

## Factors Affecting Acceptance and Concerns Regarding Generative Artificial Intelligence Use for Learning Among Undergraduates

### ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวล ในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Tawatchai Adithepsathit<sup>1\*</sup> and Urairat Adithepsathit<sup>2</sup>

ธวัชชัย อดิเทพสถิต<sup>1\*</sup> และ อุไรรัตน์ อดิเทพสถิต<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Informatics and Learning Center, President's Office Surat Thani Campus,  
Prince of Songkla University, Surat Thani 84000, Thailand

<sup>1</sup>ศูนย์สารสนเทศและการเรียนรู้ สำนักงานวิทยาเขตสุราษฎร์ธานี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สุราษฎร์ธานี 84000 ประเทศไทย

<sup>2</sup>Faculty of Liberal Arts and Management Sciences, Prince of Songkla University, Surat Thani 84000, Thailand

<sup>2</sup>คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สุราษฎร์ธานี 84000 ประเทศไทย

\*Corresponding author: [tawatchai.a@psu.ac.th](mailto:tawatchai.a@psu.ac.th)

Received February 3, 2025 ■ Revised March 24, 2025 ■ Accepted April 2, 2025 ■ Published April 17, 2025

#### Abstract

This research aims to study factors affecting acceptance and concerns regarding the use of Generative Artificial Intelligence (GenAI) for learning among undergraduates, and to examine the relationship between acceptance and concerns about GenAI use for learning. The participants of 356 undergraduate students at Prince of Songkla University, Surat Thani Campus, were selected by employing voluntary-based random sampling. The research instrument was a questionnaire assessing the participants' acceptance and concerns of GenAI use for learning, with a reliability coefficient of 0.95. Data were collected using a Microsoft Forms questionnaire distributed via social media channels during the second semester of the academic year 2024. The statistics employed for data analysis included percentage, mean, standard deviation, and Pearson's Product Moment Correlation Coefficient to examine the relationship between factors affecting acceptance and concerns regarding GenAI use for learning. The findings revealed that the overall acceptance of GenAI use for learning among the participants was at the highest level ( $M = 4.30$ ). The three aspects with the highest ratings included the acceptance in perceived ease of use ( $M = 4.37$ ), acceptance in perceived benefits ( $M = 4.30$ ), and attitudes towards use ( $M = 4.24$ ) respectively. The overall level of concern about using GenAI for learning was at the high level ( $M = 3.65$ ). The study also found a positive, statistically significant relationship between acceptance and concerns about using GenAI for learning at the .01 level. The findings from this study can be considered as a guideline for the development and enhancement of GenAI use to promote effective and responsible learning in the digital era.

**Keywords:** acceptance, concern, learning, generative artificial intelligence (GenAI)

#### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี จำนวน 356 คน โดยใช้วิธีสุ่มตามความสมัครใจ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามการยอมรับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยมีผลการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ 0.95 งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามสร้างด้วย Microsoft Forms ส่งทางช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ในภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า การยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ระดับปริญญาตรี ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.30$ ) ได้แก่ การยอมรับด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ( $M = 4.36$ ) ด้านการรับรู้ประโยชน์ ( $M = 4.30$ ) และด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ( $M = 4.24$ ) ตามลำดับ ความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ( $M = 3.65$ ) ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ระดับปริญญาตรี ทุกด้านมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยผลการศึกษาที่ได้จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและยกระดับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ระดับปริญญาตรีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบในยุคดิจิทัล

**คำสำคัญ:** การยอมรับ, ความกังวล, การเรียนรู้, ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

## ■ บทนำ (Introduction)

การศึกษาในยุคดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้สามารถแข่งขันในระดับนานาชาติได้ ซึ่งสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่เน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิต การดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและการเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 (Jitimawannasri, 2021) การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence: AI) ส่งผลต่อรูปแบบการเรียนการสอน ทำให้สถาบันการศึกษาต้องปรับตัวเพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้เรียนและตลาดแรงงาน ปัญญาประดิษฐ์ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีบทบาทสำคัญในภาคการศึกษา โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เช่น ChatGPT, Gemini และ Claude ซึ่งสามารถสร้างเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูลและโต้ตอบกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ (Shahzad et al., 2024) เทคโนโลยีเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในระดับอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมดิจิทัล (Sridam et al., 2023) ทั้งนี้การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการเรียนการสอนช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้และเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

รัฐบาลไทยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญญาประดิษฐ์ และได้กำหนดแผนปฏิบัติการด้านปัญญาประดิษฐ์แห่งชาติ (พ.ศ. 2565-2570) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาและการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ในภาคการศึกษาอย่างเป็นระบบ (Office of the Education Council, 2020) ในด้านการศึกษาปัญญาประดิษฐ์ได้เข้าไปมีผลกระทบต่อผู้เรียนที่จะเป็นตัวช่วยในการศึกษาเรียนรู้ และผู้สอนที่จะเป็นเครื่องมือช่วยเตรียมการสอน ดูแลข้อมูลและติดตามความคืบหน้าของนักเรียน (Manodamrongsat et al., 2022) อย่างไรก็ตาม การนำปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและความท้าทายหลายประการ ได้แก่ ความไม่พร้อมของบุคลากรทางการศึกษาในการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์และความกังวลของนักศึกษาเกี่ยวกับประเด็นด้านจริยธรรมและการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป (Phongsanam, 2021) โดยเฉพาะในระดับปริญญาตรี พบว่า นักศึกษามีข้อกังวลเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข้อมูลและความเสี่ยงต่อการถูกแทนที่ด้วยระบบอัตโนมัติ (Kalmus & Nikiforova, 2024)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ประกอบด้วย ประโยชน์ที่คาดหวัง ความง่ายในการใช้งาน อิทธิพลทางสังคม ความไว้วางใจและความพร้อมด้านทักษะเทคโนโลยี (Supianto et al., 2024; Kanont et al., 2024) งานวิจัยของ Li et al. (2024) พบว่า นักศึกษาจีนยอมรับการใช้ ChatGPT อย่างกว้างขวาง โดยมีปัจจัยด้านประโยชน์และความไว้วางใจ เป็นตัวขับเคลื่อนหลัก อย่างไรก็ตาม ยังพบข้อจำกัดด้านแนวปฏิบัติที่ยังไม่ชัดเจน ความน่าเชื่อถือของข้อมูลและการออกแบบการสอนที่ต้องปรับให้เหมาะสม ซึ่งเป็นปัจจัย

ที่ต้องคำนึงถึงในการนำปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการด้านการศึกษา แม้ว่าการวิจัยเกี่ยวกับการยอมรับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีอย่างแพร่หลายในต่างประเทศ แต่ในประเทศไทย โดยเฉพาะระดับอุดมศึกษายังคงมีงานวิจัยที่จำกัด (Bhat et al., 2024) ดังนั้น สถาบันการศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนให้ทันสมัย โดยศึกษาแนวโน้มพฤติกรรมและข้อกังวลของนักศึกษาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดแนวทางและนโยบายที่เหมาะสม ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและข้อกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้น ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการพัฒนาปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา พร้อมเตรียมความพร้อมให้สถาบันการศึกษารับมือกับโอกาสและความท้าทายในยุคดิจิทัล

## ■ วัตถุประสงค์การวิจัย (Objectives)

1. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี

## ■ การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

การทบทวนวรรณกรรมในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยมีการอ้างอิงแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้องดังนี้

### ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (GenAI)

ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามไว้ Akgun and Greenhow (2022) อธิบายว่าปัญญาประดิษฐ์เป็นสาขาหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่ผสมผสานการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine learning) การสร้างอัลกอริทึม (Algorithm productions) และการประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural language processing) ส่วน Office of the Higher Education Commission (2023) ได้ให้ความหมายของปัญญาประดิษฐ์ว่าเป็นเทคโนโลยีการสร้างความสามารถให้แก่เครื่องจักรและคอมพิวเตอร์ ด้วยอัลกอริทึมและกลุ่มเครื่องมือทางสถิติเพื่อสร้างซอฟต์แวร์

ทรงปัญญาที่สามารถเรียนรู้ เลียนแบบความสามารถของมนุษย์ ที่ซับซ้อนได้ ในบางกรณีอาจไปถึงขั้นเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (GenAI) เป็นเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ ทำงานอัตโนมัติและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การนำปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการศึกษา เปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม โดยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความไดนามิกและปรับแต่งได้ตามความต้องการของผู้เรียน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมในโลกดิจิทัล

### บทบาทของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในการศึกษา

ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เช่น ChatGPT, Gemini และ Claude มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบัน โดยช่วยให้การเรียนรู้เป็นส่วนบุคคลมากขึ้น เนื่องจากสามารถปรับเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งส่งผลให้เพิ่มการมีส่วนร่วมและผลการเรียนรู้ (Bura, 2025) นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ยังสามารถทำหน้าที่เป็นผู้สอนเสมือนที่ให้ข้อเสนอแนะและการสนับสนุนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องนอกเหนือจากชั่วโมงในห้องเรียน (Zapata-Rivera et al., 2024) ซึ่งสอดคล้องกับการที่ Akgun and Greenhow (2022) ได้กล่าวว่า ปัญญาประดิษฐ์สามารถช่วยในการจัดการกับกลุ่มผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันได้ โดยทำให้การเรียนการสอนมีความยืดหยุ่นและเหมาะสมกับแต่ละบุคคล โมเดลปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่มีความก้าวหน้า เช่น ChatGPT-4 และ ChatGPT-5 ที่คาดว่าจะพัฒนาในอนาคต ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์และทักษะในการแก้ปัญหาของผู้เรียน (Oriakhi et al., 2025) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมในงานที่ซับซ้อนและจำลองสถานการณ์การแก้ปัญหาจากโลกแห่งความเป็นจริง (Hersh, 2025)

### การยอมรับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษา

การยอมรับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ในภาคการศึกษาขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการนำเทคโนโลยีมาใช้งาน โดยปัจจัยที่สำคัญประกอบด้วย การรับรู้ประโยชน์ ความง่ายในการใช้งานและทัศนคติต่อการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ที่ Ahmed (2024) ระบุว่า เป็นปัจจัยหลักที่มีผลต่อการนำปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการศึกษา ในแง่ของประโยชน์ที่ได้รับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์สามารถปรับกระบวนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคล ลดภาระการบริหารจัดการของครูและเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อการตัดสินใจของสถาบันการศึกษาและบุคลากรในการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ อย่างไรก็ตาม การยอมรับปัญญาประดิษฐ์ยังขึ้นอยู่กับความง่ายในการใช้งานของเทคโนโลยี โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ใช้ที่อาจไม่คุ้นเคยกับปัญญาประดิษฐ์มาก่อน นอกจากนี้ ปัจจัยด้านนโยบายและการสนับสนุนจากภาครัฐมีบทบาทสำคัญในการยอมรับปัญญาประดิษฐ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการเรียนรู้ในยุคใหม่

Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation (2024) ได้ประกาศนโยบายที่มุ่งเน้นการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาและส่งเสริมการใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ การสนับสนุนในระดับนโยบายเหล่านี้ส่งผลต่อการจัดสรรงบประมาณการพัฒนาหลักสูตรที่รองรับการใช้ปัญญาประดิษฐ์และการกำหนดแนวทางการใช้งานอย่างปลอดภัย ซึ่งพบว่า สถาบันการศึกษาที่มีการสนับสนุนอย่างชัดเจนมักมีอัตราการยอมรับปัญญาประดิษฐ์ที่สูงกว่าสถาบันที่ขาดการสนับสนุน

### ความกังวลการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในการศึกษา

แม้ว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์จะมีศักยภาพในการปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ แต่การนำมาใช้ในภาคการศึกษายังเผชิญกับความกังวลด้านจริยธรรมและความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะในเรื่องความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและอคติในอัลกอริทึม (Francis et al., 2025) การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในงานของผู้เรียนอาจทำให้เกิดข้อกังขาเกี่ยวกับความถูกต้องของเนื้อหา ขณะเดียวกันอัลกอริทึมปัญญาประดิษฐ์อาจมีอคติที่ส่งผลต่อความยุติธรรมในการเรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้องมีการออกแบบแนวทางและนโยบายที่ชัดเจนเพื่อควบคุมการใช้งานอย่างมีจริยธรรม นอกจากนี้ Akgun and Greenhow (2022) ได้ชี้ให้เห็นว่า ความท้าทายด้านจริยธรรมของปัญญาประดิษฐ์ในบริบทของการศึกษาขั้นพื้นฐาน (K-12) เป็นประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญ โดยเฉพาะการให้ผู้สอนและผู้เรียนตระหนักถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ในขณะเดียวกัน Bura (2025) และ Huo and Siau (2024) ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและการลดอคติในอัลกอริทึมซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญในการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์สู่ระบบการศึกษาอย่างมีความรับผิดชอบ

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีศักยภาพอย่างมากในการปฏิวัติการศึกษาผ่านการเรียนรู้เฉพาะบุคคล การเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา อย่างไรก็ตาม ยังมีความท้าทายและข้อกังวลที่ต้องพิจารณา เช่น ประเด็นด้านจริยธรรมและความเป็นส่วนตัวไว้วางใจและการพึ่งพาเทคโนโลยี

### วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณโดยมุ่งเน้นการศึกษาการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี

#### กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้ได้กำหนดกรอบการวิจัยดังที่แสดงใน Figure 1 โดยประกอบด้วยตัวแปรอิสระที่เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

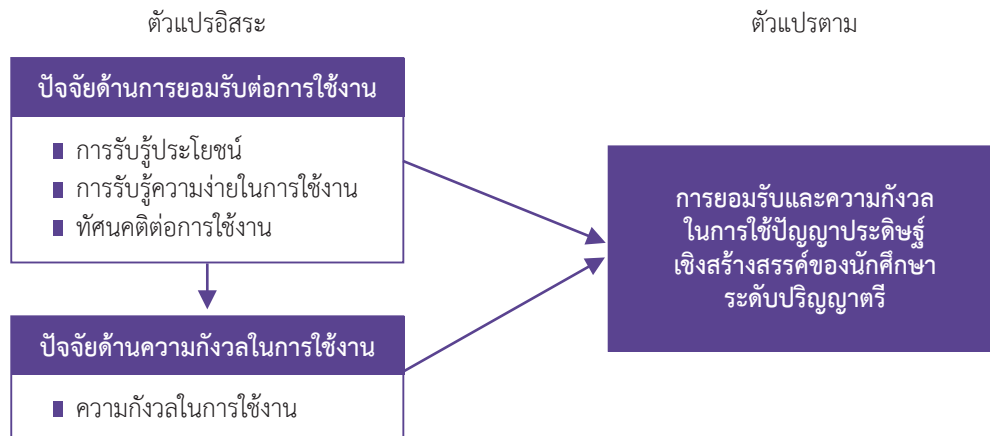
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านการยอมรับต่อการใช้งาน ประกอบด้วย การรับรู้ประโยชน์ การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน และการทัศนคติต่อการใช้งานและปัจจัยด้านความกังวล

ในการใช้งาน ประกอบด้วย ความกังวลในการใช้งาน ตัวแปรตามในการวิจัยนี้ คือ การยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

Figure 1

Conceptual Framework

กรอบแนวคิดในการวิจัย



### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี ประจำปีการศึกษา 2567 จำนวน 3,287 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี โดยใช้วิธีการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างจากตารางของยามานะ (Nemoto & Beglar 2014) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และค่าความคลาดเคลื่อน 0.05 ได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม จำนวน 356 คน โดยอาศัยการสุ่มจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี ที่สมัครใจตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามถูกสร้างผ่าน Microsoft Forms และเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของมหาวิทยาลัย โดยเปิดให้ตอบระยะเวลา 1 เดือน (ระหว่างวันที่ 1-31 ธันวาคม 2567)

### ขั้นตอนการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดและตัวแปรในการวิจัย
2. พัฒนาแบบสอบถามโดยอ้างอิงจากแหล่งที่เชื่อถือได้ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ และทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือเพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล กำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีประสบการณ์หรือความสนใจในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามความสมัครใจ แบบสอบถามถูกสร้างผ่าน Microsoft Forms และเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของมหาวิทยาลัย
4. นำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูล และแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรและทดสอบสมมติฐาน

5. เปรียบเทียบผลการวิจัยกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการยอมรับและความกังวล พร้อมข้อเสนอแนะในการนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษา

### เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบบสอบถามประกอบด้วย 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ ชั้นปี คณะ และเกรดเฉลี่ยสะสม ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การรู้จัก การเคยใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ประสิทธิภาพการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ และความถี่ในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ส่วนที่ 3 ปัจจัยด้านการยอมรับต่อการใช้งาน ซึ่งมีข้อคำถามที่ครอบคลุมปัจจัยการยอมรับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การรับรู้ประโยชน์ 2) การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน และ 3) ทัศนคติต่อการใช้งาน และส่วนที่ 4 ความกังวลในการใช้งาน ซึ่งได้พัฒนาขึ้นโดยมีข้อคำถามที่ครอบคลุมปัจจัยด้านความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ แบบสอบถามใช้เกณฑ์การวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (5-point Likert scale) แบบสอบถามที่สร้างขึ้นได้ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of item objective congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ 3 ท่าน คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.60-1.00 เพื่อให้แน่ใจว่าแบบสอบถามมีความเที่ยงตรง จากนั้นได้ทดสอบกับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง 30 คน และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นด้วย

ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach’s alpha) ซึ่งได้ค่า 0.95 สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน แสดงถึงความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างจาก Microsoft Forms และสุ่มตามความสมัครใจ ผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี ไปยังกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูล queเก็บรวบรวมได้นำมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ ดังนี้ 1) ข้อมูลส่วนบุคคล วิเคราะห์โดยใช้ความถี่ ร้อยละ 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลใน

การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ 3) ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิเคราะห์โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

ผลการวิจัย (Results)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี รายละเอียดของผลการวิจัย มีดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปรายละเอียดปรากฏ ดัง Table 1

Table 1  
General Information of Participants  
ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

(n = 356)

| ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม                                                                 | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|
| เพศ                                                                                            |            |        |
| หญิง                                                                                           | 282        | 79.21  |
| ชาย                                                                                            | 66         | 18.54  |
| เพศอื่น ๆ                                                                                      | 8          | 2.25   |
| ชั้นปี                                                                                         |            |        |
| ปี 1                                                                                           | 93         | 26.12  |
| ปี 2                                                                                           | 108        | 30.34  |
| ปี 3                                                                                           | 111        | 31.18  |
| ปี 4                                                                                           | 44         | 12.36  |
| คณะ                                                                                            |            |        |
| คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ                                                                 | 235        | 66.01  |
| คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม                                                           | 99         | 27.81  |
| คณะนวัตกรรมการเกษตร ประมง และอาหาร                                                             | 22         | 6.18   |
| เกรดเฉลี่ยสะสม (GPAX)                                                                          |            |        |
| ต่ำกว่า 2.00                                                                                   | 1          | 0.28   |
| 2.00-2.50                                                                                      | 20         | 5.62   |
| 2.51-3.00                                                                                      | 81         | 22.75  |
| 3.01-3.50                                                                                      | 148        | 41.57  |
| 3.51-4.00                                                                                      | 106        | 29.78  |
| รู้จักปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เช่น ChatGPT, Claude, Gemini, DALL-E, Midjourney, MS Copilot |            |        |
| ไม่รู้จัก                                                                                      | 14         | 3.93   |
| รู้จัก                                                                                         | 342        | 96.07  |



**Table 1**  
(continued)

| ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม                                                 | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|
| เคยใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์                                           |            |        |
| เคย                                                                            | 287        | 80.62  |
| ไม่เคย                                                                         | 69         | 19.38  |
| ประสบการณ์การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์                                    |            |        |
| น้อยกว่า 6 เดือน                                                               | 111        | 38.68  |
| 6-12 เดือน                                                                     | 98         | 34.15  |
| มากกว่า 1 ปี                                                                   | 78         | 27.18  |
| ความถี่ในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์                                  |            |        |
| ทุกวัน                                                                         | 33         | 11.50  |
| 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์                                                            | 128        | 44.60  |
| 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์                                                            | 90         | 31.36  |
| น้อยกว่า 1 ครั้งต่อสัปดาห์                                                     | 36         | 12.54  |
| ท่านใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ด้านใดบ้าง                        |            |        |
| การสร้างเนื้อหา เช่น การเขียนบทความ บทสนทนา โพสต์โซเชียลมีเดีย                 | 137        | 20.24  |
| การสร้างภาพ เช่น การออกแบบภาพประกอบ การสร้างงานศิลปะ                           | 50         | 7.39   |
| การสร้างเสียง เช่น การสร้างเสียงพากย์ ดนตรี หรือชาวดีเอฟเฟกต์                  | 21         | 3.10   |
| การสร้างวิดีโอ เช่น การสร้างวิดีโออัตโนมัติหรือการปรับแต่งวิดีโอ               | 22         | 3.25   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล เช่น การสร้างกราฟ การวิเคราะห์สถิติ การพยากรณ์แนวโน้ม       | 104        | 15.36  |
| การเขียนโปรแกรม เช่น การแนะนำโค้ด การแก้ไขโค้ด หรือการเขียนโค้ดจากคำบรรยาย     | 64         | 9.45   |
| การศึกษาและการเรียนรู้ เช่น การสอนภาษา การสร้างแบบฝึกหัด หรือการค้นคว้าความรู้ | 151        | 22.30  |
| การแปลภาษา เช่น การแปลข้อความหรือเอกสาร                                        | 126        | 18.61  |
| อื่น ๆ                                                                         | 2          | 0.30   |
| ท่านเรียนรู้การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์จากที่ใด                       |            |        |
| การฝึกอบรมของสถานศึกษา                                                         | 68         | 14.72  |
| เรียนรู้ด้วยตนเอง                                                              | 160        | 34.63  |
| จากคำแนะนำของเพื่อน                                                            | 103        | 22.29  |
| สื่อสิ่งพิมพ์                                                                  | 18         | 3.90   |
| สื่อสังคมออนไลน์                                                               | 110        | 23.81  |
| อื่น ๆ                                                                         | 3          | 0.65   |
| วัตถุประสงค์ในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์                             |            |        |
| ช่วยทำความเข้าใจเนื้อหาบทเรียน                                                 | 182        | 27.66  |
| ช่วยทำการบ้าน/งานที่ได้รับมอบหมาย                                              | 155        | 23.56  |
| ช่วยเตรียมตัวสอบ                                                               | 95         | 14.44  |
| ช่วยแปลภาษา                                                                    | 125        | 19.00  |

**Table 1**  
(continued)

| ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|--------------------------------|------------|--------|
| ช่วยตรวจสอบการเขียน            | 95         | 14.44  |
| อื่น ๆ                         | 6          | 0.91   |

จาก Table 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิง จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 79.21 เพศชาย จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 18.54 และเพศอื่น ๆ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.25 จำแนกตามชั้นปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ชั้นปี 3 (ร้อยละ 31.18) รองลงมาอยู่ชั้นปี 2 (ร้อยละ 30.34) อยู่ชั้นปี 1 (ร้อยละ 26.12) และอยู่ชั้นปี 4 (ร้อยละ 12.36) ตามลำดับ จำแนกตามคณะ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่สังกัดคณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ (ร้อยละ 66.01) รองลงมาสังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อุตสาหกรรม (ร้อยละ 27.81) และสังกัดคณะนวัตกรรมการเกษตร ประมง และอาหาร (ร้อยละ 6.18) ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ รู้จักปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (ร้อยละ 96.07) และไม่รู้จักรัก ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (ร้อยละ 3.93) จำแนกตาม ประสบการณ์ใช้งาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยใช้งานปัญญา ประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (ร้อยละ 80.62) และไม่เคยใช้ (ร้อยละ 19.38) จำแนกตามระยะเวลาการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้เชิงสร้างสรรค์ น้อยกว่า 6 เดือน (ร้อยละ 38.68) รองลงมามีประสบการณ์ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ 6-12 เดือน (ร้อยละ 34.15) และมีประสบการณ์การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มากกว่า 1 ปี (ร้อยละ 27.18) ตามลำดับ จำแนกตามความถี่ในการใช้งาน ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เคยใช้งาน ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้งาน ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 44.60) รองลงมา 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 31.36) น้อยกว่า 1 ครั้งต่อ

สัปดาห์ (ร้อยละ 12.54) และใช้ทุกวัน (ร้อยละ 11.50) ตามลำดับ จำแนกตามการใช้ประโยชน์จากปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการใช้ประโยชน์ในเรื่องของ การศึกษาและการเรียนรู้ (ร้อยละ 22.30) การสร้างเนื้อหา (ร้อยละ 20.24) การแปลภาษา (ร้อยละ 18.61) การวิเคราะห์ข้อมูล (ร้อยละ 15.36) การเขียนโปรแกรม (ร้อยละ 9.45) การสร้างภาพ (ร้อยละ 7.39) การสร้างวิดีโอ (ร้อยละ 3.25) การสร้างเสียง (ร้อยละ 3.10) และอื่น ๆ (ร้อยละ 0.30) ตามลำดับ จำแนกตาม วัตถุประสงค์ในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อ ช่วยทำความเข้าใจ เนื้อหาบทเรียน (ร้อยละ 27.66) ช่วยทำการบ้าน/งานที่ได้รับ มอบหมาย (ร้อยละ 23.56) ช่วยแปลภาษา (ร้อยละ 19.00) ช่วยตรวจสอบ การเขียน (ร้อยละ 14.44) ช่วยเตรียมตัวสอบ (ร้อยละ 14.44) และอื่น ๆ (ร้อยละ 0.91) ตามลำดับ จำแนกตามวิธีเรียนรู้การใช้งาน ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีวิธี เรียนรู้การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีเรียนรู้ ด้วยตนเอง (ร้อยละ 34.63) สื่อสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 23.81) จาก คำแนะนำของเพื่อน (ร้อยละ 22.29) การฝึกอบรมของสถานศึกษา (ร้อยละ 14.72) สื่อสิ่งพิมพ์ (ร้อยละ 3.90) และอื่น ๆ (ร้อยละ 0.65) ตามลำดับ

ผลการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมรายละเอียดปรากฏ ดัง Table 2

**Table 2**  
*Level of Opinions on Factors Influencing the Acceptance of Generative Artificial Intelligence*  
ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

| ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ | M    | SD   | ระดับการยอมรับ |
|---------------------------------------------------------------|------|------|----------------|
| การรับรู้ประโยชน์                                             | 4.30 | 0.82 | มากที่สุด      |
| การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน                                  | 4.36 | 0.79 | มากที่สุด      |
| ทัศนคติต่อการใช้งาน                                           | 4.24 | 0.84 | มากที่สุด      |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                                  | 4.30 | 0.82 | มากที่สุด      |

จาก Table 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับในการใช้ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

( $M = 4.30$ ) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีระดับ การยอมรับมากที่สุด คือ การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ( $M = 4.36$ )

รองลงมาคือ การรับรู้ประโยชน์ ( $M = 4.30$ ) และทัศนคติต่อการใช้งาน ( $M = 4.24$ ) ตามลำดับ รายละเอียดผลการวิเคราะห์

ข้อมูลการยอมรับของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อด้านต่าง ๆ รายละเอียดปรากฏ ดัง Table 3

**Table 3**

*Factors Influencing the Acceptance of Generative Artificial Intelligence*

*ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์*

| ปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์       | <i>M</i> | <i>SD</i> | ระดับการยอมรับ |
|---------------------------------------------------------------------|----------|-----------|----------------|
| <b>การรับรู้ประโยชน์</b>                                            |          |           |                |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาการเรียนได้ดีขึ้น    | 4.20     | 0.83      | มาก            |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยประหยัดเวลาในการค้นคว้าข้อมูล        | 4.51     | 0.73      | มากที่สุด      |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของท่าน         | 4.14     | 0.86      | มาก            |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน           | 4.27     | 0.84      | มากที่สุด      |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยให้เข้าถึงความรู้ได้ง่ายขึ้น         | 4.40     | 0.77      | มากที่สุด      |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยในการแก้ไขปัญหาการเรียน              | 4.27     | 0.85      | มากที่สุด      |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์               | 4.14     | 0.97      | มาก            |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการเรียนรู้ | 4.44     | 0.74      | มากที่สุด      |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                                        | 4.30     | 0.82      | มากที่สุด      |
| <b>การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน</b>                                 |          |           |                |
| ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน                    | 4.36     | 0.80      | มากที่สุด      |
| ท่านสามารถเรียนรู้การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง  | 4.46     | 0.72      | มากที่สุด      |
| ท่านสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ทุกที่ทุกเวลา            | 4.40     | 0.81      | มากที่สุด      |
| ท่านสามารถเข้าใจคำตอบของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ง่าย          | 4.23     | 0.81      | มากที่สุด      |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                                        | 4.36     | 0.79      | มากที่สุด      |
| <b>ด้านทัศนคติต่อการใช้งาน</b>                                      |          |           |                |
| การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการเรียน              | 4.35     | 0.76      | มากที่สุด      |
| ท่านรู้สึกว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่น่าสนใจ    | 4.12     | 0.92      | มาก            |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                                        | 4.24     | 0.84      | มากที่สุด      |

จาก Table 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ด้านการรับรู้ประโยชน์ กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับด้านการรับรู้ประโยชน์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.30$ ) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยประหยัดเวลาในการค้นคว้าข้อมูล ( $M = 4.51$ ) รองลงมาคือ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการเรียนรู้ ( $M = 4.44$ ) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของท่าน และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ( $M = 4.14$ )

2. ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.36$ ) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ท่านสามารถเรียนรู้การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง ( $M = 4.46$ ) รองลงมาคือ ท่านสามารถใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ทุกที่ทุกเวลา ( $M = 4.40$ ) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ท่านสามารถเข้าใจคำตอบของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ง่าย ( $M = 4.23$ )

3. ด้านทัศนคติต่อการใช้งาน กลุ่มตัวอย่างมีการยอมรับด้านทัศนคติต่อการใช้งานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.24$ ) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ



การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการเรียน ( $M = 4.35$ ) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ท่านรู้สึกว่ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่น่าสนใจ ( $M = 4.12$ )

ผลการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในภาพรวมรายละเอียดปรากฏ ดัง Table 4

**Table 4**

*Factors Influencing Concerns Regarding the Use of Generative Artificial Intelligence*

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

| ปัจจัยที่ส่งผลต่อความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์  | <i>M</i> | <i>SD</i> | ระดับความคิดเห็น |
|--------------------------------------------------|----------|-----------|------------------|
| ช่วยลดความเครียดในการเรียน                       | 3.81     | 0.79      | มาก              |
| ความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับ                    | 3.78     | 0.79      | มาก              |
| ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล                    | 3.74     | 0.96      | มาก              |
| การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล                    | 3.83     | 0.91      | มาก              |
| ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล           | 3.24     | 1.21      | มาก              |
| การนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด                      | 3.68     | 1.11      | มาก              |
| การสูญเสียทักษะการค้นคว้าด้วยตนเอง               | 3.29     | 1.30      | มาก              |
| ค่าใช้จ่ายในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ | 3.81     | 0.79      | มาก              |
| ค่าเฉลี่ยรวม                                     | 3.65     | 0.98      | มาก              |

จาก Table 4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $M = 3.65$ ) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ การอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ( $M = 3.83$ ) รองลงมาคือ ช่วยลด

ความเครียดในการเรียน และค่าใช้จ่ายในการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ( $M = 3.81$ ) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล ( $M = 3.24$ )

**Table 5**

*Results of the Correlation Coefficient Analysis of Factors Influencing Acceptance and Concerns regarding the use of Generative Artificial Intelligence*

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

| ตัวแปร                       | การรับรู้ประโยชน์ | การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน    | ทัศนคติต่อการใช้งาน             | ความกังวลในการใช้งาน            |
|------------------------------|-------------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| การรับรู้ประโยชน์            | 1.00              | $r = 0.849^{**}$<br>$p = 0.000$ | $r = 0.828^{**}$<br>$p = 0.000$ | $r = 0.406^{**}$<br>$p = 0.000$ |
| การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน |                   | 1.00<br>$p = 0.000$             | $r = 0.776^{**}$<br>$p = 0.000$ | $r = 0.399^{**}$<br>$p = 0.000$ |
| ทัศนคติต่อการใช้งาน          |                   |                                 | 1.00                            | $r = 0.388^{**}$<br>$p = 0.000$ |
| ความกังวลในการใช้งาน         |                   |                                 |                                 | 1.00                            |

$^{**}p \leq .01$

จาก Table 5 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า

ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ ทั้ง 4 ตัวแปร มีความสัมพันธ์กันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 โดยมีความสัมพันธ์ในเชิงบวก จำแนก

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรได้ ดังนี้

ด้านการรับรู้ประโยชน์ มีความสัมพันธ์กับด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน ( $r = 0.849$ ) ด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ( $r = 0.828$ ) อยู่ในระดับสูง แต่มีความสัมพันธ์กับด้านความกังวลในการใช้งานอยู่ในระดับปานกลาง ( $r = 0.406$ )

ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งาน มีความสัมพันธ์กับด้านทัศนคติต่อการใช้งาน ( $r = 0.776$ ) มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง แต่มีความสัมพันธ์กับด้านความกังวลในการใช้งาน ( $r = 0.399$ ) อยู่ในระดับต่ำ

ด้านทัศนคติต่อการใช้งาน มีความสัมพันธ์กับด้านความกังวลในการใช้งาน ( $r = 0.388$ ) อยู่ในระดับต่ำ

## ■อภิปรายผล (Discussions)

จากผลการวิจัยครั้งนี้สามารถอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการยอมรับในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.30$ ) ซึ่งสะท้อนถึงทัศนคติเชิงบวกและการเปิดรับเทคโนโลยีนี้อย่างกว้างขวางในการสนับสนุนการเรียนรู้ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับสามารถแบ่งออกเป็นสามด้านหลัก ได้แก่ การรับรู้ประโยชน์ การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน และทัศนคติต่อการใช้งาน

### การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness)

ผลการวิจัยระบุว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ประโยชน์ของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.30$ ) โดยเฉพาะในประเด็นที่ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ช่วยประหยัดเวลาในการค้นคว้าข้อมูลและช่วยให้เข้าถึงความรู้ได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Li et al. (2024) ที่พบว่า นักศึกษาในประเทศจีนยอมรับ ChatGPT เนื่องจากประโยชน์ในแง่ของการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และการลดภาระงาน นอกจากนี้ การที่นักศึกษามีความเห็นว่า ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการเรียนรู้ ยังสะท้อนถึงศักยภาพของเทคโนโลยีนี้ในการตอบสนองความต้องการด้านการศึกษาในยุคดิจิทัล ตามที่ Shahzad et al. (2024) ระบุว่า ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเชิงนวัตกรรมได้ อย่างไรก็ตามการรับรู้ประโยชน์ในด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และการแก้ไขปัญหาการเรียนอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเล็กน้อย ซึ่งอาจบ่งบอกว่า กลุ่มตัวอย่างยังไม่มองว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะส่วนบุคคลหรือการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับข้อจำกัดของการออกแบบการเรียนการสอนที่ยังไม่สามารถบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ดังที่ Kanont et al. (2024) ได้กล่าวถึงความจำเป็นในการปรับแนวทาง

การสอนให้เหมาะสมกับเทคโนโลยีนี้

### การรับรู้ความง่ายในการใช้งาน (Perceived Ease of Use)

ด้านการรับรู้ความง่ายในการใช้งานมีคะแนนสูงสุดในทุกปัจจัย ( $M = 4.36$ ) โดยเฉพาะการที่กลุ่มตัวอย่างสามารถเรียนรู้การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองและใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Supianto et al. (2024) ที่ระบุว่า ความง่ายในการใช้งานเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการยอมรับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในหมู่นักศึกษา ผลการวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นว่า นักศึกษามีความมั่นใจในทักษะด้านเทคโนโลยีของตนเองและปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีการออกแบบที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ ซึ่งช่วยลดอุปสรรคในการเข้าถึงเทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม การที่กลุ่มตัวอย่างรับรู้คำตอบจากปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เข้าใจได้ง่ายอยู่ในระดับต่ำสุดในด้านนี้อาจบ่งบอกถึงความท้าทายเกี่ยวกับความชัดเจนหรือความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์สร้างขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อกังวลที่ Kalmus and Nikiforova (2024) ระบุเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของเนื้อหาที่ผลิตโดยปัญญาประดิษฐ์

### ทัศนคติต่อการใช้งาน (Attitude Towards Use)

ทัศนคติต่อการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.24$ ) โดยกลุ่มตัวอย่างมองว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการเรียน ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อมั่นในศักยภาพของเทคโนโลยีนี้ในการยกระดับการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ahmed (2024) ที่ระบุว่า ทัศนคติเชิงบวกเป็นปัจจัยสำคัญในการยอมรับเทคโนโลยีในบริบทการศึกษา อย่างไรก็ตาม การที่กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่น่าสนใจมีคะแนนต่ำสุด อาจบ่งบอกถึงความคุ้นชินหรือความตื่นตันที่ลดลงเมื่อใช้งานเป็นประจำ หรืออาจสะท้อนถึงความจำเป็นในการเพิ่มลูกเล่นหรือฟีเจอร์ที่ดึงดูดใจมากขึ้น เพื่อรักษาความสนใจของผู้ใช้ในระยะยาว

2. ผลการศึกษาด้านความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $M = 3.65$ ) ซึ่งบ่งชี้ว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีนี้ แม้ว่าจะมีการยอมรับในระดับสูง ความกังวลนี้ครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ เช่น ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล ความเป็นส่วนตัว และการพึ่งพาเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในระดับสากลที่ระบุถึงความท้าทายของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (Francis et al., 2025; Kalmus & Nikiforova, 2024)

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความกังวลสูงสุดในการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ซึ่งสะท้อนถึงความตระหนักในเรื่องความซื่อสัตย์ทางวิชาการและความจำเป็นในการตรวจสอบที่มาของข้อมูลที่ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์สร้างขึ้น สิ่งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Gasaymeh et al. (2024) ที่ระบุว่า นักศึกษามีความกังวลเกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในงานวิชาการ เนื่องจากอาจนำไปสู่การคัดลอก

ผลงานโดยไม่รู้ตัว หากขาดการอ้างอิงที่เหมาะสม นอกจากนี้ ความกังวลเกี่ยวกับความถูกต้องของข้อมูลและความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลยังอยู่ในระดับสูง ซึ่งชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงข้อจำกัดของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่อาจผลิตข้อมูลที่ผิดหรือมีอคติ ในทางกลับกันความกังวลในประเด็นความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลอยู่ในระดับต่ำสุด ซึ่งอาจบ่งบอกว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับประเด็นนี้น้อยกว่าเมื่อเทียบกับความถูกต้องของข้อมูล หรืออาจสะท้อนถึงการขาดความตระหนักเกี่ยวกับความเสี่ยงด้านความเป็นส่วนตัว ซึ่งขัดแย้งกับงานวิจัยของ Huo and Siau (2024) ที่เน้นย้ำถึงความสำคัญของการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ความแตกต่างนี้อาจเกิดจากบริบทของนักศึกษาไทยที่อาจยังไม่เผชิญกับปัญหาความเป็นส่วนตัวอย่างชัดเจน หรือการรับรู้ถึงความเสี่ยงนี้ยังอยู่ในระดับต่ำ นอกจากนี้ ความกังวลเกี่ยวกับการสูญเสียทักษะการค้นคว้าด้วยตนเองและการนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิดยังอยู่ในระดับมาก ซึ่งสะท้อนถึงความกลัวว่าระยะยาวแล้วปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อาจทำให้ทักษะพื้นฐานของนักศึกษาลดลงหรือถูกนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การโกงข้อสอบ สิ่งนี้สอดคล้องกับที่ Phongsanam (2021) ระบุว่า นักศึกษาในประเทศไทยมีความกังวลเกี่ยวกับการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป ซึ่งอาจส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการยอมรับในทุกด้าน โดยมีความสัมพันธ์ในระดับปานกลางกับการรับรู้ประโยชน์ มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำกับการรับรู้ความง่ายในการใช้งานและทัศนคติต่อการใช้งาน ความสัมพันธ์เชิงบวกนี้อาจบ่งบอกว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นประโยชน์และยอมรับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น มักมีความตระหนักถึงข้อจำกัดและความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jiang et al. (2024) ที่ระบุว่า ผู้ใช้ที่มีประสบการณ์กับปัญญาประดิษฐ์มักมีความเข้าใจทั้งด้านบวกและด้านลบของเทคโนโลยีนี้มากขึ้น อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ที่อยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง แสดงให้เห็นว่า ความกังวลไม่ได้เป็นอุปสรรคสำคัญต่อการยอมรับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์แต่เป็นปัจจัยที่เกิดขึ้นควบคู่กัน 1) การรับรู้ประโยชน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับความกังวลในการใช้งาน แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่มองว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์สูงมักมีความกังวลในระดับหนึ่ง ความสัมพันธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jiang et al. (2024) ระบุว่า ผู้ใช้ที่มีความเข้าใจถึงประโยชน์ของปัญญาประดิษฐ์มักตระหนักถึงข้อจำกัดและความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น เช่น ความถูกต้องของข้อมูลหรือการอ้างอิงแหล่งที่มา การรับรู้ประโยชน์ที่สูง เช่น การช่วยประหยัดเวลาในการค้นคว้า อาจทำให้กลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป สิ่งนี้สะท้อนให้กลุ่มตัวอย่าง

ต้องเห็นคุณค่าและระวังผลกระทบที่มีต่อการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้ ยังมีความสัมพันธ์ในระดับสูงกับการรับรู้ความง่ายในการใช้งานและทัศนคติต่อการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับแบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM) ที่ระบุว่า การรับรู้ประโยชน์และความง่ายในการใช้งานเป็นตัวแปรที่เสริมกันในการขับเคลื่อนการยอมรับเทคโนโลยี การที่กลุ่มตัวอย่างมองว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์และใช้งานง่ายอาจส่งผลให้เกิดความไว้วางใจ ซึ่ง Shahzad et al. (2024) ชี้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการยอมรับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา อย่างไรก็ตาม ความไว้วางใจนี้อาจนำมาซึ่งความกังวลเมื่อกลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงความไม่สมบูรณ์ของเทคโนโลยี เช่น ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล 2) การรับรู้ความง่ายในการใช้งานมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับต่ำกับความกังวลในการใช้งาน ซึ่งบ่งบอกว่ากลุ่มตัวอย่างที่พบว่า ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ใช้งานง่าย ยังคงมีความกังวลอยู่บ้าง แต่ไม่มากเท่ากับการรับรู้ประโยชน์ ความสัมพันธ์ในระดับต่ำนี้อาจเกิดจากกลุ่มตัวอย่างมองว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองหรือใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งช่วยลดอุปสรรคในการใช้งาน แต่ก็ยังไม่สามารถขจัดความกังวลเกี่ยวกับผลลัพธ์ของการใช้งาน เช่น ความถูกต้องของคำตอบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Supianto et al. (2024) ที่ระบุว่า ความง่ายในการใช้งานเป็นตัวกระตุ้นการยอมรับ แต่ไม่จำเป็นต้องลดความกังวลเกี่ยวกับคุณภาพของเนื้อหาที่ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์สร้างขึ้น การรับรู้ความง่ายในการใช้งานยังมีความสัมพันธ์ในระดับปานกลางกับทัศนคติต่อการใช้งาน ซึ่งชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่พบว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ใช้งานง่ายมักมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้งาน เช่น การมองว่าปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อการเรียน อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ที่ต่ำกับความกังวลอาจบ่งบอกว่ากลุ่มตัวอย่างมองความง่ายในการใช้งานเป็นปัจจัยด้านเทคนิคที่แยกจากความกังวลด้านจริยธรรมหรือผลกระทบระยะยาว เช่น การนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด 3) ทัศนคติต่อการใช้งานมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับต่ำกับความกังวลในการใช้งาน ซึ่งแสดงว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีทัศนคติเชิงบวกต่อปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เช่น การเห็นว่าเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อการเรียนยังคงมีความกังวลในระดับหนึ่ง ความสัมพันธ์ในระดับต่ำนี้อาจสะท้อนถึงทัศนคติที่เหมาะสม กลุ่มตัวอย่างชื่นชมศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ แต่ก็ตระหนักถึงข้อจำกัด เช่น ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลที่อยู่ในระดับต่ำสุดในด้านความกังวล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ahmed (2024) ที่ระบุว่า ทัศนคติเชิงบวกต่อเทคโนโลยีมักมาพร้อมกับการรับรู้ถึงความท้าทายที่ต้องจัดการ

## ■ สรุปผล (Conclusions)

งานวิจัยนี้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับและความกังวลในการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเชิงบวก

ต่อปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยรับรู้ว่าเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้ ทั้งด้านความสะดวกในการใช้งานและความสามารถในการสนับสนุนกระบวนการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและแนวทางการอ้างอิงที่เหมาะสมยังคงเป็นข้อกังวลหลักของกลุ่มตัวอย่างสะท้อนถึงการตระหนักในคุณภาพของเนื้อหาและจริยธรรมทางวิชาการ นอกจากนี้ ความกังวลเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการยอมรับเทคโนโลยี บ่งชี้ว่ากลุ่มตัวอย่างไม่ได้ปฏิเสธการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ แต่มีความเข้าใจในทั้งประโยชน์และข้อจำกัดอย่างรอบด้าน มหาวิทยาลัยควรกำหนดแนวทางเชิงนโยบายและแนวปฏิบัติในการบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์กับการเรียนการสอน จัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะในการใช้งาน กำหนดแนวปฏิบัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้งานทางวิชาการและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางดิจิทัลรองรับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน เพื่อให้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษา ลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้ และเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาในการปรับตัวสู่บริบทของการศึกษายุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ■ ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. มหาวิทยาลัยควรกำหนดแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนเกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์โดยเน้นการอ้างอิงแหล่งข้อมูลอย่างถูกต้อง การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจรรยาบรรณ เพื่อลดความกังวลด้านความน่าเชื่อถือและความซื่อสัตย์ทางวิชาการ
2. มหาวิทยาลัยควรมีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการหรือหลักสูตรระยะสั้นเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ การสร้างสรรค์เนื้อหาและการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ
3. มหาวิทยาลัยควรพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น การเข้าถึงแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่มีค่าใช้จ่ายต่ำ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและทรัพยากรสนับสนุนอื่น ๆ เพื่อให้แน่ใจว่านักศึกษาทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้อย่างเท่าเทียมและมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสำรวจความเข้าใจและความกังวลของนักศึกษาเกี่ยวกับประเด็นด้านจริยธรรม เช่น ความถูกต้องของข้อมูล แหล่งที่มาและความเป็นส่วนตัว เพื่อกำหนดแนวทางการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อย่างมีความรับผิดชอบในบริบทการศึกษา
2. ควรสำรวจปัจจัยที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น เช่น อิทธิพลของสาขาวิชา ระยะเวลาการใช้งานและทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีดิจิทัลโดยรวม เพื่อระบุว่าปัจจัยใดมีผลต่อพฤติกรรมการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ

3. ควรศึกษามุมมองของอาจารย์เกี่ยวกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในการเรียนการสอน รวมถึงวิเคราะห์นโยบายของมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับการส่งเสริมหรือจำกัดการใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้แนวทางที่สมดุลระหว่างการสนับสนุนเทคโนโลยีกับจริยธรรมทางวิชาการ

## ■ การมีส่วนร่วมของผู้เขียน (Author Contributions)

**อวิชชัย อติเทพสถิต:** เขียนร่างต้นฉบับบทความ ออกแบบกรอบแนวคิดการวิจัย การดำเนินการวิจัย ตรวจสอบข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย **อุไรรัตน์ อติเทพสถิต:** ทบทวนและแก้ไขต้นฉบับบทความ กำกับดูแลการวิจัย และตรวจสอบความถูกต้อง

## ■ การประกาศผลประโยชน์ทับซ้อน (Declaration of Competing Interest)

ผู้เขียนขอประกาศว่า ไม่มีผู้เขียนท่านใดมีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการศึกษานี้

## ■ เอกสารอ้างอิง (References)

- Ahmed, K. (2024). *A catalog of generative AI tools for faculty advancement* [Conference presentation]. 21st International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET), Paris, France. <https://doi.org/10.1109/ithet61869.2024.10837663>
- Akgun, S., & Greenhow, C. (2022). Artificial intelligence in education: Addressing ethical challenges in K-12 settings. *AI and Ethics*, 2, 431–440. <https://doi.org/10.1007/s43681-021-00096-7>
- Bhat, M. A., Tiwari, C. K., Bhaskar, P., & Khan, S. T. (2024). Examining ChatGPT adoption among educators in higher educational institutions using extended UTAUT model. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*, 22(3), 331–353. <https://doi.org/10.1108/JICES-03-2024-0033>
- Bura, C. (2025). *Generative AI in learning: Empowering the next generation of education*. Preprints. <https://doi.org/10.20944/preprints202501.1986.v1>
- Francis, N. J., Jones, S., & Smith, D. P. (2025). Generative AI in higher education: Balancing innovation and integrity. *British Journal of Biomedical Science*, 81, Article 14048. <https://doi.org/10.3389/bjbs.2024.14048>
- Gasaymeh, M. A., Beir, M. A., & Abu Qbeita, A. A. (2024). University students' insights of generative artificial intelligence (AI) writing tools. *Education Sciences*, 14(10), Article 1062. <https://doi.org/10.3390/educsci14101062>
- Hersh, W. (2025). *Generative artificial intelligence: Implications for biomedical and health professions education*. ArXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2501.10186>
- Huo, X., & Siau, K. L. (2024). Generative artificial intelligence in business higher education: A focus group study. *Journal of Global Information Management*, 32(1), 1–21. <https://doi.org/10.4018/JGIM.364093>
- Jiang, P., Niu, W., Wang, Q., Yuan, R., & Chen, K. (2024). Understanding users' acceptance of artificial intelligence applications: A literature review. *Behavioral Sciences*, 14(8), Article 671. <https://doi.org/10.3390/bs14080671>
- Jitimawannasri, C. (2021). *Educational management in the digital era*. Rattanasuwan Printing.
- Kalmus, J., & Nikiforova, A. (2024). *To accept or not to accept? An IRT-TOE framework to understand educators' resistance to generative AI in higher education*. ArXiv. <https://doi.org/10.48550/arxiv.2407.20130>
- Kanont, K., Pingmuang, P., Simasathien, T., Wisnuwong, S., Wiwatsiripong, B., Poonpirom, K., Songkram, N., & Khlaisang, J. (2024). Generative AI, a learning assistant? Factors influencing higher-ed students' technology acceptance. *The Electronic Journal of e-Learning*, 22(1), 18–33. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.6.3196>
- Li, C., Yang, J., Zhang, H., Tian, L., Guo, J., & Yu, G. (2024). *Assessment of university students' behavioral intentions to use ChatGPT: A comprehensive application based on the innovation diffusion theory and the technology acceptance model*. Preprints. <https://doi.org/10.20944/preprints202406.1835.v1>



- Manodamrongsat, P., Intarachai, P., & Intarachai, C. (2022). The impact of artificial intelligence on education. *Phranakhon Rajabhat Research Journal (Humanities and Social Sciences)*, 17(2), 318–328. [https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PNRU\\_JHSS/article/view/259625](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PNRU_JHSS/article/view/259625)
- Ministry of Higher Education, Science, Research, and Innovation. (2024). *Thailand national AI strategy annual report 2024*. National Science and Technology Development Agency & National Digital Economy and Society Commission. <https://ai.in.th/wp-content/uploads/2025/02/AI-Thailand-Annual-Report-2024.pdf>
- Nemoto, T., & Beglar, D. (2014). Developing Likert-scale questionnaires. In N. Sonda & A. Krause (Eds.), *JALT2013 Conference Proceedings*. JALT Publications. [https://jalt-publications.org/files/pdf-article/jalt2013\\_001.pdf](https://jalt-publications.org/files/pdf-article/jalt2013_001.pdf)
- Office of the Education Council. (2020). *AI for learning development*. Prik Wan Graphic. [https://doi.nrct.go.th/admin/doc/doc\\_660140.pdf](https://doi.nrct.go.th/admin/doc/doc_660140.pdf)
- Office of the Higher Education Commission. (2023). *Survey report on opinions regarding the use of artificial intelligence in Thai higher education institutions*. Ministry of Higher Education, Science, Research, and Innovation. <https://ai.in.th/about-ai-thailand>
- Oriakhi, V., Esegbona-Isikeh, O. M., Esseme, B., Claude, A., Emakporuena, D., Nwanakwaugwu, A. C., & Matthew, U. O. (2025). Generative artificial intelligence in education: ChatGPT-4 experiences to anticipated ChatGPT-5. *Journal of Science, Management and Technology*, 6(1), 149–169. <https://doi.org/10.4314/hpjsmt.v6i1.13>
- Phongsanam, T. (2021). *AI technology and turning points in Thai education*. Bansomdejchaopraya Rajabhat University. <https://eit.bsru.ac.th/wp-content/uploads/2021/09/นศ.-ดร.-ธวัชชัย-พงษ์สนาม-เทคโนโลยี-AI-กับจุดเปลี่ยนทางการศึกษาไทย.pdf>
- Shahzad, M. F., Xu, S., & Javed, I. (2024). ChatGPT awareness, acceptance, and adoption in higher education: The role of trust as a cornerstone. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, Article 46. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00478-x>
- Sridam, I., Sangkharam, P., & Ittipongse, A. (2023). The impact of artificial intelligence on educational innovation. *Journal of Educational Innovation and Leadership*, 4(1), 145–159. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jeil/article/view/266447>
- Supianto, Widyaningrum, R., Wulandari, F., Zainudin, M., Athiyallah, A., & Rizqa, M. (2024). Exploring the factors affecting ChatGPT acceptance among university students. *Multidisciplinary Science Journal*, 6(12), Article 2024273. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2024273>
- Zapata-Rivera, D., Torre, I., Lee, C., Cabezuolo, A. S., Ghergulescu, I., & Libbrecht, P. (2024). *Editorial: Generative AI in education*. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7, Article 1532896. <https://doi.org/10.3389/frai.2024.1532896>