบบเจาะจง	การพัฒนาความก้าวหน้าใน อาชีพที่สำคัญสำหรับอาจารย์ ใหม่ 2 ประการ ได้แก่ ประการ แรกกระบวนการที่เอื้อต่อการเข้า สู่ตำแหน่งของอาจารย์ใหม่ (ตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์) ประกอบด้วย การตั้งเป้าหมายใน อาชีพอาจารย์ การประเมิน ศักยภาพเดิม ของอาจารย์

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
ฐิตาภา ทัพวงศ์ (2564)					<p>ในการขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ การวางแผนและการเตรียมตัวความพร้อมในการเสนอขอตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ การศึกษาหาข้อมูล การค้นหาคำแนะนำในการทำเอกสารต่างๆ บริหารจัดการเวลา การดูแลสุขภาพทั้งร่างกายและจิตใจให้มีความพร้อมสมบูรณ์ ประการที่สอง ปัจจัยที่เอื้อในการเตรียมการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ ประกอบด้วย ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่แวดล้อมของอาจารย์ ปัจจัยภายในของอาจารย์ได้แก่ คุณลักษณะส่วนบุคคลของอาจารย์ (เช่น มีการรับรู้เชิงบวกต่อการทำการวิจัย ความ</p>

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
ฐิตาภา ทัพวงศ์ (2564)					มุ่งมั่นตั้งใจที่จะเสนอข้อกำหนดตำแหน่ง และการไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค) การตระหนักรู้ถึงบทบาทในหน้าที่อาจารย์ การได้รับการยอมรับนับถือในอาชีพอาจารย์ ความต้องการรายได้ ส่วนปัจจัยภายนอกได้แก่ การมีตัวแบบสิ่งสนับสนุนจากครอบครัว เพื่อนร่วมงาน ผู้บริหาร มหาวิทยาลัย และระบบการขอตำแหน่งทางวิชาการของมหาวิทยาลัย ส่วนบุคลากรที่มีวุฒิการศึกษาและประสบการณ์การทำงานต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 มีการใช้สารสนเทศที่ไม่ต่างกัน 3) ปัญหาการใช้สารสนเทศฯ ของ

ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
ฐิตาภา ทัพวงศ์ (2564)					<p>บุคลากรองค์การภาครัฐ ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ด้านที่มีปัญหามากที่สุดคือด้านแหล่งสารสนเทศ ได้แก่ แหล่งสารสนเทศภายนอกมีจำนวนไม่มาก 4) เมื่อเปรียบเทียบปัญหาการใช้สารสนเทศฯ พบว่าบุคลากรที่มีเพศชายมีปัญหาค่าการใช้สารสนเทศมากกว่าเพศหญิง .000* และบุคลากรสังกัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์มีการใช้สารสนเทศน้อยกว่ากระทรวงแรงงานและ</p>

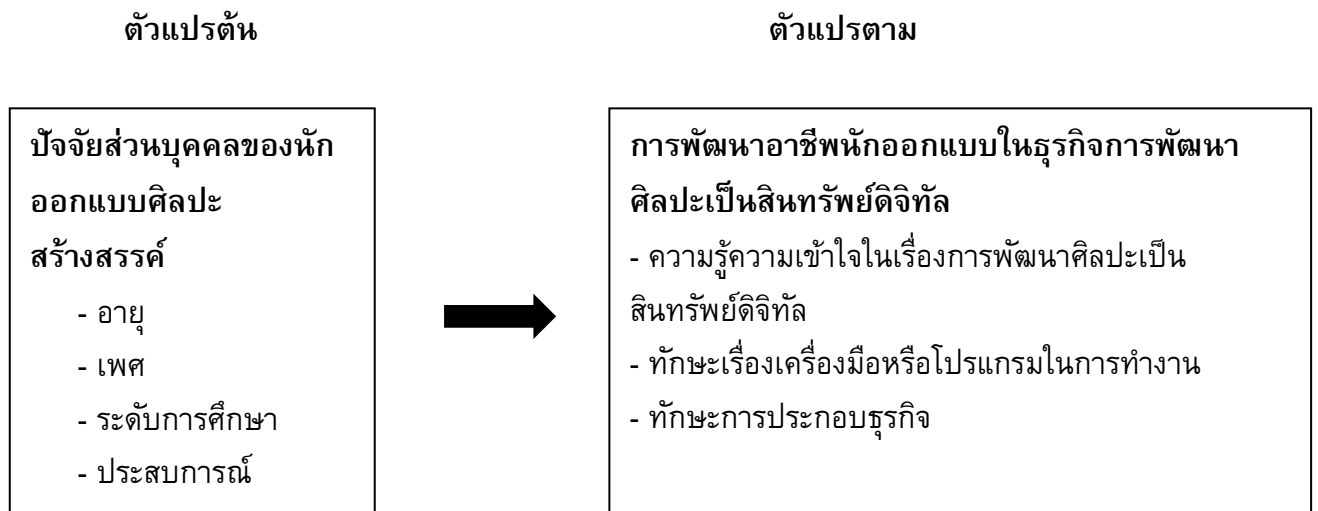
ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
จิตาภา ทัพวงศ์ (2564)					กระทรวงพาณิชย์ และบุคลากร สังกัดแรงงานและกระทรวง พาณิชย์มีการใช้สารสนเทศน้อย กว่ากระทรวงศึกษาธิการอย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .05 ส่วน บุคลากรที่มีวุฒิการศึกษาและ ประสบการณ์การทำงานต่างกันมี ปัญหาการใช้สารสนเทศที่ไม่ ต่างกัน
พาทินนุช วรา ศรัย (2565)	ปัจจัยที่ส่งผลต่อความ พึงพอใจในการซื้อ ผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT ผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์ในประเทศไทย	1) เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัยด้าน ประชากรศาสตร์ที่ส่งผล ต่อระดับความพึงพอใจ ในการซื้อผลงาน NFT ผ่านแพลตฟอร์ม ออนไลน์ในประเทศไทย	ตัวแปรต้น ปัจจัยที่ส่งผลต่อความ พึงพอใจในการซื้อ ผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT  ตัวแปรตาม แพลตฟอร์มออนไลน์ใน ประเทศไทย	ใช้สถิติ T-Test และ Anova ในการวิเคราะห์ ด้านประชากรศาสตร์	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึง พอใจ ผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT มีความน่าสนใจ มีความ ทันสมัย และมีความแตกต่างจาก ผลงานศิลปะในรูปแบบอื่นๆ รองลงมาในด้านการรับรู้ถึง ประโยชน์การใช้งาน



ชื่อผู้วิจัย และปี	ชื่อเรื่อง	วัตถุประสงค์งานวิจัย	ตัวแปรต้นและ ตัวแปรตาม	สถิติที่ใช้	ผลลัพธ์การวิจัย
นพวรรณ เพ็ชร รงค์ (2565)	อิทธิพลความน่าเชื่อถือ คุณภาพของเว็บไซต์ OpenSea ความมี ชื่อเสียงของศิลปิน และ คุณภาพของผลงาน ศิลปะรูปแบบ NFT ที่ ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อ บนเว็บไซต์ OpenSea	1) เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง ความน่าเชื่อถือ คุณภาพของเว็บไซต์ OpenSea คุณภาพของ ผลงานศิลปะและความ มีชื่อเสียงของศิลปิน 2) เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่าง การรับรู้ความเสี่ยงและ การรับรู้คุณค่าเชิงสุนทรีย์ ยรส ของการซื้อผลงาน ศิลปะในรูปแบบของ NFT บนเว็บไซต์ OpenSea	ตัวแปรต้น อิทธิพลความน่าเชื่อถือ คุณภาพของเว็บไซต์ OpenSea ความมี ชื่อเสียงของศิลปินและ คุณภาพของผลงาน ศิลปะรูปแบบ NFT  ตัวแปรตาม ความตั้งใจซื้อผลงาน ศิลปะรูปแบบ NFT บน เว็บไซต์ OpenSea	ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล เชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ใช้การวิเคราะห์และ แสดงผลสำหรับข้อมูล ด้านลักษณะ ประชากรศาสตร์	ปัจจัยด้านคุณภาพของผลงาน ศิลปะ และปัจจัยด้านความมี ชื่อเสียงของศิลปิน ซึ่งส่งผลให้ การรับรู้เชิงสุนทรีย์ยรสในตัว ผลงานศิลปะสูงขึ้น อีกทั้ง เว็บไซต์ OpenSea เป็นเว็บไซต์ ซื้อขาย NFT ที่มีผู้ใช้มากที่สุด จึงอาจทำให้ผู้บริโภคมีความ มั่นใจขณะใช้งาน จนไม่ทราบถึง ความเสี่ยง

## 2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual research framework)

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ผู้วิจัยนำมาพัฒนากรอบแนวคิดการวิจัย ตามที่แสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากภาพที่ 2.1 อธิบายรายละเอียดในกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้

ตัวแปรต้น ประกอบด้วย 1.อายุ เพราะอายุที่มีความแตกต่างกันย่อมมีความคิดและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เป็นตัวชี้วัดปริมาณของช่วงระยะเวลาที่บุคคลกลุ่มนั้นๆมีการตัดสินใจในการวางแผนที่จะเลือกอาชีพหรือมีความต้องการที่จะคิดสร้างการประกอบธุรกิจต่างๆหรือต้องการพัฒนาตนเองเพื่อหารายได้เพิ่มเป็นการสร้างอาชีพเสริมที่ 2 ได้แตกต่างกัน 2. เพศ เพราะคุณลักษณะทางเพศบ่งบอกถึงคุณลักษณะบุคลิกภาพ เช่น อารมณ์ ความคิด รสนิยม สไตล์การดำเนินชีวิต เป็นต้น ซึ่งเพศที่แตกต่างกันความต้องการในการสร้างชีวิตครอบครัวพัฒนาตนเอง เพื่อการวางแผนชีวิตในความเป็นผู้นำหรือความก้าวหน้าก็แตกต่างกัน 3.การศึกษา เพราะการศึกษาของแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกัน การมีความรู้ความสามารถที่ไม่เท่าเทียมกันส่งผลกระทบต่อการพัฒนาตนเองในเชิงเครือข่ายชุมชนสังคมและตนเอง ผู้ที่มีความรู้หลายๆด้านเป็นที่รู้จักในคนหมู่มากจะได้เปรียบกว่าทำให้มีแนวทางประกอบธุรกิจและมีช่องทางการติดต่อที่หลากหลายในการทำธุรกิจ 4. ประสบการณ์ เพราะประสบการณ์เป็นปัจจัยที่ต้องอาศัยระยะเวลา ความชำนาญ ทักษะ ความรู้ ความสามารถ ที่สะสมมารวมถึงการมีมนุษยสัมพันธ์กับกลุ่มชุมชนที่หลากหลายที่จะช่วยนำพาการประกอบธุรกิจให้ประสบความสำเร็จได้อย่างมั่นคง

ตัวแปรตาม ประกอบด้วย 1.ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล เพราะการกระทำทุกอย่างต้องมีความเข้าใจ ศึกษาค้นคว้าหาความรู้และรับรู้วัตถุประสงค์ในการทำสิ่งๆนั้นเสียก่อนที่ลงมือทำ แต่สำหรับบางคนที่ยังไม่เข้าใจหรือรับรู้ในการงานก็ต้องหาข้อมูลเพื่อศึกษาก่อนไปเริ่มงานจริงได้ เพื่อการพัฒนางานที่มั่นคงเป็นรูปธรรม 2.ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน เพราะเทคนิคความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีการทำงานแต่ละคนแตกต่างกันไม่เท่ากัน คนที่

ต้องการทำการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลนั้นต้องเรียนรู้กับโปรแกรมที่ทำการออกแบบและต้องศึกษาการเปลี่ยนแปลงของข่าวสารเทคโนโลยีที่ทันสมัยตลอดเวลา ถึงจะทำงานสิ่งนั้นๆได้อย่างคล่องแคล่วเป็นมืออาชีพมากยิ่งขึ้น 3. ทักษะการประกอบธุรกิจ เพราะความสามารถในการประกอบอาชีพไม่ได้เกิดขึ้นกับบุคคลได้ทุกคน ต้องติดตามข่าวสารโลกธุรกิจการปรับเปลี่ยนของกลยุทธ์ทางการตลาด, ทางการเงิน, ทางบัญชี ให้รอบรู้และทันสมัย ถึงจะทำให้การประกอบธุรกิจประสบความสำเร็จลงได้อย่างมั่นคง

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่องปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผลของการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณจะเน้นความสำคัญกับการค้นหาข้อเท็จจริง เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) โดยผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 เครื่องมือในการวิจัย
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ คือนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) โดยทำการสำรวจจากผู้ที่อยู่ในกลุ่มสังคมผู้ผลิตงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล คือ กลุ่ม NFT and Crypto Art Thailand และกลุ่ม NFT Marketplace Thailand โดยประชากรไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ดังนั้นตัวอย่างที่ใช้วิเคราะห์จึงพิจารณาจากสูตรการคำนวณขนาดของคอแครน (Cochran, 1977) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ได้ตัวอย่างสำหรับการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้เท่ากับ 385 ตัวอย่าง (โดยปัดเศษทศนิยมขึ้นหรือ Rounded upward เป็นจำนวนเต็มเสมอ) ดังนี้

- เมื่อ  $n$  = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ  
 $p$  = สัดส่วนของลักษณะที่สนใจในประชากร  
 $e$  = ระดับความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับให้เกิดขึ้นได้  
 $Z$  = ค่า  $Z$  ที่ระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญ ร้อยละ 95  
หรือระดับนัยสำคัญ 0.05 มีค่า  $Z = 1.96$

$$n = \frac{Z^2}{4e^2}$$

$$n = \frac{(1.96)^2}{4(0.05)^2}$$

$$n = 384.16$$

$$n = 385$$

### 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 แหล่ง คือ แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Source) และแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) โดยข้อมูลทุติยภูมิถูกนำไปใช้เป็นแนวทางคิดวิเคราะห์การออกแบบคำถามสำหรับเก็บข้อมูลปฐมภูมิเพื่อการวิเคราะห์ผลลัพธ์ต่อไป

#### 3.3.1 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Source)

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ได้จากการใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่ม NFT and Crypto Art Thailand และกลุ่ม NFT Marketplace Thailand จากนั้นข้อมูลทั้งหมดจะถูกนำมาทำการวิเคราะห์ เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำนวนตัวอย่างที่ใช้ 385 ตัวอย่าง และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) โดยสุ่มประชากรตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) โดยแจกแบบสอบถามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook เป็นต้น

#### 3.3.2 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source)

แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลของการทบทวนวรรณกรรม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) เพื่อการออกแบบกรอบแนวคิดในการวิจัย และการสร้างแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลปฐมภูมิ

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) เรื่องปัจจัยส่วนบุคคล

บุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ซึ่งเป็นเครื่องมือในการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) การสร้างแบบสอบถามศึกษาจากเอกสาร งานวิจัย รวมถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และผ่านกรอบแนวคิด เพื่อพัฒนาข้อคำถามของแบบสอบถามให้สอดคล้องและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ โดยได้จัดทำการสร้างแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ซึ่งเป็นส่วนแรกโดยใช้ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์ ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) ให้เลือกเพียง 1 คำตอบ ประเภทคำถามปลายปิด (Close-Ended Question)

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามคัดกรองผู้ตอบแบบสอบถามเบื้องต้น ได้แก่ นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) หรือไม่ และ นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) เคยออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์

ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) หรือไม่ โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check-List) ประกอบไปด้วยคำถาม แบบให้เลือกคำตอบได้เพียง 1 คำตอบ ประเภทคำถามปลายปิด (Close-Ended Question)

ส่วนสุดท้าย เป็นคำถามที่เป็นการวัดความถี่ของปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้แก่ ด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ด้านการรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้งาน ด้านทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน และด้านการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แต่ละคำถามมีคำตอบให้เลือกตอบเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ลักษณะคำถามปลายปิดแบบ Likert scale ซึ่งเป็นระดับการวัดข้อมูลแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) และได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- ระดับคะแนน 5 คะแนน หมายถึง เข้าใจมากที่สุด
- ระดับคะแนน 4 คะแนน หมายถึง เข้าใจมาก
- ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง เข้าใจปานกลาง
- ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง เข้าใจน้อย
- ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง เข้าใจน้อยที่สุด

วิธีการแปลผลข้อมูลของแบบสอบถามส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดค่าของอันตรภาคชั้นสำหรับใช้ในการแปลผลข้อมูลโดยคำนวณค่าอันตรภาคชั้น เพื่อนำมากำหนดช่วงชั้น ด้วยการใช้สูตรคำนวณและคำอธิบายสำหรับแต่ละช่วงชั้น ดังนี้ (วิชิต อุ๋อัน, 2550)

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ดังนั้นเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายได้ ดังนี้

- 4.21 - 5.00 หมายถึง เข้าใจมากที่สุด
- 3.41 - 4.20 หมายถึง เข้าใจมาก
- 2.61 - 3.40 หมายถึง เข้าใจปานกลาง
- 1.81 - 2.60 หมายถึง เข้าใจน้อย
- 1.00 - 1.80 หมายถึง เข้าใจน้อยที่สุด

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 เริ่มจากการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content Validity) ในแบบสอบถามซึ่งเป็นเครื่องมือของการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม

(Reliability) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลปัจจัยด้านต่างๆ ด้วยค่า Cronbach' Alpha coefficient ( $\alpha$ ) โดยการนำแบบสอบถามไปทำการทดสอบ (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับประชากรที่ศึกษา จำนวน 30 ชุด แล้วนำกลับมาหาค่า Cronbach' Alpha coefficient ( $\alpha$ ) ของข้อมูลแต่ละชุดโดยจะต้องไม่ต่ำกว่า 0.7 (Hair, et al., 2010)

3.4.2 จากนั้นทำการเก็บข้อมูลแบบสอบถามให้ครบตามจำนวน โดยผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องของชุดข้อมูลแล้วทำการลงรหัส (Coding) หลังจากนั้นก็นำข้อมูลที่ได้จากการลงรหัสเรียบร้อยแล้วไปวิเคราะห์ แล้วทำการประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับวิจัยทางสังคมศาสตร์ (SPSS Statistical Package for the Social Sciences) ผู้วิจัยจะเรียงเรียงข้อมูลแบ่งออกเป็นหมวดหมู่ โดยจัดเก็บข้อมูลในประเภทเดียวกันเพื่อการนำมาใช้ของข้อมูลว่าเป็นไปในรูปแบบเดียวกันหรือไม่ อีกทั้งการเก็บข้อมูลในรูปแบบที่แตกต่างกันให้เป็นไปตามประเภทของกลุ่มตัวอย่าง หลักการในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.4.3 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับงานวิจัย โดยสถิติที่ใช้ คือ

3.4.3.1 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา ใช้ในการแสดงผลวิเคราะห์ในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบายเหตุผล โดยค่าสถิติที่ใช้คือความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มาอธิบายข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

3.4.3.2 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ใช้สถิติ T-Test และ ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ในการวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษางานวิจัย เรื่อง ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง โดยทำการสุ่มตัวอย่างประชากรที่อยู่ในกลุ่มผู้ผลิตและสนใจงานศิลปะในรูปแบบ NFT ART ผ่านชุมชนกลุ่มแพลตฟอร์มออนไลน์ จำนวน 385 ตัวอย่าง จากนั้นนำข้อมูลจากแบบสอบถามที่เก็บรวบรวมได้มาวิเคราะห์และประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิจัยทางสถิติ (SPSS: Statistical Packet for The Social Sciences) แบ่งเป็นการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ค่าสถิติที่ใช้คือ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มาอธิบายข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ค่าสถิติที่ใช้คือ T-Test และ ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ในการวิเคราะห์ ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยตามที่ระบุในบทที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติแบ่งออกได้เป็น 5 ส่วน ดังนี้

- 4.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยประชากรศาสตร์
- 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล
- 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานเพื่อพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล
- 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการประกอบธุรกิจในการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล
- 4.5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยประชากรศาสตร์

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา และประสบการณ์ด้านการออกแบบงานศิลปะ เพื่ออธิบายถึงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวนความถี่และค่าร้อยละ สรุปข้อมูลได้ดังต่อไปนี้

- 4.1.1 ข้อมูลด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านเพศ จากข้อมูลแบบสอบถามของประชากรกลุ่ม



ตัวอย่าง พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 385 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 205 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 53.20 รองลงมาเป็นเพศหญิง โดยมีจำนวน 180 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.80 จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ดังแสดงตามในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนความถี่และค่าร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	205	53.2
หญิง	180	46.8
รวม	385	100.0

4.1.2 ข้อมูลด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านอายุ จากข้อมูลแบบสอบถามของประชากรกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มประชากรอันดับที่ 1 คือ อายุระหว่าง 25-35 ปี จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 60.30 อันดับที่ 2 เป็นช่วงอายุระหว่าง 36-45 ปี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 21.60 อันดับที่ 3 คือกลุ่มอายุต่ำกว่า 25 ปี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 อันดับที่ 4 คือ อายุระหว่าง 46-55 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.60 และอันดับสุดท้ายอายุสูงกว่า 55 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ ดังแสดงตามในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนความถี่และค่าร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 25 ปี	61	15.8
25 – 35 ปี	232	60.3
36 – 45 ปี	83	21.6
46 – 55 ปี	6	1.6
สูงกว่า 55 ปี	3	0.8
รวม	385	100.0

4.1.3 ข้อมูลด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา จากข้อมูลแบบสอบถามจำแนกด้านการศึกษา พบว่า กลุ่มประชากรอันดับที่ 1 คือ ระดับปริญญาตรี จำนวน 291 คน คิดเป็นร้อยละ 75.60

อันดับที่ 2 ระดับปริญญาโท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 อันดับที่ 3 คือระดับมัธยมตอนปลาย จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 11.20 อันดับที่ 4 คือระดับปริญญาเอก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.80 และอันดับสุดท้าย คือ ระดับมัธยมตอนต้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50 ตามลำดับ ดังแสดงตามในตารางที่ 4.3

**ตารางที่ 4.3** จำนวนความถี่และค่าร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมตอนต้น	2	0.5
มัธยมตอนปลาย	43	11.2
ปริญญาตรี	291	75.6
ปริญญาโท	46	11.9
ปริญญาเอก	3	0.8
รวม	385	100.0

4.1.4 ข้อมูลด้านปัจจัยประชากรศาสตร์ด้านประสบการณ์ด้านการออกแบบงานศิลปะ จากข้อมูลสถิติแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในด้านการออกแบบงานศิลปะ ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 58.70 รองลงมา คือ ช่วงระหว่าง 5-10 ปี จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 และอันดับสุดท้ายคือ ระยะเวลา 10 ปีขึ้นไป เป็นจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 ตามลำดับ ดังแสดงตามในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 จำนวนความถี่และร้อยละ ลักษณะประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม  
ประสบการณ์ด้านการออกแบบงานศิลปะ

ประสบการณ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5 ปี	226	58.7
5 – 10 ปี	84	21.8
10 ปีขึ้นไป	75	19.5
รวม	385	100.0

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

จากการวิเคราะห์สถิติข้อมูลด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่ออธิบายถึงข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิเคราะห์พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(2.79 \pm 1.05)$  และเมื่อทำการวิเคราะห์พิจารณาตามรายด้านจึงเห็นว่า ความรู้ด้านการหาแหล่งเว็บไซต์และกลุ่มสังคมออนไลน์การซื้อขายผลงานศิลปะดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(2.99 \pm 1.10)$  อันดับที่ 2 เป็นความรู้ด้านการตลาดออนไลน์สำหรับซื้อ-ขายงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่  $(2.88 \pm 1.12)$  อันดับที่ 3 คือความรู้ด้านแนวทางการกำหนดราคาซื้อ-ขายของสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่  $(2.73 \pm 1.27)$  อันดับที่ 4 เป็นความรู้ด้านวางแผนการแสดงผลงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่  $(2.73 \pm 1.11)$  และอันดับสุดท้ายเป็นความรู้ด้านการสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัลและราคาค่าธรรมเนียมได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุด อยู่ที่  $(2.64 \pm 1.28)$  ตามลำดับ จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.5 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ระดับความสำคัญ		
	Mean	S.D.	ระดับ
ความรู้ด้านการตลาดออนไลน์สำหรับซื้อ-ขายงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล	2.88	1.12	ปานกลาง
ความรู้ด้านวางแผนการแสดงผลงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล	2.73	1.11	ปานกลาง
ความรู้ด้านการหาแหล่งเว็บไซต์และกลุ่มสังคมออนไลน์การซื้อ-ขายผลงานศิลปะดิจิทัล	2.99	1.10	ปานกลาง
ความรู้ด้านการสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัลและราคาค่าธรรมเนียม	2.64	1.28	ปานกลาง
ความรู้ด้านแนวทางการกำหนดราคาซื้อ-ขายของสินทรัพย์ดิจิทัล	2.73	1.27	ปานกลาง
รวม	2.79	1.05	ปานกลาง

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานเพื่อพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

จากการวิเคราะห์สถิติข้อมูลด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน เพื่ออธิบายถึงข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิเคราะห์พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(2.89 \pm 1.01)$  และเมื่อทำการวิเคราะห์พิจารณาตามรายด้านจึงเห็นว่า ความรู้ด้านเทคนิคความคิดสร้างสรรค์แนวคิดการสร้าง Concept ในการออกแบบ Collection (Non-Fungible Token Art) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(3.07 \pm 1.14)$  อันดับที่ 2 เป็นความรู้ด้านทักษะการใช้โปรแกรมและนามสกุลไฟล์ในการทำงานออกแบบผลงานเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่  $(2.98 \pm 1.02)$  อันดับที่ 3 คือ ความรู้ด้านเทรนต์และสไตล์การออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(2.95 \pm 1.22)$  อันดับที่ 4 เป็นความรู้ด้านอุปกรณ์หรือโปรแกรมออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ที่  $(2.95 \pm 1.09)$  และอันดับสุดท้ายเป็นความรู้ระดับหมวดหมู่ (Level) ของการออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แต่ละระดับขั้นได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุด อยู่ที่  $(2.54 \pm 1.24)$  ตามลำดับ จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.6 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

ความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ระดับความสำคัญ		
	Mean	S.D.	ระดับ
ความรู้ด้านทักษะการใช้โปรแกรมและนามสกุลไฟล์ในการทำงานออกแบบผลงานเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล	2.98	1.02	ปานกลาง
ความรู้ด้านอุปกรณ์หรือโปรแกรมออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.95	1.09	ปานกลาง
ความรู้ด้านเทคนิคความคิดสร้างสรรค์แนวคิดการสร้าง Concept ในการออกแบบ Collection (Non-Fungible Token Art)	3.07	1.14	ปานกลาง
ความรู้ด้านเทรนด์และสไตล์การออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.95	1.22	ปานกลาง
ความรู้ระดับหมวดหมู่ (Level) ของการออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แต่ละระดับชั้น	2.54	1.24	น้อย
รวม	2.89	1.01	ปานกลาง

#### 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านทักษะการประกอบธุรกิจในการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

จากการวิเคราะห์สถิติข้อมูลทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่ออธิบายถึงข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิเคราะห์พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(2.90 \pm 0.91)$  และเมื่อทำการวิเคราะห์พิจารณาตามรายด้านจึงเห็นว่า ทักษะการบังคับตนเอง (Commanding) ให้ทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้เสร็จทันตามเวลามีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่  $(3.17 \pm 1.07)$  รองลงมาเป็นอันดับที่ 2 เป็นทักษะการควบคุม (Controlling) ผลงานการออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อย่างมีระเบียบแบบแผน อยู่ที่  $(3.00 \pm 1.12)$  อันดับที่ 3 คือ ทักษะการประสานงาน (Coordinating) กับกลุ่มคนในสื่อสังคมออนไลน์ที่สนใจงานสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ที่  $(2.98 \pm 1.01)$  ต่อมาอันดับที่ 4 เป็นทักษะการวางแผน (Planning) การตลาดในการสร้างรายได้จากสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ที่  $(2.76 \pm 1.09)$  และอันดับสุดท้ายเป็นทักษะการจัดการโครงสร้าง (Organizing) ระยะเวลาการทำงานการออกแบบและกำหนดราคาสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ให้เหมาะสมถูกต้องได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด อยู่ที่  $(2.63 \pm 1.16)$  ตามลำดับ จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.7 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

ทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ระดับความสำคัญ		
	Mean	S.D.	ระดับ
ทักษะการวางแผน (Planning) การตลาดในการสร้างรายได้จากสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.76	1.09	ปานกลาง
ทักษะการจัดการโครงสร้าง (Organizing) ระยะเวลาการทำงานการออกแบบและกำหนดราคาสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ให้เหมาะสมถูกต้อง	2.63	1.16	ปานกลาง
ทักษะการบังคับตนเอง (Commanding) ให้ทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้เสร็จทันตามเวลา	3.17	1.07	ปานกลาง
ทักษะการประสานงาน (Coordinating) กับกลุ่มคนในสื่อสังคมออนไลน์ที่สนใจงานสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.98	1.01	ปานกลาง
ทักษะการควบคุม (Controlling) ผลงานการออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อย่างมีระเบียบแบบแผน	3.00	1.12	ปานกลาง
รวม	2.90	0.91	ปานกลาง

4.5 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานของงานวิจัยเรื่องปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ตามที่ระบุในบทที่ 1 มีดังนี้

สมมติฐานที่ 1 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านการศึกษา แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 4 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านประสบการณ์แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย ค่าสถิติ T-Test และ ANOVA เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย และทดสอบสมมติฐานการวิจัย ตามลำดับสมมติฐาน ดังนี้

1. การศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามเพศ

Ho: เพศมีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ไม่แตกต่างกัน

Ha: เพศมีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แตกต่างกัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนของทั้งสองกลุ่มตัวอย่าง ด้วยค่า Levene's Test มีค่าเท่ากับ 0.88 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ระหว่างเพศชายและเพศหญิง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.05 จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.8 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านเพศของการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการ พัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล	ชาย		หญิง		t-test	Sig	ผลการ ทดสอบ สมมติฐาน
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนา ศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.82	1.06	2.76	1.03	0.58	0.75	ไม่แตกต่าง
ความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรม ในการทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.91	1.01	2.87	1.01	0.37	0.99	ไม่แตกต่าง
ทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	2.92	0.90	2.89	0.92	0.33	0.82	ไม่แตกต่าง
รวม	2.54	0.60	2.51	0.60	0.43	0.88	ไม่แตกต่าง

หมายเหตุ. \* ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ 0.05

2. การศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามอายุ

Ho: อายุมีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ไม่แตกต่างกัน

Ha: อายุมีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แตกต่างกัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนของอายุกลุ่มตัวอย่าง ด้วยค่า Levene's Test มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามอายุ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.9 ต่อไปนี้



ตารางที่ 4.9 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านอายุของการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการ พัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล	อายุ	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig	ผลการ ทดสอบ สมมติฐาน
ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ต่ำกว่า 25 ปี	3.34	0.85	10.50	0.00*	แตกต่าง
	25 – 35 ปี	2.62	1.06			
	36 – 45 ปี	2.84	0.96			
	46 – 55 ปี	3.90	0.76			
	สูงกว่า 55 ปี	1.00	0.00			
ความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมใน การทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non- Fungible Token Art)	ต่ำกว่า 25 ปี	3.30	0.84	13.39	0.00*	แตกต่าง
	25 – 35 ปี	2.70	0.93			
	36 – 45 ปี	3.06	1.10			
	46 – 55 ปี	4.60	0.43			
	สูงกว่า 55 ปี	1.00	0.00			
ทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ต่ำกว่า 25 ปี	2.91	0.97	3.30	0.01*	แตกต่าง
	25 – 35 ปี	2.86	0.84			
	36 – 45 ปี	2.99	1.03			
	46 – 55 ปี	4.00	0.65			
	สูงกว่า 55 ปี	2.00	0.00			
รวม	ต่ำกว่า 25 ปี	2.74	0.48	8.90	0.00*	แตกต่าง
	25 – 35 ปี	2.45	0.56			
	36 – 45 ปี	2.57	0.67			
	46 – 55 ปี	3.37	0.46			
	สูงกว่า 55 ปี	1.50	0.00			

หมายเหตุ. \* แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ 0.01

3. การศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามระดับการศึกษา

Ho: ระดับการศึกษามีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ไม่แตกต่างกัน

Ha: ระดับการศึกษามีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แตกต่างกัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนของระดับการศึกษากลุ่มตัวอย่าง ด้วยค่า Levene's Test มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามระดับการศึกษา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.10 ต่อไปนี้

**ตารางที่ 4.10** ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านระดับการศึกษาของการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

การพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล	ระดับการศึกษา	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig	ผลการทดสอบสมมติฐาน
ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	มัธยมตอนต้น	4.20	0.00	10.22	0.00*	แตกต่าง
	มัธยมตอนปลาย	2.95	1.35			
	ปริญญาตรี	2.66	0.97			
	ปริญญาโท	3.48	0.85			
	ปริญญาเอก	1.00	0.00			
ความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	มัธยมตอนต้น	4.40	0.00	08.78	0.00*	แตกต่าง
	มัธยมตอนปลาย	2.55	0.95			
	ปริญญาตรี	2.87	0.92			
	ปริญญาโท	3.42	1.31			
	ปริญญาเอก	1.00	0.00			

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

ทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	มัธยมตอนต้น	4.00	0.00	12.32	0.00*	แตกต่าง
	มัธยมตอนปลาย	2.41	0.98			
	ปริญญาตรี	2.87	0.83			
	ปริญญาโท	3.59	0.96			
	ปริญญาเอก	2.00	0.00			
รวม	มัธยมตอนต้น	3.40	0.00	10.14	0.00*	แตกต่าง
	มัธยมตอนปลาย	2.39	0.66			
	ปริญญาตรี	2.49	0.54			
	ปริญญาโท	2.93	0.66			
	ปริญญาเอก	1.50	0.00			

หมายเหตุ. \* แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ 0.01

4. การศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามประสบการณ์

Ho: ประสบการณ์มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ไม่แตกต่างกัน

Ha: ประสบการณ์มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แตกต่างกัน

ผลการทดสอบความแปรปรวนของประสบการณ์กลุ่มตัวอย่าง ด้วยค่า Levene's Test มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามประสบการณ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 จึงได้สรุปข้อมูลแสดงตามในตารางที่ 4.11 ต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 ผลการทดสอบสมมติฐานค่าเฉลี่ยปัจจัยทางด้านประสบการณ์ของการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการ พัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล	ประสบการณ์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig	ผลการ ทดสอบ สมมติฐาน
ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ต่ำกว่า 5 ปี	2.61	1.10	09.12	0.00*	แตกต่าง
	5 – 10 ปี	2.94	0.86			
	10 ปีขึ้นไป	3.16	0.96			
ความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมใน การทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non- Fungible Token Art)	ต่ำกว่า 5 ปี	2.55	0.94	38.21	0.00*	แตกต่าง
	5 – 10 ปี	3.26	0.73			
	10 ปีขึ้นไป	3.51	1.05			
ทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะ เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ต่ำกว่า 5 ปี	2.64	0.90	30.91	0.00*	แตกต่าง
	5 – 10 ปี	3.09	0.75			
	10 ปีขึ้นไป	3.50	0.79			
รวม	ต่ำกว่า 5 ปี	2.36	0.58	24.56	0.00*	แตกต่าง
	5 – 10 ปี	2.66	0.47			
	10 ปีขึ้นไป	2.86	0.60			

หมายเหตุ. \* แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ 0.01

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษา เรื่องปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) หรือเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่าง (Sample survey research) นักออกแบบงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำนวน 385 ตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาความรู้และทักษะที่จำเป็นของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ในการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) (2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ประสบการณ์ กับการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผล
- 5.3 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย
- 5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

ผลงานการวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของความสนใจของผู้วิจัยเรื่องปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) การวิเคราะห์แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. การวิเคราะห์ด้านประชากรศาสตร์ของตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 205 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 53.20 รองลงมาเป็นเพศหญิง โดยมีจำนวน 180 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 46.80 อายุช่วงระหว่างของกลุ่มประชากรอันดับที่ 1 เป็นอายุระหว่าง 25-35 ปี จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 60.30 อันดับที่ 2 เป็นช่วงอายุระหว่าง 36-45 ปี จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 21.60 อันดับที่ 3 คือกลุ่มอายุต่ำกว่า 25 ปี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.80 และอันดับสุดท้าย คือ อายุระหว่าง 46-55 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.60 ระดับการศึกษาของกลุ่มประชากรส่วนใหญ่เป็นระดับปริญญาตรี จำนวน 291 คน คิดเป็นร้อยละ 75.60 อันดับต่อมาเป็นระดับปริญญาโท จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.90 อันดับที่ 3 คือระดับมัธยมตอนปลาย จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 11.20 อันดับที่ 4 คือระดับปริญญาเอก จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.80 และอันดับสุดท้าย คือ ระดับมัธยมตอนต้น จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50 ส่วนทางด้านประสบการณ์

ในด้านการออกแบบงานศิลปะ ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 58.70 รองลงมา คือ ช่วงระหว่าง 5-10 ปี จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.80 และอันดับสุดท้ายคือ ระยะเวลา 10 ปีขึ้นไป เป็นจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 19.50 ตามลำดับ

2. รูปแบบเชิงคุณภาพการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานเพื่อพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล และด้านทักษะการประกอบธุรกิจในการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล

ในด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แยกเป็น 5 ข้อ เพื่ออธิบายถึงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างว่ามีความรู้ด้านการหาแหล่งเว็บไซต์และกลุ่มสังคมออนไลน์การซื้อขายผลงานศิลปะดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (2.99±1.10) อันดับที่ 2 เป็นความรู้ด้านการตลาดออนไลน์สำหรับซื้อ-ขายงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่ (2.88±1.12) อันดับที่ 3 คือ ความรู้ด้านแนวทางการกำหนดราคาซื้อ-ขายของสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่ (2.73±1.27) อันดับที่ 4 เป็นความรู้ด้านวางแผนการแสดงผลงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่ (2.73±1.11) และอันดับสุดท้ายเป็นความรู้ด้านการสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัลและราคาค่าธรรมเนียมได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุด อยู่ที่ (2.64±1.28)

ในด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน ผลวิเคราะห์พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (2.89±1.01) และเมื่อทำการวิเคราะห์พิจารณาตามรายด้านจึงเห็นว่า ความรู้ด้านเทคนิคความคิดสร้างสรรค์แนวคิดการสร้าง Concept ในการออกแบบ Collection (Non-Fungible Token Art) มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (3.07±1.14) อันดับที่ 2 เป็นความรู้ด้านทักษะการใช้โปรแกรมและนามสกุลไฟล์ในการทำงานออกแบบผลงานเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล อยู่ที่ (2.98±1.02) อันดับที่ 3 คือ ความรู้ด้านเทรนด์และสไตล์การออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (2.95±1.22) อันดับที่ 4 เป็นความรู้ด้านอุปกรณ์หรือโปรแกรมออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ที่ (2.95±1.09) และอันดับสุดท้ายเป็นความรู้ระดับหมวดหมู่ (Level) ของการออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แต่ละระดับชั้นได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุด อยู่ที่ (2.54±1.24) ตามลำดับ

ในด้านทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่ออธิบายถึงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลวิเคราะห์พบว่าภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (2.90±0.91) และเมื่อทำการวิเคราะห์พิจารณาตามรายด้านจึงเห็นว่า ทักษะการบังคับตนเอง (Commanding) ให้ทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้เสร็จทันตามเวลามีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ (3.17±1.07) รองลงมา เป็นอันดับที่ 2 เป็นทักษะการควบคุม (Controlling) ผลงานการออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อย่างมีระเบียบ แบบแผน อยู่ที่ (3.00±1.12) อันดับที่ 3 คือ ทักษะการประสานงาน (Coordinating) กับกลุ่มคนในสื่อสังคมออนไลน์ที่สนใจงานสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ที่ (2.98±1.01) ต่อมาอันดับที่ 4 เป็นทักษะการวางแผน (Planning) การตลาดในการสร้างรายได้จากสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ที่ (2.76±1.09) และอันดับสุดท้ายเป็นทักษะการจัดการ

โครงสร้าง (Organizing) ระยะเวลาการทำงานการออกแบบและกำหนดราคาสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ให้เหมาะสมถูกต้องได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุด อยู่ที่ (2.63±1.16) ตามลำดับ

5.1.2 ผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic)

ในด้านการศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ด้วยสถิติ T-Test และ ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 เพื่อทดสอบสมมติฐาน มีผลการทดสอบสรุปเป็นตารางแสดงผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5.1 ดังนี้

ตารางที่ 5.1 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	รายละเอียด	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1	นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านเพศ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน	ไม่แตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
สมมติฐานที่ 2	นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านอายุ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน	แตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
สมมติฐานที่ 3	นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านการศึกษ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน	แตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
สมมติฐานที่ 4	นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านประสบการณ์ แตกต่างกัน ส่งผลให้การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลแตกต่างกัน	แตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

หมายเหตุ: นัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 หรือระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95

อธิบายได้ว่า ทางด้านประชากรศาสตร์ (1) การศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ด้านเพศ พบว่า ผลการทดสอบความแปรปรวนของทั้งสองกลุ่มตัวอย่าง ด้วยค่า Levene's Test มีค่าเท่ากับ 0.88 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ระหว่างเพศชายและเพศหญิง ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.05 (2) ผลการทดสอบความแปรปรวนของอายุกลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงว่า การ



พัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามอายุ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 (3) ผลการทดสอบความแปรปรวนของระดับการศึกษากลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามอายุ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01 (4) ผลการทดสอบความแปรปรวนของประสบการณ์กลุ่มตัวอย่าง มีค่าเท่ากับ 0.00 แสดงว่า การพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) จำแนกตามประสบการณ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ 0.01

## 5.2 การอภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์การทดสอบสมมติฐานทั้ง 4 ข้อ อภิปรายผลได้ดังนี้

จากการสมมติฐานที่ 1 นักร้องแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ ไม่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ไม่มีมีแนวโน้มที่จะสอดคล้องกับงานวิจัยของการทบทวนวรรณกรรม แต่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงอย่างมีนัยสำคัญกับงานวิจัย การพัฒนาทักษะอาชีพและการดำรงชีพ สำหรับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการเชิงจิตวิทยาเสริมสร้างศักยภาพแห่งตน (เพ็ญนภา กุลนภาดล และคณะ, 2559)

จากการสมมติฐานที่ 2 นักร้องแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านอายุ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีแนวโน้มสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญนภา กุลนภาดล และคณะ (2559) งานวิจัยการพัฒนาทักษะอาชีพและการดำรงชีพ สำหรับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการเชิงจิตวิทยาเสริมสร้างศักยภาพแห่งตน พบว่า การค้นคว้าเรื่องระยะการพิจารณาอาชีพเปรียบเทียบกับแบ่งเป็น 5 ช่วงระยะเวลา ได้แก่ (1) ระยะการเจริญเติบโต (Growth Stage) เริ่มตั้งแต่เกิดจนกระทั่งอายุ 14 ปี (2) ระยะการสำรวจ (Exploration Stage) ระยะนี้อยู่ในช่วงอายุ 15 ถึง 24 ปี (3) ระยะเริ่มต้นประกอบอาชีพ (Establishment Stage) ระยะนี้อยู่ในช่วงอายุ 25 ถึง 44 ปี (4) ระยะรักษาความมั่นคงในอาชีพ (Maintenance Stage) ระยะนี้อยู่ในช่วงอายุ 45 ถึง 65 ปี (5) ระยะเสื่อมถอย (Decline Stage) ระยะนี้อยู่ในช่วงอายุตั้งแต่ 65 ปีขึ้นไป จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นจึงเห็นว่าอายุ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลตามที่ได้กล่าวมาแล้ว

จากการสมมติฐานที่ 3 นักร้องแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านการศึกษา ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักร้องแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีแนวโน้มสอดคล้องกับงานวิจัยของ อรุณศรีบาล (2559) การวางแผนในการประกอบอาชีพของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต พบว่า Ginzberg and Associates (1930, อ้างถึงใน สมปอง รักษาธรรม, 2540, น.10) ได้กล่าวถึงระดับการศึกษา (Education Process) ว่าเป็นตัวแปรที่สำคัญเกี่ยวกับ



การเลือกอาชีพของบุคคลอีกทางหนึ่ง หากประชากรที่ได้รับการศึกษาที่มีระดับสูงหรือมีการศึกษาที่ หลากหลายก็ย่อมมีโอกาสและช่องทางในการเลือกประกอบอาชีพได้มาก จากการทบทวนวรรณกรรม ข้างต้นจึงเห็นว่า อายุ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็น สินทรัพย์ดิจิทัลตามที่ได้กล่าวมาแล้ว

จากการสมมติฐานที่ 4 นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ที่มีลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ด้านประสบการณ์ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลที่แตกต่างกัน ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีแนวโน้มสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชยาภัทร ว่องศิริพร (2562) การศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีมเมอร์ (Video Game Streamer) ในประเทศ พบว่า การมีประสบการณ์การทำงานที่มากกว่า เป็นปัจจัยในเรื่องความชำนาญ (Expertise) ทั้ง 3 ส่วนนี้ได้แก่ ประสบการณ์ การฝึกฝน และเทคนิค จึงเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาอาชีพ จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้นจึงเห็นว่า ประสบการณ์ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลตามที่ได้กล่าวมาแล้ว

### 5.3 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

เมื่อได้ทำการศึกษาจากผลงานการวิจัยในครั้งนี้ จึงเห็นว่างานวิจัยเรื่อง ปัจจัยส่วนบุคคลของ นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ข้อมูลที่ได้รับรวบรวมนำเสนอไปแล้วนั้นได้ ประโยชน์กับกลุ่มประชากรผู้สนใจในการทำธุรกิจการออกแบบงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) โดยมีเนื้อหาที่น่าสนใจและข้อเสนอแนะที่นำไปใช้ปรับปรุงได้ในครั้งต่อไป ดังนี้

หากกล่าวถึงด้านประชากรศาสตร์ เพศ อายุ อาชีพ ประสบการณ์ สิ่งที่น่าสนใจเรื่องเพศทั้ง ชายและหญิง มีความสนใจในการประกอบธุรกิจการออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลจำนวนไม่ต่างกัน จึงไม่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ส่วน ใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 205 คน ส่วนเพศหญิง มีจำนวน 180 คน อายุอยู่ช่วงระหว่าง 25-35 ปี ระดับ การศึกษาของเป็นระดับปริญญาตรี จำนวน 291 คน ส่วนทางด้านประสบการณ์ในด้านการออกแบบงาน ศิลปะส่วนมากมีประสบการณ์ต่ำกว่า 5 ปี เป็นอันดับ 1 ที่จำนวน 226 คน ดังนั้นต้องส่งเสริมเรื่องการ พัฒนาความรู้และประสบการณ์โดยการเพิ่มช่องทางการศึกษาให้ความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (You Tube Channel) สำหรับกลุ่มสังคมการเรียนรู้ด้านทักษะและประสบการณ์การออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ ดิจิทัลหรือรูปแบบออนไลน์โดยการนำเสนอโครงการเพิ่มสาขาวิชาด้านการออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ ดิจิทัลให้กับสถาบันการศึกษาต่างๆทั้งในระดับมัธยมจนถึงระดับมหาวิทยาลัยที่มีความสนใจและ เกี่ยวข้องกับด้านการออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ให้ขยายสาขาวิชาดังกล่าวกระจายสู่ในวง กว้างในแผนระยะยาวของการศึกษา เพื่อเป็นการเพิ่มศักยภาพความสามารถของประชากรศาสตร์ใน ด้านประกอบอาชีพและการหารายได้พิเศษเพิ่มมากขึ้น

ด้านความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ความน่าสนใจของกลุ่มประชากรเบื้องต้นมีความรู้ด้านการหาแหล่งเว็บไซต์และกลุ่มสังคมโซเชียล

มีเดีย การตลาดออนไลน์ การซื้อ-ขายผลงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัลอยู่บ้างแล้ว รู้จักการกำหนดราคาซื้อ-ขายและการวางแผนแสดงผลงานศิลปะของสินทรัพย์ดิจิทัลพอสมควร แต่ความรู้ด้านการสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัลและราคาค่าธรรมเนียมนั้นได้ค่าเฉลี่ยน้อยสุด จึงต้องเพิ่มช่องทางการศึกษาโดยทำให้ความรู้ในรูปแบบออนไลน์ (YouTube Channel) ในการอธิบายขั้นตอนการเตรียมเอกสารก่อนสมัครสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัล และขั้นตอนวิธีการสมัครเปิดบัญชีสกุลเงินดิจิทัล พร้อมการอธิบายค่าธรรมเนียมในการซื้อ-ขายผลงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัลว่าแต่ละเจ้าของเครือข่ายมีการให้ผลตอบแทนและการเสียค่าธรรมเนียมของผลงานมีมูลค่าเท่าไรโดยใช้การอธิบายรายละเอียดอย่างเข้าใจได้ง่ายในรูปแบบ Info Graphic เพื่อการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลในการสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัลและราคาค่าธรรมเนียมเป็นเรื่องที่ทำได้สะดวกมากยิ่งขึ้น

ต่อมาเป็นด้านทักษะการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล ส่วนที่เป็นความรู้ด้านเทคนิคความคิดสร้างสรรค์แนวคิดการสร้าง Concept ในการออกแบบ Collection (Non-Fungible Token Art) และความรู้ด้านทักษะการใช้โปรแกรมและนามสกุลไฟล์ในการทำงานออกแบบผลงานมีค่าเฉลี่ยมาก จึงสันนิษฐานได้ว่ามีนักออกแบบที่มีความคิดสร้างสรรค์สนใจในธุรกิจนี้อยู่พอสมควร ความรู้ด้านเทรนด์และสไตล์การออกแบบกับความรู้ด้านอุปกรณ์หรือโปรแกรมออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้ค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกัน แต่สิ่งที่ต้องแก้ไขนั้นเป็นความรู้ของระดับหมวดหมู่ (Level) ของการออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัลที่ต้องสร้าง Content อธิบายรายละเอียดอย่างเข้าใจได้ง่ายในรูปแบบภาพ Info Graphic ในการอธิบายว่าระดับหมวดหมู่แต่ละชั้นของการออกแบบผลงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัลนั้นมีความแตกต่างกันอย่างไรและส่งผลกับความสำคัญในการกำหนดราคารวมถึงหลักการทำการตลาดให้กับผลงาน เพื่อสร้างการรับรู้ให้กับกลุ่มประชากรที่สนใจได้ศึกษาเพิ่มมากขึ้น

ด้านสุดท้ายเป็นทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล สิ่งที่น่าสนใจเป็นเรื่องนักออกแบบนั้นมีทักษะการบังคับตนเอง (Commanding) และทักษะการควบคุม (Controlling) ให้ทำงานออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้เสร็จทันตามเวลาอย่างมีระเบียบแบบแผนมีมากพอสมควร ส่วนทักษะการประสานงาน (Coordinating) กับกลุ่มคนในสื่อสังคมออนไลน์ที่สนใจงานสินทรัพย์ดิจิทัล และทักษะการวางแผน (Planning) การตลาดในการสร้างรายได้จากสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อยู่ในเกณฑ์ที่ต้องปรับปรุง โดยเริ่มต้นจากการเปิดคอร์สอบรมเรื่องทักษะการสื่อสารรวมถึงด้านความกล้าเปิดใจ กล้าพูด กล้านำเสนอตนเองให้กับผู้อื่นที่อยู่ในกลุ่มสังคมออนไลน์ ได้รู้จักและสนใจในผลงานของตัวเองก่อน จากนั้นต้องค้นคว้าหากกลุ่มสังคมออนไลน์ด้านธุรกิจการออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัลที่เกี่ยวข้องใหม่ๆเพิ่มมากขึ้น เช่น กลุ่ม Discord, กลุ่ม Instagram เกี่ยวกับ NFT เป็นต้น เพื่อสร้างเครือข่ายกลุ่มคนที่สนใจและถูกใจในผลงานของเราพัฒนาต่อยอดให้กลายเป็นคนที่ชื่นชอบติดตาม (Collector) ในการทำกิจกรรมหรือเมื่อออกผลงานชิ้นใหม่ของเราทุกช่วงเวลา อีกทั้งต้องเพิ่มคอร์สอบรมเรื่องฝึกทักษะการคิดแผนกลยุทธ์ธุรกิจการตลาดเพื่อมีระบบหลักการแนวทางในการซื้อขาย เช่น จัดกิจกรรมแจกสินทรัพย์ดิจิทัลในวันพิเศษ หรือ จัดกิจกรรมโปรโมชันในช่วงโอกาสพิเศษตามช่วงเวลาต่างๆให้ผู้สนใจในงานได้เลือกซื้อเพิ่มมากขึ้น เป็นต้น

#### 5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

จากงานวิจัยในครั้งนี้ทำการศึกษาเรื่อง ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไปดังนี้

5.4.1 ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยประชากรศาสตร์ หรือศิลปินบุคคลที่มีชื่อเสียงในการทำธุรกิจการออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) เพื่อส่งผลต่อแรงบันดาลใจเปรียบเสมือน Iconic ด้านศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ให้กับบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความสนใจเกิดเป็นแรงผลักดันให้กลุ่มอาชีพ NFT Creative art เพิ่มมากขึ้น

5.4.2 ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับข้อมูลแบบสอบถามเชิงคุณภาพ ในการสัมภาษณ์รายบุคคลที่เป็นที่รู้จักและมีรายได้ขายดีเป็นอันดับต้นๆของประเทศ เนื่องจากการเก็บข้อมูลออนไลน์ (Google form) แบบเชิงปริมาณจะได้ข้อมูลในเชิงลึกของรายบุคคลไม่เพียงพอในการทำวิจัย

5.4.3 ควรเพิ่มเติมตัวแปรในทางการศึกษา เช่น ปัจจัยส่งเสริมทางการตลาดที่มีอิทธิพลต่ออาชีพ NFT Creative art ในประเทศไทย

5.4.4 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรในการบริหารธุรกิจและทักษะการลงทุนจากสินทรัพย์ดิจิทัล เพื่อให้ได้ผลประกอบการทางธุรกิจหลากหลายมากยิ่งขึ้น

## บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กนกอร เวทการ. (2556). การศึกษากระบวนการเข้าสู่กลุ่มอาชีพเสริมของชุมชนในเขตเทศบาลตำบลลาดชะโด จังหวัดพระนครศรีอยุธยา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. Burapha University Library.
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (ม.ป.ป.). ผู้ประกอบการยุคใหม่ ทำอย่างไรจึงจะสำเร็จ เมจิกเพรส. <https://nec.dip.go.th/ebook/book12/book12.pdf>
- ชนิดา เทวสิงห์. (2557). ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกทำงานของพนักงานรายวันของบริษัท ทropicคอลลีเมียร์ฟู้ดส์ จำกัด [การค้นคว้าแบบอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ชยาภัทร ว่องศิริพร. (2562). การศึกษาเส้นทางอาชีพและการพัฒนาอาชีพสตรีมีเมอร์ (Video Game Streamer) ในประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://bit.ly/3H4ix9B>
- ช้องนาง เล็กสมบูรณ์, นันทิพย์ วิภาวิน, และ สุทธิพันธ์ ชื่นชม. (2564). การใช้สารสนเทศเพื่อการพัฒนาอาชีพในท้องถิ่นของบุคลากรองค์การภาครัฐในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน. วารสารบรรณศาสตร์ มศว, 14(1), 78-94. ระบบเก็บหลักฐานการประกันคุณภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. <https://bit.ly/3L0JgVJ>
- ฐานปนา ฉันทไพศาล. (2559). องค์การและการจัดการ. ธนรัชการพิมพ์.
- จิตาภา ท้าววงศ์ (2564) การพัฒนาความก้าวหน้าในอาชีพ : กรณีศึกษากระบวนการสู่ความสำเร็จในการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการของอาจารย์ใหม่ [ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. DSpace at Srinakharinwirot University. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1602/1/gs611130208.pdf>
- ณัฐ นิวัตานนท์. (2561). ข้อคิดและหลักการบริหารเพื่อการพัฒนา งานรูทีน Routine work. บริษัท ดี.จี.ทรานส์ อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด. [http://www.dgtrans.co.th/contentdetail.php?content\\_id=159](http://www.dgtrans.co.th/contentdetail.php?content_id=159)
- ณัฐอรียา สุขสุวรรณพร. (2553). การสร้างอาชีพเสริมกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนในเขตเทศบาลตำบลอ่างศิลา จังหวัดชลบุรี [การศึกษาอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. Khon Kaen University Library. <https://opac.kku.ac.th/Catalog/BibItem.aspx?BibID=b00338363>
- เตชสิทธิ์ กิตติสุบรรณ. (2560). การศึกษาปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการลงทุน และแรงจูงใจที่มีผลต่ออัตราส่วนระหว่างเงินออมและเงินลงทุนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยสำหรับนักศึกษาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- เทิดชาย ช่วยบำรุง. (2554). ภูมิปัญญาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่นเชิงสร้างสรรค์. สถาบันพระปกเกล้า.  
<https://www.kpi.ac.th/public/index.php/knowledge/book/data/582>
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2564). แนวปฏิบัติการใช้เทคโนโลยีบล็อกเชน (Blockchain) ในการให้บริการทางการเงิน. <https://bit.ly/42z4x00>
- ธารทิพย์ ขั้วนา และ ขวัญชัย ขั้วนา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทางการศึกษา: สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 5(2), 325-342. <https://bit.ly/3n0OYyX>
- ธารทิพย์ ภิระบัน. (2556). การปรับตัวด้านอาชีพของเกษตรกรหลังการขายที่ดิน ตำบลแม่ปูคา อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ [การค้นคว้าแบบอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. <https://bit.ly/3V0IAVI>
- ธิดาวดี ยติสาร. (2551). การพัฒนาอาชีพผลิตเรือจำลองตำบลแม่วิน อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ [การค้นคว้าปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธีรวิภา เอกะกุล. (2543). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- นพวรรณ เพ็ชรวงศ์. (2565). อิทธิพลความน่าเชื่อถือถึง คุณภาพของเว็บไซต์ OpenSea ความมีชื่อเสียงของศิลปินและคุณภาพของผลงานศิลปะรูปแบบ NFT ที่ส่งผลต่อความตั้งใจซื้อบนเว็บไซต์ OpenSea [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล]. มหาวิทยาลัยมหิดล. <https://bit.ly/3UXyaFE>
- นัยนา ดอรมาน. (2533). การเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์. วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต, 10, 20-28. <https://bit.ly/41OoKP1>
- นามมจันทร์ ยอแสงรัตน์. (2563). การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์กลุ่มคอมมูนิตี้อีช้อปงานศิลปะดิจิทัลสำหรับศิลปินรุ่นใหม่ เพื่อพัฒนาวงการศิลปะในประเทศไทย [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต วิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. DSpace at Srinakharinwirot University. <https://bit.ly/40B5fs5>
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2535). จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล. สหมิตรออฟเซท.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2544). จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล. ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- ปิยะนิตย์ โอนพรตนิบูลย์. (2553). เศรษฐกิจสร้างสรรค์และเศรษฐกิจพอเพียง: ขัดแย้งหรือสอดคล้อง?. วารสารเศรษฐกิจและสังคม, 47(4), 4-5.
- พวงแก้ว พรพิพัฒน์. (2553). เศรษฐกิจสร้างสรรค์: พลังขับเคลื่อนใหม่ของเศรษฐกิจไทย. วารสารเศรษฐกิจและสังคม, 47(4), 6-12.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- พวงเพชร ศิริโอด. (2558). ปัจจัยด้านความตั้งใจซื้อที่มีผลต่อพฤติกรรมการซื้อสินค้ามือสองของผู้บริโภคในตลาดนัด [วิทยานิพนธ์ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี]. คลังปัญญามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.  
<http://sutir.sut.ac.th:8080/jspui/bitstream/123456789/5989/2/Fulltext.pdf>
- พาทีนุช วราศรัย. (2565). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการซื้อผลงานศิลปะในรูปแบบ NFT ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในประเทศไทย [สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล]. CMMU Digital Archive. <https://bit.ly/3AIBmS0>
- เพ็ญญา กุลนาคัด, จิตรา ดุษฎีเมธา, ผลาดร สุวรรณโพธิ์, และ ประชา อีนิ้ง. (2559). การพัฒนาทักษะอาชีพและการดำรงชีพสำหรับการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ด้วยกระบวนการเชิงจิตวิทยาเสริมสร้างศักยภาพแห่งตน (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- ภัชชาวี ครุฑธา. (2559). แนวทางการพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยการประกอบอาชีพเสริมของพนักงานโรงพยาบาล ราชบุรี [การศึกษาอิสระปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์]. คลังข้อมูลงานวิจัยและผลงานทางวิชาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์. <https://bit.ly/43WzrkA>
- ภัทรพงศ์ อินทรกำเนิด, ธนพนธ์ ตั้งตระกูล, พันธุ์อาจ ชัยรัตน์, และ มุทริกา พฤษภาพงษ์. (2553). ระบบนวัตกรรมรายสาขาเพื่อพัฒนาระบบเศรษฐกิจฐานความรู้และเชิงสร้างสรรค์: กรณีศึกษาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (รายงานการวิจัย). สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- วิชิต อุ๋อัน. (2550). การวิจัยและการสืบค้นข้อมูลทางธุรกิจ. พรินท์แอมี่.
- วิเชียร วิทยอุดม. (2551). องค์การและการจัดการ. ธนรัชการพิมพ์.
- ศูนย์คุ้มครองผู้ใช้บริการทางการเงิน ธนาคารแห่งประเทศไทย. (ม.ป.ป.). การวางแผนธุรกิจ SMEs. <https://www.1213.or.th/th/moneymgt/smebusplan/Pages/smebusplan.aspx>
- สมคิด บางโม. (2558). องค์การและการจัดการ (พิมพ์ครั้งที่ 7). วิทยพัฒน์.
- สมปอง รักษาธรรม. (2540). การตัดสินใจเลือกประกอบอาชีพของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่าจากสถาบันการศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการจังหวัดชลบุรี [ภาคนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 [ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. [http://thesis.swu.ac.th/swudis/Cur\\_Re\\_Dev/Somporn\\_L.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swudis/Cur_Re_Dev/Somporn_L.pdf)



## บรรณานุกรม (ต่อ)

- สมิต สัชฌุกร. (2538). “การพัฒนาความก้าวหน้าในอาชีพงาน” การบริหาร ทักษะและการปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 3). สุขภาพใจ.
- สรเดช เลิศวัฒนาภินช. (2560). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะอาชีพและคุณลักษณะในการประกอบอาชีพ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. <https://bit.ly/3oBwgP7>
- สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2554). รายวิชา การพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคง (อช31003). ผู้แต่ง สุณิสสา ตรงจิตร. (2559). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านช่องทางตลาดกลางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Marketplace) [การค้นคว้าอิสระปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. [http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU\\_2016\\_5802030758\\_5243\\_3966.pdf](http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5802030758_5243_3966.pdf)
- อรนุช ศรีบาล. (2559). การวางแผนในการประกอบอาชีพของนักศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต [สารนิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Thammasat University Library. <https://bit.ly/3opfH8L>
- bovisualize. (ม.ป.ป.). ทฤษฎี กระบวนการบริหาร POSDCORB. <https://bovisualize.wordpress.com/2013/01/29/2013/01/29/ทฤษฎี-กระบวนการบริหาร-posdcorb>
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling Techniques* (3rd ed.). John Wiley and Sons.
- Craig, R. (1987). *Training and development handbook a guide to human resource Development*. McGraw-Hill.
- Digital Service. (2561, 29 กันยายน). สถานการณ์ Cryptocurrency ของประเทศไทย. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์: Knowledge Sharing. <https://bit.ly/41uXEg1>
- Hair, J. F., Black, W., Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. (7th ed.). Pearson Education: Upper Saddle.
- Herbalife Nutrition Asia Pacific. (2562, 25 มิถุนายน). เฮอรับาไลฟ์ นิวทริชั่น เผยชาวเอเชียแปซิฟิกกว่า 70% อยากเป็นเจ้าของธุรกิจ โดยส่วนใหญ่เชื่อว่าเป็นนายตัวเองเต็มเต็มชีวิตได้มากกว่า. Cision PR Newswire. <https://en.prnasia.com/releases/apac/36956-0.shtml>
- Hit Galleria. (ม.ป.ป.). *Creative Art “ศิลปะสร้างสรรค์”*. สถาบันสอนศิลปะ ฮิต แกลเลอรี. <https://www.hitgalleria.com/creative-art/>
- Hoppock, R. (1935). *Job Satisfaction*. Harper & Row.



### บรรณานุกรม (ต่อ)

- Jishin. (2564, 11 พฤศจิกายน). ทำความรู้จักกับ Digital art กัน. Trueid.  
[https://intrend.trueid.net/article/ทำความรู้จักกับ-digital-art-กัน-trueidintrend\\_248335](https://intrend.trueid.net/article/ทำความรู้จักกับ-digital-art-กัน-trueidintrend_248335)
- Krungsri Academy. (ม.ป.ป.). อยากมีธุรกิจเป็นของตัวเองต้องเริ่มยังไงก่อนดี. Plearn เพลิน By Krungsri GURU. <https://bit.ly/421AQV2>
- Krungsri Plearn Plearn. (ม.ป.ป.). นวัตกรรมโอนเงินระหว่างประเทศยุคใหม่ ฉบับไวแบบเรียลไทม์. Plearn เพลิน By Krungsri GURU. <https://bit.ly/3AsPysm>
- MarketingOops. (2565, 1 กรกฎาคม). ทำความรู้จัก “NFT Marketing” และเจาะลึกบริการใหม่จาก LINE “NFT For Business” รับเทรนด์ NFT มาแรง.  
<https://www.marketingoops.com/news/biz-news/line-nft-for-business/>
- Pla Napat. (2561, 23 มกราคม). Entrepreneur คือ อะไร แล้วมีความสำคัญอย่างไรบ้าง. Plaradise. <https://plaradise.com/what-is-entrepreneur/>
- Shortrecap. (ม.ป.ป.). startup-กับ-sme-ต่างกันอย่างไร. Shortrecap.  
<https://shortrecap.co/investment/startup-กับ-sme-ต่างกันอย่างไร/>
- Tolbert, E. L. (1982). *The Professional Counselor* (2nd ed.). Little, Brown and Company.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding of Creative talent*. Prentice-Hall.  
<https://doi.org/10.1037/13134-000>
- Zipmex. (2564, 17 กันยายน). เทคโนโลยี Blockchain มีความสำคัญอย่างไร ทำไมบริษัทเอกชนและภาครัฐจึงให้ความสนใจ?. Zipmex. <https://zipmex.com/th/learn/importance-of-blockchain/>
- Zipmex. (2565, 22 มิถุนายน). 13 ตลาด NFT ที่น่าจับตามอง แหล่งซื้อขาย NFT ยอดนิยม. Zipmex.  
<https://zipmex.com/th/learn/nft-marketplace/>

**ภาคผนวก**

## แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยส่วนบุคคลของนักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art)  
ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะ  
เป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)

---

แบบสอบถามฉบับนี้ทางผู้วิจัยจัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการศึกษาทำวิจัยของนักศึกษา  
หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต (MBA) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต แบบสอบถามฉบับนี้วัตถุประสงค์  
ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้นไม่ได้นำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ทั้งสิ้น โดยแบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ส่วน โปรด  
ตอบคำถามทุกข้อตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุด และคำถามแต่ละข้อสามารถเลือกตอบได้  
เพียงคำตอบเดียว

### ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

**คำชี้แจง :** กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน  ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

#### 1. เพศ

1. ชาย

2. หญิง

#### 2. อายุ

1. ต่ำกว่า 25 ปี

2. 25 – 35 ปี

3. 36 – 45 ปี

4. 46 – 55 ปี

5. สูงกว่า 55 ปี

#### 3. ระดับการศึกษา

1. มัธยมตอนต้น

2. มัธยมตอนปลาย

3.ปริญญาตรี

4.ปริญญาโท

5.ปริญญาเอก

#### 4. ประสบการณ์ด้านการออกแบบ

1. ต่ำกว่า 5 ปี

2. 5 – 10 ปี

3. 10 ปีขึ้นไป

**ตอนที่ 2 แบบสอบถามด้านความรู้ความเข้าใจและทักษะในการออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)**

**คำชี้แจง :** กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน  ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

1. นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) หรือไม่

1. มีความรู้  2. ไม่มีความรู้

2. นักออกแบบศิลปะสร้างสรรค์ (Creative art) เคยออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) หรือไม่

1. เคย  2. ไม่เคย

**ตอนที่ 3 แบบสอบถามการพัฒนาอาชีพนักออกแบบในธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)**

**คำชี้แจง :** กรุณาทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน  ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

ช่องเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความต้องการดังนี้

- 5 = เข้าใจระดับมากที่สุด      4 = เข้าใจระดับมาก      3 = เข้าใจระดับปานกลาง  
2 = เข้าใจระดับน้อย      1 = เข้าใจระดับน้อยที่สุด

ความรู้ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ระดับของความรู้และทักษะ				
	5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
1. ความรู้ด้านการตลาดออนไลน์สำหรับซื้อ-ขายงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
2. ความรู้ด้านวางแผนการแสดงผลงานศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ตามแหล่งสังคมออนไลน์เป็นรายวัน / รายสัปดาห์					
3. ความรู้ด้านการหาแหล่งเว็บไซต์และกลุ่มสังคมออนไลน์การซื้อ-ขายผลงานศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
4. ความรู้ด้านการสร้างกระเป๋าสกุลเงินดิจิทัลและราคาค่าธรรมเนียม (Gas Free) อัตราในการขายสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
5. ความรู้ด้านแนวทางการกำหนดราคาซื้อ-ขายของสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แต่ละหมวดหมู่ (Level)					

ความรู้ทักษะเรื่องเครื่องมือหรือโปรแกรมในการทำงาน ออกแบบสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ระดับของความรู้และทักษะ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
1. ความรู้ด้านทักษะการใช้โปรแกรมและนามสกุลไฟล์ในการทำงาน ออกแบบผลงานเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล					
2. ความรู้ด้านอุปกรณ์หรือโปรแกรมออกแบบศิลปะสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
3. ความรู้ด้านเทคนิคความคิดสร้างสรรค์แนวคิดการสร้าง Concept ในการออกแบบ Collection (Non-Fungible Token Art)					
4. ความรู้ด้านเทรนด์และสไตล์การออกแบบศิลปะเป็นสินทรัพย์ ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
5. ความรู้ระดับหมวดหมู่ (Level) ของการออกแบบศิลปะสินทรัพย์ ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) แต่ละระดับขั้น					
ทักษะการประกอบธุรกิจการพัฒนาศิลปะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)	ระดับของความรู้และทักษะ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
1. ทักษะการวางแผน (Planning) การตลาดในการสร้างรายได้จาก สินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
2. ทักษะการจัดการโครงสร้าง (Organizing) ระยะเวลาการทำงาน การออกแบบและกำหนดราคาสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ให้เหมาะสมถูกต้อง					
3. ทักษะการบังคับตนเอง (Commanding) ให้ทำงานออกแบบ สินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) ได้เสร็จทันตามเวลา					
4. ทักษะการประสานงาน (Coordinating) กับกลุ่มคนในสื่อสังคม ออนไลน์ที่สนใจงานสินทรัพย์ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art)					
5. ทักษะการควบคุม (Controlling) ผลงานการออกแบบสินทรัพย์ ดิจิทัล (Non-Fungible Token Art) อย่างมีระเบียบแบบแผน					

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล

สุรินทร์ สติน

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2542 - 2546

ระดับปริญญาตรี สาขานิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยบูรพา

พ.ศ. 2536 - 2542

ระดับมัธยมต้นถึงระดับมัธยมปลาย สาขาศิลป์ะ ร.ร.วัดบวรมงคล

### ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2560 - 2566

ผู้จัดการแผนก บริษัท ซี.เจ.เอ็กซ์เพรสกรุ๊ป จำกัด

พ.ศ. 2559 - 2560

Art Director Generation Advertising Co.,Ltd.

พ.ศ. 2555 - 2559

Supervisor (Design) IndexAsia Co., Ltd.

พ.ศ. 2553 - 2554

Art Director TKM Interaction Co., Ltd (Owner / Partner)

พ.ศ. 2552 - 2553

Senior Graphic Designer Orisma Technology Co., Ltd.

พ.ศ. 2547 - 2552

Creative Designer Excusive 4BNetwork & BCRE8TV Co., Ltd.

พ.ศ. 2546 - 2547

Graphic Designer Kabanthai Co.,Ltd.