

บทบรรณาธิการ

บุคคลที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้รู้สารสนเทศจะต้องสามารถตระหนักถึงความต้องการสารสนเทศของตน รู้ถึงวิธี
นิยามเนื้อหา หรือกำหนดขอบเขตของเรื่องที่ต้องการศึกษาอย่างชัดเจน รู้จักเลือกคำที่เหมาะสมที่แสดงถึง
แนวคิดหรือประเด็นที่จะศึกษา สามารถกำหนดกลยุทธ์การค้นที่นำไปสู่การตัดสินใจเกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศ
ต่าง ๆ และรู้วิธีการจัดระบบของสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมได้ในเรื่องของคุณค่าความตรง
คุณภาพ และความเหมาะสม การรู้สารสนเทศเป็นทักษะชีวิตที่จำเป็นในสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งองค์การศึกษา
วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของมนุษย์เอาไว้ 4
ประการ คือ 1) Learn to know เรียนเพื่อให้มีความรู้ และมีวิธีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำ
ความรู้ วิธีการเรียนรู้ที่ได้มาไปต่อยอดแสวงหาหรือผลิตสร้างความรู้ใหม่เพิ่มขึ้นได้เรื่อยๆ 2) Learn to do เรียน
เพื่อที่จะทำเป็น หรือใช้ความรู้ไปประกอบอาชีพและสร้างประโยชน์แก่สังคม 3) Learn to live with the
others เรียนเพื่อดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นๆ ในสังคมอย่างมีความสุข และสร้างสรรค์ 4) Learn to be เรียน
เพื่อที่จะเป็นผู้ที่รู้จักตนเองอย่างถ่องแท้ สามารถพัฒนาตนได้เต็มตามศักยภาพ หรือพัฒนาตนให้เป็นมนุษย์ที่
สมบูรณ์

การรู้สารสนเทศมีบทบาทและความสำคัญต่อการศึกษาทุกระดับ รวมถึงการปฏิบัติงานในอาชีพต่าง ๆ
วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ ฉบับนี้ได้นำเสนอบทความวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาการรู้
สารสนเทศ และพฤติกรรมสารสนเทศของบุคคลในในวงการต่าง ๆ ได้แก่ นักศึกษา อาจารย์ สื่อมวลชน เป็นต้น
นอกจากนี้ยังนำเสนอบทความเกี่ยวกับการวิเคราะห์งานวิจัยที่สัมพันธ์กับการใช้สารสนเทศอยู่ 2 บท คือ “การ
วิเคราะห์เนื้อหางานวิจัยด้านพฤติกรรมสารสนเทศทางธุรกิจ พ.ศ. 2551-2555” ของ จินดารัตน์ เบอรพันธุ์ ซึ่ง
แสดงให้เห็นทิศทางการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศ และอีกบทคือ “การวิเคราะห์
บทความวิจัยของอาจารย์วิทยาลัยปิโตรเลียมและปิโตรเคมี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ปรากฏในฐานข้อมูล
SCOPUS และ Web of Science” ของ ปฤษฎิ์ นาคทรพร ที่เป็นการวิเคราะห์การอ้างอิงผลงานวิจัยใน
วารสารระดับนานาชาติ การวิเคราะห์คุณภาพวารสาร และแนวโน้มของการวิจัย ในส่วนของบทปริทัศน์หนังสือ
เทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง ได้แนะนำหนังสือเรื่อง “Designing online information literacy games students
want to play” ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อใช้ในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศของผู้เรียน
ดังนั้นวารสารวิจัยฉบับนี้น่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ (Information
Literacy) ในแง่มุมต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

สุรพล ฤทธิ์รวมทรัพย์

ประธานแผนกวิจัยและพัฒนา

สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ

บรรณาธิการ