

พฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์¹

ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง^{2*}

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ 2) ปัญหาและอุปสรรคด้านพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ส่วนกลาง) ชั้นปีที่ 1-4 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 264 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.75) ด้านความต้องการสารสนเทศ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71) ส่วนใหญ่เพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมไทย ด้านการแสวงหาสารสนเทศ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.78) ส่วนใหญ่นักศึกษาแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ ด้านการใช้สารสนเทศ ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.78) ส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศ การทำรายงาน/ศิลปนิพนธ์ การแสดง เพิ่มพูนความรู้ และเลือกใช้แหล่งสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น บุคคล สถาบัน สถานที่ สื่อมวลชน อินเทอร์เน็ต 2) ปัญหาและอุปสรรคด้านพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.90) ด้านปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$, S.D. = 1.09) ส่วนใหญ่นักศึกษาขาดเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และไม่มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่รวบรวม จัดเก็บสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ด้านปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.13) ส่วนใหญ่คือ สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญาส่งผลกระทบต่อการใช้งานไปใช้ประโยชน์

คำสำคัญ: พฤติกรรมสารสนเทศ; การแสวงหาสารสนเทศ; มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

¹ บทความนี้ได้ผ่านการนำเสนอในการประชุมและการนำเสนอบทความทางวิชาการระดับชาติ เรื่อง "การจัดการศึกษาและวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน" ที่จัดโดยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2566

² ภาควิชาศึกษาทั่วไป คณะศิลปศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

* Corresponding author: thanya02523@gmail.com

Information Behavior for Learning Intangible Cultural Heritage of Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts Students¹

Thunyaluk Jaitiang² *

Abstract

The purposes of this research were to 1) study information behavior for learning cultural heritage of students at Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts and 2) explore problems and obstacles regarding information seeking and use of the students. The sample group was 264 undergraduate students, years 1-4, semester 1, Academic Year 2023 of the head branch, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts. The research instrument was a questionnaire. Descriptive statistics used in data analysis were percentages, means, and standard deviations.

It was found that the overall picture of the information behavior of the students was at the highest level ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.75). In terms of information needs, it was at the highest level ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71), mainly related to Thai arts and culture protection and preservation. In the aspect of information seeking, it was at a high level ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.78), and most students sought information from reliable sources. In terms of information use, it was at a high level ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.78). Students used the information in learning and conducting their reports, thesis and performance. The information on cultural heritage they chose was from various sources such as people, institutions, places, mass media, and the Internet. In regard to the problems and obstacles, the researcher found that the overall picture was at a high level ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.90). In terms of problems and obstacles in seeking information, it was at a moderate level ($\bar{X} = 3.14$, S.D. = 1.09), in which most students needed more information technology tools in seeking information, and there were no responsible departments in collecting and storing the related information. It was at a moderate level for problems and obstacles in utilizing information ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.13). Students found it difficult to access most cultural heritage information due to intellectual property issues.

Keyword: Information behavior; Information seeking; Intangible cultural heritage

¹ The article was presented at a national conference on “Education Management and Library & Information Science Research for SDGs” organized by the Thai Library Association on November 29, 2023.

² General Education, Faculty of Art Education, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts

* Corresponding author: thanya02523@gmail.com

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) และแนวทางการยุทธศาสตร์ด้านวัฒนธรรมระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ได้เล็งเห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาศิลปวัฒนธรรมไทย วิถีชีวิตที่ปฏิบัติและสืบทอดกันมา โดยสะท้อนความเป็นอัตลักษณ์ของชาติ มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม นับได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ได้มีการสร้างสรรค์ ส่งเสริม และสืบทอดในชุมชน จากรุ่นสู่รุ่น ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมชุมชนของตน (Department of Cultural Promotion, 2016; The Secretariat of the Senate, 2016; Office of the National Economic and Social Development Board, 2019) และนำไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง และถือว่าเป็นทรัพยากรทางด้านความคิด ความรู้ การสร้างสรรค์ ที่สามารถนำมาสร้าง ต่อยอดให้กับสินค้า การบริการ เกิดการสร้างอุตสาหกรรม นวัตกรรมและเกิดการพัฒนาย่างยั่งยืนได้ (UNCTAD, 2008)

อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม เป็นอำเภอที่มีทุนทางสังคม ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่หลากหลาย ตลอดจนพลังประวัติศาสตร์ท้องถิ่นมาอย่างยาวนาน และมีสถาบันการศึกษาขั้นพื้นฐานถึงระดับอุดมศึกษา ที่จะช่วยขับเคลื่อนการดำเนินงานศิลปวัฒนธรรม สืบสาน พื้นฟู อนุรักษ์ และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาติได้ (Lorterapong, 2022) สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการอุดมศึกษา พ.ศ. 2562 กล่าวว่า “สถาบันอุดมศึกษามีหน้าที่ในการทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม โดยการอนุรักษ์ พื้นฟู สืบสาน และเผยแพร่ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาติ รวมทั้งส่งเสริมให้มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการการดำเนินงานศิลปวัฒนธรรมกับการเรียนการสอนของผู้เรียน (The Office of the Council of State officials, 2019) ดังนั้น สถาบันการศึกษาถือได้ว่ามีบทบาทสำคัญในการทะนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม โดยเฉพาะนักศึกษา นับเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนการทะนุบำรุง อนุรักษ์ พื้นฟู สืบสาน และเผยแพร่มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมท้องถิ่น และสร้างทักษะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่การประยุกต์ใช้ชีวิตให้สอดคล้องในศตวรรษที่ 21

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม ตั้งอยู่ที่ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม เป็นสถานศึกษามีหน้าที่จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานวิชาชีพ เฉพาะ ถึงระดับปริญญาเอก ด้านนาฏศิลป์ ดุริยางคศิลป์ คีตศิลป์ และทัศนศิลป์ทั้งไทยและสากล รวมทั้งศิลปวัฒนธรรมระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ทำการสอนการแสดง การวิจัย ตลอดจนอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ ส่งเสริม ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ และศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายในท้องถิ่น ซึ่งถือว่าเป็นสถาบันการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ เพื่อให้บรรลุตามหน้าที่ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ จึงต้องมีการศึกษา การค้นคว้า การวิจัย เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมของชาติ การศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เป็นการศึกษาวิจัยหนึ่งที่ช่วยพัฒนาสถาบันให้บรรลุตามหน้าที่ที่ตั้งไว้ (Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, 2023)

การศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศ (Information behavior) ของนักศึกษา เป็นการใช้กระบวนการและระเบียบวิธีวิจัยมาตรฐานเพื่อให้ได้ผลลัพธ์หรือข้อสรุปที่จะใช้อธิบายถึงวิธีต่างๆ ที่นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์กับสารสนเทศ ทั้งในด้าน ความต้องการสารสนเทศ (Information need) การแสวงหาสารสนเทศ (Information seeking) และการใช้สารสนเทศ (Information use) (Wilson, 2000; Afzal, 2012) และจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้ปริมาณของสารสนเทศมีปริมาณ

เพิ่มขึ้น ถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการผลิต การจัดเก็บ และการเผยแพร่สารสนเทศ โดยรูปแบบของสารสนเทศอยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนวัสดุ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ดังนั้นนักศึกษาสามารถเลือกช่องทางการเข้าถึงสารสนเทศได้ง่ายและสะดวกขึ้น (Pongsadiloke, 2016) จากความก้าวหน้านี้ส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษา โดยเฉพาะการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของนักศึกษามีความสำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ ถึงแม้ว่านักศึกษาจะเรียนหลักสูตรเดียวกัน แต่คนละชั้นปี คนละสาขาวิชา พฤติกรรมสารสนเทศย่อมมีความแตกต่างกัน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นห้องสมุดที่มีหน้าที่ให้บริการสารสนเทศ ผู้สอนมีหน้าที่แนะนำให้ความรู้แก่นักศึกษา จำเป็นต้องมีความตระหนัก เข้าใจพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาที่มีความแตกต่างกัน เพื่อสร้างผลลัพธ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในศตวรรษที่ 21 (Office of the Education Council, 2017)

จากการศึกษาทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบจำนวน 2 เรื่อง เรื่องแรก ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศของนักศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศโดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก ศึกษาด้านวัตถุประสงค์ ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านลักษณะของสารสนเทศ และด้านวิธีการแสวงหาสารสนเทศ และศึกษาปัญหาในการแสวงหาและการใช้สารสนเทศ (Jaitiang, 2016) เรื่องที่ 2 ความต้องการและการใช้สารสนเทศของนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์สุโขทัย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ พบว่า นักศึกษามีความต้องการและการใช้สารสนเทศ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านวัตถุประสงค์ของการใช้สารสนเทศ ด้านลักษณะของสารสนเทศ ด้านวิธีการค้นหาสารสนเทศ และด้านแหล่งสารสนเทศตามลำดับ และศึกษาปัญหาในการค้นหาและการใช้สารสนเทศ (Laksanawichian, 2020) จากการศึกษางานวิจัยทั้ง 2 เรื่อง มุ่งศึกษาในประเด็นพฤติกรรมการแสวงหาและการใช้สารสนเทศ ความต้องการและการใช้สารสนเทศ ในด้านวัตถุประสงค์ ด้านแหล่งสารสนเทศ ด้านลักษณะของสารสนเทศ และด้านวิธีการแสวงหาสารสนเทศ และปัญหาในการแสวงหา การใช้สารสนเทศ การค้นหาสารสนเทศ แต่ยังไม่ได้มีการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเฉพาะทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางศิลปวัฒนธรรม ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญ ดังนั้นงานวิจัยเรื่องนี้จะช่วยเป็นแนวทางในการพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ได้ผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพ มีมาตรฐานและเป็นที่ยอมรับทั้งระดับชาติและนานาชาติตามพันธกิจของสถาบัน

จากปัญหาและความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาที่มีความสำคัญและมีความจำเป็น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ที่จะช่วยให้เกิดการแสดงออกถึงพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษา ในด้านความต้องการสารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ ผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ ด้านหน่วยงานห้องสมุดสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการเสริมสร้างพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษา สามารถวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศนักศึกษาเพื่อให้ตรงกับความต้องการและสามารถนำไปใช้ประกอบการค้นคว้าการเรียนรู้ การสอนได้ ด้านผู้สอนสามารถออกแบบการสอน กระบวนการเรียนรู้ นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และมีสมรรถนะที่สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ด้านสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์สามารถใช้เป็นแนวทาง

ในการอนุรักษ์ พัฒนา พื้นฟู สืบสาน และเผยแพร่มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมให้กับสถาบัน หรือ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไปได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ของ นักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
2. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคด้านการแสวงหาและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดก ภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

นิยามศัพท์

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม หมายถึง การประเพณีปฏิบัติ หรือทักษะทางวัฒนธรรมที่ แสดงออกถึงความรู้ ผ่านบุคคล เครื่องมือ หรือวัตถุ ที่ชุมชนให้การยอมรับและรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น อาจมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมชุมชน ท้องถิ่นของ ตน โดยแบ่งประเภทมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ดังนี้ 1) วรรณกรรมพื้นบ้าน 2) ศิลปะการแสดง 3) แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม ประเพณีและเทศกาล 4) ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและ จักรวาล 5) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 6) การเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว และ 7) ลักษณะอื่น ๆ ตามที่กำหนดในกฎกระทรวงวัฒนธรรม ของอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม หมายถึง สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เช่น ลักษณะทางกายภาพ แนวคิด วิธีการผลิต บุคคลสร้างสรรค์ผลงาน การอนุรักษ์ การค้นคว้าวิจัย และ การบำรุงรักษา

พฤติกรรมสารสนเทศ หมายถึง การแสดงออกของนักศึกษาในด้านความต้องการสารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อำเภอ พุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม

ความต้องการสารสนเทศ หมายถึง ความต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ นำไปสู่การแสวงหาสารสนเทศเพื่อนำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ของนักศึกษา

การแสวงหาสารสนเทศ หมายถึง การค้นหา การค้นหา สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรม อย่างใดอย่างหนึ่งของนักศึกษา

การใช้สารสนเทศ หมายถึง การนำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่แสวงหาได้ไป ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อนักศึกษา

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ส่วนกลาง) ได้แก่ คณะศิลปศึกษา คณะศิลปนาฏดุริยางค์ และคณะศิลปวิจิตร ที่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 1-4 ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพฤติกรรมสารสนเทศของ นักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางการศึกษา ดังนี้

ความหมายพฤติกรรมสารสนเทศ

พฤติกรรมสารสนเทศ (Information behavior) เป็นแนวคิดที่เริ่มกล่าวถึงในปี ค.ศ. 1948 ในระยะเริ่มแรก มุ่งศึกษาที่เน้นผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม เช่น นักวิทยาศาสตร์ นักเคมี วัตถุประสงค์เพื่อหาแนวทางในการจัดบริการด้านต่าง ๆ และให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ใช้มากที่สุด (Information Technology major, Buriram Rajabhat University, n.d.) ต่อมาเริ่มศึกษากลุ่มผู้ใช้หลากหลายสาขาวิชามากขึ้น โดยพฤติกรรมสารสนเทศ (Information behavior) เป็นพฤติกรรมของบุคคลที่เชื่อมโยงบุคคลผู้นั้นให้เข้าถึงแหล่งสารสนเทศต่าง ๆ โดยผ่านวิธีการ กิจกรรม หรือใช้ช่องทางในการเผยแพร่จากสื่อต่าง ๆ ได้มาซึ่งสารสนเทศที่ต้องการอย่างมีจุดมุ่งหมาย เกี่ยวกับความต้องการสารสนเทศ พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ พฤติกรรมการค้นหาสารสนเทศ การตัดสินใจเลือกสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ (Ellis, 1989; Wilson, 2000; Wittayawuttikul, 2011)

ปัจจุบันงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมสารสนเทศ ได้ศึกษาจากกลุ่มคนหลากหลายอาชีพ ไม่ว่าจะเป็น นักเรียน นักศึกษา นักวิจัย ผู้สูงอายุ ผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม อาสาสมัครหมู่บ้าน ผู้ใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ผู้ใช้งานจารึก นักประวัติศาสตร์ ปราชญ์ชาวบ้านด้านข้าว โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาได้มีการศึกษาวิจัยเพิ่มมากขึ้น โดยศึกษาในแง่มุมต่าง ๆ เช่น พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม (Hiangrat, boonyuen, & Detphimon, 2023) พฤติกรรมการใช้สารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา (Bunchongkien, 2023) พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตขอนแก่น ในช่วงสถานการณ์ไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) (Duangbao, 2021)

ตัวแบบ (Model) พฤติกรรมสารสนเทศ

นักวิชาการได้พัฒนาตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศดังต่อไปนี้

ปี ค.ศ. 1981-1999 วิลสัน ได้พัฒนาตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ดังนี้

- 1) พฤติกรรมสารสนเทศ ที่ได้รับแรงผลักดันที่มาจากความต้องการสารสนเทศ ซึ่งจะครอบคลุมกิจกรรม 1) พฤติกรรมการแสวงหา 2) พฤติกรรมการใช้สารสนเทศ 3) ผู้ใช้ แลกเปลี่ยน พูดคุย ความคิดเห็นกับบุคคลรอบข้าง 3) หากได้รับสารสนเทศไม่เพียงพอ จะแสวงหาสารสนเทศภายใน หรือแหล่งใกล้เคียง ถ้าได้รับสารสนเทศใกล้เคียงถือว่าสำเร็จ หากไม่ได้รับสารสนเทศตามต้องการถือว่าล้มเหลว
- 4) ถ้าการแสวงหาสารสนเทศภายในล้มเหลว ผู้ใช้จะเปลี่ยนมาใช้ระบบสารสนเทศภายนอกแทน
- 5) หากยังแสวงหาสารสนเทศไม่พบ อาจจะกลับไปค้นหาสารสนเทศอีกครั้ง และ 6) การแสวงหาสารสนเทศสำเร็จ ผู้ใช้นำไปใช้ตามวัตถุประสงค์ หรือนำสารสนเทศนั้นไปถ่ายทอดหรือบอกต่อ (Wilson, 2000)

ปี ค.ศ. 1989-1993 แอลลิส และฮัวแกน ได้พัฒนาตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเป็นผลงานเชิงคุณภาพ ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเริ่มต้น 2) การเชื่อมโยง 3) การสำรวจเลือกดู 4) การแยกแยะ 5) การตรวจสอบ 6) การคัดเลือก 7) การทบทวน สอบความถูกต้อง 8) การสิ้นสุด ซึ่งถือว่าเป็นตัวแบบที่ได้รับการยอมรับ และนิยมใช้กันแพร่หลาย เพราะเป็นตัวแบบพื้นฐานของการวิจัยทดลอง (Ellis & Haugan, 1997)

ปี 2006 ก๊อดโบว ได้ศึกษาและพัฒนาตัวแบบของวิลสันโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ตัวแบบเกิดความยืดหยุ่นและมีความหลากหลาย โดยเริ่มต้นที่ ความรู้ ผ่านเข้าสู่กระบวนการของวงล้อการแสวงหาสารสนเทศ เพื่อให้ได้รับความรู้ใหม่ (Godbold, 2006)

ปี 1989 เบท ได้นำเสนอตัวแบบที่เรียกว่า Berrypicking โดยมีแนวคิดว่าการสืบค้นไม่ได้มีขั้นตอนเป็นลำดับขั้น แต่เน้นการนำเสนอกลยุทธ์การสืบค้นสารสนเทศ 6 ประการ ได้แก่ 1) การติดตามเชิงอรรถ หรือรายการอ้างอิง 2) การสืบค้นจากดัชนีรายการอ้างอิง 3) การสืบค้นจากวารสาร 4) การสำรวจชั้นหนังสือ 5) การสืบค้นโดยใช้บรรณานุกรม ดัชนีและสารสังเขป 6) การสืบค้นจากผู้แต่ง (Bates, 1989)

ปี 1996 วิลสัน และเวลส์ ได้จำแนกปัญหาและอุปสรรคที่ขัดขวางการแสวงหาสารสนเทศ 5 กลุ่ม ได้แก่ 1) ลักษณะเฉพาะของบุคคล ได้แก่ ความสับสนจากการได้รับสารสนเทศที่ขัดแย้งกัน ลักษณะทางกายภาพ เช่น ความพิการทางด้านร่างกาย ความบกพร่องทางการพูดหรือการได้ยิน 2) อุปสรรคทางด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ ค่าใช้จ่ายโดยตรงจากการแสวงหาสารสนเทศ เช่น ค่าเดินทาง ค่าเช่าใช้บริการแหล่งสารสนเทศ 3) อุปสรรคทางสังคมหรืออุปสรรคระหว่างบุคคล เกิดจากการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งบุคคลหรือจากแหล่งสารสนเทศอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้องในสังคม เช่น การสื่อสารระหว่างผู้แสวงหาสารสนเทศกับผู้ให้สารสนเทศ ความร่วมมือของผู้ใช้สารสนเทศ 4) อุปสรรคจากสภาพแวดล้อมหรือจากสถานการณ์ ได้แก่ ข้อจำกัดทางด้านเวลา สภาพภูมิศาสตร์ และวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือวัฒนธรรมชุมชน 5) ลักษณะเฉพาะของแหล่งสารสนเทศ ได้แก่ ความสะดวกในการเข้าถึงสารสนเทศ ความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศ และช่องทางการรับหรือเผยแพร่สารสนเทศ (Wilson & Walsh, 1996)

จากพัฒนาตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศของนักวิชาการหลายท่าน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยใช้ตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศที่พัฒนาจากวิลสันและเวลส์ ประกอบด้วย การเริ่มต้นจากความต้องการสารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศ เนื่องจากมีกระบวนการครอบคลุมพฤติกรรมสารสนเทศในบริบทสภาพแวดล้อมยุคดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ หมายเลขใบรับรอง BIEC-003-2566 ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ส่วนกลาง) 3 คณะ ดังนี้ คณะศิลปศึกษา จำนวน 534 คน คณะศิลปนาฏดุริยางค์ จำนวน 136 คน และคณะศิลปวิจิตร จำนวน 107 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รวมทั้งหมดจำนวน 777 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (ส่วนกลาง) 3 คณะ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสูตร ที่ระดับความเชื่อมั่น 0.05 ได้กลุ่มตัวอย่างดังนี้ คณะศิลปศึกษา จำนวน 181 คน คณะศิลปนาฏดุริยางค์ จำนวน 46 คน และคณะศิลปวิจิตร จำนวน

37 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 รวมจำนวนทั้งหมด 264 คน สูตรการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง (Yamane, 1973) ดังนี้

$$\begin{aligned}
 N &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\
 &= \frac{777}{1 + 777 \times (0.05)^2} \\
 &= 264 \text{ คน} \\
 \text{เมื่อ } n &= \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่าง} \\
 e &= \text{ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง} \\
 N &= \text{ขนาดของประชากร}
 \end{aligned}$$

จากนั้นผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) กำหนดชั้นภูมิตามชั้นปีและคณะ เนื่องจากมีคุณสมบัติตามที่เกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างชั้นภูมิตามชั้นปีและคณะ

คณะ	ศิลปศึกษา		ศิลปนาฏดุริยางค์		ศิลปปริจิตร	
	กลุ่มประชากร	กลุ่มตัวอย่าง	กลุ่มประชากร	กลุ่มตัวอย่าง	กลุ่มประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
ชั้นปีที่ 1	134	45	52	18	23	8
ชั้นปีที่ 2	159	54	30	10	35	13
ชั้นปีที่ 3	113	38	29	10	25	8
ชั้นปีที่ 4	130	44	25	8	24	8
รวม	534	181	136	46	107	37

2. เครื่องมือการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือแบบสอบถาม แบ่ง 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ลักษณะคำถามแบบตรวจสอบรายการ (Check list) ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี คณะ สาขาวิชา อายุ

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำนวน 24 ข้อ ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) โดยกำหนดช่วงออกเป็น 5 ระดับ คือ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด

ส่วนที่ 3 ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำนวน 16 ข้อ ลักษณะคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดช่วงออกเป็น 5 ระดับ คือ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด

ส่วนที่ 4 สรุปผลข้อเสนอแนะ ลักษณะคำถามแบบเติมความ

3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือดังนี้

3.1 ศึกษา ค้นคว้าวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พฤติกรรมสารสนเทศ

3.2 นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม

3.3 นำเครื่องมือแบบสอบถาม ที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบหาความเที่ยงตรง และหาความเชื่อมั่น ดังนี้

3.3.1 การหาความเที่ยงตรง (Validity) นำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ด้านการวัดและประเมินผล ด้านระเบียบวิธีการวิจัย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา จากนั้นนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Object Congruence - IOC) ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถาม จำนวน 45 ข้อ พบว่า แบบสอบถามมีผลการตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 41 ข้อ มีค่า IOC ในภาพรวมเท่ากับ 0.94 ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.5 ขึ้นไป สามารถนำมาใช้เป็นข้อคำถามได้

3.3.2 การหาความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดสอบ (Try-out) กับกลุ่มนักศึกษาวิทยาลัยนาฏศิลป์ (ศาลายา) ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และหาความเชื่อมั่นด้วยวิธีวัดค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α alpha coefficient) ของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.85

3.3.3 นำแบบสอบถามที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้ว เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

4.1 เตรียมเครื่องมือตามจำนวนกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

4.2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยนำแบบสอบถามไปสอบถามกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 264 ชุด ได้รับแบบสอบถามกลับมา 264 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100

4.3 นำแบบสอบถามที่ได้มาตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100 ก่อนนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปดังนี้

5.1 นำแบบสอบถามมาตรวจสอบความสมบูรณ์ทุกฉบับ จากนั้นกำหนดรหัส (Coding)

5.2 นำแบบสอบถามมาวิเคราะห์และบรรยายประกอบตาราง

5.3 สรุป เรียบเรียง บรรยาย ตรวจสอบพิสูจน์อักษร ความถูกต้อง และจัดพิมพ์
รูปเล่มวิจัยต่อไป

6. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน โดยเสนอข้อมูลในลักษณะความเรียง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 264 คน
จำแนกตามเพศ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 58.33 จำแนกตามชั้นปี ส่วน
ใหญ่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 30.30 จำแนกตามคณะ ส่วนใหญ่เป็น
นักศึกษาคณะศิลปศึกษา จำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 68.56 และจำแนกตามอายุ ส่วนใหญ่มีอายุ
19 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 26.52

2. พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แบ่งออก
3 ด้าน ได้แก่ ด้านความต้องการสารสนเทศ ด้านการแสวงหาสารสนเทศ และด้านการใช้สารสนเทศ
ดังนี้

2.1 ด้านความต้องการสารสนเทศ

ตารางที่ 2 ความต้องการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	ด้านความต้องการสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อทำความเข้าใจและเพิ่มพูนความรู้	4.34	0.66	มากที่สุด
2	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อถ่ายทอดให้คนในท้องถิ่นเกิดความรัก ความสามัคคีในชุมชน	4.26	0.67	มากที่สุด
3	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมไทย	4.41	0.72	มากที่สุด
4	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อต่อยอดแนวทางเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4.35	0.70	มากที่สุด
5	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจาก นักวิชาการ ปรชาญชาวบ้าน หน่วยงานราชการ หรือองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเท่านั้น	4.18	0.74	มาก
6	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่นำเสนอในรูปแบบภาพ เสียง ข้อความ ตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ที่สื่อความหมายที่เข้าใจง่าย	4.33	0.73	มากที่สุด

ข้อ	ด้านความต้องการสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
7	ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในรูปแบบจัดเก็บอย่างเป็นระบบ สามารถสืบค้นได้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่	4.39	0.72	มากที่สุด
8	ต้องการศึกษา สื่อสาร แนะนำ แลกเปลี่ยนสารสนเทศหรือความรู้อย่างสม่ำเสมอ	4.37	0.74	มากที่สุด
รวม		4.33	0.71	มากที่สุด

ตารางที่ 2 พบว่า พฤติกรรมความต้องการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ สืบสาน ศิลปวัฒนธรรมไทย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.72) รองลงมาต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในรูปแบบจัดเก็บอย่างเป็นระบบ สามารถสืบค้นได้ ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.72) และน้อยที่สุด คือ ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากนักวิชาการ ปรชาญชาวบ้าน หน่วยงานราชการ หรือองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเท่านั้น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.74)

2.2 ด้านการแสวงหาสารสนเทศ

ตารางที่ 3 การแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	ด้านการแสวงหาสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง	3.97	0.81	มาก
2	แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้วยการช่วยเหลือจากบุคคลอื่น	4.06	0.80	มาก
3	แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ	4.30	0.80	มากที่สุด
4	แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมแก่ชุมชนและคนในท้องถิ่น	4.02	0.79	มาก
5	แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.14	0.78	มาก
6	ช่องทางการแสวงหาสารสนเทศอยู่ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อออนไลน์ สื่อวีดิทัศน์ แผ่นพับ เป็นต้น	4.21	0.77	มากที่สุด
7	แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อบอกต่อหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนด้วยกัน	4.14	0.76	มาก

ข้อ	ด้านการแสวงหาสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
8	ตรวจสอบ ประเมินความถูกต้อง ความสมบูรณ์ และความทันสมัยของสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่แสวงหามาได้ก่อนการนำไปใช้หรือแนะนำต่อ	4.25	0.73	มากที่สุด
รวม		4.14	0.78	มาก

ตารางที่ 3 พบว่า พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.78) เมื่อพิจารณาข้อพบว่า ส่วนใหญ่แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.80) รองลงมาแสวงหาสารสนเทศด้วยการตรวจสอบ ประเมินความถูกต้อง ความสมบูรณ์ และความทันสมัยของสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่แสวงหามาได้ก่อนการนำไปใช้หรือแนะนำต่อ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.73) และน้อยที่สุด คือ แสวงหาสารสนเทศทางด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.81)

2.3 ด้านการใช้สารสนเทศ

ตารางที่ 4 การใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	ด้านการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	วัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เช่น การทำรายงาน/ศิลปนิพนธ์ การแสดง เพิ่มพูนความรู้	4.34	0.74	มากที่สุด
2	นำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้รับมาเพื่อทำความเข้าใจและเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับทุนวัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4.25	0.73	มากที่สุด
3	นำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้รับมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดรายได้ต่อตนเอง และครอบครัว	4.08	0.88	มาก
4	นำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้รับมา มาใช้ประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชน	4.02	0.87	มาก
5	นำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมาใช้ตัดสินใจในชีวิตประจำวัน	4.18	0.81	มาก
6	เลือกใช้แหล่งสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น บุคคล สถาบัน สถานที่ สื่อมวลชน อินเทอร์เน็ต	4.34	0.67	มากที่สุด
7	เลือกใช้สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของชุมชนและท้องถิ่นของตนเอง	4.19	0.73	มาก

ข้อ	ด้านการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
8	เลือกใช้แหล่งสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่บอกแหล่งที่มาได้อย่างชัดเจน	4.30	0.72	มากที่สุด
รวม		4.21	0.77	มากที่สุด

ตารางที่ 4 พบว่า พฤติกรรมการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.77) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เช่น การทำรายงาน/ศิลปนิพนธ์ การแสดง เพิ่มพูนความรู้ และเลือกใช้แหล่งสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย เช่น บุคคล สถาบัน สถานที่ สื่อมวลชน อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.74; $\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.67) รองลงมาเลือกใช้แหล่งสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่บอกแหล่งที่มาได้อย่างชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.72) และน้อยที่สุด คือนำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้รับมา มาใช้ประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดรายได้แก่ชุมชน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.87)

3. ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ด้านดังนี้

3.1 ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ตารางที่ 5 ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	ด้านปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	ไม่สามารถแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง	2.89	1.01	ปานกลาง
2	ไม่สามารถแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในรูปแบบการพูดคุย สันทนาการได้	2.94	1.05	ปานกลาง
3	ขาดเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	3.27	1.14	ปานกลาง
4	ไม่มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่รวบรวม จัดเก็บสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	3.27	1.14	ปานกลาง
5	ขาดทักษะการใช้เครื่องมือสำหรับการสืบค้นเพื่อการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	3.23	1.13	ปานกลาง
6	ไม่ทราบแหล่งสารสนเทศในการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	3.24	1.09	ปานกลาง
7	การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศออนไลน์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไม่สะดวก ยุ่งยาก ซับซ้อน	3.00	1.15	ปานกลาง

ข้อ	ด้านปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
8	ไม่สามารถตรวจสอบ ประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศที่ทันสมัยของสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง	3.25	1.04	ปานกลาง
รวม		3.14	1.09	ปานกลาง

ตารางที่ 5 พบว่า ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$, S.D. = 1.09) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่นักศึกษาขาดเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และไม่มีหน่วยงานที่ทำหน้าที่รวบรวม จัดเก็บสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.27$, S.D. = 1.14) รองลงมาไม่สามารถตรวจสอบ ประเมินความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศที่ทันสมัยของสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมด้วยตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 1.04) และน้อยที่สุด คือไม่สามารถแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.89$, S.D. = 1.01)

ตารางที่ 6 ปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	ด้านปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	เมื่อได้รับสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมาแล้ว ไม่สามารถแนะนำ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างบุคคลได้	3.02	1.11	ปานกลาง
2	ไม่สามารถนำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไปต่อยอดเพิ่มรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวได้	2.94	1.11	ปานกลาง
3	ขาดความมั่นใจ หรือไม่กล้าตัดสินใจนำสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไปต่อยอดสร้างรายได้ เป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้	2.98	1.02	ปานกลาง
4	ทรัพยากรสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม กระจาย-กระจาย ทำให้การใช้สารสนเทศเป็นไปด้วยความยากลำบาก	3.19	1.19	ปานกลาง
5	ไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง	3.19	1.14	ปานกลาง
6	ไม่เข้าใจคุณค่าและความสำคัญสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	2.72	1.20	ปานกลาง
7	ไม่สามารถประเมินความน่าเชื่อถือสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	2.94	1.12	ปานกลาง

ข้อ	ด้านปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
8	สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ส่งผลต่อการใช้ประโยชน์	3.21	1.15	ปานกลาง
รวม		3.02	1.13	ปานกลาง

ตารางที่ 6 พบว่า ปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.13) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ส่งผลต่อการใช้ประโยชน์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.21$, S.D. = 1.15) รองลงมา ทรัพยากรสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกระจาย ทำให้การใช้สารสนเทศเป็นไปด้วยความยากลำบาก และไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 1.19; $\bar{X} = 3.19$, S.D. = 1.14) และน้อยที่สุด คือ ไม่เข้าใจคุณค่าและความสำคัญสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมตนเอง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.72$, S.D. = 1.20)

ตารางที่ 7 พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	พฤติกรรมสารสนเทศ	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	ความต้องการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	4.33	0.71	มากที่สุด
2	การแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	4.14	0.78	มาก
3	การใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	4.21	0.77	มากที่สุด
รวม		4.23	0.75	มากที่สุด

ตารางที่ 7 พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.75) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่ความต้องการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71) รองลงมา การใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.77) และน้อยที่สุด คือ การแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.78)

ตารางที่ 8 ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อ	ด้านปัญหาและอุปสรรค	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
1	การแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	3.14	1.09	ปานกลาง

ข้อ	ด้านปัญหาและอุปสรรค	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
2	การใช้สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม	3.02	1.13	ปานกลาง
	รวม	3.77	0.90	มาก

ตารางที่ 8 ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.77$, S.D. = 0.90) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ส่วนใหญ่ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.14$, S.D. = 1.09) รองลงมา ปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.02$, S.D. = 1.13)

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

1.1 ความต้องการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม นักศึกษาส่วนใหญ่ต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่ออนุรักษ์ สืบสานศิลปวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ มีหน้าที่ พันธกิจ และวิสัยทัศน์เกี่ยวกับการสอน การวิจัย และให้บริการความรู้ทางวิชาการ ตลอดจนอนุรักษ์ ส่งเสริม สืบสาน สร้างสรรค์ ทำนุบำรุง และเผยแพร่วัฒนธรรมชุมชนและของชาติ (Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts, 2023) คณะครูอาจารย์ได้มีการอบรม สั่งสอนและปลูกฝังให้ลูกศิษย์รักและศรัทธาศิลปวัฒนธรรมไทย ส่งผลให้นักศึกษามีความรัก ความศรัทธาที่จะอนุรักษ์ สืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยไว้ นอกจากนี้ นักศึกษายังต้องการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในรูปแบบจัดเก็บอย่างเป็นระบบสามารถศึกษา ค้นคว้าสืบค้นได้ โดยไม่จำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีความก้าวหน้า ทันสมัย เข้าถึงได้ง่าย สะดวกทุกที่และเวลา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sriwong (2016) ที่พบว่า นักศึกษาส่วนมากใช้แหล่งสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ เช่น การลงทะเบียนเรียน การสื่อสารกับอาจารย์ การเรียนออนไลน์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Shimray & Ramaiah (2021) พบว่า เยาวชนต้องการสารสนเทศทางวัฒนธรรม จากแหล่งอินเทอร์เน็ต สื่อสังคม ตามลำดับ ประกอบกับแนวโน้มทางพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาที่เน้นการใช้สื่อออนไลน์มากขึ้น หลังจากสถานการณ์การแพร่ระบาดในวงกว้างของเชื้อไวรัสโคโรนา (Corona Virus Disease-19)

1.2 การแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของนักศึกษาส่วนใหญ่แสวงหาสารสนเทศจากแหล่งที่มีความน่าเชื่อถือ และสามารถตรวจสอบ และประเมินความถูกต้อง ความสมบูรณ์ ความทันสมัยของสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่แสวงหามาได้ก่อนการนำไปใช้หรือแนะนำต่อ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาต้องนำความรู้จากมรดกภูมิปัญญาไปใช้ประโยชน์ เช่น การทำรายงาน การทำศิลปนิพนธ์ การสร้างสรรค์ชุดการแสดง เป็นต้น

ดังนั้นสารสนเทศเหล่านี้จึงต้องมีความน่าเชื่อถือ นั้นหมายความว่า การแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาต้องมีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง ตรวจสอบ และประเมินได้ ประกอบกับสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ เป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะด้านนาฏศิลป์และดนตรี ดังนั้นคณะครูอาจารย์ที่สอนจึงมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ ดนตรี ศิลปินแห่งชาติ ซึ่งถือว่าเป็นแหล่งสารสนเทศบุคคลที่มีความน่าเชื่อถือ นักศึกษาจึงมีความคุ้นเคยกับแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Boonprakong, Laosachuea, Apisuphachok, & Lerdpaisalwong (2018) พบว่า นักวิจัยโครงการศึกษาวิจัยและพัฒนาสิ่งแวดล้อมแหลมผักเบี้ยอันเนื่องมาจากพระราชดำริ ค้นหาข้อมูลประกอบการทำงานวิจัย โดยมีการแสวงหาสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญและแยกแยะความน่าเชื่อถือ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wesoho (2020) พบว่า วิธีการประเมินสารสนเทศที่นักศึกษาใช้มากที่สุด คือ ผู้ให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ

1.3 การใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ มีวัตถุประสงค์การใช้สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เช่น การทำรายงาน/ศิลปนิพนธ์ การแสดง เพิ่มพูนความรู้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า อาจารย์มอบหมายนักศึกษาทำรายงานเดี่ยว รายงานกลุ่ม เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาค้นคว้าและฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yuttasinsewee, & Sutthisarakorn (2016) พบว่า มีพฤติกรรมสารสนเทศด้านการค้นคว้าเพื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายจากรายวิชาต่าง ๆ มากที่สุด คือ การนำเสนอผลงานในชั้นเรียนประกอบการรายงาน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hiangrat (2019) ที่พบว่า พฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษาส่วนใหญ่มีความต้องการสารสนเทศเพื่อประกอบการทำรายงาน รองลงมาคือ เพื่อเตรียมตัวสอบ

2. ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาและการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 2 ด้านดังนี้

2.1 ปัญหาและอุปสรรคการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่นักศึกษาขาดเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศในการแสวงหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะทางสถาบันยังไม่มีหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบรวบรวม จัดเก็บสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยตรง จึงทำให้การพัฒนาเทคโนโลยีไม่ต่อเนื่อง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chaichuay (2017) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการนำเอาวิทยาการและเทคโนโลยีมาเป็นสื่อกลางจะช่วยการอนุรักษ์และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม รวมไปถึงการนำเสนอหรือจำลองทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อให้บริการแก่ผู้ใช้งาน การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กร หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร และเป็นสื่อกลางให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้ง่าย และสะดวกมากยิ่งขึ้น

3.2 ปัญหาและอุปสรรคการใช้สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ส่งผลต่อการใช้ประโยชน์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมยังไม่มีกฎหมายใดที่ให้การคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญาโดยตรง ถึงแม้ว่าจะมีกฎหมายที่ให้การคุ้มครองด้านทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เช่น พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พระราชบัญญัติสิทธิบัตร ก็ตาม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chaiboon (2021) พบว่า พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 ยังไม่มีบทบัญญัติเกี่ยวกับโทษการละเมิด หรือการแบ่งปัน

ผลประโยชน์อันเกิดจากการใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม หากเกิดกรณีนำมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไปใช้อย่างไม่เหมาะสมจะมีการเจรจาเพื่อให้มีการขอโทษและเพิกถอนหรือยกเลิกการใช้รองลงมา ทรัพยากรสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม กระจัดกระจาย ทำให้การใช้สารสนเทศค่อนข้างไม่สะดวก และไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้ด้วยตนเอง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมีจำนวนเพิ่มขึ้น และอยู่กระจัดกระจายตามชุมชน ดังนั้น การที่จะรวบรวมและจัดเก็บได้นั้น จะต้องมีความหน่วยงานทุกภาคส่วนทั้งภาครัฐบาล เอกชน และประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม สอดคล้องกับข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการของ Jansuri, Chantuk, & Siritwong (2019) พบว่า ภาครัฐ และชุมชนต้องทำการศึกษาย่างละเอียด โดยการสำรวจ ศึกษาสภาพการณ์ด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เพื่อให้ทราบถึงสภาพปัจจุบันรวมทั้งเป็นการรวบรวมเพื่อเป็นฐานข้อมูลมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. สถาบันควรมีการจัดเก็บสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงได้ เช่น การจัดทำเว็บไซต์ การจัดทำระบบฐานข้อมูล ที่สามารถสืบค้นได้ เพื่อนักศึกษาจะได้นำไปใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ เช่น การทำรายงาน การทำศิลปนิพนธ์ การสร้างสรรค์ชุดการแสดง การทำสื่อสร้างสรรค์ประวัติมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นต้น
2. ผู้สอนควรมีการมอบหมายงานให้นักศึกษาได้ฝึกการค้นคว้าด้วยตนเอง จากแหล่งสารสนเทศที่หลากหลาย เช่น ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปินแห่งชาติ ปราชญ์ชาวบ้าน เพราะจะช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาฝึกการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ฝึกการประเมิน การตรวจสอบความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ และการเลือกนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์
3. สถาบันควรสนับสนุนให้นักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนโดยรอบสถาบัน เพื่อจะได้ศึกษาเรียนรู้วิจัยสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ก่อให้เกิดความเข้าใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชน ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถต่อยอดความรู้สร้างเพื่อรายได้
4. สารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับทรัพยากรสารสนเทศทางสถาบัน ควรจะมีการจัดอบรมให้กับคณะครู อาจารย์ นักศึกษา และผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ การลอกเลียนแบบผลงานผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการสัมภาษณ์ การสังเกต เพื่อศึกษารายละเอียดขั้นตอนพฤติกรรมสารสนเทศแบบเชิงลึก เพื่อจะได้ข้อมูลพฤติกรรมสารสนเทศที่ชัดเจนขึ้น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมสารสนเทศของนักศึกษา แยกตามข้อมูลพื้นฐานส่วนบุคคล เพราะฉะนั้นนักศึกษาที่มีลักษณะพื้นฐานใกล้เคียงกัน ไม่ได้หมายความว่าทุกคนจะมีความต้องการสารสนเทศเหมือนกัน เพราะแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างในด้านต่าง ๆ เช่น ความสนใจ เฉพาะตัว ประสบการณ์ สภาพแวดล้อม และความตั้งใจ เป็นต้น

3. ควรศึกษากลุ่มประชากรที่หลากหลาย เช่น อาจารย์ เจ้าหน้าที่สายสนับสนุน เพื่อมีความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมสารสนเทศของประชากรแต่ละกลุ่ม และนำผลที่ได้ไปพัฒนาการให้บริการสารสนเทศมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ตรงกับความต้องการของกลุ่มต่าง ๆ

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่องการศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม สู่การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยได้รับทุนสนับสนุนวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) และขอบคุณสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ที่จัดสรรทุนวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

รายการอ้างอิง

- Afzal, W. (2012). **Human information behavior in management of information organizations**. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/information-behavior>
- Bates, M. J. (1989). The design of browsing and berrypicking techniques for the online search interface. **Online Review**, 13(5), 407-424.
- Boonprakong, K., Laosaichuea, G., Apisuphachok, W., & Lerdpaisalwong, S. (2018). TheLaem-phak-bia environmental research and development project under the Royal Patronage of His Majesty the Late King. **Humanities Journal**, 25(1), 371-390.
[In Thai]
- Bunchongkien, W. (2023). Information and social media usage behavior of undergraduate students, Faculty of Science and Technology Suan Sunandha Rajabhat University. **Journal of Academic Information and Technology**, 4(1), 45-58.
- Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts. (2023). **About of institute**. Retrieved from <https://www.bpi.ac.th/history>
- Chaichuay, V. (2017). Cultural heritage information: Concept and research issues. **Journal of Information Science**, 35(2), 130-153. [In Thai]
- Chaiboon, K. (2021). Intangible cultural heritage and intellectual property: Limitations and legal gap. **Journal of Liberal Arts, Rmutt**, 2(2), 1-14. [In Thai]
- Department of Cultural Promotion. (2016). **Intangible cultural heritage**. Retrieved from <https://ich-thailand.org/>
- Duangbao, S. (2021). Practice of information searching performed by students at Rajamangala University of Technology Isan in KhonKaen campus during the COVID-19 pandemic situation period. **Lampang Rajabhat University**, 10(1), 109-120.
[In Thai]

- Ellis, D. (1989). A behavioural model for information retrieval system design. **Journal of Information Science**, 15(4-5), 237-247.
- Ellis, D. & Haugan, M. (1997). **Modeling the information seeking patterns of engineers and research scientist in an industrial environment**. Retrieved from <http://www.emeraldinsight.com/insight.viewContentItem.do>
- Godbold, N. (2006). **Beyond information seeking: Towards a general model of information behavior**. Retrieved from <http://informationr.net/ir/11-4/paper269>
- Hiangrat, P. (2019). Information behavior of undergraduate students at Rajabhat Mahasarakham Universities. **Chophayom Journal**, 30(2), 241-248. [In Thai]
- Hiangrat, P, boonyuen, C, & Detphimon, N. (2023). Information behaviors of the graduate students of Rajabhat Maha Sarakham University. **Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University**, 16(1), 18-30. [In Thai]
- Information Technology major, Buriram Rajabhat University. (n.d.). **Chapter 2 information behavior**. Retrieved from <https://shorturl.asia/4YbCm>
- Jaitiang, T. (2016). Information seeking behaviors and utilization of Bunditpatanasilpa Institute's Students. **Journal of Information**, 15(2), 58-71. [In Thai]
- Jansuri, A. Chantuk, T. & Siriwong, P. (2019). Development of Indicators in intangible cultural heritage management for creative tourism, Chumphon Province. **Journal of politics, administration and law**, 12(1), 371-395. [In Thai]
- Laksanawichian, P. (2020). Information needs and uses of students Sukhothai College of Dramatic Arts Bunditpatanasilpa Institute Students. **E-Journal of Media Innovation and Creative Education**, 3(1), 1-12. [In Thai]
- Lorterapong, P. (2022). **Higher education arts and culture work**. Retrieved from <https://www.mhesi.go.th/index.php/en/news-and-announce-all/news-all/executive-ps-news/6911-20.html>
- Office of the Education Council. (2017). **The National education plan B.E. 2560-2579**. Bangkok: Author. [In Thai]
- Office of the National Economic and Social Development Board. (2019). **National Strategy 2018 – 2037 (Summary)** (2nd ed.). Bangkok: Author. [In Thai]
- Pongsadiloke, S. (2016). **Information seeking behaviors of graduate students at the Faculty of Medicine, Chulalongkorn University**. Master of Arts (Library and Information Science). Bangkok: Chulalongkorn University. [In Thai]
- Shimray, Somipam R. & Ramaiah, C. K. (2021). Exploring sources for seeking cultural heritage information. **DESIDOC Journal of Library & Information Technology**, 41(6), pp. 407-414, DOI: 10.14429/djlit.41.6.16849. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jil/article/view/260999/180439>

- Sriwong, J. (2016). Information behavior of undergraduate students at Thammasat University. **TLA Research Journal**, 9(1), 81-92. [In Thai]
- The Office of the Council of State officials. (2019). **The higher education Act 2019**. Retrieved from <https://www.mhesi.go.th/images/2563/pusit/legal-all/1p2562.pdf>
- The Secretariat of the Senate. (2016). **The promotion and preservation of intangible cultural heritage Act B.E. 2559**. Bangkok: Author. [In Thai]
- UNCTAD (2008). **Creative economy report 2008**. Geneva: Author.
- Wesoho, A. (2020). **Information behavior in digital environment of students from Rajamangala University of Technology Phra Nakhon**. Bangkok: Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. [In Thai]
- Wilson, T. D. (2000). Human information behaviour. **Informing Science**, 3(2), 49-56.
- Wilson, T. D. & Walsh, C. (1996). **Information behaviour: An interdisciplinary perspective**. Sheffield: University of Sheffield Department of Information Studies. Retrieved from <http://informationr.net/tdw/publ/infbehav/index.html>
- Wittayawuttikul, R. (2011). พฤติกรรมสารสนเทศ [Information behavior]. Retrieved from <https://shorturl.asia/NU3MG>
- Yamane, T. (1973). **Statistics: An introductory analysis** (2rd ed.). New York: Harper & Row.
- Yuttasinseewee, N., & Sutthisarakorn, S. (2016). Information behavior of undergraduate students at Phetchabun Rajabhat University. **Journal of The Way Human Society**, 4(2), 255-277. [In Thai]