

ผลการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

EFFECTS OF USING GENERATIVE AI TO ENHANCE DIGITAL MEDIA CREATIVITY SKILLS

ศยามน อินสะอาด^{1*}, ทิชพร นามวงศ์¹, บุษกร เชี่ยวจินตาทันต์¹

Sayamon Insaard, Tichaporn Namwong, Bussakorn Cheawjindakarn

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

¹Digital Technology and Learning Innovation, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University

*Corresponding email: sayamon@ru.ac.th

Received: 04 Maech 2025; Revised: 18 June 2025; Accepted: 28 June 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้ Generative AI รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) แบบ One-Group Posttest Only Design กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เข้าร่วมอบรมนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แอปพลิเคชัน Generative AI แบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล แบบประเมินความพึงพอใจ การวิเคราะห์ข้อมูลทำโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล พบว่า หลังการใช้งานผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อทดสอบเปรียบเทียบเกณฑ์คะแนนทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลหลังใช้งาน ร้อยละ 80 พบว่า คะแนนหลังใช้งานสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความพึงพอใจของผู้เข้ารับการอบรมหลังใช้ Generative AI อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = .35)

คำสำคัญ: เจเนอเรทีฟเอไอ; ทักษะการสร้างสรรค์; สื่อดิจิทัล

Abstract

This research aims to 1) study the effects of using Generative AI to promote digital media creation skills and 2) study satisfaction after using Generative AI. The research is an experimental design with One-Group Posttest only design. The sample consists of 60 participants from a digital technology innovation training program for learning, selected through purposive sampling. The research instruments consisted of Generative AI application, digital media creation skills assessment form, and satisfaction assessment form. Data were analyzed by using percentage, mean ($\bar{X}$), standard deviation (S.D.), and t-test. The finding found that 1) effects of using Generative AI to promote digital media creation skills of the sample group had digital media creation skills at a very good level. The 80% post-test score comparison found that the post-test scores were significantly higher than the criteria at the .05 statistical level, and 2) the satisfaction of the sample group after using Generative AI was at the highest level ($\bar{X}$ = 4.66, S.D. = .35).

Keywords: Generative AI; Creativity Skills; Digital Media

บทนำ

ปัจจุบันประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะสูงด้านปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) โดยสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้กำหนดนโยบายเพื่อส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญในเทคโนโลยี AI เพื่อรองรับความต้องการของตลาดแรงงานและเสริมสร้างศักยภาพในการแข่งขันของประเทศ โดยการจัดทำหลักสูตรการเรียนการสอนที่ทันสมัย สนับสนุนการวิจัยและพัฒนาในสาขา AI และการสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษา เพื่อให้เกิดการพัฒนาโดยจัดโครงการฝึกอบรมและสัมมนาเพื่อเพิ่มพูนความรู้ทักษะด้าน AI และการพัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะสูงด้านปัญญาประดิษฐ์เป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเตรียมความพร้อมของบุคลากรในด้านนี้จะช่วยให้ประเทศไทยสามารถปรับตัวและแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ [1] สำหรับในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวัน ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ได้กลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถผลิตและพัฒนาสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสร้างเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ เช่น ภาพ เสียง ข้อความ และวิดีโอ ซึ่งมีผลกระทบต่อวงการออกแบบสื่อและการศึกษา [2] โดย Generative AI ช่วยลดข้อจำกัดด้านทักษะและเวลาในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ทำให้ผู้ใช้งานเน้นแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น [3] ทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลถือเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบด้วยความสามารถในการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการผลิตเนื้อหาดิจิทัลที่สร้างสรรค์ [4] อย่างไรก็ตามผู้เรียนและนักออกแบบมือใหม่มักประสบปัญหาในการพัฒนาทักษะเหล่านี้เนื่องจากต้องใช้เวลาในการเรียนรู้เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ซับซ้อน Generative AI จึงมีศักยภาพในการช่วยลดอุปสรรค โดยให้คำแนะนำอัตโนมัติและสร้างต้นแบบสื่อดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้และปรับปรุงผลงานได้อย่างรวดเร็ว [5]

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลของการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล โดยพิจารณาจากประสิทธิภาพการใช้งาน การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของผู้ใช้ Generative AI นอกจากนี้ ยังสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้เกี่ยวกับการนำ Generative AI มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบและการศึกษา ซึ่งจะเป็นแนวทางสำคัญในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Generative AI ทางด้านการพัฒนาสื่อดิจิทัลในอนาคต

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจหลังการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

สมมติฐานการวิจัย

1. หลังการใช้ Generative AI ผู้เข้ารับการอบรมมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก และเมื่อทดสอบด้วย One Sample t-test สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. คะแนนความพึงพอใจหลังการใช้ Generative AI อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้งาน Generative AI ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล และความพึงพอใจ

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย 1) การออกแบบนวัตกรรมสื่อดิจิทัล 2) นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้เพื่อการเรียนการสอน และ 3) การผลิตสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วย Generative AI ประกอบด้วย แอปพลิเคชัน Claude, Dream by WOMBO และ Genmo

ระยะเวลาที่ศึกษา

ระหว่างวันที่ 26-27 ตุลาคม พ.ศ. 2567 รวม 12 ชั่วโมง

การทบทวนวรรณกรรม

1. ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) คือ องค์ประกอบหนึ่งของ AI (Artificial Intelligence) เป็นการสร้างข้อมูลขึ้นใหม่จากข้อมูลที่หลากหลายที่ถูกป้อนเข้าระบบ ปัจจุบันสามารถสร้างข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง และวิดีโอ สร้างรูปภาพ พากย์เสียง นับได้ว่าเป็นเทคโนโลยีที่สามารถนำมาพัฒนาธุรกิจได้หลากหลายรูปแบบ เช่น Content Creator [6] Generative AI ปัญญาประดิษฐ์เชิงกำเนิด หมายถึง เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ขึ้นโดยอัตโนมัติ อาจเป็นข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง โค้ด โมเดล 3 มิติ ตัวอย่างของ Generative AI ได้แก่ ChatGPT, Claude 3.5 สำหรับสร้างข้อความ , Dream by WOMBO สำหรับสร้างภาพ และ MidJourney สำหรับสร้างงานศิลปะ ตัวอย่างการใช้งาน Generative AI ได้แก่ 1) ด้านภาษา สร้างบทความ แปลภาษา สรุปเนื้อหา 2) ด้านศิลปะและการออกแบบ สร้างภาพประกอบ ออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) ด้านดนตรี สร้างเพลง แต่งทำนอง 4) ด้านโค้ด สร้างโค้ดโปรแกรม แก้ไขข้อผิดพลาดของโค้ด 5) ด้านวิดีโอ สร้างและแก้ไขวิดีโอโดยอัตโนมัติ ซึ่งในการสร้างสื่อภาพ วิดีโอ และเสียง ด้วย Generative AI กำลังเป็นที่นิยมในหลายอุตสาหกรรม เช่น ศิลปะ ความบันเทิง การตลาด และการศึกษา เทคโนโลยีนี้สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ได้โดยอัตโนมัติจากข้อมูลที่เคยเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถผลิตสื่อคุณภาพสูงได้รวดเร็วขึ้น ซึ่งสามารถสรุปประเภทของ Generative AI ได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปประเภทของ Generative AI

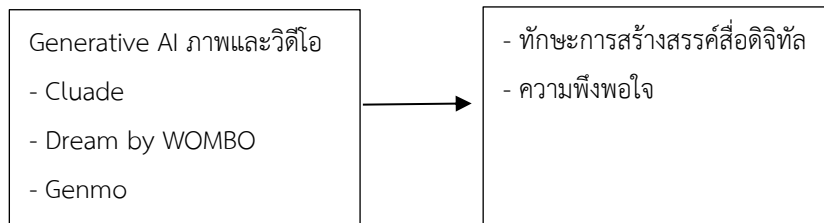
ประเภท	ตัวอย่างโมเดล	การใช้งาน
Text Generation	GPT-4, Claude 3.5, BERT, T5	สร้างบทความ แปลภาษา สร้างบทสนทนา
Image Generation	DALL-E, MidJourney, Dream by WOMBO	สร้างภาพประกอบ ออกแบบกราฟิก
Video Generation	Genmo, Runway ML, Synthesia, Pika Labs	สร้างวิดีโอ แปลงภาพเป็นแอนิเมชัน
Audio & Music Generation	ElevenLabs, AIVA, Uberduck	ทำเสียงพากย์ แต่งเพลง
Code Generation	GitHub Copilot, Code Llama	เขียนโค้ด แก้ไขข้อผิดพลาดโปรแกรม

2. ทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

ทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วยเทคโนโลยี Generative AI กำลังได้รับความสนใจอย่างมาก เทคโนโลยีนี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การออกแบบกราฟิก การเขียนบท การสร้างเสียงดนตรี โดยการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ที่สามารถสร้างหรือดัดแปลงเนื้อหาหลากหลายรูปแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพและแม่นยำ สอดคล้องกับงานวิจัย [7] ได้กล่าวถึง Generative AI ว่ามีความสามารถในการผลิตเนื้อหาที่ไม่เพียงแต่ช่วยให้ประหยัดเวลา แต่ยังสามารถเปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัลที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน จากการศึกษา [8] พบว่า การใช้ Generative AI

เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัลไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้ใช้เรียนรู้การใช้เครื่องมือใหม่ ๆ เท่านั้น แต่ยังช่วยให้เข้าใจหลักการพื้นฐานของการสร้างสื่ออย่างมีศิลปะและมีความคิดสร้างสรรค์ได้อีกด้วย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัล เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Design) แบบ One Group Post-Test Only Design

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ครู อาจารย์ นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษาที่ลงทะเบียนอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ แบบออนไลน์ จำนวน 80 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครู อาจารย์ นักศึกษา บุคลากรทางการศึกษาที่เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 60 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัล ประกอบด้วย Claude, Dream AI และ Genmo เพื่อใช้ในการสร้างภาพโลโก้ ภาพนิ่ง และวิดีโอ โดยงานวิจัยนี้ใช้แอปพลิเคชัน Claude (<https://claude.ai/>) โดยใช้วิธีการเขียน Prompt ในการออกแบบสร้างสรรคส์ภาพโลโก้ แอปพลิเคชัน Dream by WOMBO (<https://dream.ai/>) ใช้ในการสร้างสรรคส์ภาพนิ่งด้วยเทคนิค Anime2 และแอปพลิเคชัน Genmo (<https://www.genmo.ai/>) ใช้ในการสร้างสรรคส์ผลงานวิดีโอผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์พกพามือถือ ไอแพด

2.2 แบบประเมินทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัล สร้างจากเกณฑ์การให้คะแนนรูบริค (Scoring Rubric) มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.2.1 ศึกษาเอกสารหลักการแนวคิดวิธีการสร้างแบบประเมินทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัล

2.2.2 สร้างเกณฑ์การให้คะแนนรูบริคแบบวิเคราะห์ (Analytic Scoring Rubrics) โดยกำหนดเกณฑ์คุณภาพการให้คะแนนเป็น 4 ระดับ คือ ดีมาก (4) ดี (3) พอใช้ (2) และปรับปรุง (1) ซึ่งจะมุ่งประเมินความสามารถทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัล โดยจำแนกตามประเด็นการประเมิน 7 ประเด็น ได้แก่ 1) ความคิดสร้างสรรค์ 2) คุณภาพทางเทคนิค 3) การสื่อความหมายชัดเจน 4) ความสอดคล้องกับหัวข้อ 5) การใช้ Generative AI อย่างเหมาะสม 6) องค์ประกอบศิลป์และความสวยงาม และ 7) ความสามารถในการดึงดูดความสนใจ

2.3 สร้างแบบประเมินทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัล โดยกำหนดเกณฑ์การตัดสินคุณภาพ ดังนี้

26 - 28 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก

20 - 25 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดี

14 - 19 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรคส์ื่อดิจิทัลอยู่ในระดับพอใช้

ต่ำกว่า 14 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับปรับปรุง

2.4 นำแบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ประเมินด้วยดัชนีความสอดคล้องระหว่างประเด็นการประเมินทักษะกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) เป็นผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน โดยมีดัชนีค่า IOC ระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งแบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล มีค่า IOC $1 \geq 0.50$

ตารางที่ 2 เกณฑ์การประเมินแบบบูรณาการของทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่สร้างจาก Generative AI ประเภทภาพและวิดีโอ

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	ผลงานมีเอกลักษณ์ และสร้างสรรค์อย่างยอดเยี่ยม	ความคิดมีความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ดี	มีความคิดสร้างสรรค์ บางส่วน แต่ยังไม่โดดเด่น	ผลงานขาดความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์
2. คุณภาพทางเทคนิค (Technical Quality)	คุณภาพสูง คมชัด สมบูรณ์แบบ	มีคุณภาพดี รายละเอียดชัดเจน	คุณภาพปานกลาง มีข้อผิดพลาดบางจุด	ภาพ/วิดีโอไม่คมชัด รายละเอียดไม่ครบ
3. การสื่อความหมายชัดเจน (Clarity & Communication)	ถ่ายทอดเนื้อหาได้ชัดเจน มีพลังและน่าสนใจ	สื่อสารได้ดีเข้าใจง่าย	สื่อสารได้บางส่วน แต่ยังไม่ชัดเจนพอ	ไม่สามารถสื่อสารแนวคิดหรือเนื้อหาได้ชัดเจน
4. ความสอดคล้องกับหัวข้อ (Relevance to Topic)	ตรงกับหัวข้ออย่างสมบูรณ์และสามารถเชื่อมโยงแนวคิดได้ดี	ตรงกับหัวข้อและมีเนื้อหาที่เหมาะสม	ตรงกับหัวข้อบางส่วน แต่ยังขาดองค์ประกอบสำคัญ	ไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด
5. การใช้ Generative AI อย่างเหมาะสม (Appropriate Use of AI)	ใช้ AI อย่างสร้างสรรค์และผสมผสานกับการออกแบบของมนุษย์ได้ดี	ใช้ AI อย่างเหมาะสม และมีการปรับปรุง	ใช้ AI อย่างเหมาะสม แต่ไม่มีการปรับแต่งเพิ่มเติม	ใช้ AI ได้แต่ยังไม่ดีพอ และไม่มีการปรับแต่งเพิ่มเติม
6. องค์ประกอบศิลป์และความสวยงาม (Aesthetics & Composition)	มีความสวยงาม องค์ประกอบสมดุล และดูเป็นมืออาชีพ	มีองค์ประกอบภาพ/วิดีโอที่ดีและลงตัว	องค์ประกอบภาพ/วิดีโออยู่ในระดับพอใช้	องค์ประกอบยังไม่เหมาะสมอย่างชัดเจน
7. ความสามารถในการดึงดูดความสนใจ (Engagement & Impact)	สามารถดึงดูดและสร้างอิทธิพลต่อผู้ชมได้อย่างดีเยี่ยม	มีความน่าสนใจ บางส่วน แต่ยังไม่น่าดึงดูด	น่าสนใจและมีผลกระทบต่อผู้ชม	ไม่น่าสนใจ ไม่มีอิทธิพลต่อผู้ชม

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ มีดังนี้

26 - 28 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก (Excellent)

20 - 25 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดี (Good)

14 - 19 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับพอใช้ (Fair)

ต่ำกว่า 14 คะแนน มีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับต้องปรับปรุง (Needs Improvement)

3. แบบประเมินความพึงพอใจ สร้างเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท ซึ่งมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา โดยประเมินด้วยดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อ

คำถามกับวัตถุประสงค์ ด้วยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน และคัดเลือกข้อคำถามที่มีดัชนีค่า IOC ไม่น้อยกว่า 0.50 การตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามมีค่า IOC $1 \geq 0.50$ วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.85

โดยมีแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
- 3 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
- 2 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
- 1 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจ มีรายละเอียด ดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแนะนำกิจกรรมการเรียนรู้ จากนั้นดำเนินการฝึกอบรมนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยอบรมเนื้อหา วันแรก ประกอบด้วย 1) การออกแบบนวัตกรรมสื่อดิจิทัล 2) นวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัลที่ใช้เพื่อการเรียนการสอน วันที่สอง อบรมการผลิตสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลด้วย Generative AI สอนการใช้งาน Generative AI แบบสาธิตด้วยแอปพลิเคชัน Claude Dream by WOMBO และ Genmo จากนั้นให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานสร้างสรรค์สื่อผ่านเว็บ <https://padlet.com/> นำผลงานที่ได้ไปประเมินผลงานวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ ดังนี้

- 4.1 วิเคราะห์ทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล โดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test
- 4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจ ใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

- 1. ผลการวิเคราะห์การใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล แสดงดังตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (n=60)

ลำดับ	ความคิดสร้างสรรค์	คุณภาพเทคนิค	สื่อความหมาย	ความสอดคล้อง	การใช้ Gen AI	องค์ประกอบสวยงาม	ดึงดูดน่าสนใจ	คะแนนรวม	ร้อยละ	ระดับ
1	4	4	3	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
2	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
3	3	4	4	3	4	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
4	3	4	3	3	4	4	4	25.00	89.29	ดี
5	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
6	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (n=60) (ต่อ)

ลำดับ	ความคิด สร้างสรรค์	คุณภาพ เทคนิค	สื่อ ความหมาย	ความ สอดคล้อง	การใช้ Gen AI	องค์ประกอบ สวยงาม	ดึงดูด น่าสนใจ	คะแนน รวม	ร้อยละ	ระดับ
7	4	4	3	4	4	4	3	26.00	92.86	ดีมาก
8	4	3	3	4	4	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
9	4	3	4	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
10	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
11	3	4	4	3	4	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
12	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
13	4	3	3	4	4	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
14	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
15	4	3	4	4	3	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
16	4	4	3	4	3	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
17	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
18	3	4	4	3	4	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
19	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
20	4	4	3	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
21	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
22	3	3	3	3	3	4	4	23.00	82.14	ดีมาก
23	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
24	4	4	4	4	4	4	3	27.00	96.43	ดีมาก
25	4	3	4	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
26	4	4	4	4	3	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
27	4	4	3	4	4	3	3	25.00	89.29	ดี
28	3	4	4	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
29	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
30	4	3	4	4	3	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
31	3	4	3	3	4	4	4	25.00	89.29	ดี
32	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
33	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
34	3	3	3	3	3	4	4	23.00	82.14	ดี
35	4	4	3	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
36	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
37	4	4	4	4	3	3	3	25.00	89.29	ดี
38	3	4	3	3	4	4	4	25.00	89.29	ดี
39	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
40	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
41	4	4	4	4	3	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
42	4	4	3	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล (n=60) (ต่อ)

ลำดับ	ความคิด สร้างสรรค์	คุณภาพ เทคนิค	สื่อ ความหมาย	ความ สอดคล้อง	การใช้ Gen AI	องค์ประกอบ สวยงาม	ดึงดูด น่าสนใจ	คะแนน รวม	ร้อยละ	ระดับ
43	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
44	3	4	3	3	4	4	4	25.00	89.29	ดี
45	4	4	3	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
46	4	4	4	4	4	3	4	27.00	96.43	ดีมาก
47	4	4	4	4	4	4	3	27.00	96.43	ดีมาก
48	3	4	3	3	3	4	4	24.00	85.71	ดี
49	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
50	4	3	4	4	3	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
51	4	4	3	4	4	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
52	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
53	4	4	3	4	4	4	3	26.00	92.86	ดีมาก
54	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
55	4	3	4	4	3	4	4	26.00	92.86	ดีมาก
56	4	4	4	4	4	3	4	27.00	96.43	ดีมาก
57	4	4	4	4	4	4	3	27.00	96.43	ดีมาก
58	4	4	4	4	3	4	4	27.00	96.43	ดีมาก
59	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
60	4	4	4	4	4	4	4	28.00	100.00	ดีมาก
เฉลี่ย	3.81	3.83	3.68	3.83	3.80	3.93	3.88	26.78	95.65	
ร้อยละ	95.41	95.83	92.08	95.83	95.00	98.33	97.08			

จากตารางที่ 3 พบว่า ภาพรวมหลังการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก คะแนนเฉลี่ย 26.78 คิดเป็นร้อยละ 95.65 และมีทักษะด้านองค์ประกอบศิลป์และความสวยงาม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 98.33 ด้านความสามารถในการดึงดูดความสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.08 ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาคะแนนรายบุคคลกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 86.67 และระดับดี คิดเป็นร้อยละ 13.33

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ t-test เปรียบเทียบเกณฑ์คะแนนหลังใช้ Generative AI ร้อยละ 80

	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	t	p
หลังใช้ Gen AI	60	28	26.78	1.27	95.65	26.59*	.00

*อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 พบว่า การประเมินทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลหลังใช้ Generative AI ของกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.78 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.65 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างเกณฑ์กับคะแนนทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลหลังการใช้ Generative AI ร้อยละ 80 พบว่า คะแนนทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

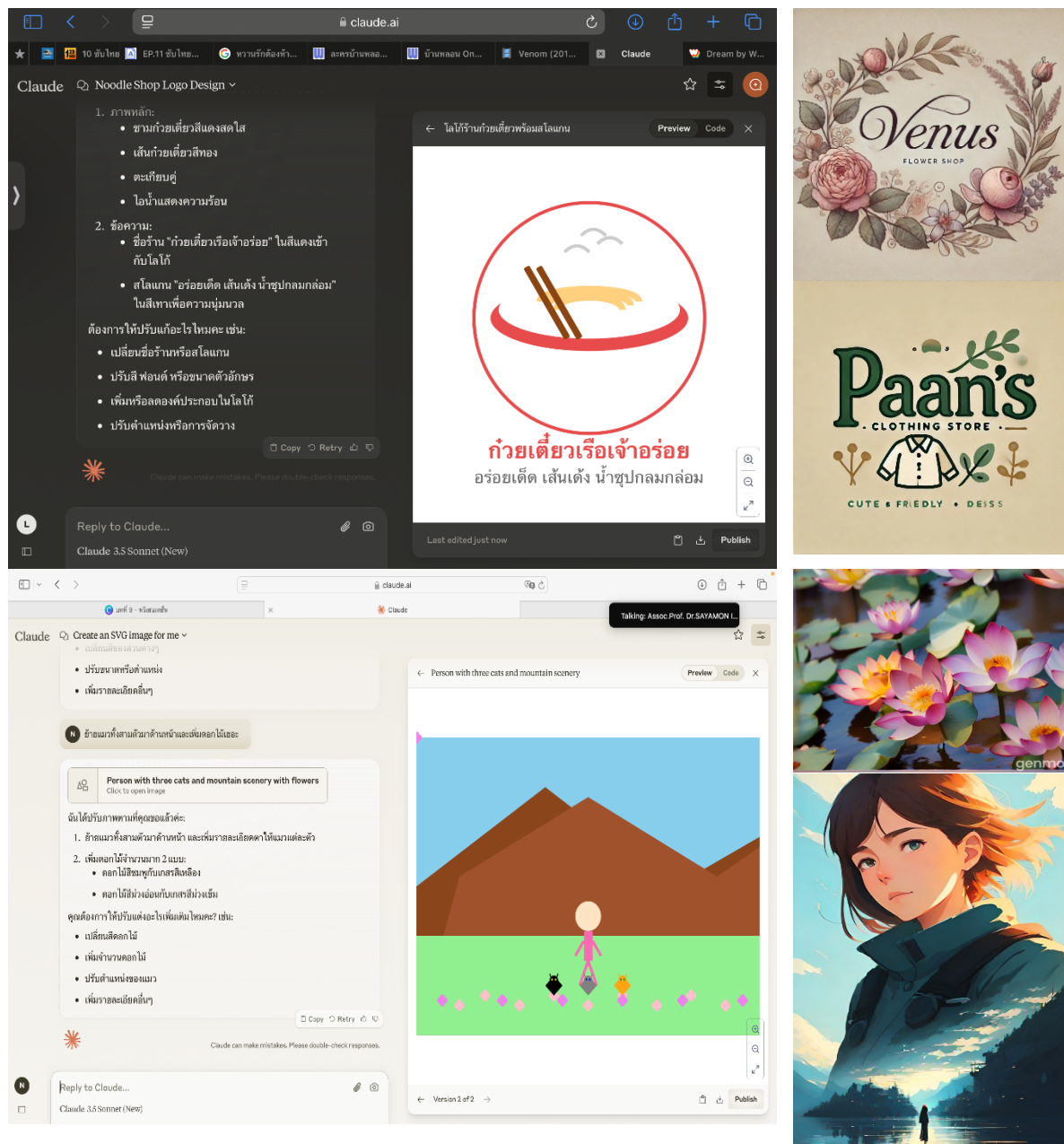
2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งาน Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล แสดงดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งาน Generative AI

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความง่ายในการใช้งาน (Ease of Use) Generative AI ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	4.75	.47	มากที่สุด
2. ประสิทธิภาพของเครื่องมือ (Performance) Generative AI สร้างสื่อดิจิทัลได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ	4.68	.54	มากที่สุด
3. คุณภาพของผลงาน (Output Quality) Generative AI มีผลลัพธ์ที่ดีมีคุณภาพ	4.60	.49	มากที่สุด
4. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Development) Generative AI ช่วยกระตุ้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	4.55	.59	มากที่สุด
5. การพัฒนาทักษะการออกแบบ (Design Skills Enhancement) Generative AI ช่วยให้สามารถพัฒนาทักษะด้านการออกแบบสื่อดิจิทัลได้	4.70	.50	มากที่สุด
6. การพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องผ่านสื่อ (Storytelling Skills Development) Generative AI ช่วยให้สามารถสร้างสรรค์สื่อที่มีเรื่องราวน่าสนใจ	4.52	.57	มากที่สุด
7. ความยืดหยุ่นในการออกแบบ (Flexibility & Control) Generative AI สามารถปรับแต่งและควบคุมผลลัพธ์ได้ตามต้องการ	4.78	.45	มากที่สุด
8. ประสิทธิภาพด้านเวลา (Time Efficiency) Generative AI ช่วยลดระยะเวลาในการสร้างสื่อดิจิทัล	4.72	.49	มากที่สุด
9. ความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของผลลัพธ์ (Reliability & Accuracy) Generative AI ให้ผลลัพธ์ที่น่าเชื่อถือและแม่นยำ	4.63	.58	มากที่สุด
10. การส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ (Learning & Skill Development) Generative AI ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ	4.63	.58	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.66	.35	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งาน Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล พบว่า ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$, S.D. = .35) เมื่อพิจารณารายข้อความยืดหยุ่นในการออกแบบของ Generative AI สามารถปรับแต่งและควบคุมผลลัพธ์ได้ตามความต้องการมากที่สุด

($\bar{X} = 4.78$, S.D. = .45) เป็นอันดับ 1 รองลงไปเป็นความง่ายในการใช้งานของ Generative AI ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = .47) และ Generative AI ช่วยลดระยะเวลาในการสร้างสื่อดิจิทัลอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = .49)



ภาพที่ 1 ผลงานภาพและวิดีโอที่สร้างจาก Generative AI

อภิปรายผล

1. ผลการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล แสดงให้เห็นว่าการใช้ Generative AI สามารถส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับดีมาก โดยมีคะแนนเฉลี่ย 26.78 คิดเป็นร้อยละ 95.65 นับได้ว่า Generative AI เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสื่อดิจิทัล และเมื่อวิเคราะห์คะแนนรายบุคคล พบว่า

ร้อยละ 86.67 ของกลุ่มตัวอย่างมีทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลอยู่ในระดับดีมาก และร้อยละ 13.33 อยู่ในระดับดี การกระจายตัวของคะแนนนี้บ่งชี้ว่าส่วนใหญ่ของกลุ่มตัวอย่างได้รับประโยชน์จากการใช้ Generative AI ในการสร้างสรรค์ผลงาน เมื่อพิจารณาทักษะรายด้าน พบว่า ความสามารถด้านองค์ประกอบศิลป์และความสวยงาม ด้านการดึงดูดความสนใจของผู้ชม อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย [2] ที่แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือสร้างสรรค์ที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถช่วยเพิ่มความสวยงามและการมีส่วนร่วมของสื่อดิจิทัลได้ ประสิทธิภาพของ Generative AI ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในสื่อดิจิทัลอาจมาจากการให้คำแนะนำแบบเรียลไทม์ การทำงานอัตโนมัติขององค์ประกอบการออกแบบ และการให้แรงบันดาลใจจากรูปแบบที่มีอยู่ สอดคล้องกับงานวิจัย [5] ว่าเครื่องมือสร้างสรรค์ที่ขับเคลื่อนด้วย AI ช่วยให้ผู้ใช้สร้างสรรค์แนวทางศิลปะใหม่ ๆ และเพิ่มประสิทธิภาพในการออกแบบสื่อได้ และ [9] การใช้ AI ในกระบวนการสร้างสรรค์ยังช่วยลดภาระทางปัญญาทำให้ผู้ใช้มุ่งเน้นไปที่การปรับปรุงและพัฒนาผลงานของตนได้มากขึ้นเป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล

นอกจากนี้ผลการวิจัย พบว่า คะแนนเฉลี่ยของทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลของกลุ่มตัวอย่างหลังจากใช้ Generative AI เท่ากับ 26.78 คะแนน หรือร้อยละ 95.65 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า Generative AI ช่วยเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ [2] ช่วยให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว และช่วยลดข้อจำกัดด้านทักษะทางเทคนิค [10] เพิ่มขีดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการออกแบบสื่อดิจิทัล ในส่วนของประสิทธิภาพของ Generative AI ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ [11] ไม่เพียงแค่ช่วยสร้างเนื้อหาแต่ยังสามารถทำหน้าที่เป็น "ผู้ช่วยเชิงสร้างสรรค์" โดยสนับสนุนการคิดเชิงนวัตกรรมและช่วยให้ผู้ใช้สำรวจแนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์

2. ผลความพึงพอใจหลังการใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล พบว่า ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อความยึดหยุ่นในการออกแบบ ความสามารถปรับแต่งและควบคุมผลลัพธ์ได้ตามต้องการ ความง่ายในการใช้งาน และ Generative AI ช่วยให้สามารถพัฒนาทักษะด้านการออกแบบสื่อดิจิทัลได้อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่า Generative AI ไม่เพียงช่วยในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะและเสริมสร้างความสามารถในการออกแบบของผู้ใช้โดยมีความพึงพอใจสูงในหลายด้าน Generative AI ถูกออกแบบมาให้ใช้งานได้ง่ายและไม่ซับซ้อนสำหรับผู้ใช้งานในกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการประยุกต์ใช้ที่เป็นมิตรและไม่ต้องใช้ทักษะทางเทคนิคสูง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับเทคโนโลยี AI จึงควรพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ให้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัย [12] Generative AI ได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงในด้านความง่ายในการใช้งาน [13] ช่วยให้สามารถควบคุมผลลัพธ์ได้ตามต้องการ และมีความพึงพอใจสูงที่สุดในด้านความยืดหยุ่นในการออกแบบ ส่วนการพัฒนาทักษะการเล่าเรื่องผ่านสื่อ Generative AI ช่วยให้สามารถสร้างสรรค์สื่อที่มีเรื่องราวน่าสนใจ แม้จะมีความพึงพอใจมากที่สุดแต่อยู่ในลำดับสุดท้าย ซึ่งการใช้ Generative AI อย่างมีประสิทธิภาพ ควรดำเนินการควบคู่กับแนวคิดด้าน “กระบวนการคิด” (Cognitive Process) ของผู้เล่าเรื่อง โดยเน้นที่การเสริมสร้างศักยภาพของมนุษย์ผ่าน AI แทนการให้ AI คิดแทน ทักษะการเล่าเรื่องจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ทักษะการคิดขั้นสูงด้วย นอกจากนี้ Generative AI ช่วยให้สามารถพัฒนาทักษะด้านการออกแบบสื่อดิจิทัลได้ ซึ่งเป็นการสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ และสามารถทำงานร่วมกับเครื่องมือ AI เพื่อเพิ่มความสามารถในการออกแบบได้ดี

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรมีการพัฒนาและคัดเลือกเครื่องมือ Generative AI ให้สามารถรองรับกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างครอบคลุม

มากยิ่งขึ้น โดยเครื่องมือดังกล่าวควรมีการเพิ่มฟังก์ชันด้านคำแนะนำและการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสนับสนุนการใช้งานในหลากหลายรูปแบบ เช่น การออกแบบกราฟิก การผลิตวิดีโอ และการสร้างเนื้อหาสำหรับสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการออกแบบผลงานที่มีความซับซ้อนและมีความยืดหยุ่นสูง

2. แอปพลิเคชัน Generative AI จะสามารถใช้งานได้ฟรีช่วงทดลองใช้ ควรเลือกแอปพลิเคชันที่มีระยะเวลาที่สามารถใช้งานเพื่อการเรียนรู้หรือการฝึกอบรมได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาผลกระทบของ Generative AI ต่อการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ในกลุ่มผู้ใช้ที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน
2. ศึกษาการใช้งาน Generative AI ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในสาขาต่าง ๆ เช่น การออกแบบพัฒนาเกมดิจิทัล บทเรียนไมโครเลิร์นนิ่ง เป็นต้น

บรรณานุกรม

- [1] สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, (2025), นโยบายการพัฒนากำลังคนด้านปัญญาประดิษฐ์, [ออนไลน์]. Available: <https://www.ops.go.th/main/index.php/mission/strategies/ai-policy>. [เข้าถึงเมื่อ: 15 ก.พ. 2025].
- [2] J. Smith and A. Brown, (2023), The Impact of AI on Digital Media Creativity, *Journal of Media Innovation*, vol. 10, no. 2, pp. 45-60, 2023. DOI: 10.38124/ijisrt/IJISRT24JUL927
- [3] Y. Li and X. Wang, (2022), AI-Powered Creativity: How Generative Models Are Reshaping Media Production, *Artificial Intelligence in Society*, vol. 10, no. 1, pp. 112-130.
- [4] K. Sharma and R. Patel, (2012), Design Thinking in the Age of AI: Implications for Digital Content Creators, *International Journal of Media Studies*, vol. 8, no. 3, pp. 89-104.
- [5] L. Zhang, H. Chen, and Q. Liu, (2023), Generative AI and Digital Creativity: Opportunities and Challenges, *Technology and Innovation Review*, vol. 20, no. 4, pp. 150-172.
- [6] สโรชา สุทธชาติ, (2025), Generative AI คืออะไร ทำอะไรได้บ้าง จะแย่งงานคนหรือไม่ ?, [ออนไลน์]. Available: <https://www.disruptignite.com/blog/generative-ai>. [เข้าถึงเมื่อ: 17 ก.พ. 2025].
- [7] J. Doe, (2023), Exploring the capabilities of generative AI in digital content creation, *Journal of Artificial Intelligence Research*, vol. 15, no. 2, pp. 45-59, DOI: 10.14429/djlit.44.3.19698
- [8] A. Smith, (2024), The role of AI in enhancing creativity in digital media production, *International Journal of Creative Technology*, vol. 22, no. 4, pp. 105-118, DOI: 10.33215/rvcwy166
- [9] L. Zhang, (2021), Enhancing Creativity with Generative AI: A Case Study, *Proceedings of the AI and Design Conference*, pp. 78-90, DOI: 10.13140/RG.2.2.31074.54723
- [10] R. Johnson and C. Lee, (2022), Exploring the Role of AI in Digital Content Creation, *Journal of Creative Technologies*, vol. 10, no. 2, pp. 45-63, Available: <https://ijrpr.com/uploads/V5ISSUE7/IJRP31275.pdf>
- [11] M. Anderson, (2021), *Artificial Intelligence and Creativity: New Frontiers in Media Production*. Springer.
- [12] Y. Wang and L. Liu, (2022), Generative AI and User Experience: How Easy Is It for Users in Thailand *Asian Journal of AI*, vol. 9, no. 3, pp. 105-119, 2022.
- [13] N. Phan, (2020), AI and Digital Content Creation in Thailand: Opportunities and Challenges, *Creative Technology Review*, vol. 15, no. 1, pp. 32-44.