วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ

TLA Research Journal

Journal of the Thai Library Association

(พฤษภาคม – สิงหาคม 2568)

Volume 18

No. 2

ISSN 3027 - 6977 (Online)

สารบัญ

บรรณาธิการแถลง
ปริญญ์ ขวัญเรียง
i

บทบรรณาธิการ
ธัญญลักษณ์ ใจเที่ยง, ดวงแก้ว เงินพูลทรัพย์, โชคธำรงค์ จงจอหอ
ii

บทความวิจัย
การพัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล
พรชิตา อุปถัมภ์
142 - 160

ภูมิปัญญา “ภาษาจูด” ในวิถีอาชีพจักสานกระจูดชุมชนทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง
ปริยากรณ์ ชูแก้ว, พรพันธุ์ เขมคุณาศัย, กรีกมล หนูเกื้อ
161-180

การออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา
สุจิรา อัมรักเลิศ, วาสนา สันติธีรากุลล
181-200

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือของนักศึกษาในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรม การเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
สุภาวดี มโนรัตน์สกุล
201-213

มรดกวัฒนธรรมไทดำ: การจัดการความรู้และพลวัตการถ่ายทอดสารสนเทศในจังหวัดเลย
นัยนา อรรจนาทร; กนกพร นาสมตรึก ซิมิโอนิกะ
214-226

รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในศตวรรษที่ 21
นฤมล เกรียงเกษม, ศิรนันท์ ใจแก้ว, พรพิมล ปาละอิน, ดารณี ณ คีรี
227-245

การศึกษาเปรียบเทียบการได้รับการอ้างอิงของบทความใน วารสารแบบบอกรับสมาชิกกับวารสารแบบเปิดของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2557-2566
ทิพวรรณ สุขรวย
246-261

อิทธิพลของคอลเล็กชันของห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ ที่มีต่อสมรรถนะทางวัฒนธรรมของนิสิต/นักศึกษาสาขามนุษยศาสตร์ระดับปริญญาตรีในประเทศไทย
สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิ์สกุล, สรคม ดิสสะมาน
262-270

สมรรถนะของนักสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน ในยุคดิจิทัล
ศรัณย์ลิตา โชติรัตน์, นวพล แก้วสุวรรณ
271-289

การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงาน บริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษาหน่วยงานวิหารแดง จังหวัดสระบุรี
นิลชนก คล้ายพงษ์, ทรงลักษณ์ สกุลวิจิตร์สินธุ, กุลธิดา บรรจงศิริ
290-307

บทวิจารณ์หนังสือ
บทวิจารณ์หนังสือ : การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์
กนกวรรณ บัวงาม
308-311

Content

Editor's Note
Prin Khwanriang
i

Editorial
Thunyaluk Jaitiang, Duangkaew Ngernpoolsap, Chokthamrong Chongchorhor
ii

Research Article
Development of an Information Service Model for Chronic Disease Prevention among Adults in Sub-district Health Promoting Hospitals
Pornchita Upatum
142-160

The Wisdom of 'Jood Language' in the Way of Occupational of Krajood Wicker at Thale Noi Community, Phatthalung Province
Pariyagorn Chookaew, Pornpan Khemakhunasai, Kreekamon Nookur
161-180

Designing and Developing Game to Enhance Analytical Thinking Skills in Media Literacy for Elementary School Students
Sujira Ammarukleart, Wasana Santiteerakul
181-200

A Study of Academic Achievement in Information Resource Searching and Bookshelf Organizing of Students in the Digital Library and Learning Innovation Course, Office of Academic Resources, Prince of Songkla University
Supawadee Manoratsakul
201-213

Tai Dam Cultural Heritage: Knowledge Management and Information Transmission Dynamics in Loei Province, Thailand
Naiyana Ajanatorn; Kanokporn Nasomtrug Simionica
214-226

Information Services Format of the Academic Resources and Information Technology Center of Chiang Rai Rajabhat University in the 21st Century
Naruemon Kriangkasem, Siranan Chaikaew, Phornphimol Palain, Daranee Na Keeree
227-245

Comparison of Citation Rates Between Subscription and Open Access in International Academic Journals of Chiang Mai University from 2014 to 2023
Tippawan Sookruay
246-261

The Influence of Library, Archive, and Museum Collections on the Cultural Competence of Undergraduate Humanities Students in Thailand
Somsak Sriborisutsakul, Sorakom Dissamana
262-270

Competencies of Information Professionals Responding to the Needs of the Labor Market in the Digital Era
Saranlita Chotirat, Nawapon Kewsuwun
271-289

Health Information Seeking among Employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited: A Case Study of Wiharndaeng Unit, Saraburi Province
Nilchanok Klaypong, Songlak Sakulwichitsintu, Kultida Bunjongsiri
290-307

Book Review
Book Review : การจัดการความรูภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์
Kanokwan Buangam
308-311

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 2025

บรรณาธิการแถลง (Editor's Note)

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ ปีที่ 18 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม) ยังคงมุ่งมั่นในการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการที่มีคุณภาพอย่างต่อเนื่อง และรักษาไว้ซึ่งมาตรฐานตามเกณฑ์คุณภาพของ TCI

สำหรับโครงการประชุมและนำเสนอบทความทางวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 ในหัวข้อเรื่องการจัดการศึกษาและวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (The 3rd National Conference on Education Management, Library & Information Science Research for SDGs) ที่จะจัดขึ้นในระหว่างวันที่ 27 - 28 พฤศจิกายน 2568 นั้นได้ให้ความสำคัญกับประเด็น **"ความท้าทายของ AI ในการสื่อสารทางวิชาการ (The Challenges of AI in the Academic Communications)"** โดยได้จากรับเกียรติจาก **ศาสตราจารย์ ดร.น้ำทิพย์ วิภาวิน รองศาสตราจารย์ ดร.วิระพงศ์ จันทร์สนาม และอาจารย์ ดร.ยุทธนา เจริญรื่น** ถัดมาเป็นการเสวนาเรื่อง **"บทบาทของ Springer Nature และการพัฒนาหลักสูตรเพื่อขับเคลื่อนเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน"** วิทยากรโดย **คุณสิทธิโรจน์ ด่านอธิคม** Licensing Manager Springer Nature **รองศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิ์สกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรัชยา เจียวก๊ก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร** หลังจากนั้นจะเป็นการนำเสนอผลงานแบบโปสเตอร์และแบบบรรยายสลับกันไป ทั้งนี้ผู้สนใจสามารถติดตามข้อมูลข่าวสารเพื่อเข้าร่วมโครงการดังกล่าวได้จาก https://tla2025.onrender.com/ หรือ https://www.tla.or.th/index.php/th/

ขอขอบคุณ ผู้เขียนบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพบทความ กองบรรณาธิการวารสาร และพบกันใหม่ในฉบับหน้าค่ะ

บรรณาธิการ (Editor-in-Chief)
อาจารย์ ดร.ปริญญ์ ขวัญเรียง

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 2025

บทบรรณาธิการ

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ (TLA Research Journal) ISSN 3027-6977 (Online) ฉบับนี้นับเป็นปีที่ 18 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2568) ตีพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ https://www.tci-thaijo.org/index.php/tla_research โดยดำเนินการผ่านระบบ Thai Journals Online (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Citation Index Centre: TCI) เป็นวารสารวิชาการที่ผ่านการรับรองคุณภาพจากTCI ให้อยู่ในวารสารกลุ่มที่ 2

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ เผยแพร่บทความที่ผ่านการกลั่นกรองจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ที่มาจากหลากหลายสถาบันและมิได้สังกัดเดียวกันกับผู้เขียน โดยมีบทความในฉบับ 10 บทความ ได้แก่ (1) การพัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (2) ภูมิปัญญา “ภาษาจูด” ในวิถีอาชีพจักสานกระจูดชุมชนทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง (3) การออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา (4) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือของนักศึกษาในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (5) Tai Dam Cultural Heritage: Knowledge Management and Information Transmission Dynamics in Loei Province, Thailand (6) รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในศตวรรษที่ 21 (7) การศึกษาเปรียบเทียบการได้รับการอ้างอิงของบทความในวารสารแบบบอกรับสมาชิกกับวารสารแบบเปิดของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2557-2566 (8) The influence of library, archive, and museum collections on the cultural competence of undergraduate humanities students in Thailand (9) สมรรถนะของนักสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล (10) การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงาน บริษัทอิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษาหน่วยงานวิหารแดง จังหวัดสระบุรี และบทวิจารณ์หนังสือเรื่อง การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ ยังคงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานให้ก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นเวทีสำหรับการนำเสนอผลงานและเผยแพร่องค์ความรู้ทางวิชาการต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญญาลักษณ์ ใจเที่ยง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงแก้ว เงินพูลทรัพย์
อาจารย์ ดร.โชคธำรงค์ จงจอหอ
บรรณาธิการประจำฉบับ

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 142-160. 2025

การพัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

พรชิตา อุปถัมภ์[1*]

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล 2) ศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่ และ 3) พัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล โดยใช้วิธีการวิจัยแบบผสานวิธี ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ บุคลากรโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จำนวน 6 คน และผู้ใหญ่ ช่วงอายุระหว่าง 20 - 40 ปี จำนวน 600 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหาแบบอุปนัย

ผลการวิจัย พบว่า 1) โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลดำเนินการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ในลักษณะการแนะนำ และการสาธิต 2) พฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่ 2.1) พฤติกรรมสารสนเทศ (1) ความต้องการสารสนเทศ (1.1) เนื้อหาที่ต้องการมากที่สุด คือ การแนะนำแหล่งสารสนเทศ การป้องกันโรคเรื้อรัง โภชนาการ และการออกกำลังกาย (1.2) รูปแบบสารสนเทศที่ต้องการมากที่สุด คือ คลิปวิดีโอ และอินโฟกราฟิก (1.3) ช่องทางการรับสารสนเทศที่สะดวกมากที่สุด คือ ช่องทางออนไลน์ (2) การค้นหาสารสนเทศ ส่วนใหญ่ไม่เคยค้นหาสารสนเทศ แต่เป็นการได้รับสารสนเทศจากสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก / ไลน์) มากที่สุด และ (3) การใช้สารสนเทศ ส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศที่ได้รับเพื่อดูแลสุขภาพตนเอง และคนใกล้ชิด และ 2.2) ความเชื่อด้านสุขภาพโดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง และปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับความเชื่อด้านสุขภาพ และ 3) ตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขตำบลที่สอดคล้องกับความต้องการเรียนรู้ของผู้ใหญ่อาศัยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ 3.1) โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ครอบคลุม ปัจจัยพื้นฐานที่เอื้อต่อการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ประกอบด้วย นโยบายการบริการ โครงการหรือกิจกรรมบริการสารสนเทศ ผู้ให้บริการ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ช่องทางการบริการ เครือข่าย และสิ่งอำนวยความสะดวก 3.2) สารสนเทศ ครอบคลุมข่าวสาร และความรู้เพื่อป้องกันโรคเรื้อรังที่มีการบันทึกไว้ในรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการ และ 3.3) ผู้ใช้ ครอบคลุมผู้ใหญ่ที่มารับและไม่มารับบริการสารสนเทศ ณ หน่วยงาน โดยผู้ใช้ทั้งสองกลุ่มจำเป็นต้องได้รับการบริการสารสนเทศเพื่อยกระดับทักษะการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ

คำสำคัญ การบริการสารสนเทศ; พฤติกรรมสารสนเทศ; โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

---

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง
อีเมล: pornchita@rumail.ru.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)
Received: December 11, 2024; Revised: Mar 4, 2025; Accepted: Apr 7, 2025

Development of an Information Service Model for Chronic Disease Prevention among Adults in Sub-district Health Promoting Hospitals

Pornchita Upatum[2*]

Abstract

This research aims to: 1) Examine the state of information services for chronic disease prevention for adults at Sub-district Health Promoting Hospitals (SHPHs); 2) Study the information behavior for chronic disease prevention among adults; and 3) Develop a model for information services for chronic disease prevention for adults at SHPHs using a mixed-methods research approach. The primary data sources included six SHPH personnel and 600 adults aged 20-40 years. Research tools consisted of semi-structured interviews and questionnaires. Quantitative data were analyzed using percentages, means, and standard deviations, while qualitative data were analyzed using inductive content analysis.

The research findings revealed that: 1) SHPHs provide information services for chronic disease prevention for adults through recommendations and demonstrations; 2) Information behavior and health beliefs for chronic disease prevention among adults include: 2.1) Information behavior: (1) Information needs: (1.1) The most needed content includes recommendations for information sources, chronic disease prevention, nutrition, and exercise; (1.2) The most preferred information formats are video clips and infographics; (1.3) The most convenient channel for receiving information is online platforms. (2) Most individuals have never actively searched for information but receive it primarily from social media (Facebook / LINE); and (3) Most individuals use the received information for self-care and for taking care of those close to them. 2.2) Overall, the average score of health beliefs was at a moderate level, with personal factors being related to all aspects of health beliefs. and 3) The developed model for information services for chronic disease prevention for adults at SHPHs, which aligns with adults' learning needs, consists of three fundamental components: 3.1) SHPHs encompass fundamental factors that support information services for chronic disease prevention for adults, including service policies, information service projects or activities, service providers, information and communication technology, service channels, networks, and facilities; 3.2) Information covers news and knowledge for chronic disease prevention recorded in formats that align with user needs; and 3.3) Users include both adults who use and do not use information services, with both groups needing information services to enhance health information skills.

Keywords: Health information services; Health information behavior; Sub-district health promoting hospitals

[2] Asst. Prof. Dr., Department of Library Science, Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University, Thailand
Email: pornchita@rumail.ru.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: December 11, 2024; Revised: Mar 4, 2025; Accepted: Apr 7, 2025

บทนำ

ปัจจุบันสารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในทุกมิติ เช่น *มิติสุขภาพ* สารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อการดูแล ป้องกัน รักษา รวมทั้งการตัดสินใจเกี่ยวกับสุขภาพ ส่งผลให้สัดส่วนและอัตราการเสียชีวิตก่อนวัยอันควรลดลงรวมทั้งการมีชีวิตที่ยืนยาวเพิ่มขึ้น (Malik et al., 2023; Saadia & Naveed, 2023; United Nations, 2023) ดังนั้นหน่วยงานต่างๆ จึงริเริ่มกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือผู้ใช้ให้สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่มีคุณภาพ (Ying-Ying, Fan & Wei-Wei, 2022)

การบริการสารสนเทศด้านสุขภาพ (health information services) เป็นการให้ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ รวมทั้งการช่วยเหลือผู้ใช้ให้สามารถเข้าถึงสารสนเทศและบริการด้านสุขภาพที่มีคุณภาพ โดยดำเนินกิจกรรมบริการสารสนเทศด้านสุขภาพในลักษณะต่างๆ เช่น การฝึกอบรม การแนะนำ การสาธิต (Flaherty, 2018) บริการสารสนเทศด้านสุขภาพถือเป็นกลไกสำคัญที่จะขับเคลื่อนและยกระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพของประชาชนให้อยู่ในระดับที่สามารถดูแลและจัดการเกี่ยวกับสุขภาพตนเองได้อันจะส่งผลดีต่อการพัฒนาสังคมและประเทศได้ (United Nations, 2023; U.S. Department of Health and Human Services, 2024) โดยเฉพาะโรคเรื้อรังซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญของการเสียชีวิตและเป็นต้นเหตุให้เกิดความพิการ (World Health Organization, 2023)

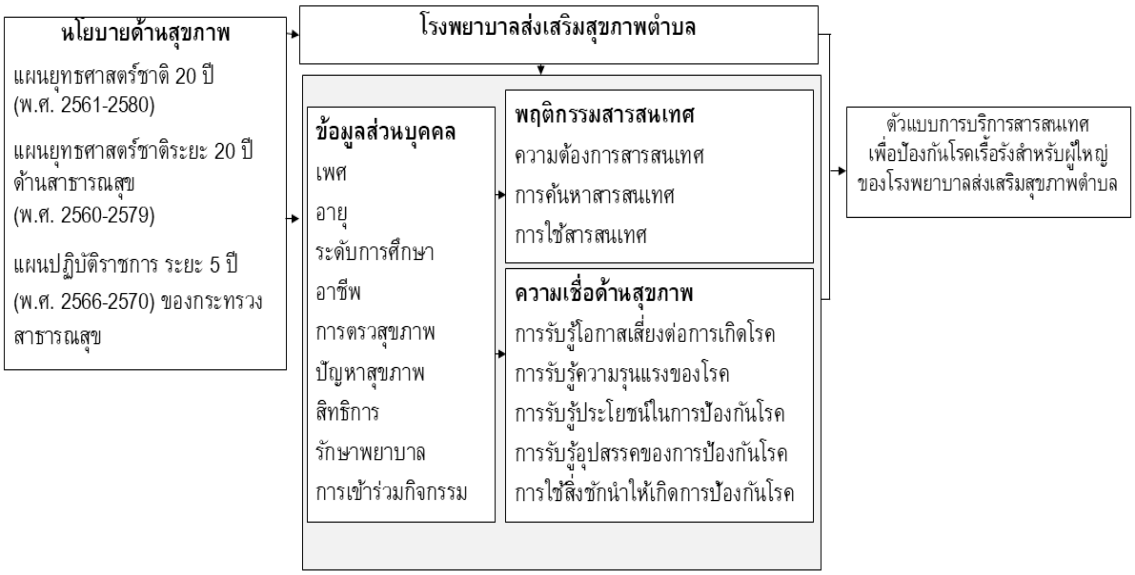
โรคเรื้อรัง เป็นโรคที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการติดเชื้อโรค แต่เป็นโรคที่เกิดจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันที่ไม่เหมาะสม เช่น บริโภคอาหารที่มีไขมันสูง ไม่ออกกำลังกาย สูบบุหรี่ ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น ดังนั้นกระทรวงสาธารณสุขในฐานะหน่วยงานบริการด้านสุขภาพจึงกำหนดยุทธศาสตร์เพื่อการส่งเสริมสุขภาพและป้องกันโรคเรื้อรัง (Strategy and planning division of Office of the Permanent Secretary Ministry of Public Health, 2025) โดยมีหน่วยงานระดับพื้นที่ที่ทำหน้าที่ให้บริการส่งเสริมสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง คือ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้ มุ่งเน้นค้นหารูปแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ใหญ่ โดยเฉพาะผู้ใหญ่วัยต้น (อายุระหว่าง 20 - 40 ปี) เนื่องจากจำนวนผู้ป่วยโรคเรื้อรังเริ่มพบมากขึ้นในช่วงวัยดังกล่าว (Strategy and planning division of Office of the Permanent Secretary Ministry of Public Health, 2025, p. 114) รวมทั้งการป้องกันโรคเรื้อรังต้องเริ่มเมื่อยังไม่เกิดโรค ผลการศึกษาครั้งนี้ คาดหวังว่าจะเป็นแนวทางสำหรับการบริการสารสนเทศเพื่อยกระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ รวมทั้งการปรับเปลี่ยนความเชื่อด้านสุขภาพ อันจะส่งผลดีต่อการดูแลสุขภาพของประชาชนในระยะยาวและส่งผลดีต่อการวางแผนงบประมาณแผ่นดินสำหรับการรักษาพยาบาล (Chimezie, 2023; Rahmadhani & Dorji, 2023; Watson et al., 2022)

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาสภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล
2. ศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่
3. พัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แก่ การบริการสารสนเทศ พฤติกรรมสารสนเทศ ความเชื่อด้านสุขภาพ ผู้ใหญ่ โรคเรื้อรัง นโยบายด้านสุขภาพ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการทบทวนวรรณกรรม กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการศึกษาแบบผสานวิธี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการวิเคราะห์เอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และแบบสอบถาม มุ่งศึกษาการบริการสารสนเทศด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล เนื่องจากเป็นหน่วยงานบริการด้านสุขภาพระดับพื้นที่ซึ่งเป็นหน่วยงานด่านแรกที่ให้บริการด้านสุขภาพแก่ผู้ใหญ่ และเป็นหน่วยบริการด้านสุขภาพที่ใกล้ชิดและเข้าใจบริบทของผู้ป่วย ครอบครัว และชุมชนมากที่สุด ดังนั้นหน่วยงานเป้าหมาย คือ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จำนวน 3 แห่ง โดยคัดเลือกโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดเล็กในพื้นที่จังหวัดชลบุรี เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวมีลักษณะพิเศษ คือ 1) โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลทุกแห่งในพื้นที่สังกัดหน่วยงานปกครองท้องถิ่น คือ องค์การบริหารส่วนจังหวัด (อบจ.) 2) กลุ่มคนช่วงอายุ 20 - 40 ปี มีปัจจัยส่วนบุคคลที่หลากหลาย เช่น ระดับการศึกษา อาชีพ เศรษฐกิจ เป็นต้น 3) จังหวัดชลบุรี เป็นหนึ่งในสามจังหวัดที่ปรากฏในการพัฒนาเขตเศรษฐกิจพิเศษตามแผนยุทธศาสตร์ 20 ปี ประเด็นเขตเศรษฐกิจพิเศษ และ 4) พื้นที่บางส่วนของจังหวัดชลบุรี มีลักษณะเป็นพื้นที่เมืองและพื้นที่ชนบท โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาคัดเลือกหน่วยงานเป้าหมาย คือ เป็นโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลที่ผ่านเกณฑ์การประเมิน รพ.สต. 5 ดาว อย่างน้อย 3 ปี หรือเป็นโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลที่ได้รับรางวัลเกี่ยวกับการส่งเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง (RU-HRE 67/0004) แบ่งการดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ได้แก่ **ระยะที่ 1** การศึกษาสภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จำแนกเป็น 2 ขั้นตอน คือ การทบทวนวรรณกรรมและการสัมภาษณ์ *การทบทวนวรรณกรรม* เป็นการศึกษาวรรณกรรมเพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาเครื่องมือวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์ ดำเนินการช่วงเดือน ตุลาคม - ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ*การสัมภาษณ์* เป็นการศึกษาสภาพการบริการเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่โดยการสัมภาษณ์บุคลากรโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (ผู้บริหาร และผู้ให้บริการ) จำนวน 6 คน ดำเนินการเก็บข้อมูลช่วงเดือนมกราคม - กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 ผลที่ได้ จากการวิจัยที่ 1 คือ สภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของหน่วยงานทั้ง 3 แห่ง และนำผลการศึกษาดังกล่าวมาพัฒนาเครื่องมือวิจัยที่จะนำไปใช้สำหรับการวิจัยถัดไป **ระยะที่ 2** การศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่ครอบคลุม ความต้องการสารสนเทศ การค้นหาสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ รวมทั้งการประยุกต์แบบแผนความเชื่อด้านสุขภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ใหญ่ช่วงอายุระหว่าง 20 - 40 ปี จำแนกตามโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล แห่งละ 200 คน โดยเป็นผู้ใหญ่ที่มารับบริการ และใช้บริการ รวมทั้งสิ้น 600 คน ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลปลายเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม พ.ศ. 2567 เครื่องมือวิจัย คือ แบบสอบถาม มีกระบวนการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ได้แก่ การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน นำเครื่องมือวิจัยที่ผ่านการพิจารณาไปทดลองเบื้องต้นกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง หลังจากนั้นนำเครื่องมือวิจัยไปยื่นขอจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง และนำเครื่องมือวิจัยที่ผ่านการพิจารณาไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่ และ**ระยะที่ 3** การพัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ การพัฒนาร่างตัวแบบ ฯ การวิพากษ์ร่างตัวแบบ ฯ การปรับปรุงร่างตัวแบบ ฯ และการนำตัวแบบ ฯ ไปทดลองใช้

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

หน่วยงานเป้าหมายการวิจัย คือ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพจำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลคลองตำหรุ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลอ่างศิลา และโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลดอนหัวพ่อ โดยศึกษาสภาพการบริการสารสนเทศครอบคลุม 8 ประเด็น ประกอบด้วย 1) นโยบายการบริการ หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง กำหนดนโยบายการบริการตามภารกิจของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล คือ การส่งเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค การรักษาพยาบาล ฟื้นฟูสมรรถภาพ และการคุ้มครองผู้บริโภค รวมทั้งการกำหนดนโยบายที่สอดคล้องกับภารกิจของหน่วยงานต้นสังกัด (องค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี) ดังปรากฏตามแผนพัฒนาสุขภาพระดับพื้นที่ (พ.ศ. 2566 - 2570) และบริบททางสังคมของแต่ละพื้นที่รับผิดชอบ (*ตำบลคลองตำหรุ*

รับผิดชอบประชากรในพื้นที่ประมาณ 8,529 คน โดยประกอบอาชีพที่หลากหลาย สิทธิการรักษาพยาบาลส่วนใหญ่ คือ สิทธิหลักประกันสุขภาพถ้วนหน้า สิทธิประกันสังคม และสิทธิข้าราชการ *ตำบลอ่างศิลา* รับผิดชอบประชากรในพื้นที่ 3,512 คน ประชากรในพื้นที่จำแนกเป็นประชากรท้องถิ่นและประชากรแฝง ย้ายถิ่นฐานเข้ามาทำงานในสะพานปลาอ่างศิลาและอื่น ๆ โดยใช้สิทธิการรักษาพยาบาลเหมือนกับตำบลคลองตำหรุ และ*ตำบลดอนหัวฬ่อ* รับผิดชอบประชากรในพื้นที่ 7,795 คน โดยประชากรในพื้นที่รับผิดชอบจำแนกเป็นประชากรท้องถิ่น (เกษตรกร เจ้าของธุรกิจ) และประชากรแฝงที่เกิดจากการย้ายถิ่นฐานเข้ามาทำงานในเขตนิคมอุตสาหกรรมอมตะนคร) 2) โครงการ / กิจกรรม / บริการสารสนเทศ หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีคลินิกโรคเรื้อรัง โดยคลินิกดังกล่าวดำเนินการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังแก่ผู้ใหญ่ในลักษณะของการแนะนำ การสาธิต เกี่ยวกับโรคเรื้อรัง เช่น โภชนาการ การออกกำลังกาย อารมณ์ เป็นต้น โดยการบริการผ่าน 2 ช่องทาง คือ ภายในหน่วยงาน (การให้ความรู้ระหว่างรอพบแพทย์และรอรับยา) และภายนอกหน่วยงาน (บริการเยี่ยมตามบ้าน ชุมชน สถานประกอบการ และสื่อสังคม) 3) ผู้ให้บริการ หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีบุคลากรแบบประจำและบุคลากรหมุนเวียน โดยในส่วน*บุคลากรประจำ* ประกอบด้วย ผู้อำนวยการ และผู้ให้บริการ (เช่น พยาบาล นักวิชาการสาธารณสุข อาสาสมัครประจำครอบครัว อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน) จำนวนบุคลากรแบบประจำในแต่ละแห่งมีจำนวนแตกต่างกันขึ้นอยู่กับจำนวนประชากรรับผิดชอบ โดยบุคลากรแบบประจำได้รับเข้าร่วมการฝึกอบรม สัมมนา หรือประชุมที่เกี่ยวข้องกับงานอย่างต่อเนื่องทั้งการฝึกอบรม สัมมนา หรือการประชุมที่จัดโดยหน่วยงานต้นสังกัด (องค์การบริหารส่วนจังหวัด) และหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง (กระทรวงสาธารณสุข) และ*บุคลากรหมุนเวียน* เป็นบุคลากรจากโรงพยาบาลแม่ข่ายที่มีการกระจายทรัพยากรและการบริการไปยังโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลลูกข่าย เช่น แพทย์ เภสัชกร เป็นต้น 4) สารสนเทศ หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีการเผยแพร่สารสนเทศผ่านสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก) หน่วยงานบางแห่ง (จำนวน 1 แห่ง) มีการจัดเตรียมและจัดหาสารสนเทศเพื่อบริการสารสนเทศด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ (แผ่นพับ โปสเตอร์) และบางแห่ง (จำนวน 1 แห่ง) ให้บริการสารสนเทศในรูปแบบสื่อโสตทัศน์ (วิดีโอ) 5) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีการจัดหาและจัดเตรียมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการบริการสารสนเทศ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ ๆ ที่จำเป็นสำหรับการบริการ เช่น ไมโครโฟน ลำโพง 6) ช่องทางการบริการ หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังแก่ผู้ใหญ่ใน 2 ช่องทางการบริการ ได้แก่ การบริการ ณ หน่วยงาน (คลินิกโรคเรื้อรัง และการบริการภายนอกหน่วยงาน (การเยี่ยมตามบ้าน ชุมชน สถานประกอบการ และออนไลน์) 7) เครือข่าย หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีเครือข่ายสำหรับการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ ประกอบด้วย หน่วยงาน กลุ่มบุคคล และบุคคลในพื้นที่ (เช่น สถาบันการศึกษา แพทย์ เภสัชกร) และนอกพื้นที่ (เช่น กระทรวงสาธารณสุข) และ 8) สิ่งอำนวยความสะดวก หน่วยงานทั้ง 3 แห่ง มีการจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการบริการสารสนเทศ

เพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่โดยจัดเตรียมสถานที่เอื้อต่อการใช้บริการ เช่น น้ำดื่ม เก้าอี้ พัดลม เป็นต้น

2. สรุปผลการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่

ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ใหญ่ช่วงอายุระหว่าง 20 - 40 ปี จำนวน 600 คน จำแนกตามพื้นที่รับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลพื้นที่ละ 200 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม นำเสนอ 2 ประเด็นดังนี้

2.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ให้ข้อมูลหลัก ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 369 คน (ร้อยละ 61.50) และเพศหญิง จำนวน 231 คน (ร้อยละ 38.50) อายุส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 31 - 40 ปี มากที่สุด จำนวน 453 คน (ร้อยละ 75.50) รองลงมา ช่วงอายุ 20-30 ปี จำนวน 147 คน (ร้อยละ 24.50) ระดับการศึกษาส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาระดับอนุปริญญา จำนวน 190 คน (ร้อยละ 31.67) รองลงมา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 117 คน (ร้อยละ 19.50) การประกอบอาชีพ ส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัท จำนวน 217 คน (ร้อยละ 36.17) รองลงมา คือ เจ้าของธุรกิจ จำนวน 190 คน (ร้อยละ 31.67) ด้านสุขภาพ ส่วนใหญ่มีการตรวจสุขภาพประจำปี จำนวน 472 คน (ร้อยละ 78.67) และมีปัญหาสุขภาพ จำนวน 305 คน (ร้อยละ 50.83) โดยเรียงลำดับโรคที่พบมากที่สุด 3 อันดับ ได้แก่ โรคอ้วน โรคความดันโลหิตสูง และโรคเบาหวาน ตามลำดับ โดยใช้สิทธิการรักษาพยาบาลมากที่สุด คือ สิทธิประกันสังคมมากที่สุด จำนวน 370 คน (ร้อยละ 61.67) รองลงมา คือ สิทธิหลักประกันสุขภาพ 30 บาท จำนวน 196 คน (ร้อยละ 32.67) ส่วนการเข้าร่วมกิจกรรมของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ส่วนใหญ่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 231 คน (ร้อยละ 38.50) และเข้าร่วมกิจกรรมบางครั้ง (ตามแพทย์นัด) จำนวน 120 คน (ร้อยละ 20.00) ตามลำดับ

2.2 พฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่ ดังนี้

2.2.1 พฤติกรรมสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่จำแนกเป็น (1) ความต้องการสารสนเทศ (1.1) เนื้อหา หรือ กิจกรรมที่ต้องการมากที่สุด คือ การแนะนำแหล่งสารสนเทศการป้องกันโรคเรื้อรัง โภชนาการ และการออกกำลังกาย ตามลำดับ (1.2) รูปแบบสารสนเทศที่ต้องการมากที่สุด คือ คลิปวิดีโอ และอินโฟกราฟิก ตามลำดับ และ (1.3) ช่องทางการรับสารสนเทศที่สะดวกมากที่สุด คือ ช่องทางออนไลน์ (เฟซบุ๊ก / ไลน์ / เว็บไซต์) (2) การค้นหาสารสนเทศ ส่วนใหญ่ไม่เคยค้นหาสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง แต่เป็นการได้รับสารสนเทศจากสื่อสังคม (เฟซบุ๊ก / ไลน์) มากที่สุด รองลงมา คือ จากสถานประกอบการ หรือหน่วยงาน และ (3) การใช้สารสนเทศ ส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศที่ได้รับเพื่อดูแลสุขภาพตนเอง และคนใกล้ชิด (พ่อ-แม่ ภรรยา-สามี เพื่อนร่วมงาน และเพื่อน)

2.2.2 ความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังครอบคลุม การรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อการเกิดโรค การรับรู้ความรุนแรงของโรค การรับรู้ประโยชน์ในการป้องกันโรค การรับรู้อุปสรรคของการป้องกันโรค และการใช้สิ่งชักนำให้เกิดการป้องกันโรค มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.50) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ การรับรู้ประโยชน์ในการ

ป้องกันโรค ($\overline{X}$ = 3.26) การใช้สิ่งชักนำให้เกิดการป้องกันโรค ($\overline{X}$ = 3.20) ตามลำดับ ส่วนด้านที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด ได้แก่ การรับรู้ความรุนแรงของโรค ($\overline{X}$ = 3.08) การรับรู้โอกาสเสี่ยงต่อการเกิดโรค ($\overline{X}$ = 3.05) และการรับรู้อุปสรรคของการป้องกันโรค ($\overline{X}$ = 3.02) ตามลำดับ ในส่วนของความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลส่วนบุคคลกับความเชื่อด้านสุขภาพ พบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลหรือปัจจัยส่วนบุคคลมีความสัมพันธ์กับความเชื่อด้านสุขภาพในทุกด้าน

3. การพัฒนาตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

กระบวนการพัฒนาตัวแบบบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลจำแนกเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) การพัฒนาร่างตัวแบบ ฯ นำผลการศึกษาในระยะที่ 1 และระยะที่ 2 บูรณาการกับการสังเคราะห์วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาร่างตัวแบบ ฯ โดยมีองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ หน่วยงาน สารสนเทศ และผู้ใช้ ในส่วนขององค์ประกอบที่ 2 คือ สารสนเทศ มีการประยุกต์ทฤษฎี ADDIE Model (Kurt, 2018) ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบและพัฒนาการสอนที่ประหยัดเวลา ค่าใช้จ่าย และสามารถออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง ริเริ่มเรียนรู้ด้วยตนเองจนบรรลุเป้าหมาย โดยมีผู้สอนเป็นเพียงพี่เลี้ยงหรือผู้แนะนำ (Knowles, 1980) สอดคล้องกับการบริการสารสนเทศที่ผู้ให้บริการเป็นเพียงพี่เลี้ยงที่ให้คำแนะนำ สอน หรือสาธิตเท่านั้น แต่ผู้ใหญ่ต้องเรียนรู้วิธีการดูแลสุขภาพด้วยตนเองเพื่อให้เกิดความเชื่อด้านสุขภาพ โดยทฤษฎีดังกล่าวแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผล 2) การวิพากษ์ร่างตัวแบบ ฯ โดยขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายและแผนงานด้านสุขภาพ (จำนวน 1 คน) ผู้เชี่ยวชาญด้านพยาบาล (จำนวน 1 คน) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิต (จำนวน 1 คน) และผู้เชี่ยวชาญด้านสารสนเทศ (จำนวน 2 คน) 3) การปรับปรุงร่างตัวแบบ ฯ ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขโดยสรุป ปรับเปลี่ยนข้อความองค์ประกอบที่ 1 หน่วยงานปรับเปลี่ยนเป็น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล และองค์ประกอบที่ 2 สารสนเทศเพิ่มเติม สารสนเทศที่มีการบันทึกไว้ทั้งในรูปของสียง ภาพเคลื่อนไหวที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา และ 4) การนำตัวแบบ ฯ ไปทดลองใช้ โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเดิม จำนวน 185 คน ผ่านช่องทางออนไลน์ (ไลน์กลุ่ม) และนำข้อบกพร่องจากการทดลองใช้มาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์มากที่สุดและนำไปใช้ ณ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จำนวน 3 แห่ง (หน่วยงานเป้าหมายเดิม) รวมทั้งการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ (เฟซบุ๊ก ยูทูป และไลน์)

ตัวแบบบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลมีองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล สารสนเทศ และผู้ใช้ ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 ตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

จากภาพที่ 2 ตัวแบบการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลอาศัยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ *องค์ประกอบที่ 1* โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล จำเป็นต้องมีการจัดหา จัดเตรียมปัจจัยพื้นฐานที่เอื้อต่อการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ ได้แก่ นโยบายการบริการ โครงการ/ กิจกรรม / บริการสารสนเทศ ผู้ให้บริการ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ช่องทางการบริการ เครือข่าย และสิ่งอำนวยความสะดวก *องค์ประกอบที่ 2* สารสนเทศ ครอบคลุมข่าวสาร ข้อมูล และความรู้เพื่อป้องกันโรคเรื้อรังที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใหญ่ประกอบด้วย แหล่งสารสนเทศด้านสุขภาพ การป้องกันโรคเรื้อรัง โภชนาการ และการออกกำลังกาย โดยรูปแบบสารสนเทศในรูปแบบคลิปวิดีโอ และอินโฟกราฟิก รวมทั้งรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถรับผ่านช่องทางออนไลน์ (เว็บไซต์ /ไลน์ /เฟซบุ๊ก) ดังภาพที่ 2 และ*องค์ประกอบที่ 3* ผู้ใช้ องค์ประกอบที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อทุกองค์ประกอบ โดยผู้ใช้จำเป็นต้องได้รับการบริการสารสนเทศที่เหมาะสมอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอเพื่อพัฒนาและยกระดับทักษะการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ ซึ่งส่งผลต่อความเชื่อด้านสุขภาพ อันจะเป็นประโยชน์สำหรับการดูแลสุขภาพอย่างยั่งยืน

ภาพที่ 3 ตัวอย่างช่องทางการบริการและสื่อสารสนเทศด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง

อภิปรายผลการวิจัย

ข้อค้นพบจากการวิจัย มีประเด็นการอภิปราย 3 ประเด็น คือ สภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล พฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่ และตัวแบบบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล ดังนี้

1. สภาพการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

การดำเนินการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลมีประเด็นน่าสนใจ คือ กิจกรรมบริการสารสนเทศ ช่องทางการบริการ สารสนเทศและเครือข่าย ดังนี้

1.1 กิจกรรมบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของหน่วยงานทั้ง 3 แห่ง เป็นการให้บริการสารสนเทศ ณ หน่วยงานบริการในลักษณะการอธิบาย การสาธิตให้กับผู้ใช้ที่มารับบริการ ณ หน่วยงาน (คลินิกโรคเรื้อรัง) ซึ่งการบริการสารสนเทศดังกล่าวอาจส่งผลให้เกิดข้อจำกัดทั้งผู้ให้บริการและผู้รับบริการ กล่าวคือ จำนวนผู้ให้บริการที่ทำหน้าที่ให้บริการสารสนเทศในแต่ละหน่วยงานมีจำนวนจำกัดเมื่อเทียบกับจำนวนผู้ใช้ ดังนั้นอาจไม่สามารถอธิบายและสาธิตเนื้อหาเดิมทั้งหมดให้กับผู้ใช้ได้ทุกคน เนื่องจากกลุ่มผู้ใช้ไม่สามารถมารับบริการ ณ เวลาเดียวกันได้ ส่วนผู้ใช้โดยเฉพาะกลุ่มผู้ใหญ่วัยต้น มีข้อจำกัดเรื่องเวลาที่ต้องมารับบริการในช่วงเวลาราชการ (เวลา 8.30 น.

-16.30 น.) เนื่องจากส่วนใหญ่มีภาระการทำงานหรือการทำงานประจำไม่สามารถที่จะเข้ารับบริการในช่วงเวลาดังกล่าวได้

โรคเรื้อรังเป็นโรคที่จำเป็นต้องดูแลและรักษาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นกิจกรรมบริการสารสนเทศควรมีความหลากหลายเพื่อให้เหมาะสมและเอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้โดยเฉพาะผู้ใหญ่วัยต้นที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ เป็นช่วงวัยที่เน้นการพึ่งพาตนเอง และเป็นช่วงวัยที่เห็นคุณค่าของเวลา ช่วงวัยดังกล่าวจะเรียนรู้เมื่อต้องการนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติได้จริง (Knowles, 1980; Palumbo & Pandolfini, 2020) ดังนั้นกิจกรรมบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังจำเป็นต้องเหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ใช้ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกัน เช่น ระดับการศึกษา ทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยประยุกต์เทคโนโลยีที่เอื้อต่อการใช้บริการสารสนเทศ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (O' Callaghan et al., 2022) สื่อสังคม (Niu et al., 2021; Patel et al., 2023)

ดังนั้นเพื่อยกระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ ซึ่งจะส่งผลต่อความเชื่อด้านสุขภาพและเป็นประโยชน์ต่อการดูแลสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง กิจกรรมบริการสารสนเทศควรมีหลากหลายเพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้และลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศตามกรอบ Healthy People 2030 (U.S. Department of Health and Human Services, 2024) ดังตัวอย่างนโยบายด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของประเทศต่างๆ เช่น สาธารณรัฐประชาชนจีน กำหนดกลยุทธ์และแนวทางการส่งเสริมสุขภาพทั้งในระดับชุมชนและระดับบุคคล (Ying-Ying et al., 2022) ประเทศญี่ปุ่น กำหนดนโยบายพื้นฐานเกี่ยวกับการส่งเสริมการดูแลสุขภาพสำหรับผู้ป่วยโรคเรื้อรังในกลุ่มช่วงวัยต่าง ๆ รวมทั้งการดำเนินกิจกรรมบริการสารสนเทศที่เหมาะสมสำหรับคนในแต่ละช่วงวัยจะเป็นประโยชน์สำหรับการยกระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ (Ishizaki, Higashino & Kaneko, 2016; Kakee, 2022)

1.2 ช่องทางการบริการ การเพิ่มช่องทางการบริการที่หลากหลายจะส่งผลดีต่อระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพและการดูแลสุขภาพ (Jacobs et al., 2017; Miller et al., 2017) ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใช้ โดยเฉพาะกลุ่มผู้ใหญ่วัยต้นซึ่งมีลักษณะการพึ่งพาตนเองประกอบกับการทำงานประจำ ดังนั้นพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใหญ่วัยต้นนิยมใช้สารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศออนไลน์โดยเฉพาะสื่อสังคม โดยเหตุผล คือ สะดวก และต้องการลดการพึ่งพาจากหน่วยงานบริการด้านสุขภาพ (Makesh & Rajasekhar, 2020; Malik et al., 2023; Park & Kim, 2022; Saks, 2022; Watson et al., 2022; Zhao et al., 2022)

1.3 สารสนเทศ เป็นข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ด้านสุขภาพที่มีการจัดเก็บ รวบรวมไว้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้ ดังนั้นหน่วยงานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องจำเป็นต้องตระหนักประเด็นการจัดหา การจัดเตรียม การผลิต และการจัดระบบสารสนเทศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้สื่อสารสนเทศมีส่วนกระตุ้นการเรียนรู้ด้านสุขภาพ (Fishbein & Cappella, 2006; Meppelink, 2015) โดยมีประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการจัดการสารสนเทศในลักษณะต่าง ๆ เช่น ข้อมูลมหันต์ (big

data) แอปพลิเคชัน (Netto, Hartz & de Magalhães, 2022; Patel et al., 2023) ปัญญาประดิษฐ์ (Bryant et al., 2022)

1.4 เครือข่าย ครอบคลุมหน่วยงาน กลุ่มบุคคล และบุคคลที่มีความร่วมมือกันทั้งการผลิต การจัดเตรียม การบริการสารสนเทศ การประชาสัมพันธ์ รวมทั้งการสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศและบริการด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง (Bartlett, 2020; Navkiran & Kaur, 2021) ทั้งนี้การบริการสารสนเทศในปัจจุบันจำเป็นต้องพึ่งพาเครือข่าย เนื่องจากพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใช้มีความแตกต่างกัน ดังนั้นการร่วมมือกับเครือข่ายจึงเป็นการเพิ่มช่องทางการบริการ รวมทั้งการมีทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (Bartlett, 2020; Navkiran & Kaur, 2021; Saboga-Nunes et al., 2022; Bryant et al., 2022)

2. พฤติกรรมสารสนเทศและความเชื่อด้านสุขภาพเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่

ข้อค้นพบจากการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังของผู้ใหญ่ ส่วนใหญ่ได้รับสารสนเทศโดยไม่ได้ตั้งใจ หรือไม่ได้ค้นหาด้วยตนเอง แต่เป็นรับสารสนเทศเกี่ยวกับโรคเรื้อรังโดยบังเอิญจากสื่อสังคมโดยเฉพาะจากเฟซบุ๊ก สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใหญ่ในต่างประเทศ (Makesh & Rajasekhar, 2022; Park & Kim, 2022; Niu et al., 2021; Watson et al., 2022) ผลการศึกษาทั้งหมดสอดคล้องกัน กล่าวคือ ผู้ใหญ่วัยต้นพึ่งพาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศออนไลน์ในรูปแบบคลิปวิดีโอที่เผยแพร่ทางสื่อสังคม โดยเหตุผลการใช้แหล่งสารสนเทศออนไลน์ คือ สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา และการลดการพึ่งพาผู้ให้บริการ (Watson et al., 2022) ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นไปตามแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ กล่าวคือจะมีลักษณะการพึ่งพาตนเองไม่ต้องการพึ่งพาบุคคลอื่น (Knowles, 1980; Palumbo & Pandolfini, 2020) นอกจากนั้นผู้ใหญ่ที่มีความเชื่อด้านสุขภาพที่ดีมีแนวโน้มที่จะค้นหาสารสนเทศด้านสุขภาพรวมทั้งการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพเพิ่มขึ้น (Liu & Tang, 2024; You & Ahn, 2025)

เนื้อหาหรือกิจกรรมเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังที่ผู้ใหญ่ต้องการได้แก่ การแนะนำแหล่งสารสนเทศ การป้องกันโรคเรื้อรัง โภชนาการ และการออกกำลังกาย ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใหญ่ในต่างประเทศที่ค้นหาสารสนเทศด้านสุขภาพตามสภาพปัญหาที่แต่ละบุคคลกำลังเผชิญ เช่น การออกกำลังกาย โภชนาการ โรค ความเสี่ยงของโรค (Makesh & Rajasekhar, 2020; Saks, 2022)

3. ตัวแบบบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

ตัวแบบบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลอาศัยองค์ประกอบพื้นฐาน 3 ประการ ได้แก่ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล สารสนเทศ และผู้ใช้ ดังนี้

3.1 โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล หน่วยงานบริการด้านสุขภาพที่ใกล้ชิดกับชุมชนมากที่สุดและปัจจุบันมีการยกระดับการบริการจนเป็นที่นิยมของประชาชนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยบริการสารสนเทศแก่ประชาชนในระดับตำบลตามภารกิจได้แก่ การส่งเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค การรักษาพยาบาล ฟื้นฟูสมรรถภาพ และการคุ้มครองผู้บริโภค จากภารกิจดังกล่าวหน่วยงานจำเป็นต้องจัดหา จัดเตรียมปัจจัยพื้นฐานที่เอื้อต่อการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่ ประกอบด้วย นโยบายการบริการ โครงการ/ กิจกรรม/บริการสารสนเทศ ผู้ให้บริการ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ช่องทางการบริการ เครือข่าย และสิ่งอำนวยความสะดวก

3.1.1 นโยบายการบริการ เป็นหลักการหรือแนวทางที่กำหนดขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษรและมีการสื่อสารไปยังผู้ให้บริการและผู้ใช้ได้รับรู้ ทั้งนี้นโยบายการบริการที่ดีต้องมีความชัดเจนสามารถนำไปสู่การปฏิบัติจริง ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ใช้ การสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับหน่วยงาน รวมทั้งคุณภาพการบริการ (Rahmadhani & Dorji, 2023; Nadarsyah & Priyanto, 2022; Lovelock & Wirtz, 2022; Upatum, 2023, p.39)

3.1.2 โครงการ/ กิจกรรม/บริการสารสนเทศ เป็นการให้ข้อมูล ความรู้ด้านสุขภาพแก่ผู้ใหญ่ เพื่อให้สามารถนำข้อมูล ความรู้ที่ได้รับไปใช้สำหรับการดูแล ป้องกัน และรักษาโรคเรื้อรัง โดยการบริการสารสนเทศต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ที่มีปัจจัยส่วนบุคคลแตกต่างกัน เช่น ระดับการศึกษา เพศ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม (Jacobs et al., 2017; Chae et al., 2024) ภาษา อายุ (Chen et al., 2023; Chae et al., 2024) เป็นต้น ทั้งนี้กิจกรรมบริการสารสนเทศที่หลากหลายต้องสามารถลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศและบริการได้ รวมทั้งสามารถพัฒนาและยกระดับความเชื่อด้านสุขภาพได้ (Liu & Tang, 2024; You & Ahn, 2025)

3.1.3 ผู้ให้บริการ ครอบคลุมผู้บริหาร และผู้ให้บริการ โดยบทบาทผู้บริหารเป็นผู้ที่ทำหน้าที่กำหนดนโยบายบริการ วางแผนการบริการ ประสานงาน การสร้างความสัมพันธ์ และติดตามการดำเนินงาน (Harolds & Miller, 2020; Frieden, 2016) เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย ซึ่งปัจจุบันการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังสำหรับผู้ใหญ่จำเป็นต้องอาศัยผู้บริหารที่มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล ประสานงานได้ และมีทักษะการทำงานเป็นทีม ส่วนผู้ให้บริการ เป็นผู้ที่ทำหน้าที่ให้ข้อมูลข่าวสาร และความรู้เพื่อป้องกันโรคเรื้อรังแก่ผู้ใหญ่ ซึ่งบริการสารสนเทศในยุคปัจจุบันจำเป็นต้องอาศัยผู้ให้บริการที่มีทักษะในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะพื้นฐานที่เอื้อต่อการบริการประกอบด้วย ทักษะการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ เทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสาร การจัดการสารสนเทศ (Frieden, 2016; Upatum, 2023, p.38)

3.1.4 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเครื่องมือการสื่อสารที่ใช้สำหรับการบริการสารสนเทศแก่ผู้ใหญ่ ครอบคลุมเครื่องคอมพิวเตอร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต โสตทัศนูปกรณ์ (ไมโครโฟน ลำโพง โทรทัศน์ ฯลฯ) รวมทั้งการประยุกต์เทคโนโลยีดิจิทัล

สำหรับการจัดการและบริการสารสนเทศ (Patel et al., 2023) เช่น แอปพลิเคชัน ปัญญาประดิษฐ์ เป็นต้น

3.1.5 ช่องทางการบริการ เป็นวิธีการนำข้อมูล สารสนเทศ และความรู้เพื่อป้องกันโรคเรื้อรังแก่ผู้ใหญ่ผ่านช่องทางการบริการพื้นฐาน ประกอบด้วย การบริการ ณ หน่วยงาน (การบริการสารสนเทศแก่ผู้ใหญ่ที่มารับบริการ ณ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล) และการบริการภายนอกหน่วยงาน การมีช่องทางการบริการที่หลากหลายส่งผลดีต่อการเรียนรู้ด้านสุขภาพ (Jacobs et al., 2017; Miller et al., 2017) โดยเน้นสอดคล้องกับพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใช้โดยเฉพาะการบริการผ่านสื่อสังคม (Makesh & Rajasekhar, 2020; Malik et al., 2023; Saks, 2022; Zhao et al., 2022) ดังตัวอย่างการบริการสารสนเทศแก่ประชาชนในสาธารณรัฐประชาชนจีนที่มีการพัฒนาระบบสารสนเทศด้านสุขภาพโดยประยุกต์ปัญญาประดิษฐ์จัดการสารสนเทศและการบริการ ซึ่งจากการพัฒนาระบบสารสนเทศดังกล่าวส่งผลให้ประชาชนสามารถเข้าถึงสารสนเทศในหลากหลายรูปแบบ (งานเขียนของแพทย์ วิดีโอ เสียง และสื่อผสม) และบริการได้ด้วยตนเอง

3.1.6 เครือข่าย เป็นความร่วมมือกับหน่วยงาน กลุ่มบุคคล และบุคคลในพื้นที่และนอกพื้นที่เพื่อบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังแก่ผู้ใหญ่ เครือข่ายจะมีบทบาทสำคัญต่อการบริการสารสนเทศครอบคลุมการผลิต การเผยแพร่ การบริการ รวมทั้งการประชาสัมพันธ์ (Bartlett, 2020; Navkiran & Kaur, 2021) ดังตัวอย่างศูนย์บริการสุขภาพแห่งชาติมีการบริการสารสนเทศด้านสุขภาพโดยประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์มาจัดการสารสนเทศ เพื่อให้บริการสารสนเทศแก่ประชาชน (Bryant et al., 2022)

3.1.7 สิ่งอำนวยความสะดวก ครอบคลุมสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่เอื้อต่อการบริการ เช่น น้ำดื่ม ห้องน้ำ ที่จอดรถ โดยสิ่งอำนวยความสะดวกมีบทบาทสำคัญต่อความพึงพอใจของผู้ใช้ คุณภาพการบริการ รวมทั้งภาพลักษณ์ของหน่วยงาน ดังนั้นการจัดเตรียมสิ่งอำนวยสะดวกที่เอื้อต่อการใช้บริการจะส่งผลให้เกิดความจงรักภักดี (loyalty) ความพึงพอใจของผู้ใช้ รวมทั้งภาพลักษณ์ที่มีต่อหน่วยงาน (Lovelock & Wirtz, 2022; Nicholas et al., 2022)

3.2 สารสนเทศ ครอบคลุมข่าวสาร และความรู้เพื่อป้องกันโรคเรื้อรังที่มีการบันทึกไว้ในรูปแบบข้อความ รูปภาพ สื่อประสม โดยการออกแบบสื่อสารสนเทศและช่องทางการเข้าถึงสารสนเทศมีบทบาทสำคัญต่อความเชื่อด้านสุขภาพ (Liu & Tang, 2024) อันจะส่งผลการดูแลสุขภาพและการเรียนรู้ด้านสุขภาพ (Falek & Burdan, 2022; Jacobs et al., 2017; Jacobs et al., 2019; Meppelink, 2015; Miller et al., 2017) ดังนั้นเพื่อยกระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพให้อยู่ในระดับดี หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจำเป็นต้องวางแผนสำหรับการออกแบบ จัดหา จัดเตรียม และจัดการสื่อสารสนเทศให้เอื้อต่อการเข้าถึงที่หลากหลาย โดยตระหนักถึงความเท่าเทียมในการเข้าถึงสารสนเทศของผู้ใช้ที่มีข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ระดับการศึกษา เพศ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม (Jacobs et al., 2017; Chae et al., 2024) ภาษา อายุ (Chen et al., 2023; Chae et al., 2024) เป็นต้น

3.3 ผู้ใช้ ครอบคลุมผู้ใหญ่วัยต้นช่วงอายุ 20 - 40 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้ที่อาจมาและไม่มารับบริการสารสนเทศ ณ หน่วยงาน แต่เป็นกลุ่มผู้ใช้ที่มีลักษณะการพึงพาตนเองได้ ซึ่งกลุ่มผู้ใช้ช่วงวัยผู้ใหญ่มีระดับการรู้เทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ลักษณะ คือ กลุ่มที่มีทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับดีและกลุ่มที่มีทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับไม่ดี อย่างไรก็ตาม ทั้งสองกลุ่มจำเป็นต้องได้รับการบริการสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาและยกระดับความเชื่อด้านสุขภาพ รวมทั้งการยกระดับการรู้สารสนเทศด้านสุขภาพ (Liu & Tang, 2024; Patel et al., 2023; Zhao et al., 2020; Zhao et al., 2022)

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะใน 2 ลักษณะ คือ ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. หน่วยงานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องกับการบริการสารสนเทศ เช่น กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ห้องสมุดประชาชน สามารถนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางการวางแผนและดำเนินการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้องรังสำหรับผู้ใหญ่ได้

2. มหาวิทยาลัยรามคำแหง สามารถนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางสำหรับการบริการวิชาการแก่สังคมเพื่อให้สอดคล้องกับภารกิจของมหาวิทยาลัย

3. ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ สามารถนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางสำหรับการออกแบบกระบวนวิชาที่เกี่ยวข้องกับการบริการสารสนเทศ / ทรัพยากรสารสนเทศสำหรับผู้ใหญ่ได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาประสิทธิผลของการบริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังผ่านช่องทางออนไลน์

2. การศึกษาความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง

3. การศึกษาการมีส่วนร่วมของชุมชนในการใช้สารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง

4. การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง

5. การพัฒนารูปแบบการให้บริการสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรังผ่านสื่อสังคม

6. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อด้านสุขภาพและพฤติกรรมสารสนเทศเพื่อป้องกันโรคเรื้อรัง

เอกสารอ้างอิง

Bartlett, J. C. (2020). Consumer health information literacy and information behavior of young adults. In: Jean, B. S., Jindal, G., Liao, Y. and Jaeger, P. T. (Eds.), **Roles and responsibilities of libraries in increasing consumer health literacy and reducing health disparities** (Advances in Librarianship, vol. 47) (pp. 103-118). Leeds, United Kingdom: Emerald Publishing Limited.

Bryant, S. L., Bridgen, R., Hopkins, E., McLaren, C. and Stewart, D. (2022). NHS knowledge and library services in England in the digital age. **Health Information and Libraries Journal**, 39(4), 385-391.

Chae, S., Lee, Y. J. and Han, H. R. (2021). Sources of health information, technology access, and use among non-English-speaking immigrant women: Descriptive correlational study. **Journal of Medical Internet Research**, 23(10), e29155. https://doi.org/10.2196/29155

Chen, D. W., Banerjee, M., He, X., Miranda, L., Watanabe, M., Veenstra, C. M. and Haymart, M. R. (2023). Hidden disparities: How language influences patients' access to cancer care. **Journal of the National Comprehensive Cancer Network**, 21(9), 951-959.e1. https://doi.org/10.6004/jnccn.2023.7037

Chimezie, R. O. (2023). Health awareness: A significant factor in chronic diseases prevention and access to care. **Journal of Biosciences and Medicines**, 11(2), 64-79.

Falek, A. and Burdan, F. (2022). The importance of the quality of information and the methods of its distribution in the process of promoting a healthy lifestyle. **Folia Medica Cracoviensia**, 62(1), 89-101.

Fishbein, M. and Cappella, J. N. (2006). The role of theory in developing effective health communications. **Journal of Communication**, 56(1), S1–S17.

Flaherty, M.G. (2018). **Promoting individual and community health at the library**. Chicago: American Library Association.

Frieden, T.R. (2016). Ten things I wish someone had told me when I became a health officer. **American Journal of Public Health**, 106(7), 1214-1218.

Harolds, J. A. and Miller, L. B. (2020). Quality and safety in healthcare, part LXXVIII: expected competencies of the chief nursing officer and most other healthcare executives. **Clinical Nuclear Medicine**, 47(4), e377-e379. https://doi.org/10.1097/RLU.0000000000003221

Ishizaki, Y., Higashino, H. and Kaneko, K. (2016). Promotion of the transition of adult patients with childhood-onset chronic diseases among pediatricians in Japan. **Frontiers in Pediatrics**, 18(4), 111. https://doi.org/10.3389/fped.2016.00111

Jacobs, J. C., Blonigen, D. M., Kimerling, R., Slightam, C., Gregory, A. J., Gurmessa, T. and Zulman, D.M. (2019). Increasing mental health care access, continuity, and efficiency for veterans through telehealth with video tablets. **Psychiatric Services (Washington, D.C.)**, 70(11), 976-982. https://doi.org/10.1176/appi.ps.201900104

Jacobs, W., Amuta, A. and Jeon, K. C. (2017). Health information seeking in the digital age: An analysis of health information seeking behavior among US adults. **Cogent Social Sciences**, 3(1), 1302785. https://doi.org/10.1080/23311886.2017.1302785

Kakee, N. (2022). Basic policy surrounding the promotion of health care transition for patients with childhood-onset chronic diseases of the Ministry of Health, Labour and Welfare in Japan. **Brain and Nerve = Shinkei kenkyū no shinpo**, 74(6), 763 -770.

Knowles, M.S. (1980). **The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy**. Englewood Cliffs, NJ: Cambridge Adult Education.

Kurt, S. (2018). **ADDIE model: Instructional design**. Retrieved from https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design

Liu, Y-W and Tang, C-C. (2024). Health beliefs, protective behaviors, and information-seeking. **Nursing Research**, 73(2), 158-165.

Lovelock, C. and Wirtz, J. (2022). **Service marketing: People, technology, strategy** (7th ed.). New Jersey: World Scientific.

Makesh, D. and Rajasekhar, S. (2020). A study of health information search behaviour and its application among young adults. **Indian Journal of Youth and Adolescent Health**, 7(1), 1-6. https://doi.org/10.24321/2349.2880.202001

Malik, A., Islam, T., Ahmad, M. and Mahmood, K. (2023). Health information seeking and sharing behavior of young adults on social media in Pakistan. **Journal of Librarianship and Information Science**, 55(3), 579-595.

Meppelink, C. S. (2015). **Designing digital health information in a health literacy context** (Doctoral dissertation). Universiteit van Amsterdam, Netherlands.

Miller, D. P., et al. (2017). Usability of a novel mobile health iPad app by vulnerable populations. **JMIR mHealth and uHealth**, 5(4), e43.https://doi.org/10.2196/mhealth.7268

Nadarsyah, N. N. and Priyanto, P. H. (2022). Decentralization of policy in health services through the public and private partnership. In: Alaverdov, E. and Bari, M. W. (Eds.), **Regulating human rights, social security, and socio-economic structures in a global perspective** (pp 108-123). Pennsylvania: IGI Global.

Navkiran, K. and Satinderbir, K. (2021). Role of libraries in promoting health information literacy in India. In: Holland, B. J. (Eds.), **Handbook of research on knowledge and organization systems in library and information science** (pp. 366-383). Pennsylvania: IGI Global.

Netto, J., Hartz, Z. and Magalhães, J. (2022). One health and information management using big data in health: A Brazilian case study for COVID-19. In: de Magalhães, J. L., Jamil, G. L. and Jamil, L. C. (Eds.), **Handbook of research on essential information approaches to aiding global health in the one health context** (pp. 36-51). Pennsylvania: IGI Global.

Nicholas, Y., Mohammed, I. M, Ufere, J. K. and Kuna, I. A. (2022). Effect of facilities management service quality on user satisfaction and institutional image. **Malaysian Journal of Real Estate**, 16(2), 86-95.

Niu, Z., Willoughby, J. and Zhou, R. (2021). Associations of health literacy, social media use, and self-efficacy with health information–seeking intentions among social media users in China: Cross-sectional Survey. **Journal of Medical Internet Research**, 23(2), e19134.

O'Callaghan, C., Tran, C. Tam, N., Wen, L. M. and Harris-Roxas. (2022). Promoting the get healthy information and coaching service (GHS) in Australian-Chinese communities: Facilitators and barriers, **Health Promotion International**, 37(2) daab129, https://doi.org/10.1093/heapro/daab129

Palumbo, M. and Pandolfini, V. (2020). Lifelong learning policies and young adults: Considerations from two Italian case studies. **International Journal of Lifelong Education**, 39(1), 75-89.

Park, J. and Kim, Y. (2022). Factors associated with chronic disease and health care utilization among young adults in South Korea. **Population health management**, 25(3), 407-412.

Patel, N., Waldrop, D. and Ownby, R. L. (2023). Creating a tailored info app to promote self-management skills in persons with chronic health conditions: Development strategies and user experience. **Distance Learning (Greenwich),** 20(1), 9-18.

Rahmadhani, W. and Dorji, S. (2023). The effect of government policy management on the quality of health services. **Disease Prevention and Public Health Journal,** 17(1), 7-12.

Saadia, H. and Naveed, M. (2023). Effect of information literacy on lifelong learning, creativity, and work performance among journalists. **Online Information Review**, https://doi.org/10.1108/oir-06-2022-0345

Saboga-Nunes, L., Santini, LA, da Silveira, F., Moro, E. and Estabel, L. (2022). Access to health literacy best practices and the role of health libraries (BiblioSUS Network BVS) in Brazil. **European Journal of Public Health***,* 32(Suppl 3*),* ckac129.512. https://doi.org/10.1093/eurpub/ckac129.512

Saks, D.W. (2022). Young adults searching for health-related information on the Internet. **Asia Pacific Journal of Health Management**, 17(3), 1619.

Strategy and planning division of Office of the Permanent Secretary Ministry of Public Health. (2025). **แผนปฏิบัติราชการกระทรวงสาธารณสุขประจำปี พ.ศ. 2568 [Government action plan 2025, Ministry of Public Health]**. Retrieved from https://spd.moph.go.th/wp-content/uploads/2025/05/แผนปฏิบัติราชการ-กสธ.-ปี-68-Final-V.2.pdf [In Thai].

United Nations. (2023). **A guide to action on lifelong learning for health in cities.** Retrieved from https://www.uil.unesco.org/en/learning-cities/guide-action-lifelong-learning-health-cities

U.S. Department of Health and Human Services. (2024). **Healthy people 2020**. Retrieved from https://health.gov/healthypeople/priority-areas/health-literacy-healthy-people-2030.

Upatum, P. (2023). The development of health information literacy model for the elderly in the health service agencies. **TLA Research Journal**, 16(2), 28-44. [In Thai].

Watson, K. B., Carlson, S. A., Loustalot, F., Town, M., Eke. P. I., Thomas, C. W. and Greenlund, K. J. (2022). Chronic conditions among adults aged 18-34 years United States, 2019. **MMWR. Morbidity and Mortality Weekly Report**, 71(30), 964-970.

World Health Organization. (2023). **Noncommunicable diseases**. Retrieved from https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/noncommunicable-diseases

Ying-Ying, J., Fan, M. and Wei-Wei, Z. (2022). Reflections on evolvement of health promotion policies for chronic disease control and prevention in China: A literature study. **Chinese Journal of Public Health**, 38(3), 381-384.

You, M-A and Ahn, J-A. (2025). Health information orientation and health literacy as determinants of health promotion behaviors in adolescents: A cross-sectional study. **Frontiers in Public Health**, 12. https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1522838

Zhao, H., Fu, S. and Chen, X. (2020). Promoting users' intention to share online health articles on social media: The role of confirmation bias. **Information Processing & Management**, 57(6), 102354.

Zhao, Y. C., Zhao, M. and Song, S. (2022). Online health information seeking among patients with chronic conditions: Integrating the health belief model and social support theory. **Journal of Medical Internet Research**, 24(11), e42447.

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 161-180. 2025

ภูมิปัญญา “ภาษาจูด” ในวิถีอาชีพจักสานกระจูดชุมชนทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง

ปริยากรณ์ ชูแก้ว[1] พรพันธุ์ เขมคุณาศัย[2*] และ กรีกมล หนูเกื้อ[3]

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิปัญญาภาษาจูดของชุมชนทะเลน้อยในด้านความหมายประจำรูป และความหมายเชิงเปรียบเทียบ วิธีดำเนินการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลภาษาจูดด้วยวิธีการสังเกต การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม ได้จำนวนคำทั้งหมด 25 คำ จากผู้ให้ข้อมูลหลักที่ทำอาชีพจักสานกระจูด ในตำบลทะเลน้อย และตำบลพนางตุง อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง จำนวน 21 คน คือ รุ่นปู่ย่า ตายาย 7 คน รุ่นพ่อแม่ 7 คน และรุ่นลูก 7 คน ผลการศึกษาพบว่า ภาษาจูดที่ใช้เป็นคำเรียกกระบวนการสานกระจูดตั้งแต่ขั้นการเตรียมกระจูด ไปจนถึงการสานขึ้นรูป มีความหมายประจำรูป จำนวน 15 คำ ได้แก่ ต้นจูด ตัดจูด คลุกตม โซะจูด ล้างตม กลิ้งจูด คัดตอก จัดตอก ขึ้นมุม มุม จัดทรง เม้นควบ แซมปาก พับขอบ และม้วนขอบ ส่วนความหมายเชิงเปรียบเทียบ มีจำนวน 10 คำ ได้แก่ กำป่า ตากปลายแห ตากซุ้ม ตากจาย ตั้งร้าน ตอก ตาเผา พลิ้วตอก ลูกดิบ และลูกโอ่ง อาจกล่าวได้ว่า ภาษาจูดมีนัยสำคัญต่อการสงวนรักษาภูมิปัญญาการจักสานกระจูดของชุมชนเอาไว้จากปากต่อปาก และจากรุ่นสู่รุ่น

คำสำคัญ : ภาษาจูด; วิถีอาชีพ; จักสานกระจูด; ชุมชนทะเลน้อย; จังหวัดพัทลุง

[1] อาจารย์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, อีเมล: pariyakorn368@gmail.com

[2] รองศาสตราจารย์ ดร., ศูนย์วิจัยด้านพืชพันธุ์พื้นถิ่นในวัฒนธรรมอาเซียน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, อีเมล: k.khemakhunasai@gmail.com

[3] อาจารย์, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, อีเมล: kreekamon.n@tsu.ac.th

[*] Corresponding author: k.khemakhunasai@gmail.com

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Apr 29, 2025; Revised: May 22, 2025; Accepted: May 24, 2025

The Wisdom of ‘Jood Language’ in the Way of Occupational of Krajood Wicker at Thale Noi Community, Phatthalung Province

Pariyagorn Chookaew[1] Pornpan Khemakhunasai[2*] and Kreekamon Nookur[3]

Abstract

This qualitative research aims to study the indigenous language known as jood used within the Thale Noi community, focusing on its semantic dimensions, including literal meanings and metaphorical meanings. Data were collected through observation, interviews, and focus group discussions, resulting in a corpus of 25 jood terms. The participants included 21 individuals engaged in jood weaving in Thale Noi Subdistrict and Phanang Tung Subdistrict, Khuan Khanun District, Phatthalung Province. The sample comprised three generations: seven elders, seven middle-aged adults, and seven youths.

Findings reveal that jood language terms are used to describe various stages in the weaving process, from material preparation to product formation. Fifteen terms convey literal meanings, including ton jood (jood plant), tat jood (cutting jood), kluk tom (mixing with mud), so jood (boiling jood), lang tom (washing mud), kling jood (rolling jood), khat tok (selecting splints), chat tok (arranging splints), khuen moom (starting the corner), moom (corner), chat song (shaping), men khwop (tightening joints), saem pak (decorating the edge), phap khop (folding edge), and muan khop (rolling edge). Additionally, ten terms carry metaphorical meanings, such as kam pa (wild grip), tak plai hae (drying fishnet ends), tak soom (drying under shade), tak chai (drying in the wind), tang ran (setting up a stall), tok (splint), ta phao (scorched look), phliu tok (flexible splint), look dib (raw product), and look ohng (jar-shaped product).

These findings highlight the significance of the jood language in preserving the local wisdom of jood weaving within the community. This linguistic tradition plays a vital role in the intergenerational transmission of cultural knowledge and artisanal skills.

Keywords: Jood language; Way of occupational; Krajood Wicker; Thale Noi community; Phatthalung province

[1] Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Thailand. Email: pariyakorn368@gmail.com
[2] Assoc. Prof. Dr., Research Center for Indigenous Plant Species in ASEAN Culture, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thaksin University, Thailand. Email: k.khemakhunasai@gmail.com
[3] Lecturer, Faculty of Education, Thaksin University, Thailand. Email: kreekamon.n@tsu.ac.th
[*] Corresponding author: k.khemakhunasai@gmail.com

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Apr 29, 2025; Revised: May 22, 2025; Accepted: May 24, 2025

บทนำ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local wisdom) เป็นภูมิปัญญาของคนในชุมชนหรือท้องถิ่นใดท้องถิ่นหนึ่ง มีลักษณะเป็นความรู้องค์รวม ที่สะท้อนความคิดความเชื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนด้วยกัน ระหว่างคนกับโลก สิ่งแวดล้อม และทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญาแสดงให้เห็นเป็นรูปธรรมผ่านพฤติกรรมการทำงาน การหาวิธีการเทคนิคและกระบวนการในการประกอบอาชีพ (Nokkaew, Subsandee & Khwanriang, 2023)

ชุมชนทะเลน้อย (ตำบลพนางตุง และตำบลทะเลน้อย) ถูกเรียกขานมาไม่น้อยกว่า 400 ปี โดยนับจากอายุของวัดทะเลน้อย ที่สร้างขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2154 (อนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพพระครูประจักษ์วิหารคุณ (เศียร อธิปัญโญ) ณ ฌาปนสถานวัดวิหารสูง, อ้างถึงใน Lomlim, 1996) สภาพภูมิศาสตร์ของชุมชนทะเลน้อยในอดีตเป็นที่ราบลุ่มเหมาะแก่การทำนา ในทะเลสาบอุดมสมบูรณ์ไปด้วยปลานานาชนิด เช่น ปลากด ปลาพรม ปลาโสด ปลาบู่ ปลาเนื้ออ่อน และยังมีกุ้งชุกชุมอีกด้วย อีกทั้งยังมีความหลากหลายของพืชน้ำ เช่น กระจูด กกนา กกสามเหลี่ยม จูดหนู กง เป็นต้น อาชีพของชุมชนขึ้นอยู่กับภูมินิเวศ ได้แก่ การทำประมง การทำนา และสานกระจูด (Lomlim, 1996)

การสานกระจูดเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของชุมชนทะเลน้อย คนรุ่นปู่ย่า ตาทวดใช้ประโยชน์จากต้นกระจูดที่ขึ้นตามธรรมชาติ บางส่วนนำมาจากตำบลเคร็ง ซึ่งอยู่ห่างไปประมาณ 7-8 กิโลเมตร โดยทางเรือ ต่อมาประมาณปี พ.ศ. 2472 กำนันในสมัยนั้นริเริ่มนำกระจูดจากแหล่งธรรมชาติมาทดลองปลูก จนกระทั่ง พ.ศ. 2504 การปลูกกระจูดบริเวณที่ลุ่มชายฝั่งทะเลน้อยก็มีขึ้นอย่างกว้างขวาง ทั้งด้านเหนือ ด้านตะวันออก และด้านใต้ (Thailand Cultural Encyclopedia Foundation, Siam Commercial Bank, 1999) อย่างไรก็ตาม ช่วงประมาณ 20 ปีที่ผ่านมา นากระจูดที่คนรุ่นก่อนสร้างไว้ คนรุ่นลูกหลานไม่ได้สานต่อ ทำให้ต้องพึ่งพิงกระจูดจากนอกพื้นที่เป็นหลัก เนื่องจากชาวบ้านยังใช้ภูมิปัญญาการสานกระจูดเป็นอาชีพหลักของตน

คนทะเลน้อยสืบสานภูมิปัญญาการจักสานกระจูดจากรุ่นสู่รุ่นผ่านภาษาจูด หรือภาษากระจูด ซึ่งเป็นคำภาษาไทยถิ่นใต้พัทลุงที่เกี่ยวข้องกับอาชีพจักสานกระจูด และชาวบ้านทะเลน้อยได้ใช้คำภาษาถิ่นดังกล่าวเรียกขั้นตอนต่าง ๆ ในกระบวนการผลิตกระจูด ตั้งแต่การเตรียมกระจูด ไปจนถึงการสานขึ้นรูปและใส่สายกก (สายกระเป๋ากระจูดทำจากต้นกก) ภูมิปัญญาที่สะท้อนผ่านการใช้ภาษาจูดจึงเป็นการผลิตซ้ำความรู้ในการดำรงชีพที่เกิดจากปรับตัว การลองผิดลองถูกในสภาพแวดล้อมทะเลน้อย ซึ่งคนในวิถีอาชีพเดียวกันจะรับรู้ถึงความหมายของคำที่ใช้ร่วมกัน

บทความนี้มุ่งหาคำตอบว่า ภาษาจูดในด้านความหมายประจำรูปและความหมายเชิงเปรียบเทียบ ได้สะท้อนภูมิปัญญาการจักสานกระจูดอย่างไร โดยใช้แนวคิดความหมายประจำคำ และอุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์ เป็นเครื่องมือในการอธิบาย ภาษาจูดนอกจากสะท้อนวิธีคิดในการใช้ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เชิงปฏิบัติ ที่สั่งสมกันมาหลายชั่วคน มาสร้างความเข้าใจในอาชีพ ผ่านภาษาถิ่นที่ใช้พูดกันในชีวิตประจำวัน ทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ และจดจำ ภาษาจูดจึงมีนัยสำคัญต่อการสงวนรักษาภูมิปัญญาการจักสานกระจูด และเป็นหนึ่งในมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นอันเป็นสมบัติอันล้ำค่าของประเทศไทย (Kanchanawan, 2014) และเชื่อว่าคนรุ่นลูกหลานจะสานต่อภูมิปัญญาการจักสานผ่านภาษาจูด

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาภูมิปัญญาภาษาจูดในด้านความหมายประจำรูปและความหมายเชิงเปรียบเทียบ

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ความหมายประจำรูป หรือ ความหมายตรงรูปภาษา (literal meaning, definitional meaning หรือ denotational meaning) คือ ความหมายหลักหรือความหมายแก่นของศัพท์ (Burapacheep, 2000; Rattanakul, 2001, อ้างถึงใน Sathientharadol et al., 2019) เป็นความหมายที่เป็นคุณสมบัติประจำของคำ หรือประโยค ไม่เกี่ยวข้องกับปัจจัยว่า ผู้พูดหรือผู้ฟังเป็นใคร หรือกำหนดความหมายของสิ่งที่กล่าวมาว่าอย่างไร ความหมายประจำรูปของคำต่าง ๆ มักจะพบว่าคำมักจะมีความหมายได้มากกว่าหนึ่งความหมาย เป็นความหมายที่รู้กันโดยทั่วไป หรือทุกคำมีความหมายประจำรูปที่ผู้พูด ผู้ฟังทั่วไปเข้าใจได้ตรงกัน (Wongwiphanan, 1996 อ้างถึงใน Dulyala, 2012; Jabjainai, 2021)

ความหมายเชิงเปรียบเทียบ บทความนี้ได้อ้างอิงแนวคิดอุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์ (conceptual metaphor) ที่เป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งทางภาษา โดยการนำรูปภาษาที่อ้างถึงสิ่งหนึ่งมาอ้างถึงอีกสิ่งหนึ่ง ด้วยการถ่ายโยงความหมายจากรูปภาษาวงความหมายหนึ่งไปวงความหมายอีกอย่างหนึ่ง ในทางภาษาศาสตร์มองว่าอุปลักษณ์เป็นเรื่องของการใช้ภาษาเชิงสะท้อนความจริงในชีวิตประจำวัน โดยการใช้ภาษาจะอยู่ในรูปแบบการเปรียบเทียบ (Ampala, 2022) ลักษณะการใช้ภาษาดังกล่าวไม่ใช่การเปรียบเทียบที่มีโครงสร้างกำหนดว่าสิ่งหนึ่งเปรียบเป็นสิ่งหนึ่งอย่างชัดเจน แต่เป็นการใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยที่ผู้ใช้ภาษาไม่รู้ตัว ด้วยเหตุนี้เราจึงสามารถเข้าใจถึงระบบมโนทัศน์ หรือระบบคิดของคนในสังคมหนึ่ง ๆ ได้จากการศึกษาภาษาที่เขาใช้ในชีวิตประจำวัน (Wongthai, 2014) อุปลักษณ์จึงแสดงมโนทัศน์หรือความคิดและความเข้าใจของผู้ใช้ภาษาที่มีต่อสรรพสิ่งรอบตัวที่มีผลมาจากประสบการณ์ เพราะอุปลักษณ์มีพื้นฐานมาจากประสบการณ์ต่าง ๆ ของผู้ใช้ภาษานั่นเอง ไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ทางร่างกาย (Bodily Experience) หรือประสบการณ์ทางด้านวัฒนธรรม (Cultural experiential) (Lakoff, 1980 อ้างถึงใน Panich, 2016)

ดังตัวอย่างงานศึกษาของ Panich (2016) ที่วิเคราะห์ความหมายตามบริบทของคำว่า “ข้าว” เมื่อใช้เป็นอุปลักษณ์ และเพื่อวิเคราะห์มโนทัศน์ทางความหมายเกี่ยวกับ “ข้าว” ของคนไทย โดยใช้ทฤษฎีอรรถศาสตร์ปริชาน และแนวคิดการจำแนกอรรถลักษณ์ในการวิเคราะห์ความหมายต่างๆ ของคำ ที่เกิดจากการปรากฏของอุปลักษณ์ “ข้าว” ผลการศึกษาพบว่า ความหมายของอุปลักษณ์ “ข้าว” มี 10 ประเภท ได้แก่ เครื่องบริโภค มนุษย์ เวลา บุญคุณ อาชีพ ผลประโยชน์ คุณสมบัติหรือคุณลักษณะ การมีเพศสัมพันธ์ และสิ่งของ ซึ่งแสดงให้เห็นมโนทัศน์ของคนในสังคมไทยว่า “ข้าว” ซึ่งเป็นพืชที่มีความสำคัญ และมีความผูกพันในการดำรงชีวิตของคนไทย จึงมีการถ่ายโยงความหมายของ “ข้าว” ให้มีความหมายที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในสังคมไทย (Panich, 2016) หรืองานศึกษาของ Nakthaen (2022) ที่ศึกษาการใช้อุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์แสดงเพศชาย และมโนทัศน์จากการใช้อุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์แสดงเพศชายที่ปรากฏในเพลงลูกทุ่ง ผลการวิจัย พบว่า 1) เพลงลูกทุ่งเป็นแหล่งข้อมูลชุดหนึ่งที่มีการใช้อุปลักษณ์เชิงมโนทัศน์เพื่อถ่ายโยงความหมายเกี่ยวกับชายไทยในสังคมชนบท โดยใช้รูปภาษาเพื่อแสดงอุปลักษณ์ทั้งสิ้น 7 ประเภท ได้แก่ อุปลักษณ์มนุษย์ อุปลักษณ์พืช อุปลักษณ์สัตว์ อุปลักษณ์วัตถุสิ่งของ

อุปลักษณ์สถานที่ และอุปลักษณ์ความเชื่อ สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าการใช้ภาษาเป็นภาพสะท้อนความนึกคิด (Cognition) และระบบคิดของมนุษย์ 2) การกล่าวเปรียบเทียบมนุษย์เพศชายโดยใช้รูปภาษาเชิงอุปลักษณ์ สิ่งที่นำมาเปรียบ (แวดวงความหมายต้นทาง) มักเป็นธรรมชาติแวดล้อม สถานที่ หรือสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิต

บทความนี้ใช้แนวคิดข้างต้นมาทำความเข้าใจระบบคิดการให้ความหมายของคนที่มีอาชีพจักสานกระจูดผ่านภาษาจูด ซึ่งมีทั้งคำที่มีความประจำคำ และคำที่ต้องอาศัยการเปรียบเทียบ ภายใต้บริบทแวดล้อม การใช้ทรัพยากรธรรมชาติ การสังเกตสิ่งรอบตัว ตลอดจนองค์ความรู้ที่ถ่ายทอดต่อ ๆ กันมา ทักษะและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับธรรมชาติ ได้สะท้อนผ่านกระบวนการสร้างคำศัพท์ภาษาจูดที่สะท้อนภูมิปัญญาในงานหัตถกรรมกระจูดอย่างไร

วิธีการศึกษา

วิธีดำเนินการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลภาษาจูดจากผู้ให้ข้อมูลหลักที่ทำอาชีพจักสานกระจูด ในพื้นที่ตำบลทะเลน้อย และตำบลพนางตุง อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง ประกอบด้วย รุ่นปู่ย่า ตายาย 7 คน รุ่นพ่อแม่ 7 คน และรุ่นลูก 7 คน รวม 21 คน เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก 1) เป็นสมาชิกกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเลน้อยคราฟ 2) สมาชิกในครอบครัวทำกระจูดมาอย่างน้อย 3 รุ่นอายุคน และ 3) ผู้ให้ข้อมูลยังคงสานกระจูดอยู่ในชีวิตประจำวัน วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้การสังเกตภูมิปัญญาการทำกระจูดและข้อมูลคำศัพท์ ใช้การสัมภาษณ์ควบคู่กับให้ชุมชนสาธิตประกอบการอธิบายความหมายเพิ่มเติม และจัดสนทนากลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยน ทบทวน ตรวจสอบภาษาจูดที่ยังมีความคลุมเครือให้สิ้นสงสัย ได้จำนวนคำศัพท์ทั้งหมด 25 คำ ได้แก่ ต้นจูด ตัดจูด กำป่า คลุกตม ตากซุ้ม ตากจาย (ตามนอน) ตากปลายแห ตั้งร้าน ล้างตม โซะจูด กลิ้งจูด ตอก คัดตอก จัดตอก จัดทรง มุม ขึ้นมุม พลิ้วตอก ตาเผา แซมปาก (แปะปาก เก็บปาก แซมปาก) เม้นขอบ (เม้นนอกเม้นใน เม้นควบ) พับขอบ ม้วนขอบ ลูกดิบ และลูกโอ่ง

การจัดกระทำข้อมูล นำคำศัพท์ภาษาจูดที่เก็บรวมรวบได้ มาวิเคราะห์ ตีความ จำแนกกลุ่มตามความหมายประจำรูป และความหมายเชิงเปรียบเทียบ พร้อมทั้งอธิบายภูมิปัญญาการจักสานกระจูดที่ทำให้เกิดภาษาจูด สรุปผล และอภิปรายผล

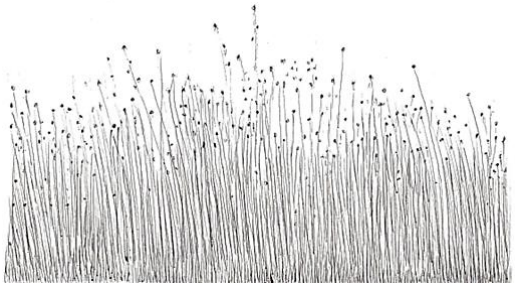
ผลการศึกษา

1. ความหมายประจำรูป

ต้นจูด

กระจูด ภาษาถิ่นใต้เรียกว่า จูด หรือต้นจูด เป็นไม้ล้มลุกชนิด Lepironia articulata (Retz.) Domain ในวงศ์ Cyperaceae (Royal Academy, 2013) มีเหง้าใต้ดิน ขึ้นเป็นกอใหญ่ในพื้นที่พรุ ลำต้นกลม เรียวยาว 50-200 เซนติเมตร หนา 2-7 มิลลิเมตร ภายในกลวง และมีเยื่ออ่อนหยุ่นคั่นเป็นข้อ ๆ โคนลำหุ้มด้วยกาบ 2-3 กาบ ดอกออกใกล้ปลายยอดหรือที่ยอด รูปรี รูปไข่ สีน้ำตาลหรือม่วงเมื่อแก่จัด (Thailand Cultural Encyclopedia Foundation, Siam Commercial Bank, 1999)

กระจูดนอกจากมีอยู่ในธรรมชาติ สามารถนำมาปลูกไว้ใช้สอยได้ ป้าโฉมบอกว่า ป้าปลูกกระจูดมาหลายปีแล้ว วิธีปลูกกระจูดคล้ายกับการทำนาดำ คือปลูกในช่วงเวลาที่มีน้ำขัง หรือน้ำแฉะ ๆ โดยนำหัวกระจูดมาปักเป็นกอ ๆ กอหนึ่ง ๆ มีกระจูดประมาณ 10-20 ต้น ปักให้ห่างกันประมาณ 70-100 เซนติเมตร จากนั้นก็คอยกำจัดวัชพืชที่จะขึ้นแซงต้นกระจูด ประมาณ 12 เดือน กระจูดก็จะโตพอที่จะตัดมาใช้งานได้ ดังที่ป้าแมมซึ่งเรียนรู้การสานกระจูดมาจากยายบอกว่า “สมัยก่อนใช้ถอน แต่สมัยนี้ใช้ตัด ถ้าถอนต้นเล็กจะติดมาด้วย ถ้าตัดเราเลือกขนาดได้” นากระจูดแต่ละแปลงจะตัดใช้หมุนเวียนกันไป 9-10 ปี จากนั้นต้องปลูกใหม่ เพราะต้นกระจูดจะงอกเบียดกันแน่นจนเกินไป ทำให้มีต้นแห้งตายมาก



ภาพที่ 1 ต้นจูด

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตัดจูด

ไก่บ้านขันสะเทือนไปทั่วหมู่บ้านตอนใกล้สาง ปลุกให้น้าชีพรีบลุกขึ้น ล้างหน้า หยิบเคียวสำหรับเกี่ยวข้าวหรือเกี่ยวหญ้าไปเกี่ยวจูด สวมรองเท้าบูทยาว เนื่องจากที่ต้นจูดอยู่มีน้ำคลึง (น้ำขัง) คว้าหมวกบังแดด เร่งรีบออกจากบ้านไปรับป้าสุดาออกไปแปลงนากระจูดด้วยกัน เลือกต้นที่เหมาะ ๆ ตัดเพื่อนำมาใช้สาน กะเอาแบบไม่อ่อนไม่แก่ อายุประมาณ 2-3 ปี น้าชีพมีวิธีคำนวณง่าย ๆ คือ “*วัดกับตัวเองว่าต้นจูดสูงท่วมหัวหรือยัง ถ้าท่วมหัวแล้วตัดได้เลย*”

ภาพที่ 2 การใช้เคียวตัดต้นกระจูด

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

คลุกตม หรือคลุกโคลน

ตม หมายถึง ดินเปียกที่เหนียวกว่าเลน (Royal Academy, 2013) หลังจากน้าชีพและป้าสุดาตัดกระจูดเสร็จ และแบกกลับมาถึงบ้าน ก็นำกระจูดทั้งมัดส่งต่อให้กับป้าเรณูเพื่อนำไปคลุกตม ป้าเรณู

เตรียมน้ำโคลน สีค่อนข้างขาวไว้คลุกกระจูด การคลุกตมจะใช้กระจูดทั้งมัด พร้อมกับอธิบายว่า *“กระจูดที่ตัดมาใหม่ ๆ ยังเป็นสีเขียว การคลุกตมจะช่วยให้เส้นกระจูดมีความเหนียวมากขึ้น ไม่แห้งกรอบ และมีสีขาวนวลสวย”*

ภาพที่ 3 คลุกตม

ภาพลายเส้นวาดจากภาพต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

โซะจูด

โซะจูดเป็นคำภาษาไทยถิ่นใต้ ป้าวรรณเล่าว่า คำนี้รับรู้กันในหมู่คนจักสาน เป็นขั้นตอนที่ทำหลังจากนำ กำป่า หรือ กระจูดมัดใหญ่ กลับมาถึงบ้าน ชาวบ้านก็จะเลือกต้นกระจูดที่เสียออก ลอกกาบเลี้ยง ตัดดอก จากนั้นดึงกระจูดที่มีความยาวเท่ากัน มัดรวมเป็นกำเล็ก วิธีการนี้ เรียกว่า โซะจูด

ภาพที่ 4 โซะจูด

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ล้างตม

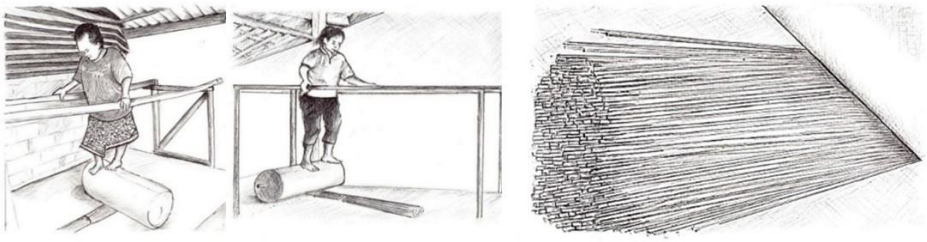
ป้าผ่องพรรณอธิบายว่า *“ก่อนที่จะเอาจูดไปรีด ชาวบ้านจะต้องนำจูดทั้งมัดมาแผ่ออก เพื่อล้างเอาคราบไคล โคลน ตม ดินเหนียว หรือสิ่งสกปรกที่เกาะติดอยู่กับจูดออกให้หมดก่อน โดยใช้ผ้าชุบสบู่ น้ำยาล้างจาน หรือผงซักฟอก ถู ขัดล้าง จนเส้นสะอาด เพื่อไม่ให้เส้นจูดแตก ตอนเอาไปรีด”* ขั้นตอนนี้ชาวบ้านเรียกว่า ล้างตม

ภาพที่ 5 ล้างตม

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

กลิ้งจูด

วิธีทำให้กระจูดแบนสำหรับการจักสาน พี่ศรีเล่าว่า “*สมัยก่อนชาวบ้านจะใช้สากตำข้าวตำให้แบน โดยนำต้นจูดวางบนแผ่นกระดาน แล้วใช้สากตำลงบนข้อจูด เพราะเป็นส่วนที่แข็งกว่าส่วนอื่น แต่สิบกว่าปีให้หลังชาวบ้านเปลี่ยนมาใช้ล้อบดขนาดใหญ่ และใช้แรงคนในการดันล้อให้หมุนทับต้นจูด*” ป้าฟองอธิบายเคล็ดลับการรีดกระจูดต่อจากพี่ศรีว่า “*กลิ้งจูดจะกลิ้งตอนเช้า ๆ แดดยังไม่ร้อน รีดช่วงนี้กระจูดจะนวน รีดง่าย ถ้ารีดช่วงสาย ช่วงเที่ยง หรือช่วงบ่าย อากาศร้อน กระจูดจะแข็ง กลิ้งยาก รูปแบบการกลิ้งจูด กลิ้ง 2 ครั้ง ๆ แรกเรียกว่า กลิ้งบุบ หรือรีดบุบกลม เป็นการรีดข้อจูดซึ่งเป็นส่วนที่แข็งให้พอแบน จากนั้นนำไปตากน้ำค้างสักคืนสองคืนพอนิ่ม ครั้งที่สอง เรียกว่า กลิ้งนวน หรือรีดนวน รีดรอบนี้ จะพลิกจูดทั้ง 4 ด้าน ออกแรงกลิ้งจนกว่าจะใช้สานได้*”

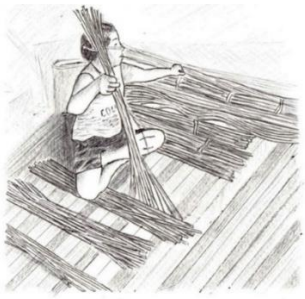


ภาพที่ 6 กลิ้งจูด

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

คัดตอก หรือเลือกตอก

การคัดตอก ป้าเพ็ญให้ความรู้อย่างละเอียดว่า ชาวบ้านจะนำกระจูดที่ผ่านการรีดนวน มาคัดแยกขนาดความสั้น ความยาว เช่น ความยาว 120 เซนติเมตร 150 หรือ 180 เซนติเมตร และขนาดความกว้างหรือความหนาของเส้น เช่น ขนาด 2 มิลลิเมตร 3 หรือ 4 มิลลิเมตร ไปจนถึง 7 มิลลิเมตร โดยดึงตอกที่มีขนาดเท่ากัน แยกไว้เป็นกอง ๆ ตอกที่มีขนาดความยาว และขนาดความกว้างเท่ากัน เวลาสานจะมีความสม่ำเสมอ ลวดลายเป็นระเบียบ สวยงาม การคัดเส้นกระจูดด้วยวิธีนี้ ชาวบ้านเรียกว่า คัดตอก

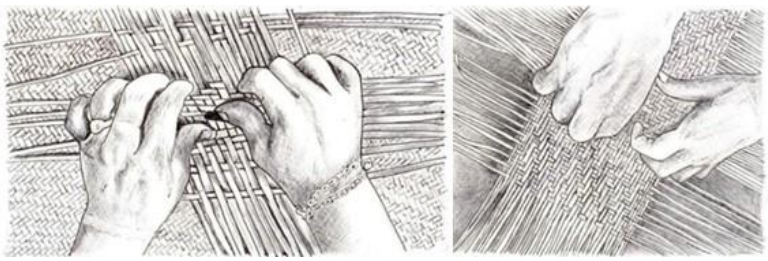


ภาพที่ 7 คัดตอก เลือกตอก

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

จัดตอก

ป้าใจ เป็นคนหนึ่งที่มีฝีมือการสานกระจูด ไม่ว่าจะสานเสื่อ สานตะกร้า สานกระเป๋า หรือสานในรูปแบบอื่น ป้าใจบอกว่า ระหว่างการสานจะต้องใช้เล็บมือดันตอกให้แนบชิดกันจนแน่น คนสานจะต้องจัดตอกเป็นระยะ ๆ เพื่อให้งานสานมีความเป็นระเบียบ สวยงาม

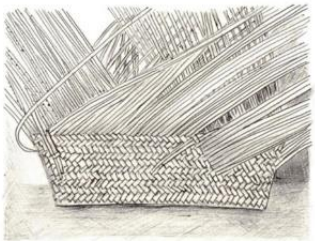


ภาพที่ 8 จัดตอก

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ขึ้นมุม

ขึ้นมุมเป็นขั้นตอนการขึ้นรูปกระเป๋า ความหนาของมุมขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้าว่าต้องการให้กระเป๋ากระจูดมีความหนาเท่าไร เช่น หนา 3 นิ้ว 4 นิ้ว หรือ 5 นิ้ว หรือมากกว่า ยายแคล้วบอกว่า การขึ้นมุมไม่ใช่ว่าคนสานทุกคนจะทำได้ เพราะแต่เดิมชาวบ้านจะสานเสื่อหรือกระสอบนอนไว้ใส่ข้าวสารข้าวเปลือก ต่อมาเมื่อมีการแปรรูปเป็นอย่างอื่น เช่น กระเป๋า ตะกร้า แบบต่าง ๆ คนสานก็ต้องเรียนรู้วิธีการขึ้นมุม เพื่อเลี้ยงตัวด้วยอาชีพจักสานกระจูดต่อไปได้

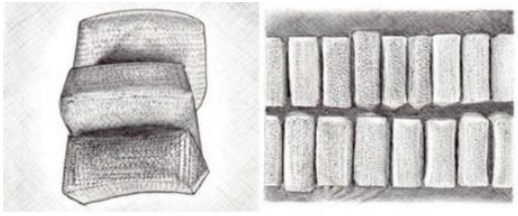


ภาพที่ 9 ขึ้นมุม

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

มุม

มุม คือ จุดที่เส้น 2 เส้นมาบรรจบกัน, ที่ว่างซึ่งเกิดจากเส้นตรง 2 เส้น แยกออกจากกัน โดยปลายข้างหนึ่งของแต่ละเส้นอยู่ร่วมจุดเดียวกัน (Royal Academy, 2013) เมื่อนำความหมายมาใช้กับการสานกระจูด พี่อารมณ์อธิบายว่า มุม หมายถึง ความกว้างหรือความหนาของก้นกระเป๋าสาน เช่น มุม 5 หมายถึง ก้นกระเป๋ากว้างหรือหนา 5 นิ้ว ขนาดความกว้างของมุม หรือความหนาของก้นกระเป๋าขึ้นอยู่กับความต้องการของลูกค้า และขนาดกระเป๋า เช่น มุม 2 นิ้ว 3 นิ้ว 4 นิ้ว 5 นิ้ว และ 7 นิ้ว



ภาพที่ 10 มุมกระเป๋ากระจูด

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

จัดทรง

ป้าเหนียง อธิบายว่า หลังการสานขึ้นรูป การจะได้รูปทรงในลักษณะต่าง ๆ คนสานจะนำมาเคลือบด้วยกาว เพื่อให้เส้นกระจูดที่สานขึ้นรูปเกาะกันแน่นขึ้น ป้องกันเส้นแตก หรือหักงอหลังการใช้งาน การจัดทรงระหว่างเคลือบกาวจะช่วยรักษารูปทรง เมื่อจัดทรงเสร็จแล้ว ให้นำกระจูดไปผึ่งแดด และตากลมจนแห้ง ก็จะได้ลักษณะรูปทรงตามต้องการ

ภาพที่ 11 จัดทรงกระเป๋ากระจูด

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

เม้นขอบ

เม้น คือ ปิดริม พับริม ส่วนขอบ คือ ริม รอบ (Royal Academy, 2013)

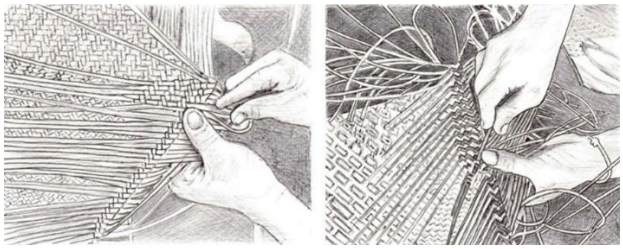
เม้นขอบ (เม้นนอกเม้นใน เม้นควบ) ยายเผื้ยงได้ให้ความรู้ว่า การเม้นขอบเป็นวิธีการนี้จะช่วยให้ขอบกระเป๋ามีความแข็งแรง คือสานปิดริมขอบกระเป๋าทั้งด้านนอก และด้านใน หรือเม้นทั้งด้านนอก ด้านใน ซึ่งการเม้นแบบนี้ บางทีชาวบ้านเรียกว่าเม้นควบ ช่วยให้เส้นกระจูดที่สานไม่หลุดง่าย บางครั้งชาวบ้านยังเรียกว่า เม้นควบ

ภาพที่ 12 เม้นขอบ

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

แซมปาก

แซมปาก มีคำเรียกอีก 2 คำ คือ เก็บปาก และแปะปาก เป็นวิธีการเก็บขอบแบบเรียบ โดยใช้เข็มหรือไม้ไผ่สอดระหว่างตอก การแซมปากจะไม่ละเอียดเท่ากับการเม้นขอบ ป้าผ่องพรรณ อธิบายว่า ถ้าเราสานเสื่อ ที่แม่ค้ามารับซื้อเพื่อนำไปแปรรูปเป็นอย่างอื่น เราจะไม่เม้นขอบ เพราะการเม้นขอบเน้นความคงทน เหมาะกับการนำไปใช้งานได้เลย การแซมปาก เป็นการสอดเก็บเส้นกระจูดให้ดูเรียบร้อย ไม่รุงรัง ใช้เวลาน้อย ทำได้ง่าย เป็นการป้องกันไม่ให้เส้นกระจูดแยกหรือหลุดออกจากกัน



ภาพที่ 13 แซมปาก หรือเก็บปาก หรือแปะปาก

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

พับขอบ

เป็นรูปทรงกระเป๋าแบบพับขอบด้านปากกระเป๋า น้องนิก อธิบายว่า ถ้าต้องการพับขอบต้องสานกระเป๋าให้มีความยาวเพิ่มขึ้น เพื่อจะได้พับขอบลงมา ให้พอดีกับความสูงของกระเป๋าที่ต้องการ มีความสมดุล และสวยงามตามแบบด้วย

ภาพที่ 14 พับขอบ

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ม้วนขอบ

การม้วนขอบ พี่รวยอธิบายว่า ใช้กับการสานแบบทรงกลม สานแบบกระสอบนอน หรือแบบตะกร้าทั่วไปก็ได้ แต่ต้องสานให้มีความยาวเพิ่มขึ้น สำหรับพับขอบ แบบเดียวกับกระเป๋าพับขอบ

ภาพที่ 15 ม้วนขอบ

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ภาษาจูดที่มีความหมายตรงรูปศัพท์ จำนวน 15 คำ เป็นคำนาม 2 คำ คือ ต้นจูด และมุม เป็นคำที่แสดงวิธีการทำ 13 คำ ได้แก่ ตัดจูด คลุกตม โซะจูด ล้างตม กลิ้งจูด คัดตอก จัดตอก ขึ้นมุม จัดทรง เม้นควบแซมปาก พับขอบ และม้วนขอบ มีคำที่เป็นกระบวนการผลิตต้นน้ำ 7 คำ ได้แก่ ต้นจูด ตัดจูด คลุกตม โซะจูด ล้างตม กลิ้งจูด และคัดตอก ส่วนคำที่เป็นกระบวนการผลิตกลางน้ำ 8 คำ คือ จัดตอก ขึ้นมุม มุม จัดทรง เม้นควบแซมปาก พับขอบ และม้วนขอบ คำเหล่านี้สะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาการนำต้นกระจูด และดินโคลนสีขาวจากธรรมชาติมาใช้ประโยชน์ในการจักสานเป็นอาชีพ และความสามารถในการสร้างคำที่มีความหมายรูปธรรมที่แสดงขั้นตอนการผลิตกระจูดในห่วงโซ่ต้นน้ำและกลางน้ำ

2. ความหมายเชิงเปรียบเทียบ

กำป่า

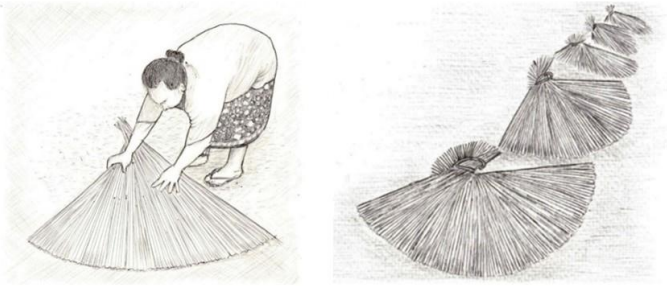
ป้าภาพ อธิบายคำ กำป่า ว่าหมายถึง กระจูดมัดใหญ่ หรือ กำใหญ่ ขนาดเท่าลำต้นตาลโตนด น้าชีพเล่าว่า หลังจากตัดต้นกระจูด จะนำมารวมเข้าด้วยกัน ผูกเป็นมัดใหญ่ ภาษาจูด เรียกว่า กำป่า กระจูด 1 มัดใหญ่ เรียกว่า 1 กำป่า ที่เรียกว่ากำป่า น้องนิก อธิบายเพิ่มเติมว่า เป็นเพราะกระจูดขึ้นตามป่าพรุ หลังจากตัด และมัดเป็นกำใหญ่ แบกขึ้นบ่า นำกลับบ้านโดยที่ยังไม่ได้แยกกระจูดดีออกจากกระจูดเสีย ลักษณะนี้เป็นการเปรียบเทียบกับการนำสิ่งของออกมาจากป่า โดยมีสิ่งของที่ใช้ไม่ได้ปะปนอยู่กับของที่ใช้ได้ ชาวบ้านจึงเรียกว่า กำป่า

ภาพที่ 16 กำป่า

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตากปลายแห

การตากกระจูดแบบปลายแห ป้าแดง อธิบายว่า *เป็นการมัดปลายแบโคน* หมายถึง มัดกระจูดไว้ข้างหนึ่ง อีกข้างหนึ่งปล่อยไว้ วิธีการตาก คือ ตากนอน โดยวางกระจูดราบบนพื้น ใช้เวลาตากประมาณ 3 ถึง 4 แดด (3-4 วัน) จากการสังเกตการตากกระจูดต้องอาศัยแดดจัด เพื่อให้ต้นกระจูดแห้ง วิธีการตากแบบปลายแหนี้ เปรียบเทียบได้กับวิธีการทอดแหของชาวประมงพื้นบ้าน โดยใช้แรงจากหัวไหล่เหวี่ยงแหให้แผ่กว้างออกไปเพื่อจับปลา เป็นต้น



ภาพที่ 17 ตากปลายแห

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตากซุ้ม

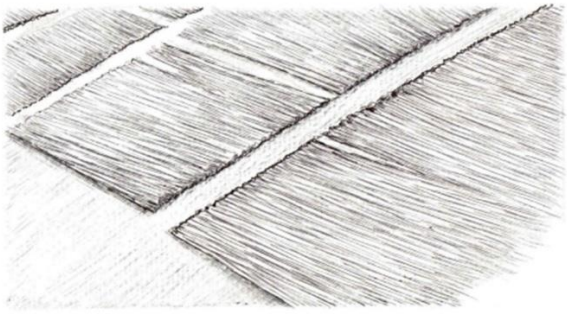
ตากซุ้ม เป็นวิธีการตากกระจูดอีกแบบหนึ่ง เป็นการตากรูปแบบตั้งยืน เพื่อให้สะเด็ดน้ำ ชาวบ้านเรียกว่า *มัดปลาย บานโคน* เป็นการเปรียบเทียบการตากกระจูดกับซุ้ม หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นในการรับเสด็จ เป็นต้น มีรูปลักษณะอย่างซุ้มไม้, ที่อยู่หรือที่พักซึ่งทำขึ้นใช้กันแดดกันฝนชั่วคราว ส่วนบนมักโค้ง เช่น ซุ้มดอกเห็ด (Royal Academy, 2013) ชาวบ้านจึงเรียกว่า ตากซุ้ม การตากแบบนี้ใช้เวลาตากประมาณ 3 ถึง 4 แดด เน้นแดดจัด เช่นเดียวกับการตากแบบปลายแห

ภาพที่ 18 ตากซุ้ม

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตากจาย

ตากจายหรือตากนอน เป็นการเปรียบเทียบกับลักษณะของสิ่งของที่แผ่ออก หรือกระจายออก เช่นเดียวกับ การตากแบบกระจาย แต่มีความสม่ำเสมอ เป็นระเบียบ โดยนำต้นกระจูดมาตากเรียงทีละต้น ๆ จนต้นกระจูดแห้ง ใช้เวลาตาก 3 ถึง 4 แดด เหมือนการตากซุ้ม และตากปลายแห การตากแบบนี้เป็นการป้องกันเชื้อราวิธีหนึ่ง



ภาพที่ 19 ตากจาย

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตั้งร้าน

ตั้งร้าน เป็นการเก็บกระจูดให้เป็นระเบียบเรียบร้อย คือ นำกระจูดมัดใหญ่ หรือ นำกำป่า มาวางเรียงทับกันให้สูงขึ้นเป็นชั้น ๆ ในรูปแบบฐานกว้าง ยอดแคบ อาจวางฐานเรียงเป็น 2 แถว 3 แถว หรือ 4 แถว ขึ้นอยู่กับจำนวนเนื้อที่ว่างและจำนวนกระจูด คำว่า ตั้งร้าน เป็นภาษาถิ่นใต้ ลักษณะการวางซ้อนกระจูดเป็นชั้น ๆ แบบนี้ เปรียบได้กับ นั่งร้าน ซึ่งหมายถึง โครงร่างที่ทำด้วยไม้หรือโลหะ สำหรับนั่งหรือปีนป่ายในการก่อสร้างสิ่งสูง ๆ เช่น พระเจดีย์หรือตึก, ร่างร้าน ก็เรียก (Royal Academy, 2013)

ภาพที่ 20 ตั้งร้าน

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตอก

ยายเผียน เล่าว่า ต้นกระจูดที่นำมาใช้สาน สมัยก่อนจะใช้กรรมวิธีการตำ โดยใช้สากตำให้แบน ปัจจุบันใช้ท่อนปูนทรงกลม รีดด้วยเท้าจนเป็นเส้นแบน บาง พร้อมสาน ชาวบ้านเรียกว่า ตอก โดยเปรียบเทียบกับไม้ไผ่ที่ผ่าออกเป็นเส้นบาง แบน เพื่อใช้ผูก มัด หรือสานเครื่องจักสานต่าง ๆ ที่เรียกว่า ตอก เช่นเดียวกัน

Southern Studies Institute, Srinakharinwirot University (1987: 142) ได้ขยายความตอกไว้ 5 ลักษณะ ดังนี้

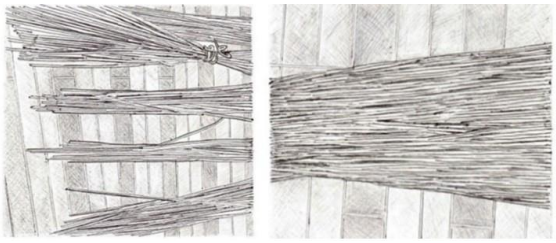
ตอกขัด: ตอกที่ใช้สำหรับขัดตอกยืน

ตอกเข: ตอกเสริมซ้อนเข้าไปเพื่อให้เกิดความแข็งแรง

ตอกดี: ตอกที่เป็นใจกลางเครื่องจักสาน

ตอกไพล: ตอกกลมที่ขัดบนขอบหรือส่วนของเครื่องจักสานเพื่อเสริมทนทานและเสริมความสวยงาม

ตอกยืน: ตอกที่ใช้จักสานในแนวยืน

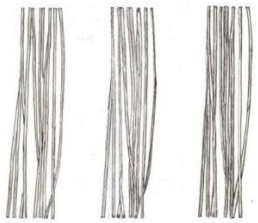


ภาพที่ 21 ตอก

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ตาเผา

ป้ากรรณิกา อธิบายว่า ชาวบ้านเปรียบเทียบเส้นกระจูดที่มีรอยตำหนิในรูปลักษณะต่าง ๆ บนเส้นตอก (เส้นกระจูดพร้อมสาน) เช่น เป็นรูปสามเหลี่ยม สีเหลี่ยม เป็นจุด เป็นดวง มีรอยไหม้เหมือนถูกไฟเผา เป็นสีสนิม สีดำ หรือ สีน้ำตาลเข้ม ว่า ตาเผา ด้วยเหตุนี้ ก่อนชาวบ้านจะนำเส้นกระจูดไปสาน ต้องเลือกเส้นที่เป็นตาเผาออกก่อน มิฉะนั้น กระเป๋าสานจะมีรอยด่างดำ สีกระจูดไม่สม่ำเสมอ กระเป๋าที่มีรอยเป็นตาเผาจะถูกคัดทิ้ง

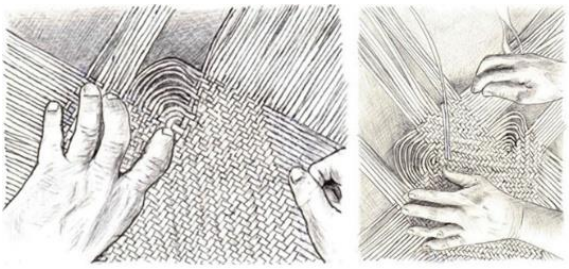


ภาพที่ 22 ตาเผา

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

พลิ้วตอก

พลิ้ว แปลว่า สะบัดเป็นคลื่นไปตามลม เช่น ธงพลิ้ว (Royal Academy, 2013) พริ้วตอก หมายถึง ลักษณะการสานเป็นริ้ว ๆ จะมีความเพริ้ว เปรียบได้กับคลื่นที่พริ้วไปตามลม การสานแบบนี้เป็นขั้นการสานที่เตรียมก่อนจะขึ้นมุมกระเป๋ากระจูด



ภาพที่ 23 พริ้วตอก

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ลูกดิบ

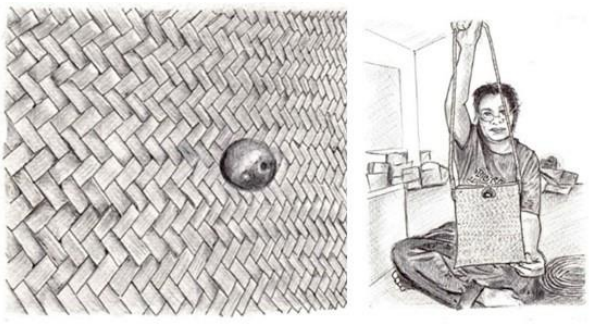
ลูกดิบ ในที่นี้ หมายถึง กระจูดลูกดิบ ซึ่งเป็นกระจูดที่ยังแปรรูปไม่สมบูรณ์ ยังไม่ขึ้นรูปเป็นกระเป๋า เป็นตะกร้า ยังไม่ได้ใส่สายกระเป๋า หรือสายตะกร้า ชาวบ้านจึงเรียกว่า ลูกดิบ โดยเปรียบเทียบ กับสิ่งของที่ยังไม่สุก เช่น เนื้อดิบ ปลาดิบ หรือ เรียกสิ่งที่ยังไม่ได้ทำให้สำเร็จรูปหรือยังไม่ได้เปลี่ยนรูปและยังเป็นลักษณะเดิม ว่า วัตถุดิบ, เรียกด้ายที่ยังไม่ได้ฟอก ว่า ด้ายดิบ, เรียกผ้าที่ทอด้วยด้ายดิบ ว่า ผ้าดิบ (Royal Academy, 2013)

ภาพที่ 24 ลูกดิบ

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ลูกโอ่ง

โอ่ง คือ ภาชนะสำหรับขังน้ำ กันสอบเล็กน้อย ปากกว้าง มีขนาดต่าง ๆ กัน, บางทีก็เรียกว่า ตุ่ม (Royal Academy, 2013) น้าเนิ่ม บอกว่า ชาวบ้านมักเรียก กระดุม ที่มีรูปลักษณะทรงกลมเล็ก ใช้สำหรับคล้องสายกก เพื่อปิดปากกระเป๋า โดยเปรียบเทียบกับรูปร่างของ โอ่ง ซึ่งมีลักษณะคล้ายกันจึงเรียกกระดุม ทรงกลมเล็กว่า ลูกโอ่ง



ภาพที่ 25 ลูกโอ่ง

ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ (Anakkapan, 2024)

ภาษาจูดสะท้อนความคิดของชุมชนในงานหัตถกรรมกระจูด ซึ่งชุมชนผู้ใช้ภาษาได้สร้างขึ้นมาเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การให้ความหมายเปรียบเทียบ พบว่า คำหลาย ๆ คำ เช่น กำป่า เป็นคำศัพท์เฉพาะที่เข้าใจกันในหมู่คนที่ไปตัดกระจูดด้วยกัน คนนอกวัฒนธรรมอาจต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ หรือคำ ตากปลายแห ตากซุ้ม ตากจาย (กระจาย) เป็นคำที่เน้นรูปทรงของคำที่นำมาเปรียบเทียบ ดังตัวอย่างคำว่า ปลายแห เป็นคำที่นำไปใช้เพื่อเปรียบเทียบ ทำให้เข้าใจคำที่ผู้ใช้ภาษาต้องการสื่อได้ง่ายขึ้น เนื่องจาก แห เป็นเครื่องมือจับสัตว์น้ำของชาวประมงพื้นบ้านที่เป็นอาชีพหลักของคนทะเลน้อยเช่นกัน คนที่อยู่ในวิถีวัฒนธรรมเหมือนกันจะเข้าใจ เวลาชาวประมงทอดแห จะใช้แรงจากหัวไหล่เหวี่ยงแหให้ปลายแหแผ่เป็นวงกว้างออกไปเพื่อจับปลา เช่นเดียวกับวิธีการตากกระจูดที่เรียกว่า ตากปลายแห กล่าวได้ว่า ไม่ว่าจะตากแบบใด จะเน้นความเป็นเรียบร้อย ความสวยงาม หรือคำว่า ตั้งร้าน มีความหมายเทียบเคียง คล้ายกัน หรือร่วมกันกับคำอื่น ในที่นี้คือคำว่า นั่งร้าน หมายถึง โครงสร้างชั่วคราวที่ใช้ในงานก่อสร้างสำหรับให้คนงานปีนป่ายขึ้นไปก่อสร้างหรือซ่อมแซม เช่น เจดีย์ อาคารสูง เป็นต้น โดยชาวบ้านได้เทียบเคียงความหมายกับรูปทรงของนั่งร้าน สำหรับจัดเก็บกระจูดมัดใหญ่ให้เป็นระเบียบ ตัวอย่างคำภาษาจูดเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า การจักสานกระจูดต้องใช้ความละเอียด ความประณีต สมคุณค่าของงานหัตถกรรมทำมือ

การอภิปรายผล

1. ภาษาจูดเป็นภาษาร่วมของคนชุมชนทะลน้อย ซึ่งมีภูมิปัญญาการจักสานกระจูดมาไม่น้อยกว่า 3 ชั่วคน ความหมายหลัก หรือความหมายแก่นของชุดคำศัพท์ภาษาจูด เป็นภาษาที่สร้างขึ้นเพื่ออธิบายกระบวนการจักสานกระจูด ชุดคำศัพท์ภาษาจูดที่เป็นความหมายประจำรูป ได้แก่ ต้นจูด ตัดจูด คลุกตม โซะจูด ล้างตม กลิ้งจูด คัดตอก จัดตอก ขึ้นมุม มุม จัดทรง เม้นควบ แซมปาก พับขอบ และม้วนขอบ คำเหล่านี้ สะท้อนการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมในวิถีอาชีพของชุมชน ทั้งในมิติเรื่องพืช มิติเครื่องใช้สอยในครัวเรือน มิติหัตถกรรมงานฝีมือ และสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ และสะท้อนภูมิปัญญาร่วมของคนภาคใต้ ที่อิงอาศัยทรัพยากรกระจูดในภูมินิเวศป่าพรุ อันแสดงถึงการรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ และการส่งต่อมรดกวัฒนธรรมนั้นผ่านภาษาและการปฏิบัติจากรุ่นสู่รุ่น ดังที่ชารลส์ โอ เฟรก (Frake, 1980 อ้างถึงใน Pumyoo, 2017) ได้กล่าวว่า “รูปภาษาทุกรูปมีความหมาย

อันเป็นตัวแทนความคิดหรือที่เรียกว่ามโนทัศน์ การมีรูปภาษาใดแทนสิ่งใดในสิ่งแวดล้อม ที่กลุ่มชนหนึ่งอาศัยอยู่ ซึ่งเป็นสิ่งที่พวกเขาได้พบเห็นหรือสัมผัสนั้น แสดงว่าสิ่งนั้นมีอยู่อย่างมีนัยสำคัญในวัฒนธรรม” กล่าวคือ กลุ่มชนนั้นสนใจ ให้ความสำคัญกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีรูปภาษาเป็นเครื่องยืนยัน (Pumyoo, 2017)

2. คำที่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบ มุมมองของคนในวิถีอาชีพจักสานกระจูด จะมีคำที่นำมาใช้ในการสื่อความหมายเชิงเปรียบเทียบ สะท้อนอัตลักษณ์ทางภาษาของคนใต้ มีการสร้างคำเฉพาะถิ่น ที่เชื่อมโยงระหว่างคำที่ต้องการสื่อกับสิ่งที่คนที่อยู่ในบริบททางสังคมวัฒนธรรมเดียวกันเข้าใจอยู่ก่อนแล้ว เช่น คำว่า ลูกดิบ เป็นคำที่ชาวบ้านใช้เรียกกระจูดที่ยังแปรรูปไม่สมบูรณ์ โดยเปรียบเทียบกับสิ่งของที่ยังไม่สุก เช่น เนื้อดิบ ปลาดิบ หรือ เรียกสิ่งที่ยังไม่ได้ทำให้สำเร็จรูปหรือยังไม่ได้เปลี่ยนรูป คำว่า ตาเผา ชาวบ้านเปรียบเทียบเส้นกระจูดที่มีรอยตำหนิ เป็นตาตามรูปลักษณะต่าง ๆ บนเส้นตอก เช่น เป็นจุด เป็นดวง มีสีเหมือนถูกไฟเผา เช่น สีสนิม สีดำ หรือ สีน้ำตาลเข้ม ว่า ตาเผา คือ ก่อนชาวบ้านจะนำเส้นกระจูดไปสาน ต้องเลือกเส้นที่เป็นตาเผาออกก่อน คำที่มีความหมายเชิงเปรียบเทียบเหล่านี้ เป็นการใช้ภาษาเชิงสะท้อนความจริงในการประกอบอาชีพ สะท้อนระบบความคิดของคนในสังคมจากการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน (Ampala, 2022) โดยที่คนในวัฒนธรรมเดียวกัน พูดภาษาเดียวกัน สามารถสื่อสารถึงกันได้อย่างเข้าใจ หรืออีกนัยหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า มุมมองเชิงประสบการณ์ (Experiential View) หรือประสบการณ์การมองโลกของผู้คน มีส่วนสำคัญต่อการสร้างภาษา และภาษานั้นสะท้อนความคิด ในขณะเดียวกันความคิดก็สะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการสร้างภาษา ทั้งสองสิ่งจึงมีความเกี่ยวพันและหลอมรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ (Nakthaen, 2022) เช่นเดียวกับกระบวนการจักสานกระจูดที่สะท้อนภูมิปัญญาภาษาจูด

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาภูมิปัญญาภาษาจูดในวิถีอาชีพจักสานกระจูดของชุมชนทะเลน้อย จังหวัดพัทลุง ในมิติความหมาย อาจพัฒนาเป็นหลักสูตรท้องถิ่นเพื่อการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมประเภทหัตถกรรมท้องถิ่น หรือ กระจูดศึกษา สำหรับเด็กและเยาวชนทั้งการศึกษาในระบบและนอกระบบ และเพื่อประโยชน์ต่อการอนุรักษ์ สืบสาน หรือต่อยอดสู่การจัดการพิพิธภัณฑ์กระจูดดิจิทัลในระบบนิเวศทะเลน้อย

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง เรื่องเล่าชุดสารคดีวิถีกระจูดเพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มวิสาหกิจเลน้อยคราฟ พัทลุง ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยทักษิณ ปี พ.ศ. 2568

เอกสารอ้างอิง

Anakkapan, P. (2024). ภาพลายเส้นวาดจากภาพถ่ายต้นฉบับ [**Hand-drawn illustration based on the original photograph]**. [In Thai]

Ampala, P. (2022). A semantics change of [kin] from the concept of 'EATING IS LIFE' in Thai Language. **Payap University Journal**, 32(1), 19-35. [In Thai]

Dulyala, J. (2012). **Metaphorical meaning of body part terms in Chinese and Thai** (Master's thesis). Mahasarakham University, Thailand. [In Thai]

Jabjainai, T. (2021). **Cognitive semantics of animal names in the Northern dialect, Chiangrai province** (Doctoral dissertation). Naresuan University, Thailand. [In Thai]

Kanchanawan, N. (2014). The importance of dialects and indigenous languages. **Journal of Humanities and Social Sciences Suratthani Rajabhat University**, 6(1), 1-12.

Lomlim, T. (1996). ภูมิหลังชุมชนทะเลน้อย [Background of the Talay Noi community]. **Parichart Journal**, 9(2), 47-53. [In Thai]

Nakthaen, K. (2022). Conceptual masculine metaphors expressed in folk Songs: Analysis of source domain and target domain. **Inthaninthaksin Journal**,17(1), 155-174. [In Thai]

Nokkaew, J., Subsandee, P. and Khwanriang, P. (2023). Developing a curriculum in local wisdom on palmyra palm in Huai Krot Subdistrict Community, Sankhaburi District, Chainat Province. **TLA Research Journal**, 16(2), 14-27. [In Thai]

Panich, R. (2016). Conceptual metaphors using/kha:w/(Rice) in Thai. **Mekong-Salween Civilization Studies Journal**, 5(7), 161-190. [In Thai]

Pumyoo, W. (2017). Rice terms and the worldview of rice in Vietnamese. **Journal of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University**, 3(1), 2-31. [In Thai]

Royal Academy. (2013). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554 [Royal Institute Dictionary 2011: In honor of His Majesty the King on the auspicious occasion of His Majesty's 7th cycle birthday anniversary on 5 December 2011]**. Bangkok: Sirivatana Interprint. [In Thai]

Sathientharadol, P., Jailak, T., Sommit, V. and Prueksa, R. (2019). A comparison of meaning strategies in Thai country music of Praiwan Rukphet and American country music of John Denver in semantic framework. **Academic and Research Journal of Liberal Arts (Online)**, 14(2), 119-135. [In Thai]

Southern Studies Institute, Srinakharinwirot University. (1987). **พจนานุกรมภาษาถิ่นใต้ พุทธศักราช 2525 [Southern dialect dictionary, B.E. 2525]**. Bangkok: Amarin Printing Group. [In Thai]

Thailand Cultural Encyclopedia Foundation, Siam Commercial Bank (1999). **สารานุกรมวัฒนธรรมไทย ภาคใต้ เล่ม 1 [Encyclopedia of Thai culture, southern region, volume 1]**. Bangkok: Siampress Management. [In Thai]

Wongthai, N. (2014). Conceptual metaphors of death in Thai. **Journal of Language and Culture**, 31(1), 43-64. [In Thai]

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 181-200. 2025

การออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา[1]

สุจิรา อัมรักเลิศ[2] และ วาสนา สันติธีรากุล[3]

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนามีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ของโรงเรียนประถมศึกษา 2 แห่งในอำเภอแม่อาย จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ที่มีโทรศัพท์มือถือหรือผู้ปกครองอนุญาตให้นำโทรศัพท์มือถือมาใช้ที่โรงเรียนได้เท่านั้น โดยนักเรียนเข้าร่วมทดลองใช้งานและประเมินความพึงพอใจจากการใช้เกมทั้งสิ้นจำนวน 49 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้เกม

ผลการวิจัย พบว่า ได้เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ซึ่งเป็นเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” พบว่า โดยรวมนักเรียนพึงพอใจในการใช้เกมในระดับมาก ($\bar{X}$= 2.65) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่านักเรียนพึงพอใจในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตสูงที่สุดได้แก่ ด้านการใช้งาน ($\bar{X}$= 2.68) รองลงมาคือ ด้านการออกแบบ ($\bar{X}$= 2.67) และด้านเนื้อหาของเกม ($\bar{X}$= 2.61) ตามลำดับ

คำสำคัญ: เกมการรู้เท่าทันสื่อ; การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน; ทักษะการคิดวิเคราะห์

---

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา”

[2] อาจารย์ประจำหลักสูตรสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4264-394X
อีเมล: sujira_amm@g.cmru.ac.th, sujira_amm@cmru.ac.th

[3] อาจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
อีเมล: wasana@g.cmru.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)
Received: Jun 21, 2025; Revised: Mar 19, 2025; Accepted: Apr 6, 2025

Designing and Developing Game to Enhance Analytical Thinking Skills in Media Literacy for Elementary School Students[1]

Sujira Ammarukleart[2] and Wasana Santiteerakul[3]

Abstract

This study is a research and development project. The objectives were to design and develop a media literacy game to enhance analytical thinking skills among upper elementary school students and to assess their satisfaction with the game. The sample consisted of sixth-grade students from two elementary schools in Mae Ai District, Chiang Mai Province. The researchers employed purposive sampling, selecting students who either owned a mobile phone or had parental permission to bring one to school. A total of 49 students participated in the satisfaction assessment of the game's use. A user satisfaction questionnaire was used as the research instrument.

"Trust It or Not," a digital educational game designed to enhance analytical thinking skills in media literacy, was developed and evaluated. Overall, students expressed a high level of satisfaction with the game. Specifically, they reported high satisfaction across all aspects ($\bar{x}$= 2.65). Among individual aspects, usability received the highest average score ($\bar{x}$= 2.68), followed by game design ($\bar{x}$= 2.67) and game content ($\bar{x}$= 2.61), respectively.

Keyword: Media literacy game, Game-based learning, Analytical thinking skills

[1] This research paper is a part of a research entitled "Designing and Developing Game to Enhance Analytical Thinking Skills in Media Literacy for Elementary School Students"

[2] Lecturer, Department of Information Science and Library Science,
Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4264-394X

[3] Lecturer, Department of Computer Science, Faculty of Science and Technology,
Chiang Mai Rajabhat University

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Jun 21, 2025; Revised: Mar 19, 2025; Accepted: Apr 6, 2025

บทนำ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 13 พ.ศ.2566-257 (The Thirteenth National Economic and Social Development Plan, 2022) กำหนดประเด็นเกี่ยวกับการพัฒนาทุนมนุษย์เชิงคุณภาพว่ารัฐจะต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นโดยทักษะดังกล่าวประกอบด้วยทักษะดิจิทัล เช่น ความรอบรู้ทางดิจิทัล การจัดการข้อมูลการรู้เท่าทันสื่อ และปัญญาประดิษฐ์ และทักษะที่เทคโนโลยีไม่สามารถทดแทนได้ ได้แก่ ทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งประกอบด้วย การคิดเชิงวิพากษ์ซึ่งต้องอาศัยทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะพื้นฐาน การทำงานเป็นทีม และทักษะที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อใช้ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นทรัพยากรหลักในการพัฒนาประเทศ

ทักษะการคิดวิเคราะห์ หมายถึง การแสดงออกด้วยคำพูดหรือพฤติกรรมอื่น ๆ ที่บ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นมีความเข้าใจและความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียด โดยบุคคลนั้นจะต้องสามารถอธิบายเหตุผล ระบุปัญหา จำแนกส่วนประกอบของสิ่งนั้น ๆ ได้เพื่อนำมาประเมินผลตามเกณฑ์และหาข้อสรุปเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม (Lowriendee, Kitroongrueng, & Sirisamphan, 2017) ในขณะที่ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หรือ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ หมายถึง ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหา ประเมินคุณค่าของสื่อที่นำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนการใช้และสร้างสรรค์สื่อซึ่งเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณและความรับผิดชอบต่อสังคม (Wiwatpanitch, 2015) โดยผู้ที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเข้าถึง ประเมินเข้าใจ ใช้และสร้างสรรค์สื่อสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลาย และจะต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพื่อประเมินและเลือกใช้สื่อต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับบริบท (UNESCO, 2021) จะเห็นได้ว่าการพัฒนาทักษะทั้งสองทักษะควบคู่กันไปเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาผู้เรียนในทุกระดับ เนื่องจากทุกคนต้องเกี่ยวข้องกับสื่อและอยู่ท่ามกลางสื่อตลอดเวลา การสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้ทุกระดับทั้งการเรียนรู้ในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาการรู้เท่าทันการสื่อสารยุคดิจิทัลกับบทบาทในการกำหนดแนวทางปฏิรูปการสื่อสารในสังคมไทย พบว่า ประชากรเพียงร้อยละ 54.50 รู้เท่าทันสื่อในระดับปานกลางและประชากรร้อยละ 30.75 รู้เท่าทันสื่อในระดับต่ำ (Chirasopne et al., 2016) ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นปัญหาในการพัฒนาศักยภาพด้านการรู้เท่าทันสื่อของคนไทย นอกจากนั้นการศึกษาความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการมีจิตสาธารณะเพื่อพัฒนาศักยภาพการเป็นคนดีคนเก่งของนักเรียนไทย ซึ่งวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์จากการรู้การอ่าน การรู้คณิตศาสตร์และการรู้วิทยาศาสตร์ในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 4 จากทั่วประเทศ พบว่า นักเรียนไทยขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยนักเรียนเพียงร้อยละ 1.09 ได้คะแนนการคิดวิเคราะห์มากกว่าร้อยละ 60 (Varakamin, Rukumnuaykit, & Saifah, 2012) ผลการศึกษาดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนโดยมุ่งพัฒนาเพียงความสามารถเชิงคิดวิเคราะห์ด้านการอ่าน คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ อาจไม่เพียงพอที่จะสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียน การพัฒนารูปแบบการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยยังเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง อย่างไรก็ตามรูปแบบการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนยังจำกัดอยู่ในรูปของการสอดแทรกเนื้อหาเข้าไปในสาระ

รายวิชาต่าง ๆ และการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะให้แก่นักเรียน ซึ่งการสอนในรูปแบบนี้อาจไม่เอื้อต่อการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ ดังนั้นการออกแบบกระบวนการเรียนการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการรู้เท่าทันสื่อควรใช้เทคนิคการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ อาทิ การเรียนที่ใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) การเรียนแบบโครงงาน (Project-based learning) และ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) เป็นต้น

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) เป็นนวัตกรรมการศึกษาที่นำเกมหรือกิจกรรมที่มีลักษณะของเกมมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน โดยมีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมหรือภายหลังจากการเล่นเกม (Huang & Saman, 2013) นอกจากนี้การเรียนรู้ด้วยเกมยังช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในเกม ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์ (McCall, 2012) ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 2010 มีการพัฒนาเกมและเกมดิจิทัลเพื่อใช้ในการสอนการคิดวิเคราะห์โดยใช้เกมเป็นฐานทั้งในและนอกห้องเรียน การใช้เกมเพื่อสอนการคิดวิเคราะห์ช่วยเสริมทักษะการคิดขั้นสูง ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และการสะท้อนคิด (Reflective practice หรือ reflection) (Cicchino, 2015) อย่างไรก็ตาม การนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาใช้ในการเรียนการสอนให้ประสบความสำเร็จต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เช่น ความสามารถของเกมในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Engagement) การตอบสนองของเกม ความสามารถในการสร้างแรงจูงใจและความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้และเอาชนะเพื่อเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น โดยการให้รางวัล (Badges and achievements) และความเพลิดเพลินในการเล่นเกม (Terrell, 2016; Sun, Kangas, & Roukamo, 2023) ดังนั้นการพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อใช้ในการศึกษาจำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยเหล่านี้เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

การพัฒนาเกมการศึกษาที่มีประสิทธิภาพต้องอาศัยกระบวนการที่รอบคอบและเป็นระบบเพื่อกระตุ้นความต้องการในการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนและนำไปสู่ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังจากการเล่นเกม (Huang & Saman, 2013) กระบวนการดังกล่าวเริ่มจากการศึกษาลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย เช่น อายุ ระดับการศึกษา และทักษะที่มีอยู่ รวมถึงบริบทการเรียนรู้ เช่น สภาพแวดล้อมการเรียนรู้และระยะเวลาในการใช้เกม ต่อมาคือการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และ/หรือเป้าหมายเชิงพฤติกรรมที่ชัดเจน การจัดโครงสร้างเนื้อหาและองค์ประกอบของเกมซึ่งควรเริ่มจากง่ายไปหายาก เพื่อรักษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ นอกจากนี้ การกำหนดทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการพัฒนาเกมและวิธีการวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น คะแนนและเวลา เป็นสิ่งสำคัญ สุดท้าย การออกแบบองค์ประกอบของเกม เช่น รูปแบบการเล่น รางวัล ความสามารถในการปรับแต่ง และการนำทาง ควรถูกพิจารณาอย่างรอบคอบ เพื่อให้เกมสามารถตอบสนองต่อความต้องการและความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Huang & Saman, 2013; Sun et al., 2023; Youngmee, 2019)

ปัจจุบันในต่างประเทศมีการพัฒนาและใช้เกมในการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ รวมทั้งการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้สารสนเทศเพิ่มมากขึ้นในทุกระดับการศึกษาเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและโน้มน้าวให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น โดยเกมช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากความล้มเหลวและข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของเกม (Markey, Leeder, &

Rieh, 2014; Barrett et al., 2016) เกมสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง เกมที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อซึ่งประกอบด้วยทักษะต่าง ๆ ได้แก่ การเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่า ตีความ ใช้ ตลอดจนสร้างสรรค์สื่อทุกรูปแบบให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น ทั้งนี้เกมสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อยังช่วยสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อมูลหรือสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยในปัจจุบันมีดิจิทัลเกมเพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศและการคิดวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง โดยเกมอาจจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ เช่น การพัฒนาทักษะดิจิทัล ข่าวลวง ข้อมูลเท็จ ความปลอดภัยทางไซเบอร์ ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล หรือ เกมที่เกี่ยวของกับพฤติกรรมการใช้สื่อของบุคคล เป็นต้น (Glas et al., 2023; De La Hera et al., 2024) การพัฒนาเกมสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อนั้นผู้พัฒนาเกมสามารถพัฒนาเกมให้เหมาะสมกับประเภทและระดับการศึกษาของผู้เล่น (เยาวชน นักเรียน นักศึกษา ผู้สูงอายุ) วัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ และบริบทต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เล่น เช่น เกม BiblioBouts เกมออนไลน์เพื่อสอนทักษะการวิจัยและการรู้สารสนเทศสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งพัฒนาโดยคณะผู้วิจัยจาก University of Michigan เกมมีวัตถุประสงค์เพื่อ ช่วยสร้างทักษะการวิจัยและทักษะการรู้สารสนเทศ เช่น การสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูลออนไลน์ การเขียนอ้างอิงและบรรณานุกรมโดยใช้โปรแกรม Zotero และการประเมินคุณค่าสารสนเทศ แก่นักศึกษาระดับปริญญาตรี (Markey et al., 2014)

สำหรับประเทศไทยองค์กรต่าง ๆ ได้เริ่มให้ความสำคัญกับการพัฒนาเกมเพื่อสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้นทั้งสำหรับเด็กและเยาวชนและผู้สูงอายุ เช่น เกมรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยีโดยมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา (Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat University, 2022) และเกมออนไลน์หยุด คิด ถาม ทำ (STAAS: Stop Think Ask Act Share) ซึ่งพัฒนาโดย ศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อ มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับผู้สูงอายุตาม “หลักสูตรวัยเพชรรู้ทันสื่อ (Intelligence Center for Elderly Media Literacy, Mahidol University, 2024; Mahidol University, 2022) อย่างไรก็ตาม แม้มีการนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนในหลากหลายสาขาวิชาและพบว่าการนำเกมเข้ามาใช้ทำให้ผู้เรียนพึงพอใจและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น แต่จากการศึกษาวรรณกรรม พบว่า เกมการรู้ดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อซึ่งให้ความสำคัญกับการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประถมศึกษายังมีน้อย และส่วนใหญ่เป็นเกมเกี่ยวกับการรู้เทคโนโลยี (De La Hera et al., 2024) สำหรับในประเทศไทยยังไม่มีการพัฒนาเกมดิจิทัลเพื่อสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะเกมที่ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการประเมินสารสนเทศสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา นอกจากงานวิจัยเรื่องผลของเกมดิจิทัลการศึกษาเพื่อส่งเสริมความรู้ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา (Rodkroh, 2021) ซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนาเกมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยมีเนื้อหาครอบคลุมความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน โดยใช้โปรแกรม RPG Maker VX Ace นอกนั้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในระดับประถมศึกษาเป็นการใช้เกมเพื่อการสอนการคิดวิเคราะห์ในวิชาอื่น ๆ เช่น วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ สังคมศึกษา และภาษาอังกฤษ (Sriharee, 2018) การพัฒนาและนำเกมดิจิทัลเข้ามาใช้ในการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยใช้เกมเป็นฐานในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานยังมีน้อย ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยสอดแทรกเนื้อหาและกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียน

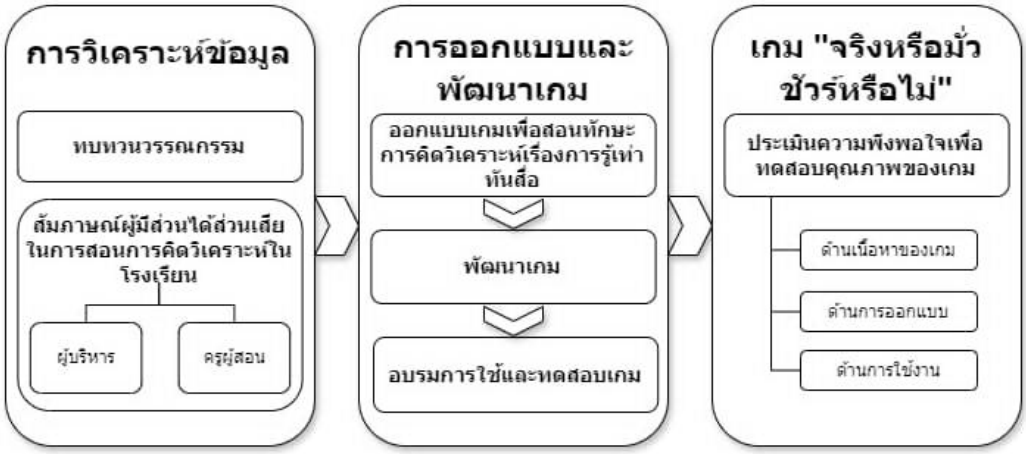
ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการในขณะที่เล่นเกมหรือภายหลังจากการเล่นเกม ทั้งนี้ครู บุคลากรทางการศึกษา บรรณารักษ์ และ/หรือผู้รับผิดชอบในการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เกมดังกล่าวในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีต่อเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนาโดยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed method) ผู้วิจัยแบ่งการวิจัยเป็น 2 ระยะ และเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative data) เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative data) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีต่อเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

ระยะที่ 1 การออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ

การศึกษาในระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสอนการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนระดับประถมศึกษาโดยการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษาระยะที่ 1 ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา 6 คน และตัวแทนครูผู้สอนที่รับผิดชอบในการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนละ 1 คน จากโรงเรียนระดับประถมศึกษาในเขตอำเภอแม่อาย 4 โรงเรียน และอำเภอพร้าว 2 โรงเรียน ซึ่งเป็นโรงเรียนในเครือข่ายการให้บริการวิชาการและงานวิจัยของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ รวมทั้งสิ้นจำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแนวคำถามและประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือการวิจัยโดยการวัดความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยนำแนวคำถามและประเด็นคำถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ จำนวน 1 ท่าน สาขาสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 1 ท่าน และสาขาเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 ทาน ประเมินคุณภาพและพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา พบว่ามีค่าเฉลี่ยรายข้อ ระหว่าง 0.5-1.0 ทุกข้อ แสดงว่าข้อคำถามในเครื่องมือวิจัย มีความสอดคล้อง ตรงกับวัตถุประสงค์ และตรงตามเนื้อหาของงานวิจัย อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้แก้ไขข้อคำถามตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้แนวคำถามและประเด็นคำถามต่าง ๆ ครอบคลุมเนื้อหาที่สำคัญต่อการเก็บรวมรวมข้อมูลสำหรับการออกแบบและพัฒนาเกม โดยแนวคำถามในการสนทนากลุ่มจะครอบคลุมประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการจัดการเรียนการสอนการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนประถมศึกษา

- ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

- ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียนภายในโรงเรียน

- ปัญหาและอุปสรรคในการสอนการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning) และการใช้เกมในการเรียนการสอนทักษะในวิชาและกลุ่มสาระการเรียนรู้ในโรงเรียน

2) ศึกษาเนื้อหาและหนังสือที่ครูผู้สอนใช้ประกอบการเรียนการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ

3) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสนทนากลุ่มโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) เพื่อจัดกลุ่มข้อมูลออกเป็นกลุ่มตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้

4) หลังจากวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาบริบทด้านการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ในโรงเรียน ผู้วิจัยทำการออกแบบและพัฒนาเกมโดยใช้โมเดลการพัฒนาแบบต้นแบบ (Prototyping Model) ซึ่งเน้นการสร้างต้นแบบของระบบเพื่อให้ผู้ใช้สามารถทดลองและให้ข้อเสนอแนะได้อย่างรวดเร็ว (Tilley & Rosenblatt, 2016) โดยมีการนำความต้องการจากกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการสอนทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนระดับประถมศึกษามาทำการออกแบบและพัฒนาต้นแบบของเกม จากนั้นได้นำเกมต้นแบบไปทดลองใช้งานและประเมินผลโดยตัวแทนครูผู้สอนที่รับผิดชอบในการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนระดับประถมศึกษาในเขตอำเภอแม่อาย 4 โรงเรียน และอำเภอพร้าว 2 โรงเรียน แล้วนำผลการใช้งานเกมต้นแบบมาปรับปรุงต้นแบบให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปสู่การพัฒนาเกมที่เป็นระบบสมบูรณ์ในที่สุด โดยผลของการออกแบบและพัฒนาเกมด้วยโมเดลดังกล่าวมีรายละเอียดดังนี้

4.1) เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” เป็นเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษาประเภทเล่นคนเดียว (Single player หรือ Self-element game) ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้โปรแกรม Unity Version 2020.3.25 ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์แบบเปิด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะด้านการวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อจากสื่อสังคมออนไลน์

4.2) เกมประกอบด้วยภารกิจย่อย จำนวน 5 ภารกิจ โดยผู้วิจัยเลือกพัฒนาเนื้อหาของเกมในแต่ละภารกิจจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโรงเรียนซึ่งผู้วิจัยได้รับข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์เชิงลึกในขั้นตอนที่ 1 ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ประกอบด้วยปัญหาทั่วไปและปัญหาที่เกี่ยวกับการขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการทักษะการรู้สารสนเทศ เช่น การรังแกกันทางออนไลน์ การแชร์ข้อมูลที่เป็นเท็จของนักเรียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การทำตามภารกิจ (Challenge) บนสื่อสังคมออนไลน์โดยปราศจากการไตร่ตรองของนักเรียนในโรงเรียน เป็นต้น

ในแต่ละภารกิจผู้เล่น (นักเรียน) จะต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ร่วมกับทักษะการเล่นเกมเพื่อตอบคำถามเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อให้ถูกต้อง แต่ละภารกิจจะมีคำใบ้หรือตัวช่วย (Game Hints) ซึ่งเป็นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อประกอบการตัดสินใจในการประเมินสื่อเพื่อช่วยผู้เล่นในการตอบคำถาม ทั้งนี้ผู้เล่นจะต้องเล่นเกมย่อยและชนะเกมย่อยจึงจะได้รับตัวช่วยในแต่ละข้อ

การพิชิตภารกิจแต่ละภารกิจผู้เล่นจะต้องเล่นเกมจนกว่าจะได้คะแนนรวมเท่ากับหรือมากกว่า 100 คะแนน จึงสามารถตอบคำถามเพื่อพิชิตภารกิจแต่ละภารกิจ หากตอบคำถามได้ถูกต้องทั้งหมดก็สามารถพิชิตภารกิจทั้ง 5 ภารกิจ ประกอบด้วย

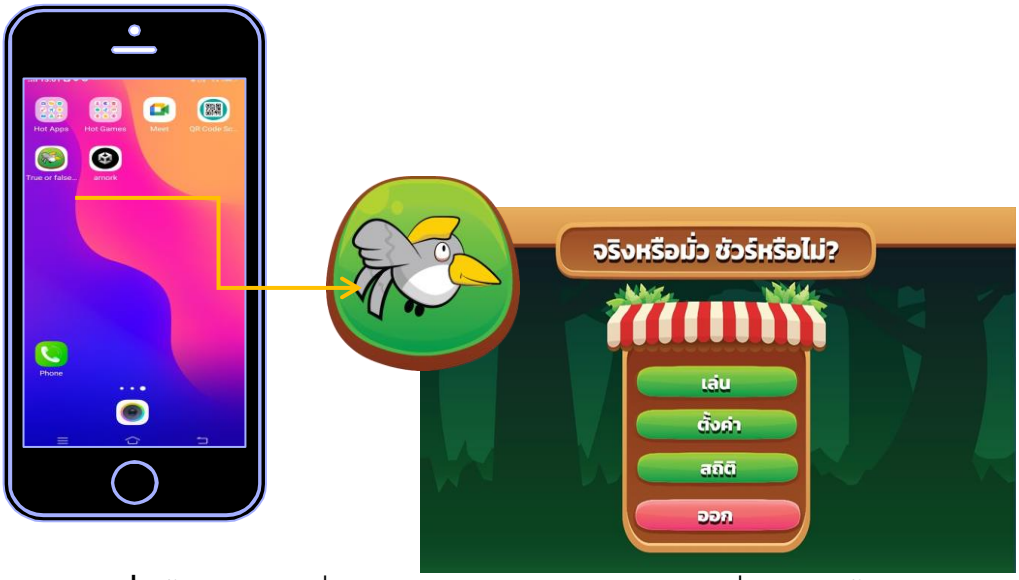
ภารกิจที่ 1 ประโยชน์ของชานมไข่มุกที่ทุกคนอาจคิดไม่ถึง

ภารกิจที่ 2 มาเล่นกันเถอะ รหัสบอกพี่สิบล้อ ขอแตรสามซ่า

ภารกิจที่ 3 หยุดรังแกกันทางออนไลน์

ภารกิจที่ 4 โรคที่มาพร้อมกับการติดเกม

ภารกิจที่ 5 อย่าเชื่อ อย่าแชร์



ภาพที่ 2 ไอคอน หน้าเริ่มต้น และเมนูหลักของเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่”

ภาพที่ 3 ตัวอย่างภารกิจที่ 3 และตัวอย่างหน้าจอสำหรับภารกิจที่ 3

4.3) การติดตั้งและทดลองใช้งานเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” (Trust It or Not) โดยการนำเกมที่พัฒนาขึ้นติดตั้งบนเครื่องแม่ข่ายและทดสอบเกมโดยจัดอบรมการใช้งานให้แก่ นักเรียน

และทดลองใช้เกมพร้อมทั้งติดตามปัญหาและรวบรวมข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขเกมจากผู้ใช้และนำปัญหาและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขระบบจนกว่าเกมจะมีความสมบูรณ์

ระยะที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่มีต่อเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ประกอบรายละเอียดดังนี้

1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนประถมศึกษา 2 แห่งซึ่งเป็นโรงเรียนในเขตสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 ตำบลท่าตอน อำเภอแม่อาย จังหวัดเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2565 ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นสมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์หรือนักเรียนที่ผู้ปกครองอนุญาตให้นำสมาร์ทโฟนที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์มาใช้ที่โรงเรียนได้เท่านั้น ถึงแม้ว่าเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” จะได้รับการออกแบบมาสำหรับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายตั้งแต่ ป.4-ป.6 อย่างไรก็ตามเมื่อผู้วิจัยทดสอบต้นแบบของเกม (Prototype) ในขั้นตอนของการออกแบบและพัฒนาเกมพบว่า นักเรียนชั้น ป. 4 และ ป. 5 ส่วนใหญ่ไม่เข้าใจเนื้อหาของเกมและสื่อที่ใช้ในเกมเนื่องจากไม่สามารถอ่านและทำความเข้าใจคำศัพท์บางคำ จึงต้องใช้เวลาในการเล่นนานกว่านักเรียนชั้น ป.6 และนักเรียนบางคนต้องอาศัยครูผู้สอนเป็นผู้อธิบายคำศัพท์จึงสามารถเล่นเกมได้สำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของครูผู้สอนที่ร่วมทดสอบเกมซึ่งเห็นว่าคำศัพท์บางคำที่ใช้ในภาพอินโฟกราฟิกของเกมและตัวช่วยของเกมยากเกินไปสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 รวมทั้งรายละเอียดในตัวช่วยของเกมย่อยบางเกมอาจจะยากเกินไปสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกทดสอบเกมที่ปรับแก้ไขจนสมบูรณ์แล้วกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อไม่ให้ปัจจัยด้านภาษาเข้ามามีผลต่อการประเมินความพึงพอใจต่อเกม ทั้งนี้มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 เข้าร่วมทดลองใช้และประเมินความพึงพอใจต่อเกมจำนวน 49 คน ประกอบด้วยนักเรียนจากโรงเรียนที่ 1 จำนวน 27 คน และโรงเรียนที่ 2 จำนวน 22 คน

2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถามโดยคำถามประกอบด้วยคำถามปลายปิดและปลายเปิด และคำถามแบบมาตราประมาณค่าของลิเคอร์ด (Likert Scale) 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย ผู้วิจัยเลือกใช้มาตราประมาณค่าของลิเคอร์ดแบบ 3 ระดับเนื่องจากเป็นทางเลือกที่ง่ายที่สุดในการวัดระดับความคิดเห็นและเพื่อป้องกันไม่ให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกิดความสับสนในการจำแนกความต่างของสเกล (Field, 2013; Taherdoost, 2019) โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นคำถามแบบเลือกตอบ เกี่ยวกับ เพศ อายุ และ ประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” โดยคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่าของลิเคอร์ด 3 ระดับ โดยมีเกณฑ์คะแนนดังนี้

ระดับความพึงพอใจ 3 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

ระดับความพึงพอใจ 2 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับความพึงพอใจ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

ผู้วิจัยใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมาพิจารณาระดับความคิดเห็นซึ่งสามารถแปลความหมายระดับคะแนนของความคิดเห็น ดังนี้ (Rodkroh, 2021)

คะแนนเฉลี่ย 2.34 – 3.00 หมายความว่า พึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายความว่า พึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายความว่า พึงพอใจน้อย

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกมเป็นคำถามปลายเปิด

3) การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence หรือ IOC) เพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ประเมินคุณภาพและพิจารณาความเที่ยงตรงทางเนื้อหา และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยโดยเป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ จำนวน 2 ท่าน และสาขาสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 1 ท่าน พบว่ามีค่าเฉลี่ยรายข้อ มากกว่า 0.67 ทุกข้อ แสดงว่าข้อคำถามในเครื่องมือวิจัย มีความสอดคล้อง และตรงกับวัตถุประสงค์ และตรงตามเนื้อหาของงานวิจัย

4) การทดสอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยทดสอบแบบสอบถามโดยนำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างซึ่งนักเรียนชั้นประถมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 10 คน และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha) ซึ่งมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 8.70 และทำการปรับปรุงแบบสอบถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและจัดทำแบบสอบถามที่สมบูรณ์เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 15 สิงหาคม – 15 กันยายน 2565

5) ข้อมูลเชิงปริมาณผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนาซึ่งประกอบด้วย การแจกแจงความถี่ (Frequency) หาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลการศึกษา

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักเรียนหญิง จำนวน 28 คน (ร้อยละ 57.14 %) และนักเรียนชาย จำนวน 21 คน (ร้อยละ 42.86) โดยส่วนใหญ่มีอายุ 12 ปี จำนวน 39 คน (ร้อยละ 79.59) และอายุ 11 ปี จำนวน 10 คน (ร้อยละ 20.41) เมื่อสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 37 คน (ร้อยละ 75.57) นอกนั้นไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 12 คน (ร้อยละ 24.49) โดยนักเรียนที่มีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 37 คน ระบุเกมที่เล่นสูงที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ Free Fire จำนวน 31 คน (ร้อยละ 83.78) รองลงมาคือ ROV จำนวน 26 คน (ร้อยละ 70.27) และ Roblox จำนวน 9 คน (ร้อยละ 24.32) ตามลำดับ

ตารางที่ 1

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 49)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
- หญิง	28	57.14
- ชาย	21	42.86
อายุ		
- 11 ปี	10	20.41
- 12 ปี	39	79.59
ประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์		
- เคยเล่นเกม	37	75.57
- ไม่เคยเล่นเกม	12	24.49

ประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตารางที่ 2 แสดงประสบการณ์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนทั้งหมด 49 คน (ร้อยละ 100) เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ Facebook 46 คน (ร้อยละ 93.88) รองลงมาคือ YouTube 40 คน (ร้อยละ 81.63) และ TikTok 39 คน (ร้อยละ 79.59) ตามลำดับ เมื่อสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ไม่น่าเชื่อถือ จำนวน 29 คน (ร้อยละ 59.18) นอกนั้นระบุว่า ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์น่าเชื่อถือ จำนวน 20 คน (ร้อยละ 40.82) อย่างไรก็ตามผลการวิจัยพบว่าเมื่อนักเรียนไม่แน่ใจหรือมีข้อสงสัยเกี่ยวกับข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนส่วนใหญ่ระบุว่าค้นข้อมูลจาก Google จำนวน 36 คน (ร้อยละ 73.47) รองลงมาคือ ถามผู้ปกครอง จำนวน 18 คน (ร้อยละ 36.73) และถามครู จำนวน 14 คน (ร้อยละ 28.57) ตามลำดับ นอกนั้นนักเรียน 5 คนระบุว่า ถามเพื่อน จำนวน 5 คน (ร้อยละ 10.20) และ นักเรียนจำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.04) เท่ากันระบุว่าตรวจสอบข้อมูลโดยการค้นข้อมูลจาก *X*(Twitter) และ ไม่มีการตรวจสอบข้อมูล

ตารางที่ 2

ประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์และการรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ (n = 49)

ประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สื่อสังคมออนไลน์		
- Facebook	46	93.88
- YouTube	40	81.63
- TikTok	39	79.59

ความน่าเชื่อถือของสื่อสังคมออนไลน์		
- น่าเชื่อถือ	20	40.82
- ไม่น่าเชื่อถือ	29	59.18
การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์		
- ค้นข้อมูลจาก Google	36	73.47
- ถามผู้ปกครอง	18	36.73
- ถามครู	14	28.57
- ถามเพื่อน	5	10.20
- ค้นข้อมูลจาก X(Twitter)	1	2.04
- ไม่ตรวจสอบ	1	2.04

หมายเหตุ: สามารถตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

ความพึงพอใจต่อการใช้เกมส่งเสริมการเรียนรู้ “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่”

ตารางที่ 3 แสดงผลการศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้เกมส่งเสริมการเรียนรู้ “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” พบว่า โดยรวมนักเรียนพึงพอใจในการใช้เกมส์ส่งเสริมการเรียนรู้ “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ในระดับมาก ($\bar{X}$= 2.65, SD = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่านักเรียนพึงพอใจในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตสูงที่สุดได้แก่ ด้านการใช้งาน ($\bar{X}$= 2.68, SD = 0.50) รองลงมาคือ ด้านการออกแบบ ($\bar{X}$= 2.67, SD = 0.46) และด้านเนื้อหาของเกม ($\bar{X}$= 2.61, SD = 0.56) ตามลำดับ เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ด้านเนื้อหาของเกม ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ เนื้อหาของเกมเข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 2.73, SD = 0.48) ส่วนด้านการออกแบบเกมพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดเท่ากันคือ รูปภาพสวยงาม ($\bar{X}$= 2.73, SD = 0.29) และตัวอักษรชัดเจน ($\bar{X}$= 2.73, SD = 0.50) ในขณะที่ด้านการใช้งานเกม พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ เกมใช้งานง่าย ($\bar{X}$= 2.84, SD = 0.35)

ตารางที่ 3

ความพึงพอใจต่อการใช้เกมส์ส่งเสริมการเรียนรู้ "จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่" (n = 49)

รายการ	$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหาของเกม			
- *เนื้อหาของเกมสนุก*	*2.65*	*0.51*	*มาก*
- *สื่อในเกมน่าสนใจ*	*2.45*	*0.70*	*มาก*
- *เนื้อหาของเกมเข้าใจง่าย*	*2.73*	*0.48*	*มาก*
รวม	2.61	0.56	มาก
ด้านการออกแบบ			
- *หน้าจอเกมมีสีสันสวยงาม*	*2.71*	*0.39*	*มาก*
- *รูปภาพสวยงาม*	*2.73*	*0.29*	*มาก*
- *ตัวอักษรชัดเจน*	*2.73*	*0.50*	*มาก*
- *ฉากสวยงาม*	*2.61*	*0.50*	*มาก*
- *เสียงประกอบชัดเจน*	*2.57*	*0.60*	*มาก*
รวม	2.67	0.46	มาก
ด้านการใช้งาน			
- *เกมใช้งานง่าย*	*2.84*	*0.35*	*มาก*
- *ใช้ระยะเวลาในการเล่นไม่นาน*	*2.65*	*0.67*	*มาก*
- *นักเรียนได้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินสื่อในสื่อสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น*	*2.63*	*0.49*	*มาก*
- *นักเรียนชอบเกม "จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่"*	*2.59*	*0.51*	*มาก*
รวม	2.68	0.50	มาก
รวมทั้งหมด	**2.65**	**0.51**	**มาก**

สำหรับการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนซึ่งเป็นผู้ตอบแบบสอบถามเพิ่มเติม พบว่า นักเรียนเห็นว่า เกมใช้เวลาในการดาวน์โหลดนาน (*f*=12) ทั้งนี้อาจเนื่องจากอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนไม่เสถียรและไม่สามารถรองรับการใช้งานของอุปกรณ์หลายเครื่องพร้อมกัน ตัวอักษรที่เป็นคำอธิบายในตัวช่วย (Game hints) มีขนาดเล็กทำให้มองไม่เห็นหรืออ่านไม่ออก (*f*=7) นักเรียนไม่เข้าใจคำศัพท์บางคำทำให้ไม่เข้าใจสื่อและตัวช่วย (Game hints) ในเกม (*f*=6) เช่น คำว่า กรมอุตุนิยมวิทยา (2 คน) Cyberbullying (2 คน) สารต้านอนุมูลอิสระ (1 คน) และ กรัมและช้อนชา (1 คน) ภาพอินโฟกราฟิกที่ใช้ในเกมบางภาพมีความผิดพลาดเรื่องตัวสะกด (*f*=3) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำความคิดเห็นต่าง ๆ มาใช้ในการปรับปรุงเกม "จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่" เพื่อให้ได้เกมที่สมบูรณ์มากที่สุด

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาเกมเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” พัฒนาขึ้นโดยใช้โปรแกรม Unity Version 2020.3.25 ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์แบบเปิด โดยใช้โมเดลการพัฒนาแบบต้นแบบ (Prototyping Model) ซึ่งเน้นการสร้างต้นแบบของระบบเพื่อให้ผู้ใช้สามารถทดลองและให้ข้อเสนอแนะได้อย่างรวดเร็ว (Tilley & Rosenblatt, 2016) การออกแบบเกมผู้วิจัยให้ความสำคัญกับความง่ายต่อการใช้งาน ภาพประกอบสวยงาม ความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น และมีเนื้อหาสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน ผู้วิจัยพัฒนาเกมขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครูผู้สอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียนสามารถประยุกต์ใช้เกมเพื่อจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน และเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้เกมในการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ประกอบด้วยภารกิจย่อย 5 ภารกิจเพื่อให้ผู้เล่นเรียนรู้และฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อไปตามลำดับ โดยภารกิจในเกมจะเริ่มจากภารกิจที่ง่ายที่สุดไปจนถึงยากและซับซ้อนที่สุด ผู้วิจัยสร้างตัวช่วย (Game hints) ในแต่ละภารกิจ เพื่อช่วยให้ผู้เล่นฝึกประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อในแต่ละภารกิจได้ ผู้เล่นสามารถนำข้อมูลจากตัวช่วยในแต่ละภารกิจไปใช้เพื่อการตอบคำถามพิชิตภารกิจแต่ละภารกิจ ภารกิจแต่ละภารกิจจะกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของสื่อ ผู้วิจัยออกแบบเกมตามแนวคิดของ Cichino (2015) ซึ่งเห็นว่า เกมที่จะใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ควรมีคุณลักษณะสำคัญ เช่น กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ สร้างความท้าทายให้แก่ผู้เล่น เปิดโอกาสให้ผู้เล่นค้นพบและสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเอง สร้างจินตนาการให้แก่ผู้เล่น เกมต้องมีผู้ชนะและมีทางเลือกที่หลากหลายในการชนะ ทั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเลือกจบภารกิจโดยการตอบคำถามเมื่อสะสมคะแนนครบ 100 คะแนน หรือ เลือกที่จะเล่นเกมต่อเพื่อให้ได้รับคะแนนสะสมและตัวช่วยซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับสื่ออินโฟกราฟิกในแต่ละภารกิจมากขึ้นแล้วจึงตอบคำถามเพื่อพิชิตภารกิจก็ได้

ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้เกมส์ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” 3 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และ ด้านการใช้งาน ในภาพรวมพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจในการใช้เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ในระดับมาก สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Rodkroh (2021) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อเกมดิจิทัลทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมความรู้ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในระดับมาก และงานวิจัยของ Saengcharoen & Chaiyasit (2018) ซึ่งพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 มีความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์แบบ RPG (Role-playing game) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านคณิตศาสตร์ในระดับดีมาก การที่นักเรียนพึงพอใจต่อเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ในระดับมากนั้นอาจเป็นเพราะเกมได้รับออกแบบและพัฒนาขึ้นจากการศึกษาความต้องการของครูผู้สอนทักษะการคิดวิเคราะห์และการรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน รวมทั้งผู้บริหารโรงเรียนซึ่งเข้าใจผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนเป็นอย่างดี ทำให้ผู้พัฒนาสามารถพัฒนาเกมได้ตรงกับความต้องการของนักเรียนและบริบทของโรงเรียน เช่น ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ในการวิจัยระยะที่ 1 แสดงให้เห็นว่าปัญหาสำคัญที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยขาดการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้แก่ ปัญหาการรังแกกันทางไซเบอร์ ปัญหาการบริโภคของหวานเกินความจำเป็น ปัญหา

นักเรียนทำตามชาเลนจ์ในสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่คำนึงถึงอันตรายหรือความถูกต้อง และการแชร์ข้อมูลโดยปราศจากการตรวจสอบ ผู้วิจัยจึงนำประเด็นดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาเนื้อหาของเกม ทั้งนี้การสอดแทรกประเด็นหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริบทของผู้เล่นในเกมถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการออกแบบเกมเพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เล่นและส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการตัดสินใจของผู้เล่นในขณะที่เล่นเกม (De La Hera et al., 2024)

ผู้วิจัยเน้นการออกแบบเกมให้มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนและง่ายต่อการเข้าใจ โดยผลการศึกษาพบว่า เกมใช้งานง่ายเป็นข้อที่มีค่าเฉลี่ยเลขคณิตสูงที่สุด และนักเรียนเห็นว่าเนื้อหาของเกมเข้าใจง่าย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jeekratok, Lordongbang, and Wathita (2017) ซึ่งพบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาเรื่องงานเกษตรคู่บ้าน วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ด้านการใช้งานเข้าใจง่ายและภาพประกอบสีสันสวยงามในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ตามทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) ความง่ายในการใช้งาน (Ease of use) และความคล่องตัวในการเล่นเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้บุคคลยอมรับและเล่นเกมดิจิทัลนั้น ๆ ต่อไปในอนาคต (Chauhan et al., 2021)

นอกจากนั้นผลการศึกษายังพบว่าการออกแบบ ภาพกราฟิก สื่อ และตัวละครที่อยู่ในเกมให้มีสีสันสดใสและมีความน่าสนใจเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เล่นซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ทำให้เกมสามารถกระตุ้นให้ผู้เล่น (นักเรียน) เกิดความต้องการในการเล่นและเรียนรู้เนื้อหาต่าง ๆ ไปพร้อมกับการเล่นเกม การศึกษาการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานพบว่าเกมทางการศึกษาสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา และทำให้ผู้เรียนหรือนักเรียนมีผลการเรียนรู้ที่ดีขึ้น (Chen, Jian, Lin, Yang, & Chang, 2014; Al-Azawi, Al-Faliti, & Al-Blushi, 2016) ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rodkroh (2021) ซึ่งพบว่า นักเรียนพึงพอใจเกมดิจิทัลการศึกษาที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในระดับมากเนื่องจากเกมได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน มีความสวยงาม ดึงดูดใจ และทำให้นักเรียนได้ความรู้เรื่องความฉลาดทางดิจิทัลเพิ่มขึ้นหลังจากการเล่นเกม และการศึกษาของ De La Hera et al. (2024) ซึ่งพบว่า การใช้ภาพกราฟิกที่สวยงามในการออกแบบเกมนอกจากจะดึงดูดความสนใจของผู้เล่นเกมได้แล้วยังสามารถช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจแนวคิดที่เป็นนามธรรมได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่ผู้สอนสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ สืบเสาะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เกมจะช่วยให้กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความสุขในการเรียนและได้พัฒนาศักยภาพของตนเองจนทำให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ดีขึ้น เกม “จริงรหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายทั้งในบริบทของการเรียนรู้อย่างเป็นทางการในห้องเรียน การเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ และการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเนื่องจากไม่ได้ยึดติดกับรายวิชาใดรายวิชาหนึ่งโดยเฉพาะ เกมได้รับการออกแบบมาเพื่อให้แต่ละภาระกิจมีเนื้อหาที่หลากหลาย เช่น ภารกิจที่ 3 Cyberbullying หยุดรังแกกันทางออนไลน์ และภารกิจที่ 4 โรคที่มาพร้อม

กับการติดเกม ดังนั้นครูผู้สอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสามารถปรับใช้เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” เพื่อการสอนทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาในกลุ่มสาระอื่น ๆ ได้ เช่น สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. การใช้เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ จากการทดสอบเกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ในโรงเรียนประถมศึกษาทั้งสองแห่งพบว่า ถึงแม้ว่าเกมจะออกแบบมาเพื่อให้ผู้เล่นสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองจากการเล่นเกมเนื่องจากเป็นเกมแบบเล่นคนเดียว แต่ในบางบริบทหรือบางสถานการณ์การเล่นเกมโดยมีผู้สอน (ครู ครูผู้ดูแลห้องสมุด บรรณารักษ์ หรือผู้ปกครอง) เป็นผู้กำกับ ให้คำแนะนำ อธิบาย หรือ ตอบคำถามระหว่างการเล่นโดยการยกตัวอย่างเหตุการณ์และเปรียบเทียบสถานการณ์จำลองที่อยู่ในเกมกับเหตุการณ์หรือกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันจะช่วยให้นักเรียน (ผู้เล่น) เข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ และสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมกับสถานการณ์จริงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. การพัฒนาเกมดิจิทัลสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ผู้พัฒนาต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับความต้องการของผู้ใช้เกมซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย เช่น ครู หรือ นักเรียน และศึกษาบริบทที่จะนำเกมไปใช้อย่างละเอียดรอบคอบ เช่น ระดับการศึกษาของนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และการเล่นเกมของกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากผู้เรียนในแต่ละ ช่วงวัยมีพฤติกรรมและความสนใจที่แตกต่างกัน พื้นที่ตั้งของโรงเรียนเนื่องจากนักเรียนในเขตพื้นที่ที่แตกต่างกัน (เมืองและชนบท) มีความต้องการ ความสนใจ ทักษะ พฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของโรงเรียน

3. เนื่องจาก เกม “จริงหรือมั่ว ชัวร์หรือไม่” ใช้อินโฟกราฟิกเป็นสื่อสำหรับภารกิจต่าง ๆ ในเกมเท่านั้น การพัฒนาเกมดิจิทัลสำหรับการเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อในอนาคต ควรพัฒนาเกมที่ประกอบด้วยสื่อที่หลากหลาย เช่น คลิปวิดีโอขนาดสั้น คลิปเสียง ข่าว ซึ่งอาจช่วยให้เกมน่าสนใจและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้เล่น (ผู้เรียน) มากยิ่งขึ้น และสามารถใช้ในการสอนหรือพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ด้านการรู้เท่าทันสื่อซึ่งครอบคลุมสื่อทุกประเภทที่นักเรียนพบในสถานการณ์จริง

ข้อจำกัดของการวิจัย

ปัจจัยด้านระดับความรู้ความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน และทักษะการใช้สมาร์ทโฟนและการเล่นเกมของนักเรียนที่แตกต่างกันมีผลโดยตรงกับการทดสอบเกมเนื่องจากผู้เล่นจะต้องอ่านกติกา สื่อ และตัวช่วย (Game Hints) ที่ปรากฏในเกม รวมทั้งต้องใช้ความชำนาญในการเล่นเกม ทำให้ผู้เล่นที่มีทักษะการอ่านและทักษะการใช้สมาร์ทโฟนและการเล่นเกมต่างกันใช้เวลาในการเล่นเกมเพื่อพิชิตภารกิจต่างกัน ดังนั้นในการศึกษาในอนาคตผู้วิจัยควรให้ความสำคัญกับปัจจัยดังกล่าวซึ่งจะมีผลโดยตรงกับผลการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., and Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game-based learning: Comparative study. **International Journal of Innovation, Management and Technology,** 7(4), 132-136. https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659

Barrett, N., Swain, I., Gatzidis, C. and Mecheraoui, C. (2016). The use and effect of video game design theory in the creation of game-based systems for upper limb stroke rehabilitation. **Journal of Rehabilitation and Assistive Technologies Engineering,** 3, 1-16. https://doi.org/10.1177/2055668316643644

Chauhan S., Mittal, M., WoŹniak, M., Gupta, S., and Pérez de Prado, R. (2021). A technology acceptance model: Based analytics for online mobile games using machine learning techniques. **Symmetry,** 13(8), 1545. https://doi.org/10.3390/sym13081545

Chen, H. R., Jian, C. H., Lin, W. S., Yang, P. C. and Chang, H. Y. (2014). Design of digital game-based learning in elementary school mathematics. In: **The 7th International conference on Ubi-media Computing and workshops**, Ulaanbaatar, Mongolia, pp. 322-325. https://doi.org/10.1109/U-MEDIA.2014.29.

Chirasopne, P. Daungrat, T., Korcharoen, M., Oranop Na Ayuthaya, C. Rungrojkarnka, U., Nasawat S. and Siripanyathanakit, N. (2016). **Communication literacy in digital age and its role in guiding the direction of communication reform in Thai society.** Bangkok: Dhurakij Bundid University. Retrieved from https://libdoc.dpu.ac.th/research/159568.pdf

Cicchino, M. I. (2015). Using game-based learning to foster critical thinking in student discourse. **Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning,** 9(2). https://doi.org/10.7771/1541-5015.1481

De La Hera, T., Sanz, L. C., Sierra, N. N., Jansz, J., Kneer, J., Glas, R., and van Vught, J. (2024). Digital literacy games: A systematic literature review. **Frontiers in Communication,** 9, 1407532. https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1407532

Field, A. (2013). **Discovering statistics using IBM SPSS Statistics: And sex and drugs and rock “n” roll** (4th ed.). Los Angeles: Sage.

Glas, R., van Vught, J., Fluitsma, T., De La Hera, T., and Gómez-García, S. (2023). Literacy at play: An analysis of media literacy games used to foster media literacy competencies. **Frontiers in Communication,** 8, 1155840. https://doi.org/10.3389/fcomm.2023.1155840

Huang, W. H., and Saman, D. (2013). **A practitioner’s guide to gamification of education**. Retrieved from https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf

Intelligence Center for Elderly Media Literacy, Mahidol University. (2024). **Online game: Stop, Think, Ask, Act (STAAS)**. Retrieved from https://www.iceml.org/en/online-game-en/

Jeekratok, K., Lordongbang, and J. Wathita, R. (2017). Development of educational computer game based on constructivism theory on the topic of “Kids Garden.” Paper presented at: **The 3rd national conference on technology and innovation management** (pp. 1-7), March 2-3. Maha Sarakham: Rajabhat Maha Sarakham University. [In Thai]

Lowriendee, W., Kitroongrueng, P., and Sirisamphan, O. (2017). **กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อพัฒนาการคิดและยกระดับคุณภาพการศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21 [Active learning management strategies for developing thinking skills and enhancing education quality in the 21st century]** (12th ed.). Bangkok: Phetkasem Printing Group. [In Thai]

Mahidol University. (2022). **Online game for media literacy “STAAS” and the results of a survey of the situation and effects of media use among Thai seniors**. Retrieved from https://mahidol.ac.th/temp/2022/03/press.pdf [In Thai]

Markey, K., Leeder, C., and Rieh, S. Y. (2014). **Designing online information literacy games students want to play**. Maryland: Rowman & Littlefield.

McCall, J. (2012). Navigating the problem space: The medium of simulation games in teaching history. **The History Teacher,** 46(1), 9–28.

Phra Nakhon Si Ayutthaya Rajabhat University. (2022). **Tech-savvy games: เกมรู้เท่าทันสื่อเทคโนโลยี [Mobile application software].** Retrieved from https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.literacygame.app&hl=en_US

Rodkroh, P. (2021). Effect of educational digital game to enhance digital intelligence knowledge for elementary students. **Silpakorn Education Research Journal,** 13(1), 440-457. [In Thai]

Saengcharoen, A., and Chaiyasit, V. (2018). The development of mathematics promoting Role-Playing Game (RPG) for primary school students. In: **Proceeding of the 6th Muban Chombueng Rajabhat national conference** (pp. 163-177), March 1. Ratchaburi: Muban Chombueng Rajabhat University. [In Thai]

Sriharee, G. (2018). Software engineering prospective on digital game-based learning for Thailand Education 4.0. **The Journal of KMUTNB,** 28(2), 477-488. [In Thai]

Sun, L., Kangas, M., and Koukamo, H. (2023). Game-based features in intelligent learning environments: a systematic review. **Interactive Learning Environments,** 1-17. https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2179638

Taherdoost, H. (2019). What Is the best response scale for survey and questionnaire design: Review of different lengths of rating scale / attitude scale / Likert scale. **International Journal of Academic Research in Management (IJARM),** 8(1), pp.1-12.

Tangkitvanich, S., and Sasiwuttiwat, S. (2012). Revamping the Thai education system: Quality for all. **TDRI Quarterly Review,** 27(2) 3-12.

Terrell, J. E. (2016). **Instructional methods and engagement: The impact of gamification on students learning of APA Style** (Doctoral Dissertation). University of Arkansas Retrieved from ScholarWorks@UARK https://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3041&context=etd

The Thirteenth National Economic and Social Development Plan (2023-2027). (2022). Retrieved from https://www.nesdc.go.th/article_attach/article_file_20230615134223.pdf

Tilley, S., and Rosenblatt, H. J. (2016). **Systems analysis and design** (11th ed.). Mason, OH: Cengage Learning.

UNESCO. (2021). **Media and information literate citizens: Think critically, click wisely!** Retrieved from https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068

Varakamin, D., Rukumnuaykit, P., and Saifah, Y. (2012). **A study of analytical thinking abilities and public consciousness to develop the potential of Thai students to be good and talented people: Research report.** Bangkok: Dhurakij Pundit University. [In Thai]

Wiwatpanitch, N. (2015). A development of social media literacy skills. **Journal of Graduate Studies Valaya Alongkorn Rajabhat University,** 9(3), 209-219.

Youngmee, K. (2019). Appropriate game user interface for primary school students. **Veridian E-Journal Silpakorn University (Humanities, Social Science, and Arts),** 12(5), 1552-1570. [In Thai]

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 201-213. 2025

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือของนักศึกษาในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

สุภาวดี มโนรัตน์สกุล[1*]

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือของนักศึกษาในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาเลือกเสรี วิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ จำนวน 81 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการเรียนรู้ เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ (2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน และ (3) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัย พบว่า (1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือของนักศึกษาในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (2) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.55, S.D. = 0.66) โดยด้านจุดประสงค์รายวิชา มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.61, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหารายวิชา ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.63) ด้านสื่ออุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.64) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{x}$ = 4.49, S.D. = 0.71) และด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{x}$ = 4.47, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน; การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ; การจัดชั้นหนังสือ; รายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้; สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

[1] เจ้าหน้าที่ห้องสมุด, ฝ่ายหอสมุดจอห์น เอฟ เคนเนดี้, สำนักวิทยบริการ, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อีเมล: supawadee.m@psu.ac.th

[*] Corresponding author: supawadee.m@psu.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Dec 27, 2024; Revised: Mar 7, 2025; Accepted: Apr 6, 2025

A Study of Academic Achievement in Information Resource Searching and Bookshelf Organizing of Students in the Digital Library and Learning Innovation Course, Office of Academic Resources, Prince of Songkla University

Supawadee Manoratsakul[1]

Abstract

This research aimed to study academic achievement and satisfaction towards teaching and learning in information resource searching and bookshelf organizing of students in the Digital Library and Learning Innovation course. The sample group was 81 undergraduate students of Prince of Songkla University who registered in the free elective course of Digital Library and Learning Innovation. The research instruments consisted of (1) a learning plan on information resource searching and bookshelf organizing, (2) a pre- and post-test for academic achievement, and (3) a satisfaction assessment form for teaching and learning. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and t-test. The research results found that (1) the learninsg achievement in information resource searching and bookshelf organizing of students in the Digital Library and Learning Innovation course after studying was significantly higher than before studying at the statistical level of .05 and (2) Students had the highest overall satisfaction with teaching and learning ($\bar{x}$ = 4.55, S.D. = 0.66), with the subject objectives having the highest mean ($\bar{x}$ =4.61, S.D.=0.61), followed by the subject content ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.63), learning media/resources ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.64), teaching and learning activities ($\bar{x}$ = 4.49, S.D. = 0.71), and measurement and evaluation ($\bar{x}$ = 4.47, S.D. = 0.72), respectively.

Keywords: Academic achievement, Information resources searching, Bookshelf organizing, Digital Library and Learning Innovation Course, Office of Academic Resources, Prince of Songkla University

[1] Library Staff, John F. Kennedy Library, Office of Academic Resources, Prince of Songkla University
E-mail: supawadee.m@psu.ac.th
* Corresponding author: supawadee.m@psu.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Dec 27, 2024; Revised: Mar 7, 2025; Accepted: Apr 6, 2025

บทนำ

ภารกิจหลักของห้องสมุดหรือสถาบันบริการสารสนเทศคือ การสนับสนุนการเรียน การสอน และการวิจัย ให้แก่นักศึกษา อาจารย์ บุคลากร และบุคคลทั่วไป รวมไปถึงการให้บริการสารสนเทศที่มีอยู่ในห้องสมุด เพื่อให้ผู้ใช้บริการเกิดทักษะด้านการรู้สารสนเทศ การใช้ห้องสมุด การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้ใช้บริการมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดและการสืบค้นสารสนเทศในห้องสมุด ตั้งแต่การแนะนำประเภททรัพยากรสารสนเทศ สถานที่จัดเก็บสารสนเทศ การแนะนำบริการต่าง ๆ เช่น บริการยืม-คืนทรัพยากรสารสนเทศ และการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศผ่านฐานข้อมูลบรรณานุกรม Online Public Access Catalog (OPAC) ซึ่งเป็นฐานข้อมูลที่ใช้สำหรับการจัดเก็บ การจัดการ และการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดที่มีอยู่หลากหลายประเภท เช่น หนังสือทั่วไป วิทยานิพนธ์และงานวิจัย วารสารและสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง เรื่องสั้น/นวนิยาย รวมไปถึงทรัพยากรสารสนเทศดิจิทัล (Rumdon, Tinpun, & Kaewsuwan, 2023) ซึ่งใช้ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว (Kedthawon & Kedtarwon, 2021)

สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีการจัดการทรัพยากรสารสนเทศทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และรูปแบบดิจิทัล โดยมีการจัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศด้วยระบบทศนิยมดิวอี้ (Dewey Decimal Classification: DDC) การให้หัวเรื่อง และการทำดัชนี เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศผ่านระบบห้องสมุดอัตโนมัติ ALIST ได้ตามที่ต้องการ รวมถึงการจัดคอลเล็กชันทรัพยากรสารสนเทศให้สอดคล้องกับสังคมพหุวัฒนธรรมในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ได้แก่ (1) อิสลามศึกษา (2) ข้อมูลภาคใต้ (3) มุมอาเซียน (4) ศูนย์สารสนเทศบาห์เรน (Bahrain Information Center) (5) ศูนย์ข้อมูลและวัฒนธรรมอเมริกา (America Corner) (6) ห้องพุทธทาส และอื่น ๆ รวมถึงการจัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองกับความต้องการผู้ใช้บริการ เช่น ห้องละหมาด ห้องประชุมกลุ่มย่อย พื้นที่ Co-Working Space พื้นที่หนังสือมีชีวิต และพื้นที่จัดนิทรรศการหมุนเวียนสำหรับนักศึกษา เป็นต้น (Rumdon, Kewsuwun, & Theppaya, 2022) อีกทั้งมีบริการให้การศึกษาผู้ใช้บริการในด้านการจัดอบรมการสืบค้นและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ การเขียนรายการบรรณานุกรม และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเรียน การสอน และการวิจัยของผู้ใช้บริการทุกประเภท ต่อมาปีการศึกษา 2564 สำนักวิทยบริการได้มีการจัดการเรียนการสอนรายวิชาเลือกเสรี วิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Active learning) โดยนักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติจริงในเรื่องของการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศ การจัดชั้นหนังสือ และนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้และเกิดทักษะดังกล่าวในด้านการเรียน การวิจัย ตลอดการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Khampol, 2015; Rumdon et al., 2024)

จากพฤติกรรมของผู้ใช้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ที่เปลี่ยนแปลงไป พบว่า ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศจากระบบห้องสมุดอัตโนมัติ ALIST แต่ไม่สามารถค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่อยู่บนชั้นหนังสือได้ หรือไม่พบทรัพยากรสารสนเทศตามที่ผู้ใช้บริการต้องการเป็นจำนวนมาก ดังนั้น ผู้วิจัยซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติหน้าที่ในเรื่องของการจัดชั้นหนังสือและการค้นหาหนังสือ ได้เล็งเห็นถึงปัญหาและความสำคัญที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน จึงได้นำเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือมาพัฒนา

เป็นสื่อการเรียนรู้ และนำผลการเรียนที่ได้มาทดสอบเพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือของนักศึกษาในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยมาจัดบริการทรัพยากรสารสนเทศ รวมไปถึงการพัฒนาทักษะการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นและได้รับทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้

สมมติฐานการวิจัย

นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. บทบาทของห้องสมุดกับการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Active learning)

บทบาทของผู้เรียนต่อกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Active learning) โดยผู้เรียนควรได้มีโอกาสแสดงออกในการพูด การฟัง การอ่าน การเขียน และสะท้อนความคิดในเนื้อหาวิชาที่ศึกษาจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าการรับฟังการบรรยาย ผู้สอนให้ความสำคัญต่อการถ่ายทอดความรู้ให้น้อยลง และเน้นการพัฒนาด้านทักษะของผู้เรียนมากขึ้นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อนวัตกรรม เพื่อให้เกิดความคิดวิเคราะห์ในระดับสูง ตลอดจนเน้นบทบาทให้ผู้เรียนได้ค้นหาคุณค่าและค่านิยมของตนเองเป็นสำคัญ (Pruettikul, 2012) ทั้งนี้การเรียนการสอนแบบ Active learning จะประสบความสำเร็จได้นั้น ห้องสมุดควรมีบทบาทที่สำคัญ (Tuamsuk et al., 2005; Phetcharat, 2017) ดังนี้

1) บทบาทในการเป็นแหล่งสารสนเทศสนับสนุนการเรียนการสอนให้กับผู้ใช้บริการ

2) บทบาทในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่สอดคล้องกับหลักสูตร ด้วยการนำหลักสูตรและรายวิชาที่เปิดสอนมาประกอบพิจารณาในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ โดยมีบรรณารักษ์ประสานงานกับผู้สอนในแต่ละรายวิชา เพื่อจะได้จัดหาทรัพยากรสารสนเทศได้สอดคล้องกับหลักสูตรและตรงตามความต้องการผู้สอนมากที่สุด

3) บทบาทในการจัดบริการสารสนเทศ ห้องสมุดควรมีบทบาทเป็นตัวกลางในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศต่าง ๆ ทั้งที่มีอยู่ภายในห้องสมุดและไม่มีบริการในห้องสมุด โดยการจัดหาและ

ให้บริการในอินเทอร์เน็ต เช่น การสร้างเว็บท่า (Web portal) ของสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศได้

4) บทบาทในการประสานงานกับผู้บริหารของหน่วยงานต่าง ๆ และผู้สอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เข้ามาใช้บริการห้องสมุดมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้สอนสามารถมอบหมายงานให้ผู้เรียนมาค้นคว้าข้อมูลและสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการได้

5) บทบาทของห้องสมุดในฐานะเป็นแหล่งให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแหล่งความรู้และสื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน และมีหน้าที่ในการให้คำแนะนำผู้สอนในการเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนต่าง ๆ ที่มีให้บริการในห้องสมุดให้เหมาะสม

6) บทบาทของห้องสมุดในฐานะเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เพราะมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดในด้านเวลาหรือสถานที่ ห้องสมุดจึงเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน และสามารถเชื่อมโยงบทบาทของห้องสมุดได้โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การบริหารจัดการ ตลอดจนการบริการของห้องสมุดต้องตอบสนองความต้องการในการแสวงหาสารสนเทศจากหลาย ๆ แหล่ง โดยมีผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการกำหนดเนื้อหา กิจกรรม และรูปแบบการเรียนการสอน ความร่วมมือระหว่างผู้สอนและบรรณารักษ์นับเป็นสิ่งสำคัญเพื่อส่งเสริมการเรียนการสอนแบบ Active learning

วิธีการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 กลุ่ม เป็นจำนวน 81 คน

2. ตัวแปร

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา ได้แก่ คณะที่สังกัด และชั้นปี (2) สื่อการเรียนรู้ เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ (3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ (4) ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ จำนวน 2 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ละ 3 ชั่วโมง จำนวน 2 กลุ่ม รวม 12 ชั่วโมง มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ในด้านการพัฒนาหลักสูตร มีค่าดัชนีสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00

3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ด้านการวัดและประเมินผล มีค่าดัชนีสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00

และนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

3.3 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย (1) ด้านจุดประสงค์รายวิชา (2) ด้านเนื้อหารายวิชา (3) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน (4) ด้านการวัดและประเมินผล และ (5) ด้านสื่ออุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้ มีลักษณะมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ในด้านการวัดและประเมินผล มีค่าดัชนีสอดคล้อง (IOC) ระหว่าง 0.67-1.00 และนำไปทดลองใช้ (Tryout) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.88 โดยมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ ดังนี้ (Srisa-ard, 2015)

คะแนน 5 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด
คะแนน 4 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก
คะแนน 3 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง
คะแนน 2 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับน้อย
คะแนน 1 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีการกำหนดเกณฑ์การแปลค่าความพึงพอใจ ดังนี้ (Srisa-ard, 2015)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยรูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียว โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างมา 1 กลุ่ม แล้วจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ แล้วจึงทำการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง และหาค่าเฉลี่ย จากนั้นผู้วิจัยทดสอบสมมติฐานหาค่าความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยด้วยสถิติ t-test โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Post-test Design (Worakham, 2024) ดังนี้

4.1 ปฐมนิเทศแนะนำเนื้อหาของหน่วยการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเรื่องการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ ซึ่งเป็นนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้

4.2 ผู้เรียนเข้าใช้งานระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วย Google classroom ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

4.3 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ จำนวน

2 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีแผนการจัดการเรียนรู้ละ 3 ชั่วโมง จำนวน 2 กลุ่ม รวม 12 ชั่วโมง โดยผู้สอนจะแนบสื่อการเรียนรู้ผ่านระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ Google classroom เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน รวมถึงเกิดทักษะในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง พร้อมกับทำแบบฝึกหัดที่ผู้สอนได้มอบหมายในชั้นเรียน

4.4 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนการสอนตามแผนการเรียนรู้ ผู้สอนจะทำการสรุปเนื้อหา และตอบข้อซักถามจากผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีองค์ความรู้และเกิดทักษะการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ จากนั้นให้ผู้เรียนทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน จากนั้นทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้

4.5 นำคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ มาวิเคราะห์ผลด้วยเครื่องมือทางสถิติ

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

5.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่า t-test (Vallakitkaseamsakul, 2024)

5.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยซึ่งเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษา (n=81)

ประเด็น	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. คณะที่สังกัด		
1.1) ศึกษาศาสตร์	27	33.33
1.2) มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	39	48.15
1.3) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	13	16.05
1.4) รัฐศาสตร์	2	2.47
รวม	**81**	**100.00**

ประเด็น	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2. ชั้นปี		
2.1) ชั้นปีที่ 1	4	4.94
2.2) ชั้นปีที่ 2	17	20.99
2.3) ชั้นปีที่ 3	33	40.74
2.4) ชั้นปีที่ 4	27	33.33
รวม	**81**	**100.00**

จากตารางที่ 1 พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาสังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 39 คน (ร้อยละ 48.15) รองลงมาคือ คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 27 คน (ร้อยละ 33.33) คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 13 คน (ร้อยละ 16.05) และน้อยที่สุดคือ คณะรัฐศาสตร์ จำนวน 2 คน (ร้อยละ 2.47) และส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 33 คน (ร้อยละ 40.74) รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 4 จำนวน 27 คน (ร้อยละ 33.33) ชั้นปีที่ 2 จำนวน 17 คน (ร้อยละ 20.99) และน้อยที่สุดคือ ชั้นปีที่ 1 จำนวน 4 คน (ร้อยละ 4.94)

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ (n = 81)

ทักษะ	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t-test	df	P-value
ก่อนเรียน	10	5.02	2.356	12.169	80	.000*
หลังเรียน	10	8.96	1.959			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{x}$) เท่ากับ 8.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.959 และมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน ($\bar{x}$) เท่ากับ 5.02 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 2.356

2. ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ (n=81)

ประเด็น	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
1. ด้านจุดประสงค์รายวิชา			
1.1) รายวิชามีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน	4.66	0.51	มากที่สุด
1.2) การแนะนำและการชี้แจงเป็นประโยชน์กับนักศึกษา	4.60	0.57	มากที่สุด
1.3) กิจกรรมในการปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	4.57	0.76	มากที่สุด
รวม	**4.61**	**0.61**	**มากที่สุด**
2. ด้านเนื้อหารายวิชา			
2.1) เนื้อหาของรายวิชาตรงตามคำอธิบายรายวิชา	4.52	0.61	มากที่สุด
2.2) เนื้อหารายวิชามีความทันสมัย	4.69	0.65	มากที่สุด
รวม	**4.60**	**0.63**	**มากที่สุด**
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน			
3.1) รายวิชามีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายน่าสนใจ	4.56	0.66	มากที่สุด
3.2) จำนวนชั่วโมงสอนของรายวิชามีความเหมาะสม	4.43	0.75	มาก
3.3) รายวิชามีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด การให้เหตุผลและการแก้ปัญหา	4.42	0.77	มาก
3.4) การปฏิบัติช่วยทำให้เข้าใจเนื้อหาภาคทฤษฎีมากยิ่งขึ้น	4.47	0.78	มาก
3.5) จำนวนนักศึกษาต่อกลุ่มปฏิบัติการเหมาะสม	4.55	0.73	มากที่สุด
3.6) สถานที่ปฏิบัติการเหมาะสมกับรายวิชา	4.50	0.61	มาก
3.7) จำนวนชั่วโมงและระยะเวลาการปฏิบัติเหมาะสม	4.50	0.66	มาก
รวม	**4.49**	**0.71**	**มาก**
4. ด้านการวัดและประเมินผล			
4.1) รายวิชามีวิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา	4.49	0.66	มาก
4.2) รายวิชามีการกำหนดวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย	4.42	0.73	มาก
4.3) กิจกรรมการประเมินผลการปฏิบัติเหมาะสม	4.51	0.77	มากที่สุด
รวม	**4.47**	**0.72**	**มาก**

ประเด็น	$\bar{x}$	S.D.	แปลค่า
5. ด้านสื่ออุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้			
5.1) รายวิชามีการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและครบถ้วนตามประมวลการสอนรายวิชา	4.60	0.60	มากที่สุด
5.2) รายวิชามีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย	4.56	0.69	มากที่สุด
5.3) เครื่องมือ/อุปกรณ์/สิ่งสนับสนุนที่ใช้ในการปฏิบัติเพียงพอ	4.61	0.64	มากที่สุด
รวม	**4.59**	**0.64**	**มากที่สุด**
เฉลี่ยรวม	**4.55**	**0.66**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 3 พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.55, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านจุดประสงค์รายวิชา มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.61, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหารายวิชา อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.63) ด้านสื่ออุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.64) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.49, S.D. = 0.71) และด้านการวัดและประเมินผล มีค่าเฉลี่ยรวมน้อยที่สุด อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.47, S.D. = 0.72) ตามลำดับ โดยสามารถอธิบายตามรายด้านได้ ดังนี้

ด้านจุดประสงค์รายวิชา พบว่า รายวิชามีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.66, S.D. = 0.51) รองลงมาคือ การแนะนำและการชี้แจงเป็นประโยชน์กับนักศึกษา ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.57) และกิจกรรมในการปฏิบัติสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ($\bar{x}$ = 4.57, S.D. = 0.76) ตามลำดับ

ด้านเนื้อหารายวิชา พบว่า เนื้อหารายวิชามีความทันสมัย มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.69, S.D. = 0.65) รองลงมาคือ เนื้อหาของรายวิชาตรงตามค่าอธิบายรายวิชา ($\bar{x}$ = 4.52, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ด้านสื่ออุปกรณ์/แหล่งการเรียนรู้ พบว่า เครื่องมือ/อุปกรณ์/สิ่งสนับสนุนที่ใช้ในการปฏิบัติเพียงพอ มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.61, S.D. = 0.64) รองลงมาคือ รายวิชามีการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยและครบถ้วนตามประมวลการสอนรายวิชา ($\bar{x}$ = 4.60, S.D. = 0.60) และรายวิชามีการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.69) ตามลำดับ

ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า รายวิชามีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.56, S.D. = 0.66) รองลงมาคือ จำนวนนักศึกษาต่อกลุ่มปฏิบัติการเหมาะสม ($\bar{x}$ = 4.55, S.D. = 0.73) และสถานที่ปฏิบัติการเหมาะสมกับรายวิชา และจำนวนชั่วโมงและระยะเวลาการปฏิบัติเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากัน ($\bar{x}$ = 4.50 และ 4.50, S.D. = 0.61 และ 0.66) ตามลำดับ

ด้านการวัดและประเมินผล พบว่า กิจกรรมการประเมินผลการปฏิบัติเหมาะสม ค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.51, S.D. = 0.77) รองลงมาคือ รายวิชามีวิธีการประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของรายวิชา ($\bar{x}$ = 4.49, S.D. = 0.66) และรายวิชามีการกำหนดวิธีการประเมินผลที่หลากหลาย ($\bar{x}$ = 4.42, S.D. = 0.73) ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผู้สอนใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Active learning) โดยให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงในการค้นหาหนังสือในฐานข้อมูล OPAC ผ่านระบบห้องสมุดอัตโนมัติ ALIST ที่มีระบบการจัดหมวดหมู่หนังสือด้วยระบบทศนิยมดิวอี้ (Dewey Decimal Classification: DDC) และได้เรียนรู้การจัดชั้นหนังสือ รวมถึงการปฏิบัติในการค้นหาหนังสือจากชั้นหนังสือในแต่ละคอลเล็กชัน ทำให้นักศึกษามีองค์ความรู้และเกิดทักษะการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ สอดคล้องกับ Rumdon et al. (2024) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้วิจัยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Active learning) ร่วมกับระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ Google Classroom โดยมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับการสนับสนุนในด้านการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน ซึ่งนักศึกษามีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับ Khuntong (2023) ที่ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่อการเรียนการสอนออนไลน์ด้วย Google classroom ซึ่งเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงการใช้สื่อหลากหลายชนิด (Multimedia) ร่วมกับการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งนักศึกษามีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้จากการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือจะสามารถช่วยให้นักศึกษาเข้าใจระบบการจัดหมวดหมู่หนังสือ เช่น ระบบทศนิยมดิวอี้ ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับการจัดการข้อมูลหรือคัดแยกประเภทสิ่งอื่น ๆ ในชีวิตประจำวันให้เป็นระบบได้ตลอดจนสามารถค้นหาและเข้าถึงสารสนเทศทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และรูปแบบดิจิทัลได้ถูกต้องตามความต้องการ และสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกช่วงวัย

2. ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาต่อการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านจุดประสงค์รายวิชาการกำหนดวัตถุประสงค์รายวิชาจะทำให้นักศึกษาเข้าใจถึงเป้าหมายของการเรียนการสอน และการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม รวมถึงการกำหนดเกณฑ์ในการวัดและประเมินผลการเรียนของนักศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องร่วมกัน (Phaokantha & Matewerawong, 2022) ในส่วนของด้านเนื้อหารายวิชา เนื้อหาต้องมีความทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ และตรงกับความต้องการ เนื่องจาก

ห้องสมุดมีการบอกรับฐานข้อมูลที่สนับสนุนการเรียน การสอน และการวิจัย รวมถึงฐานข้อมูลที่พัฒนาขึ้นมาเอง ซึ่งฐานข้อมูลเหล่านี้มีการอัปเดต (Update) ข้อมูลอย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้มีเนื้อหาในสื่อการเรียนการสอนมีความทันสมัย และเป็นแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้ สอดคล้องกับ Na Thungfai & Thongchai (2017) ที่ศึกษาการประเมินทรัพยากรสารสนเทศของหอสมุด พบว่า ทรัพยากรสารสนเทศอ้างอิงในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่มีความทันสมัย (ช่วงปี พ.ศ. 2555-2559) มีคุณภาพ และสามารถเชื่อถือได้

สรุปผลการวิจัย

การจัดการเรียนการสอน เรื่อง การสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือในรายวิชาห้องสมุดดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้ ใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Active learning) ที่ให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติจริงในด้านการจัดชั้นหนังสือ การสืบค้นและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล และนวัตกรรมการเรียนรู้ ผ่านระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ Google Classroom ในการเผยแพร่สื่อการเรียนการสอน การส่งงาน และการทำแบบทดสอบ ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีทักษะการรู้ห้องสมุดและการจัดชั้นหนังสือ เพื่อนำทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้กับการเรียนหรือการทำงานได้จริง

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ผลที่ได้จากการวิจัยจะนำไปสู่แนวทางในการออกแบบนวัตกรรมการบริการ (Service innovation) โดยเน้นกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน การพัฒนาทักษะการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือ เพื่อให้ผู้ใช้บริการสามารถสืบค้นและเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศทั้งในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัลได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งหน่วยงานยังสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong learning) สำหรับผู้ใช้บริการทุกช่วงวัย เพื่อให้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ต่อยอดในการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ห้องสมุดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการบริการสารสนเทศ สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศและการจัดชั้นหนังสือให้กับผู้ใช้บริการได้ รวมไปถึงสามารถกระตุ้นการใช้ทรัพยากรสารสนเทศในหน่วยงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด

เอกสารอ้างอิง

Kedthawon, P. and Kedtarwon, S. (2021). Web-Based training using Case-Based learning in using information in library to develop information literacy Chaiyaphum Rajabhat University. **Journal of MCU Ubon Review**, 6(1), 801-814. [In Thai]

Khampol. R. (2015). User education service of John F. Kennedy Library. **PULINET Journal**, 2(3), 109-115. [In Thai]

Khuntong, R. (2023). Development of students' achievement and satisfaction towards online learning with the Google Classroom Application using the T5 Model. **Journal of Information and Learning**, 34(1), 111-119. [In Thai]

Na Thungfai, D. and Thongchai, A. (2017). Evaluation of printed reference collection of Chiang Mai University Library. **TLA Research Journal**, 10(1), 72-84. [In Thai]

Phaokantha, T. and Matewerawong, K. (2022). Administration model of digital era. **Journal of Association of Professional Development of Educational Administration of Thailand (JAPDEAT)**, 4(2), 37-45. [In Thai]

Phetcharat, S. (2017). Role of library with teaching in active learning. **Thaksin University Library Journal**, 6, 1-18. [In Thai]

Pruettikul, S. (2012). Quality of students derived from active learning process. **Journal of Educational Administration Burapha University**, 6(2), 1-13. [In Thai]

Rumdon, K., Kewsuwun, N. and Theppaya, T. (2022). Insight analysis of information resources services for service forecasting of The John F. Kennedy Library, Prince of Songkla University. In: **The 13th National science research conference** (pp. 858-868). National conference, May 12-13, 2022. Thaksin University, Phatthalung. [In Thai]

Rumdon, K., Tinpun, N., and Kaewsuwan, N. (2023). An analysis of book-borrowing behaviors of users at the John F. Kennedy library, Office of Academic Resources using association rule mining. In: **Proceedings of 7th international library and information science society conference** (pp. 228-237). International conference. July 20-21, 2023. Khon Kaen University, Khon Kaen.

Rumdon, K. et al. (2024). A study of students' learning achievement and satisfaction towards the course on digital library and learning innovation of the Office of Academic Resources, Prince of Songkla University. **PULINET Journal**, 11(2), 118-127. [In Thai]

Srisa-ard, B. (2015). **การวิจัยเบื้องต้น [Introduction to Research]**. (9th ed.). Bangkok: Suwiriyasan. [In Thai]

Tuamsuk, K., Sarawanawong, L., Tulyasuk, T., and Dadphan, K. (2005). Roles of university library in enhancing the students' learning. **T.L.A. Bulletin**, 49(4), 16-34. [In Thai]

Vallakitkaseamsakul, S. (2024). **Research methodology in behavioral science and social sciences**. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai]

Worakham, P. (2024). **Educational Research**. (10th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai]

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 214-226. 2025

Tai Dam Cultural Heritage: Knowledge Management and Information Transmission Dynamics in Loei Province, Thailand[3]

Naiyana Ajanatorn[1] and Kanokporn Nasomtrug Simionica[2]*

Abstract

This research [34] investigates the dynamics of cultural heritage transmission and preservation within the Tai Dam community of Ban Na Pa Nad, Loei Province, Thailand, from a Library and Information Science (LIS) perspective. The study aims to 1) analyze the context of Tai Dam cultural heritage and its associated knowledge systems, and 2) develop sustainable approaches for its preservation and promotion by examining the community's information behaviors and knowledge management practices. Adopting a qualitative methodology, data were collected through in-depth interviews, focus group discussions, and participatory workshops with key community informants. The findings were analyzed through the lens of Nonaka and Takeuchi's SECI model of knowledge creation. The research reveals five key domains of Tai Dam wisdom: historical and ancestral knowledge, language, traditional dress, beliefs and rituals, and craftsmanship. Furthermore, the study identifies the community's proactive efforts not merely to preserve their heritage, but to leverage it for identity affirmation, social recognition, and sustainable cultural tourism. Six strategic approaches for preservation were co-developed with the community, focusing on educational integration, creation of learning resources, intergenerational transmission, organization of traditional ceremonies, youth participation, and network building. This study contributes to the LIS field by mapping the flow of indigenous knowledge and proposing a community-centric framework for preserving intangible cultural heritage, offering tangible implications for information professionals in developing culturally sensitive information services and community archives.

Keywords: Tai Dam, Cultural Heritage, Knowledge Management, Information Transmission, Loei, Thailand

[1] Associate Professor, Ph.D., English and Library Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University, E-mail: naiyana.aja@lru.ac.th
[2] Lecturer, Ph.D., English and Library Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University, E-mail: kanokpornnasomtrug.sim@lru.ac.th
[*] Corresponding author: kanokpornnasomtrug.sim@lru.ac.th
[3] This research article is derived from a research project focusing a developing model of reading innovation for students drawing upon Tai Loei local wisdom

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Apr 3, 2025; Revised: Jun 13, 2025; Accepted: Jun 14, 2025

มรดกวัฒนธรรมไทดำ: การจัดการความรู้และพลวัตการถ่ายทอดสารสนเทศในจังหวัดเลย[3]

นัยนา อรรจนาทร[1] และกนกพร นาสมตรึก ชิมิโอนิกะ[2*]

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้[3] มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากลไกการสืบทอดและการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมในชุมชนชาวไทดำบ้านนาป่าหนาด จังหวัดเลย โดยประยุกต์ใช้มุมมองทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ (LIS) การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์บริบทของมรดกวัฒนธรรมไทดำและระบบความรู้ที่เกี่ยวข้อง และ 2) เพื่อพัฒนาแนวทางที่ยั่งยืนในการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกวัฒนธรรมผ่านการศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและแนวปฏิบัติในการจัดการความรู้ของชุมชน งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก การสนทนากลุ่ม และการประชุมเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญในชุมชน และวิเคราะห์ผลโดยใช้แบบจำลองการสร้างความรู้ SECI Model ของ Nonaka และ Takeuchi เป็นกรอบในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่าภูมิปัญญาของชาวไทดำประกอบด้วยองค์ความรู้สำคัญ 5 ด้าน ได้แก่ ความรู้ด้านประวัติศาสตร์และบรรพบุรุษ ภาษา การแต่งกาย ความเชื่อและพิธีกรรม และงานหัตถกรรม นอกจากนี้ยังพบว่าชุมชนมีความพยายามเชิงรุกที่มิใช่เพียงเพื่อการอนุรักษ์มรดกเท่านั้น แต่ยังใช้มรดกวัฒนธรรมของชุมชนเพื่อยืนยันตัวตน เพื่อการยอมรับทางสังคม และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ ได้ร่วมกับชุมชนเพื่อพัฒนาแนวทางเชิงยุทธศาสตร์ 6 ประการในการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมชุมชน ซึ่งเน้นการบูรณาการกับการศึกษา การสร้างแหล่งเรียนรู้ทางการศึกษา การถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น การจัดประเพณีพิธีกรรม การมีส่วนร่วมของเยาวชน และการสร้างเครือข่าย งานวิจัยนี้มีส่วนสนับสนุนองค์ความรู้ทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ด้วยการจัดทำแผนผังการไหลเวียนขององค์ความรู้พื้นถิ่นและนำเสนอกรอบการทำงานที่ยึดชุมชนเป็นศูนย์กลางสำหรับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งนำไปสู่ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติสำหรับนักสารสนเทศในการพัฒนาบริการสารสนเทศและหอจดหมายเหตุชุมชนที่มีความละเอียดอ่อนทางวัฒนธรรมต่อไป

คำสำคัญ : ไทดำ; มรดกวัฒนธรรม; การจัดการความรู้; การถ่ายทอดสารสนเทศ; เลย; ประเทศไทย

---

[1] รองศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาภาษาอังกฤษและบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, อีเมล: naiyana.aja@lru.ac.th

[2] อาจารย์ ดร., สาขาวิชาภาษาอังกฤษและบรรณารักษศาสตร์, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย, อีเมล: kanokpornnasomtrug.sim@lru.ac.th

[*] Corresponding author: kanokpornnasomtrug.sim@lru.ac.th

[3] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการอ่านสำหรับเยาวชนจากฐานภูมิปัญญาไทเลย

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Apr 3, 2025; Revised: Jun 13, 2025; Accepted: Jun 14, 2025

1. Introduction

The preservation of cultural heritage for ethnic minority groups is a critical global concern. In Thailand, numerous ethnic groups, such as the Tai Lue, Tai Song Dam, and Tai Dam, have migrated and established communities, each carrying a unique repository of intangible cultural heritage, including languages, traditions, and indigenous wisdom. The processes of globalization and social integration present both challenges and opportunities for these communities to maintain their distinct identities. Previous studies on these groups have often focused on anthropological descriptions or conservation from a cultural studies viewpoint. For instance, research has explored the conservation of weaving wisdom among the Thai Song Dam through participatory action research (Topanurakkun & Paiwithayasiritham, 2016) and the role of beliefs in the cultural assimilation of the Tai Lue (Utara & Rattanarungsikul, 2023). However, a significant gap exists in understanding these dynamics from a Library and Information Science (LIS) perspective, which can offer valuable frameworks for analyzing how cultural knowledge is generated, organized, sought, transmitted, and managed within a community.

This research addresses this gap by focusing on the Tai Dam ethnic community in Ban Na Pa Nad, Loei Province. This community, like many others, faces the challenge of transmitting its rich cultural heritage to younger generations amidst modern influences. This study moves beyond mere description to analyze the underlying information and knowledge management systems at play. It examines the community's information needs, their information-seeking behaviors related to cultural practices, and the informal and formal systems they employ for knowledge transmission. The research aims to provide a deeper understanding of how intangible heritage can be sustained by reframing preservation as an active process of community-based knowledge management.

2. Objectives

This paper is guided by the following research objectives:

1) To study the context and components of Tai Dam cultural heritage in the Ban Na Pa Nad community, identifying the key domains of their indigenous wisdom.

2) To analyze the processes of cultural transmission through the lens of information behavior and knowledge management theories.

3) To develop sustainable, community-driven approaches for the preservation and promotion of Tai Dam cultural heritage.

3. Theoretical Framework: The SECI Knowledge Management Model

To address the originality and analytical depth concerns raised by the LIS field, this study adopts the **SECI model of knowledge creation** by Ikujiro Nonaka and Hirotaka Takeuchi (1995). This model is highly relevant as it explains how knowledge is created and managed through a dynamic conversion between two types of knowledge: **tacit knowledge** (personal, context-specific, and hard to formalize, such as skills and traditions) and **explicit knowledge** (codified, systematic, and easy to communicate, such as documents and databases). The model consists of four modes of knowledge conversion:

- **Socialization (Tacit to Tacit):** Knowledge is transferred through shared experiences, observation, imitation, and practice. In the Tai Dam context, this occurs when elders teach youth weaving or ritual procedures directly.

- **Externalization (Tacit to Explicit):** Tacit knowledge is articulated into explicit forms. This involves converting personal wisdom into comprehensible forms like written texts, diagrams, or documented procedures, such as creating exhibits for the local museum or writing down community history.

- **Combination (Explicit to Explicit):** Explicit knowledge is systemized and combined to create new knowledge. This involves organizing documented information, such as developing educational curricula from various historical sources or building a digital archive of cultural assets.

- **Internalization (Explicit to Tacit):** Individuals embody explicit knowledge, turning it into their own tacit knowledge through practice. This happens when a young person learns from a book or a video about a traditional ceremony and then actively participates, internalizing the process.

This framework allows for a systematic analysis of the community's activities not just as cultural events, but as a sophisticated, cyclical process of knowledge management that is crucial for heritage sustainability (see Figure 1).

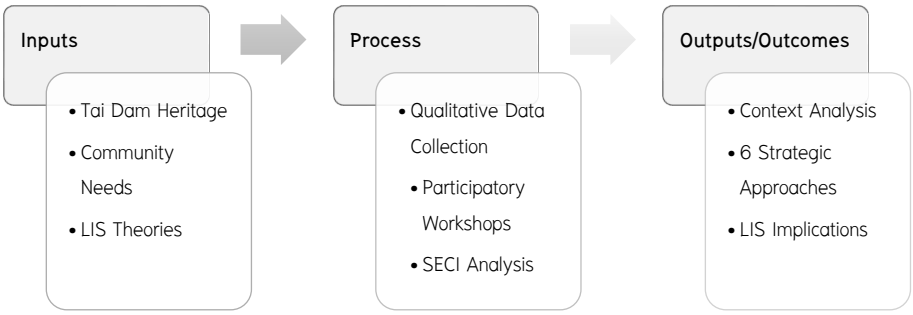


Figure 1. Conceptual Research Framework

4. Literature Review

This study is informed by scholarship in two primary areas: cultural heritage studies of ethnic groups in Thailand and core concepts from Library and Information Science (LIS).

While anthropological studies provide a rich foundation for understanding the cultural context of groups like the Tai Dam (e.g., migration history, rituals), LIS literature offers the tools to analyze the informational dynamics of heritage preservation. Key LIS concepts relevant to this study include indigenous knowledge management (IKM), community archives, and information behavior. Oyelude (2023) argues that indigenous knowledge preservation demonstrates cultural respect by recognizing these cultures as living and evolving communities. Cultural heritage institutions like libraries, archives, and museums serve as important gatekeepers who must responsibly preserve this knowledge while following proper protocols, embracing diversity, and respecting intellectual property rights to ensure it benefits future generations. Similarly, the concept of "community archives" emphasizes the role of communities in controlling their own documentary heritage, which directly relates to

the efforts in Ban Na Pa Nad to create their own museum and learning resources (Flinn, 2007).

Furthermore, understanding the "information behavior" of community members—how they seek, use, and share cultural information—is essential. This study connects the observable cultural practices of the Tai Dam to established LIS concepts of information needs and knowledge transmission, framing intergenerational learning as a form of situated information seeking. By integrating these LIS perspectives, the research aims to provide a novel analysis of the Tai Dam's efforts as a proactive information and knowledge management system.

5. Methodology

This research employed a qualitative methodology grounded in community-based participatory research. This approach ensures that the research process is collaborative and that the outcomes are relevant and beneficial to the community itself.

5.1. Data Collection

A multi-faceted approach was used for data collection to ensure richness and validity. The primary methods included:

- **In-depth Interviews:** Conducted with 15 key informants, including community elders, cultural leaders, youth representatives, and local government officials, to gather detailed narratives on history, traditions, and preservation challenges.
- **Focus Group Discussions:** Two focus groups were organized, one with elders and one with youth, to explore differing perspectives on cultural transmission and future aspirations.
- **Participatory Workshops:** A series of workshops were held with community members to collaboratively analyze the current situation and brainstorm strategies for sustainable preservation and promotion.

5.2. Research Tools

The central tool for the participatory workshops was a structured brainstorming session guided by six main themes. These themes were not arbitrarily chosen; they were developed based on a preliminary literature review of cultural heritage components and initial, informal consultations with community leaders to identify the most salient aspects of their cultural identity. The six themes were:

1) Integration of Tai Dam Culture in the Educational System
2) Creating Learning Resources for Conservation and Promotion
3) Intergenerational Cultural Transmission
4) Organization of Traditional Ceremonies and Rituals
5) Youth and Local Community Participation
6) Building Community and Network Capacity

5.3. Data Analysis

Data from interviews and focus groups were transcribed and analyzed using thematic analysis to identify recurring patterns and core concepts. The findings from the participatory workshops were synthesized and then critically analyzed through the four modes of the **SECI knowledge management model** to map the flow and transformation of cultural knowledge within the community (see Figure 2 for a summary of the research process).

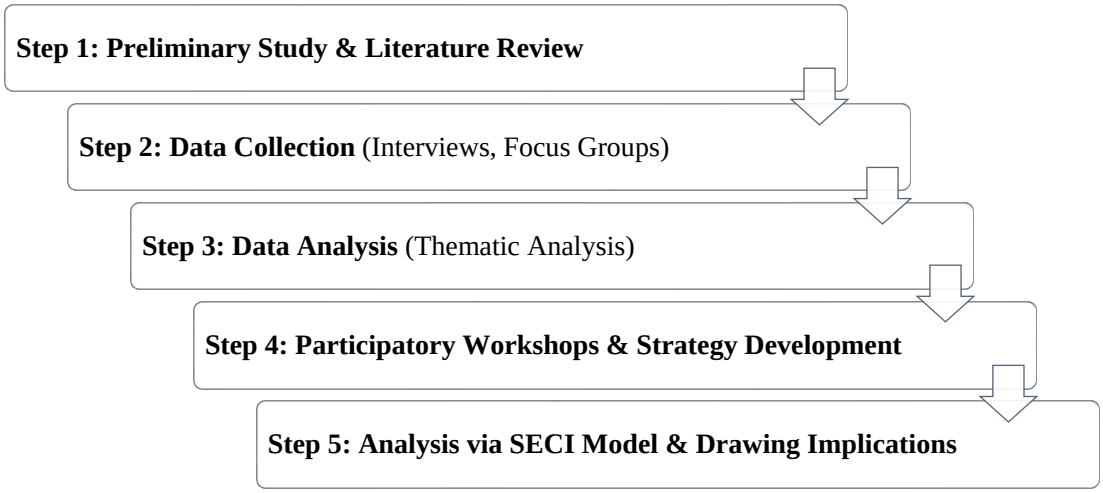


Figure 2. Research Process Flowchart

6. Research Findings

The research findings are presented in two main parts: the contextual background of Tai Dam cultural heritage and the strategic approaches developed for its preservation.

6.1. The Context of Tai Dam Cultural Heritage in Ban Na Pa Nad

The study identified the historical context of the Tai Dam people's migration and settlement in Ban Na Pa Nad, which is fundamental to their collective identity. Their cultural heritage was found to be a rich tapestry comprising five interconnected domains of wisdom:

1) **History and Ancestors:** A deep reverence for ancestral lineage and the community's migration story.

2) **Language:** The Tai Dam language is a cornerstone of their identity, though its use is declining among younger generations.

3) **Traditional Dress:** The intricate, hand-woven textiles, particularly the *'sin' (sarong)* for women, serve as a powerful visual marker of Tai Dam identity.

4) **Beliefs and Rituals:** A complex system of animist beliefs, centered on ancestor worship (*'phi ban phi mueang'*), which governs community life and is expressed through ceremonies like the annual *'Tum Hom'*.

5) **Craftsmanship:** Skills such as weaving, basketry, and traditional construction techniques.

6.2. Strategic Approaches for Preservation and Promotion

Through collaborative workshops, six key strategic approaches were formulated:

1) **Integration of Tai Dam Culture in the Educational System:** Developing local curricula for schools to teach Tai Dam history, language, and customs.

2) **Creating Learning Resources:** Establishing a community museum and developing both physical and digital materials (books, videos) to document and share cultural knowledge.

3) **Intergenerational Cultural Transmission:** Creating formal and informal opportunities for elders to mentor youth in traditional skills and knowledge.

4) **Organization of Traditional Ceremonies and Rituals:** Actively continuing and revitalizing key ceremonies, such as the *'Tum Hom'*, as central events for cultural practice and community gathering.

5) **Youth and Local Community Participation:** Encouraging active involvement of youth in all cultural activities to foster a sense of ownership and pride.

6) **Building Community and Network Capacity:** Establishing networks with other Tai Dam communities and partnering with external organizations (government, private sector) for support and promotion.

7. Discussion: Analyzing Tai Dam Heritage through the SECI Knowledge Management Lens

This section moves beyond description to analyze the findings as a dynamic knowledge management system, using the SECI model as a framework (Figure 3). This reveals the community's sophisticated and proactive strategy for ensuring its cultural survival and vitality.

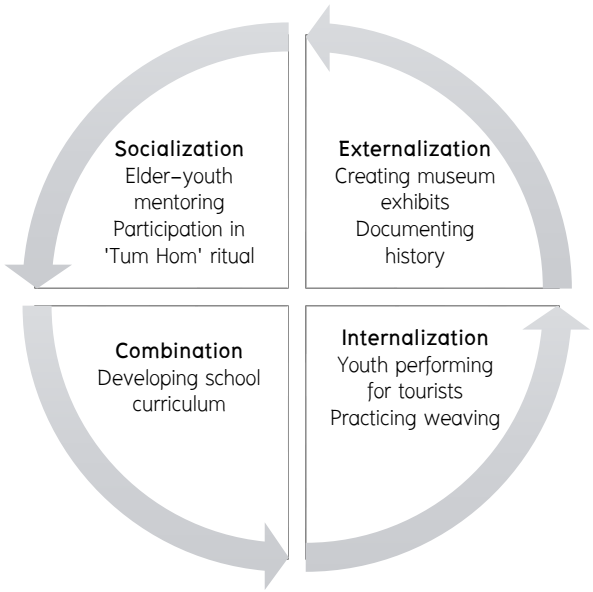


Figure 3. The SECI Knowledge Management Cycle in the Tai Dam Community

A key finding of this study is that the Tai Dam of Ban Na Pa Nad are not passive recipients of change; they are actively using their cultural heritage as a strategic asset. Their efforts are driven by a profound desire to establish their identity ('to have a presence') within the wider Thai society, to instill pride in their community, and to create sustainable economic opportunities through cultural tourism. The annual *'Tum Hom'* festival, for example, is not just a ritual; it is a platform for showcasing their culture to outsiders, including government officials, thereby gaining recognition and support. This conscious strategy can be understood as a complete knowledge creation cycle:

- **Socialization (Tacit to Tacit):** This is the traditional mode of knowledge transfer. It is embodied in the *'Tum Hom'* ceremony where youth observe and participate in rituals, learning respect for ancestors directly from elders. It is also seen when mothers teach daughters the tacit skills of weaving, passing on patterns and techniques through hands-on practice. This ensures the continuity of embodied, unspoken knowledge.

- **Externalization (Tacit to Explicit):** The community is actively converting its tacit knowledge into explicit forms. The creation of the Tai Dam Cultural Center and Museum is a prime example of externalization. Here, oral histories, ritual meanings, and the significance of textile patterns are documented and displayed for both community members and outsiders. This act of "showing the world" their unique dress and traditions is a deliberate articulation of their tacit cultural pride into an explicit, visible form.

- **Combination (Explicit to Explicit):** This phase involves systemizing explicit knowledge. The strategy to develop a local school curriculum is a clear example. It would require combining documented historical facts, linguistic knowledge, and information about rituals into a structured educational program. Furthermore, the act of networking with other Tai Dam communities to coordinate events and share resources is a form of knowledge combination, creating a stronger, more unified knowledge base across different locations.

- **Internalization (Explicit to Tacit):** The ultimate goal is for the younger generation to internalize this knowledge. When youth participate in cultural performances for tourists, they are not just acting. They are internalizing the songs, dances, and meanings, making the explicit knowledge part of their own identity. The income generated from tourism (e.g., performance tips, souvenir sales) provides a tangible incentive that reinforces the value of this knowledge, encouraging deeper internalization and practice. This completes the cycle, as these knowledgeable youths will eventually become the elders who pass on the culture through socialization.

8. Implications for Library and Information Science (LIS)

This study's findings offer significant and specific implications for LIS practice, moving beyond general recommendations for cultural preservation:

- **Framework for Community-Based Knowledge Management:** The application of the SECI model provides a practical framework for information professionals to understand and support knowledge management in indigenous communities. Librarians and archivists can act as facilitators, helping communities identify and navigate the four knowledge conversion processes.

- **Guidelines for Intangible Heritage Documentation:** The study highlights the need for best practices in documenting intangible heritage. LIS professionals can provide expertise in metadata creation, digital preservation techniques, and the development of culturally sensitive digital archives that respect community protocols and intellectual property.

- **Models for Community Learning Centers:** The Tai Dam's effort to create a museum and learning resources offers a model for libraries to re-envision their role. Public and academic libraries can partner with ethnic communities to establish dedicated spaces and co-develop collections that function as living community archives and learning hubs.

- **Strategies for Digital Preservation and Access:** Information professionals can assist in developing strategies to digitize and provide wider access to cultural knowledge (e.g., online language tutorials, virtual museum tours), which can both preserve the information and generate interest for cultural tourism, aligning with the community's goals.

9. Conclusion and Recommendations for Future Research

This research explored the transmission and learning dynamics of Tai Dam cultural heritage in Loei Province through a Library and Information Science lens. It found that the community employs a sophisticated, multi-faceted strategy that aligns closely with the principles of knowledge management. The Ban Na Pa Nad community's efforts represent a proactive model of using cultural heritage not only for preservation but also for strengthening social identity, fostering community pride, and creating sustainable development opportunities. The six co-developed strategies provide a roadmap for a community-led, sustainable approach to keeping their heritage alive and vibrant.

For future research, it is recommended to conduct a longitudinal study to track the implementation and impact of the six strategies over time. Comparative studies with other Tai Dam communities or other ethnic groups in the region could also yield valuable insights into different models of cultural knowledge management. Finally, research into the development of specific digital platforms tailored to the information needs and behaviors of ethnic minority communities would be a significant contribution to the LIS field.

References

Amantea, F. (2009). Dress, textiles, and identity of the Black Tai of Loei province, Northeast Thailand. **White lotus studies in the material cultures of Southeast Asia (no. 13)**. Retrieved from https://ethnicredb.sac.or.th/research_detail.php?id=1999

Ardsmiti, N. (2012). Nation state, ethnicity and Tai Dam identity. **Journal of Sociology and Anthropology**, *31*(2), 53-78. Retrieved from https://socanth.tu.ac.th/wp-content/uploads/2014/12/JSA-31-2-narong.pdf [In Thai]

Atsalikon, W., and Vinitkun, R. (2019). Thi Dam way of life: Identity based on community culture development. **Sarn Sue Sin Journal**, *2*(4), 39-46. Retrieved from https://acc.kpru.ac.th/sarnsuesin/articles/5-202103161615866655.pdf [In Thai]

Auksornnit, V., Pitagsalee, C., Atthasongkrow, M., Kaewprathom, S., Thammakirati, M., and Noothong, K. (2023). Community knowledge: Local wisdom in folk handicrafts of Barahom community in Pattani. **Journal of Information and Learning**, *34*(2), 158-165. Retrieved from https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jil/article/view/258547 [In Thai]

Cheuypoung, T. and Utiswannakul, P. (2022). Inheritance wisdom of Annatto dyeing of Thai Lue culture to the development of fashion and lifestyle case study: Tai Lue Weaving Center, Ban Don Moon, Thawangpha district, Nan province. **Journal of Fine Arts Research and Applied Arts**, 9(1), 160-178. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/arts/article/view/259950 [In Thai]

Flinn, A. (2007) Community histories, community archives: Some opportunities and challenges. **Journal of the Society of Archivists**, *28*(2). pp. 151-176. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/32895233_Community_Histories_Community_Archives_Some_Opportunities_and_Challenges1

Imiwat, P., Wongpratum, N., Somkuan, K., and Inthep, A. (2019). The innovation for management of historical and cultural tourism of community under civil state approach in Wiang Chai district, Chiang Rai province. **The Journal of Social Communication Innovation**, 7(2), 145-156. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/233313 [In Thai]

Inthaniwet, O. (2014). Musical wisdom of Tai Kheun, Tai Lue, Lahu in Bandu Municipality in Chiang Rai province. **Area Based Development Research Journal**, 6(3), 107–122. Retrieved from https://so01.tci-thaijo.org/index.php/abcjournal/article/view/96965 [In Thai]

Krajangsaeng, K. and Siriwong, P. (2018). Maintenance of ethnic identity and cultural of Mon Krthum Mund, Amphoe Sai Noi, District Sai Yai, Nonthaburi: Discourse practices of the community sustainability. **Journal of Humanities and Social Sciences Thonburi University**, 12(28), 11–23. Retrieved from https://so03.tci-thaijo.org/index.php/trujournal/article/view/124123 [In Thai]

Kullaboot, A., Dokchanand, P., and Wongwatthanaphong, K. (2024). Cultural capital management model for sustainable grassroots economic development of the Thai Song Dam ethnic group in the Lower Northern region. **Journal of Roi Kaensarn Academi**, 9(4), 137-157. Retrieved from https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/266671 [In Thai]

Loei Provincial Office for Local Administration. (n.d.). **Information about Loei Province**. Retrieved from https://loeilocal.go.th/public/list_upload/backend/list_952/files_3100_1.pdf [In Thai]

Loei Provincial Statistical Office. (2021). **Loei Provincial Statistical Report**. Retrieved from https://loei.nso.go.th/images/ebook/ree2564.pdf [In Thai]

Luerngam, P., and Makhanpan, I. (2023). The conservation of wisdom of local herbal plant application in Na Pa Nad village, Khao Kaew subdistrict, Loei province. **Journal of MCU Haripunchai Review**, 7(3), 73-87. Retrieved from https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JMHR/article/view/a6 [In Thai]

Nonaka, I., and Takeuchi, H. (1995). **The knowledge-creating company: How Japanese companies create the dynamics of innovation**. Oxford University Press.

National Moral Promotion Committee. (n.d.). **General conditions and basic information: Loei province**. Retrieved from https://www.nmpc.go.th/db/file-list-download?id=6781&col_id=2&item_id=3 [In Thai]

Oyelude, A. A. (2023). Indigenous knowledge preservation as a sign of respect for culture: Concerns of libraries, archives and museums. **Insights: The UKSG Journal**, 36. Retrieved from https://doi.org/10.1629/uksg.628

Paisoon, P. (2006). Tai Dam: Marginalization in the current globalization trend. In: **Mekong Salween: People, water, and golden land of Suvarnabhumi/Southeast Asia Proceedings (No.5)**, pp. 1-34, Chiang Mai, Thailand. Retrieved from http://www.snc.lib.su.ac.th/libmedia/west/westbk/w-pamphlet/Tai-Dum-marginalized.pdf [In Thai]

Paksuchon, S. (2012). Tai Dam Music in the Saepang Ceremony. **Journal of Srinakharinwirot Research and Development (Humanities and Social Sciences)**, *2*(supplement 1, January), 223–229. Retrieved from https://ejournals.swu.ac.th/index.php/swurd/article/view/2703 [In Thai]

Phondee, S., Chesamae, A., and Yamchuti, U. (2021). A survey and preparation of the local database on "Samut Songkhram 3 water cities" for preparing a local education curriculum of the Samut Songkhram Primary Educational Service Area Office. **Academic and Research Journal of Liberal Arts (Online)**, 16(2), 63–78. Retrieved from https://so04.tci-thaijo.org/index.php/larhcu/article/view/252533 [In Thai]

Phosan, A. (2016). Tai Dam people's concept of reciprocal goodness: Wisdom of relation between man and spirit and man and man. **Journal of Man and Society**, 1(2), 80-103. Retrieved from https://human.msu.ac.th/husocjournal/journal_file/02-1-2-59-4.pdf [In Thai]

Phoungmanee, T. and Chaikulap, I. (2024). Pha Sin Nang Han: Legend and identity of hand-woven fabric of Tai Dam ethnic group in Chiang Khan district, Loei province. **Wipitpatanasilpa Journal of Arts, Graduate School**, 4(1), 98-117. Retrieved from https://doi.org/10.14456/wipit.2024.7 [In Thai]

Ploywattanawong, L. (2016). The Wisdom cultural heritage information systems of Suphan Buri. **International Journal of Applied Computer Technology and Information Systems**, 6(1), 7-10. Retrieved from https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/IJACTIS/article/view/98414

Pongnak, I. and Disatapunahu, S. (2015). The community identity of the ancient town of U-Thong, Suphanburi province. **Veridian E-Journal, Slipakorn University**, 8(3), 511-523. Retrieved from https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/43701 [In Thai]

Rueangsri, W., Suanthong, P., Arunsutalangkan, P., Viratdhammachot, P., and Phrakhruwinaithon Suriya Suriyo (Kongkawai). (2022). Application of the Manora culture on the base for promoting education out-of-school children and youth in Ban Paklat community, Thung Luang sub-district, Wiangsa district, Suratthani province. **Journal of Social Science Development**, 5(2), 58-78. Retrieved from https://so07.tci-thaijo.org/index.php/JSSD/article/view/2215 [In Thai]

Saenkam, T. and Yoisang, S. (2018, October 1). Offering ceremony for shrine of Tai Dam guardian ancestors. **Rituals, ceremonies and local festivals in Thailand database**. Retrieved from https://rituals.sac.or.th/detail.php?id=137 [In Thai]

Sukutsathian, P. (2014). Lesson learn from participatory process in community preservation and restoration: Chanthaboon waterfront community case study. **Asian Creative Architecture, Art and Design**, 16(1), 99-109. Retrieved from https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/view/18519 [In Thai]

Suphamityotin, K. (2022). The development guideline of Khok Krachai village, Khonburi district, Nakhon Ratchasima province as a cultural tourism destination. **Built Environment Inquiry Journal**, 21(2), 1-15. Retrieved from https://doi.org/10.14456/bei.2022.11 [In Thai]

Surasawadee, C. (2018). Local museum: Management of cultural heritage and local wisdom towards learning and tourism sources in Bangkachao area, Samut Prakan province. **Phranakhon Rajabhat Research Journal (Humanities and Social Science)**, 13(1), 103-120. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PNRU_JHSS/article/view/81478 [In Thai]

Topanurakkun, U., and Paiwithayasiritham, C. (2016). A participatory action research in conserving and passing on Thai Songdam's cloth wearing wisdom. **Silpakorn Educational Research Journal**, 8(2), 162-175. Retrieved from https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/45293 [In Thai]

Utara, V., and Rattanarungsikul, P. (2023). The culture of woven fabric according to the belief of Tai Lue people to the assimilation for identity. **Journal of Arts and Thai Studies**, 45(3), 1-10. Retrieved from https://so08.tci-thaijo.org/index.php/artssu/article/view/2296 [In Thai]

Wattanachaiwanich, R., Phramaha Wichien Vachiradhammo (Kulmanee), Phoowachanathipong, K., Brahmakappa, A., and Nararatwong,C. (2023). "LAE, DO, BERNG, POR" youths producing buddhist creative media for local development in their hometown. **Journal of MCU Ubon Review**, 8(3), 1431-1444. Retrieved from https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/270780 [In Thai]

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 227-245, 2025

รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในศตวรรษที่ 21*

นฤมล เกรียงเกษม[1] ศิรนันท์ ใจแก้ว[2] พรพิมล ปาละอิน[3] ดารณี ณ คีรี[41*]

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการให้บริการและความพึงพอใจต่อการให้บริการของสำนักวิทยบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาและบุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จำนวน 381 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย (Random sampling) และการจัดสนทนากลุ่ม จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม มีค่าความเชื่อมั่น .98 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเคยใช้บริการ 318 คน (ร้อยละ 84.31) เข้าใช้บริการ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ เข้าใช้บริการในวันจันทร์-ศุกร์ เวลา 13.00-16.30 น. ใช้ห้องสมุดเพื่อทำงานส่วนตัว/ทำงานกลุ่ม ใช้บริการห้องบริการเน็ตฟลิกซ์มากที่สุด รูปแบบการให้บริการที่ต้องการมากที่สุด คือ ห้องสมุดยุคใหม่ ความต้องการปรับปรุงการบริการ ได้แก่ ควรเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศจากทุกที่ ขยายเวลาเปิดให้บริการ เจ้าหน้าที่มีควรทักษะการสื่อสารและการให้บริการ และให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย รูปแบบห้องสมุดที่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต้องการมากที่สุด คือ ห้องสมุดยุคใหม่ที่มีการผสมผสานกับห้องสมุดมีชีวิต ข้อเสนอแนะ คือ ทรัพยากรสารสนเทศควรหลากหลาย เข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศได้ทุกที่ ทุกเวลา ปรับปรุงการให้บริการให้ดียิ่งขึ้น จัดกิจกรรมที่ให้นักศึกษามีส่วนร่วม และปรับพื้นที่ให้บริการให้สอดคล้องกับความต้องการและการใช้งาน ความพึงพอใจในการใช้บริการอยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจด้านบุคลากรมากที่สุด ความพึงพอใจอื่นๆ ได้แก่ ทรัพยากรสารสนเทศเพียงพอต่อความต้องการ ขั้นตอนการขอรับบริการเข้าใจง่าย และมีระบบรักษาความปลอดภัยด้วยกล้องวงจรปิด ข้อเสนอแนะ คือ ควรเพิ่มหนังสือให้มีความหลากหลาย เพิ่มพื้นที่ให้บริการ เพิ่มจำนวนบุคลากร เพิ่มพื้นที่สีเขียวและมุมนั่งพักผ่อน

คำสำคัญ : ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา; ห้องสมุดมหาวิทยาลัย; บริการของห้องสมุด

---

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในศตวรรษที่ 21 ได้รับการสนับสนุนทุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พ.ศ. 2567

[1] บรรณารักษ์ ชำนาญการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

[2] นักสารสนเทศ ชำนาญการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

[3] บรรณารักษ์ ชำนาญการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

[4] บรรณารักษ์ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

* Corresponding author: em_narumol_g@crru.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Jul 19, 2024; Revised: Jan 22, 2025; Accepted: Feb 11, 2025

Information Services Format of the Academic Resources and Information Technology Center of Chiang Rai Rajabhat University in the 21st Century*

Naruemon Kriangkasem[1] Siranan Chaikaew[2] Phornphimol Palain[3] Daranee Na Keeree[4*]

Abstract

The objectives of this research were to study the desired library format and the satisfaction towards the service of Academic Resources and Information Technology Center of Chiang Rai Rajabhat University. The sample were 381 students, lecturers and staff of CRRU through accidental sampling and focus group with 7 participants. The questionnaire with a reliability value at .98 was use to collect data. The data were analyzed by using frequency, percentage, mean, and standard deviation. The results revealed that there were 318 respondents who visited the library (84.31%), used the library 1-2times/week, most visiting time was 1.00-4.30 pm., used library for personal/group work, the most service used is Netflix room. They desired library type is a modern library with the need of able to access the library's resources from anywhere, anytime, extend the operating hours, good communication and service skilled staff, and provide more modern information technology services. The focus group participants agreed that the most desired library type is a modern library combined with a living library with the suggestions as provide various type of information resources, able to access resources anytime, anywhere, allow students to participate in library activities, and improve the area to meet the needs of users. The overall satisfaction was at a high level with the most satisfied in staff service, the sufficient information resources, the simple and easy service process, and a security system with CCTV. The suggestions are; should provide various books, more service areas, more staff, more green spaces and relaxing areas

Keywords: Library Format, University Library, Library Service

---

* This research article is part of the research on Information Services Format of the Academic Resources and Information Technology Center of Chiang Rai Rajabhat University in the 21st Century. Received funding from the Research and Development Institute, Chiang Rai Rajabhat University.

[1] Librarian, Professional Level, Academic Resources and Information Technology Center, Chiang Rai Rajabhat University.

[2] Information Technician, Professional Level, Academic Resources and Information Technology Center, Chiang Rai Rajabhat University.

[3] Librarian, Professional Level, Academic Resources and Information Technology Center, Chiang Rai Rajabhat University.

[4] Librarian, Academic Resources and Information Technology Center, Chiang Rai Rajabhat University.

* Corresponding author: em_narumol_g@crru.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Jul 19, 2024; Revised: Jan 22, 2025; Accepted: Feb 11, 2025

บทนำ

ห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 เป็นการให้บริการที่บูรณาการระหว่างห้องสมุดแบบเดิมกับห้องสมุดสมัยใหม่ มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการให้บริการและการทำงาน ในการให้บริการจึงต้องคำนึงถึงการมีส่วนร่วมและความต้องการของผู้ใช้เป็นสำคัญ เพื่อให้ห้องสมุดหรือสถาบันบริการสารสนเทศเป็นสถานที่ที่ให้บริการได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้และได้รับความพึงพอใจ ทั้งเป็นการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดและคุ้มค่า การเปลี่ยนแปลงทางด้านต่าง ๆ ของสังคมส่งผลกระทบให้ห้องสมุดต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาวการณ์ปัจจุบัน เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล การเรียนรู้ของผู้เรียนไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและแหล่งความรู้ในรูปแบบดิจิทัล ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในฐานะที่เป็นแหล่งสารสนเทศเพื่อการศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้ จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่และการให้บริการ โดยจัดเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ใน 4 ลักษณะ คือ 1) พื้นที่การเรียนรู้ 2) พื้นที่สร้างแรงบันดาลใจ 3) พื้นที่พบปะ และ 4) พื้นที่แสดงออก (Kaewurai & Chaimin, 2019) ปัจจุบันห้องสมุดหลายแห่งมีแนวโน้มจำนวนผู้ใช้บริการลดลง นักศึกษาส่วนใหญ่นิยมค้นข้อมูลจาก Google หรือเว็บไซต์มากกว่าการเข้ามาศึกษาข้อมูลจากตัวเล่มหนังสือในห้องสมุด เป็นผลมาจากความเปลี่ยนแปลงในการเข้าถึงสารสนเทศด้วยอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลที่ทำให้วิถีชีวิตในการเรียนรู้ และการแสวงหาทรัพยากรสารสนเทศ เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว สามารถเข้าถึงสารสนเทศได้ทุกที่ ทุกเวลา ผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก แนวโน้มของห้องสมุดในอนาคตนอกจากจะยังคงมีทรัพยากรสารสนเทศในรูปสิ่งพิมพ์แล้ว ยังมีสารสนเทศในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ หรือดิจิทัล และยังเป็นศูนย์รวมของสื่อสารสนเทศในทุกรูปแบบ เพื่อให้ผู้ใช้บริการเข้าถึงได้มากขึ้น ดังนั้นห้องสมุดจึงจำเป็นต้องปรับตัว ปรับรูปแบบการให้บริการและการจัดการห้องสมุดต้องสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 นั่นคือ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Based Society in 21st Century)

การบริการของห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 ขึ้นอยู่กับผู้ใช้บริการและเทคโนโลยีเป็นสำคัญ ห้องสมุดต้องให้ความสำคัญแก่กลุ่มผู้ใช้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักว่าเป็นใครและกลุ่มผู้ใช้เหล่านี้มีธรรมชาติและความต้องการอย่างไร ตัวอย่างเช่น ถ้านักศึกษาระดับปริญญาตรี คือ กลุ่มเป้าหมายหลักของห้องสมุด จะเห็นว่าลักษณะสำคัญประการหนึ่งของนักศึกษา คือ นักศึกษาเป็นเด็กรุ่นใหม่ (New generation) ซึ่งเติบโตมากับเทคโนโลยี มีความถนัด มีความคุ้นเคย และมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสูง ดังนั้น ห้องสมุดจำเป็นต้องปรับปรุงและพัฒนาเพื่อให้สนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายนี้ เป็นต้น องค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ เทคโนโลยี เป็นไปได้ว่าห้องสมุดในปัจจุบันและในอนาคตจะเป็นห้องสมุดที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการดำเนินงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในอนาคตเชื่อว่าการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีของห้องสมุดจะยิ่งเพิ่มมากขึ้น ทันสมัยมากขึ้น ส่วนงานหลักของห้องสมุดจะยังคงเป็นเช่นเดิมคือ มีบทบาทในด้านการรวบรวมสารสนเทศ การจัดการสารสนเทศ การบำรุงรักษาสารสนเทศและการเผยแพร่สารสนเทศ โดยห้องสมุดจะต้องกำหนดขอบเขตของบทบาทเหล่านี้ใหม่ให้ชัดเจนและสอดคล้องกับบริบทของสังคมในปัจจุบันและอนาคต ในขณะที่รูปแบบการดำเนินการจะเปลี่ยนไปจากเดิม ห้องสมุดจะให้บริการสารสนเทศในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น อีกทั้งการให้บริการแก่ผู้ใช้จะต้องเน้นบริการในรูปอิเล็กทรอนิกส์ (e-services) มากขึ้นเช่นกัน สำหรับปัจจัยอื่นๆ ที่เอื้อต่อความสำเร็จในการให้บริการของห้องสมุด ในกรณีที่ต้องการ

ให้ผู้ใช้ยังคงเข้ามาใช้บริการของห้องสมุดในลักษณะเดิม ได้แก่ ปัจจัยด้านทรัพยากรสารสนเทศ ปัจจัยทางกายภาพของห้องสมุด ปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการตลอดจนปัจจัยด้านกฎระเบียบที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้ใช้บริการ Bua-ngarm (2008) ได้กล่าวถึงทัศนะของผู้บริหารสถาบันบริการสารสนเทศ โดย รองศาสตราจารย์ ดร.สมาน ลอยฟ้า ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยขอนแก่น และรองศาสตราจารย์ ดร.รัตติมา จีนาพงษา ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยนเรศวร ในการยกระดับห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 แนวทางการพัฒนาห้องสมุดยุคก้าวกระโดดทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้บริหารและผู้ปฏิบัติงานในห้องสมุดจะต้องติดตามความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมของผู้ใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี อีกทั้งจะต้องมีการวิเคราะห์ถึงผลกระทบจากปัจจัยดังกล่าวต่อการให้บริการของห้องสมุด และห้องสมุดจะต้องมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ต้องมีการทบทวนขอบเขตของการให้บริการหรือภารกิจของห้องสมุดใหม่ว่ายังคงต้องจัดให้มีบริการต่าง ๆ ไว้อย่างครบถ้วนตามเดิมหรือไม่ โดยเฉพาะในส่วนของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่ต้องจัดให้บริการตามที่ได้ระบุไว้ในหลักสูตรดั้งเดิมในข้อกำหนดของมหาวิทยาลัยหรือมีบริการใดที่สามารถตัดออกไปได้และมีสิ่งใดบ้างที่ควรจัดหามาเพิ่มเติม เพื่อที่จะรักษาบทบาทของห้องสมุดในโลกแห่งสารสนเทศเอาไว้ให้ได้ สำหรับปัจจัยสำคัญในการพัฒนาห้องสมุดในยุคสารสนเทศ คือ ความสามารถในการปรับตัวของผู้ให้บริการหรือห้องสมุด ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุดทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ เพื่อช่วยลดภาระค่าใช้จ่ายในการจัดหาสารสนเทศและขยายแหล่งข้อมูลให้แก่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้อย่างครอบคลุม รวมทั้งการพัฒนาบุคลากรที่สามารถนำความรู้ด้านบรรณารักษ์ศาสตร์มาใช้ร่วมกับความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ได้ ขณะที่การให้บริการของห้องสมุดจะต้องมีความยืดหยุ่นมากขึ้นและพร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของผู้ใช้อยู่ตลอดเวลา บรรณารักษ์ต้องมีการปรับตัวให้เหมาะสมกับการเป็นบรรณารักษ์แห่งศตวรรษที่ 21 จะต้องมีทักษะความสามารถที่จะช่วยเพิ่มการให้บริการของห้องสมุดมีประสิทธิภาพ เพื่อตอบสนองความต้องการข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้ใช้บริการ ซึ่ง Tennant ได้กล่าวถึงทักษะที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 โดยได้ระบุคุณลักษณะส่วนบุคคลที่สำคัญ ได้แก่ ความสามารถในเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว มีความยืดหยุ่น มีความใฝ่รู้ ยอมรับความเสี่ยง มีจิตสาธารณะ มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สร้างการเปลี่ยนแปลง สามารถทำงานโดยอิสระได้ Omekwu ได้เพิ่มเติมว่า ควรจะมีความรู้และทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และ Krishnan กล่าวว่าผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดควรจะทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม สามารถคิดเชิงวิพากษ์และแก้ปัญหา มีความรู้ด้านสื่อ ด้าน ICT และมีความสามารถในการปรับตัว (Tennant, 2019; Omekwu, 2016; Krishnan, 2022 as cited in Lawal, 2022)

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เป็นห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา มีพันธกิจในการจัดหาและให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ ตลอดจนเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสนับสนุนการเรียนการสอน การค้นคว้าวิจัย และสนับสนุนพันธกิจมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงรายในการเป็นมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น และสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน ปัจจุบันสำนักวิทยบริการฯ ให้บริการในลักษณะการผสมผสานระหว่างห้องสมุดยุคใหม่ ห้องสมุดดิจิทัลและห้องสมุดมีชีวิต โดยมีทรัพยากรสารสนเทศหลากหลายประเภททั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ มาให้บริการและใช้ในการปฏิบัติงาน มีการพัฒนา

ระบบห้องสมุดอัตโนมัติที่เป็นมาตรฐาน รวมถึงมีการจัดกิจกรรมที่ให้ผู้ใช้บริการได้มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง จากสถิติการเข้าใช้บริการและการยืมหนังสือในช่วงปีการศึกษา 2563- 2565 สังเกตได้ว่าจำนวนผู้ใช้บริการที่เข้ามาใช้บริการภายในอาคารและใช้บริการยืมทรัพยากรสารสนเทศมีแนวโน้มลดลง ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะอยู่ในช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโควิด-19 ซึ่งมหาวิทยาลัยได้จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ นักศึกษาจึงไม่ได้เข้ามาเรียนในมหาวิทยาลัยส่งผลกระทบให้จำนวนการเข้าใช้ห้องสมุดลดลง อีกทั้งพฤติกรรมการเข้าถึงสารสนเทศของนักศึกษาเปลี่ยนแปลงไป มีการใช้หนังสือน้อยลง นิยมค้นคว้าหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น เพราะสะดวกและรวดเร็วจึงทำให้ปริมาณการใช้หนังสือลดลง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Boujanaut (2020) ที่พบว่าสถิติการเข้าใช้บริการห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษในปี พ.ศ. 2560 มีจำนวนผู้ใช้บริการลดน้อยลง ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าปัญหาที่พบในห้องสมุดมหาวิทยาลัยในปัจจุบัน คือ จำนวนผู้เข้าใช้บริการน้อย ทั้งนี้ อาจเกิดจากหลายสาเหตุด้วยกัน อาทิ พฤติกรรมของผู้ใช้เปลี่ยนแปลงไป ด้วยเทคโนโลยีมีความทันสมัย สามารถหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตได้สะดวกกว่า ทุกที่ ทุกเวลา ไม่ต้องเสียเวลาเข้ามาใช้บริการห้องสมุด ระบบการค้นหาหรือสืบค้นยุ่งยากซับซ้อน เสียเวลา ไม่มีหนังสือที่น่าสนใจ หนังสือน้อย ไม่หลากหลาย บรรยากาศสภาพแวดล้อมไม่น่านั่ง แอร์ไม่เย็น ที่นั่งไม่เพียงพอ เปิดปิดเร็ว จากปัญหาดังกล่าวนี้สำนักวิทยบริการฯ ยังไม่เคยศึกษารูปแบบและความต้องการของผู้ใช้บริการ จึงทำให้ไม่ทราบถึงปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะของผู้ใช้บริการ และต้องการที่จะศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการให้บริการที่จะสามารถดึงดูดให้มีการเข้าใช้บริการมากยิ่งขึ้น ตอบสนองต่อวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่และสอดคล้องกับสภาวการณ์โลก โดยการศึกษาถึงรูปแบบความต้องการในการใช้บริการเพื่อสามารถจัดบริการที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ และเพื่อให้ได้รับประโยชน์จากการใช้ทรัพยากรสารสนเทศอย่างสูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Metha (2019) ที่ได้ศึกษาความต้องการของผู้ใช้บริการห้องสมุดคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ต้องการวางแผนการจัดบริการห้องสมุดให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้บริการที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและปัจจัยต่าง ๆ ในปัจจุบัน ดังนั้น คณะผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงรูปแบบและลักษณะความต้องการใช้บริการ รวมถึงศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีต่อสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศในการเป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เพื่อให้ทราบถึงความพึงพอใจ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้ใช้บริการ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการบริการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการในปัจจุบัน ตลอดจนเป็นแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเรียน การสอน การค้นคว้าวิจัยของมหาวิทยาลัยได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามโดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการให้บริการและทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดมหาวิทยาลัย รวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย และได้ทำการตรวจหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยการหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านห้องสมุดและด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 0.86 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. แบบสอบถามเพื่อประกอบการวิจัย เรื่อง รูปแบบบริการสารสนเทศของสานักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบบริการสารสนเทศและศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการของสำนักวิทยบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มีทั้งหมด 3 ตอน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 2 รูปแบบบริการสารสนเทศ โดยสอบถามความต้องการต่อการให้บริการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ จำแนกเป็นความต้องการรูปแบบบริการในภาพรวม และความต้องการรูปแบบบริการใน 4 ด้าน คือ ทรัพยากรสารสนเทศ การบริการ บุคลากรผู้ให้บริการ และอาคารสถานที่ รวมทั้งข้อเสนอแนะเพื่อให้สำนักวิทยบริการฯ พัฒนารูปแบบบริการได้ตรงกับความต้องการและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เป็นแบบสอบถามปลายเปิดโดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุความต้องการให้จัดรูปแบบบริการได้ตรงกับความต้องการ ทั้ง 4 ด้าน

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจการใช้บริการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ใน 4 ด้าน คือ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการบริการ ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ และด้านอาคารสถานที่

2. การจัดสนทนากลุ่มเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษา จำนวน 344 คน อาจารย์ จำนวน 22 คน และเจ้าหน้าที่ จำนวน 25 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 381 คน ซึ่งใช้วิธีการเลือกแบบสุ่มอย่างง่าย เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 1 กุมภาพันธ์ – 15 มีนาคม 2567 ได้รับแบบสอบถามกลับคืน 381 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100.00

2. จัดสนทนากลุ่มเพื่อหาความต้องการรูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อวันที่ 30 เมษายน 2567 เวลา 13.00-16.30 น. ณ ห้องมัลติมีเดีย อาคารยุพราชวิทยมงคล โดยมีผู้เข้าร่วมสนทนา จำนวน 7 คน พิจารณาคัดเลือกจากสถิติการเข้าใช้บริการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จากผู้ที่เข้าใช้บริการมากเป็น 10 ลำดับแรก และผู้ที่ไม่เคยเข้าใช้บริการ ประกอบด้วยอาจารย์ที่เข้าใช้บริการมาก จำนวน 1 คน อาจารย์ที่ไม่เข้าใช้บริการ จำนวน 1 คน เจ้าหน้าที่เข้าใช้มาก จำนวน 1 คน เจ้าหน้าที่ที่ไม่เคยใช้บริการ 1 คน นักศึกษาที่เข้าใช้บริการมาก จำนวน 2 คน และนักศึกษาที่ไม่เคยเข้าใช้บริการ จำนวน 1 คน

การจัดทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 381 ชุด (ร้อยละ 100.00) ผู้วิจัยได้นำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำมาแจงระดับคะแนน วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย ดังนี้

1. แบบสอบถามชนิดเลือกตอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำมาแจกแจงความถี่และคำนวณหาค่าร้อยละ

2. แบบสอบถามชนิดมาตรประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำมาหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. แบบสอบถามชนิดปลายเปิด วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำมาจัดกลุ่มและวิเคราะห์ค่าความถี่เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้ว นำเสนอข้อมูลโดยตารางประกอบการบรรยาย

4. ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) แล้วนำเสนอเป็นความเรียง

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยมีดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าใช้บริการสำนักวิทยบริการฯ จำนวน 318 คน (ร้อยละ 84.31) และไม่เคยเข้าใช้บริการ (ร้อยละ 16.67) มีจำนวน 63 คน

1.2 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี 313 คน (ร้อยละ 82.80) บุคลากรสายสนับสนุน จำนวน 25 คน (ร้อยละ 6.61) บุคลากรสายวิชาการ จำนวน 22 คน (ร้อยละ 5.82) และนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา จำนวน 21 คน (ร้อยละ 5.56)

1.3 ผู้ตอบแบบสอบถามสังกัดคณะครุศาสตร์มากที่สุด จำนวน 76 คน (ร้อยละ 20.11) รองลงมา คือ คณะมนุษยศาสตร์ จำนวน 75 คน (ร้อยละ 19.84) และสังกัดที่มีจำนวนน้อยที่สุด คือ คณะพยาบาลศาสตร์ จำนวน 6 คน (ร้อยละ 1.59)

1.4 ความถี่ในการเข้าใช้บริการ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 129 คน (ร้อยละ 34.13) รองลงมา คือ 1-2 ครั้ง/เดือน จำนวน 91 คน (ร้อยละ 24.07) ความถี่ที่น้อยที่สุด คือ ทุกวัน จำนวน 24 คน (ร้อยละ 6.35)

1.5 ช่วงวันที่เข้าใช้บริการ คือ วันจันทร์-ศุกร์ จำนวน 202 คน (ร้อยละ 53.44) รองลงมา คือ วันเสาร์-อาทิตย์ จำนวน 60 คน (ร้อยละ 15.87) และช่วงวันที่เข้าใช้บริการน้อยที่สุด คือ ทุกวัน จำนวน 58 คน (ร้อยละ 15.34)

1.6 ช่วงเวลาที่เข้าใช้บริการ พบว่า ช่วงเวลาที่เข้าใช้บริการมากที่สุด คือ ช่วงบ่าย (13.00-16.30 น.) จำนวน 241 คน (ร้อยละ 63.76) รองลงมา คือ ช่วงเที่ยง (12.00-13.00 น.) จำนวน 149 คน (ร้อยละ 39.42) และช่วงเวลาที่เข้าใช้บริการน้อยที่สุด คือ ช่วงเช้า (08.30-12.00 น.) จำนวน 95 คน (ร้อยละ 25.13)

1.7 วัตถุประสงค์ในการเข้าใช้ห้องสมุด คือ เพื่อใช้สถานที่สำหรับการทำงานส่วนตัว/ทำงานกลุ่ม มีความถี่มากที่สุด จำนวน 195 คน (ร้อยละ 51.59) รองลงมา คือ เพื่อค้นคว้าสารสนเทศสำหรับการเรียน การสอน และเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งมีความถี่เท่ากัน คือ จำนวน 167 คน (ร้อยละ 44.18)

1.8 ประเภทของบริการที่ใช้ พบว่า ใช้บริการห้องดูหนังเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) มากที่สุด จำนวน 167 คน (ร้อยละ 44.18) รองลงมา คือ บริการห้องทำงานกลุ่ม จำนวน 160 คน (ร้อยละ 42.33) และบริการที่ใช้น้อยที่สุด คือ บริการหนังสือธรรมะ ท่าน ว.วชิรเมธี จำนวน 6 คน (ร้อยละ 1.59)

1.9 เมื่อพบปัญหาในการเข้าใช้บริการผู้ใช้บริการส่วนใหญ่จะสอบถามบรรณารักษ์มากที่สุด จำนวน 227 คน (ร้อยละ 60.05) รองลงมา คือ ถามเพื่อนหรือผู้ใช้บริการคนอื่น ๆ จำนวน 94 คน (ร้อยละ 25.66) และกรณีที่พบปัญหาในการเข้าใช้บริการ ผู้ใช้บริการเลือกวิธีแก้ไขปัญหา น้อยที่สุด คือ ออกจากห้องสมุดเพราะไม่รู้จะแก้ปัญหาอย่างไร จำนวน 37 คน (ร้อยละ 9.79)

2. รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จากการรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามความต้องการรูปแบบบริการสารสนเทศสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย พบว่า รูปแบบห้องสมุดที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการมากที่สุด คือ ห้องสมุดยุคใหม่ (Modern library) จำนวน 195 คน (ร้อยละ 51.18) รองลงมา คือ ห้องสมุดดิจิทัลหรือห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (Digital/Electronic library) จำนวน 141 คน (ร้อยละ 37.01) และรูปแบบห้องสมุดที่ต้องการน้อยที่สุด คือ ห้องสมุดมีชีวิต (Living library) จำนวน 45 คน (ร้อยละ 11.81) เมื่อพิจารณาความต้องการรูปแบบการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในภาพรวม พบว่า การบริการที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการมากที่สุด คือ ด้านอาคารสถานที่ ($\overline{X}$ = 4.40) รองลงมา คือ ด้านบุคลากร ($\overline{X}$ = 4.28) รูปแบบการบริการที่ต้องการน้อยที่สุด คือ ด้านบริการ ($\overline{X}$ = 3.83) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จากการรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม รายด้าน ดังนี้

2.1.1 ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ได้แก่ สามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้จากทุกที่ ทุกเวลา ($\overline{X}$ = 4.34) รองลงมา คือ เพิ่มสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Books) วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Journals) นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ e-Magazines ฯลฯ ($\overline{X}$ = 4.19) และรูปแบบสารสนเทศที่ต้องการน้อยที่สุด คือ ลดปริมาณสื่อสิ่งพิมพ์ให้น้อยลง ($\overline{X}$ = 3.87)

2.1.2 ด้านการบริการ ได้แก่ ควรขยายเวลาเปิดให้บริการถึง 18.00 น. ($\overline{X}$ = 4.29) รองลงมา คือ ควรขยายเวลาเปิดให้บริการถึง 20.00 น. ($\overline{X}$ = 4.24) และบริการที่ต้องการน้อยที่สุด คือ ควรมีหุ่นยนต์ (Robot) นำชมห้องสมุด ($\overline{X}$ = 3.90)

2.1.3 ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ได้แก่ ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ พบว่า รูปแบบบริการที่ต้องการมากที่สุด คือ เจ้าหน้าที่ควรมีทักษะในการสื่อสารและการให้บริการ ($\overline{X}$ = 4.35) รองลงมา คือ เจ้าหน้าที่สามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ในการให้บริการอย่างสร้างสรรค์ ($\overline{X}$ = 4.32)

และรูปแบบบริการที่ต้องการน้อยที่สุด คือ เจ้าหน้าที่ควรเป็นนักสร้างคอนเทนต์ (Content creator) ที่ทันต่อเหตุการณ์ ($\overline{X}$ = 4.22)

2.1.4 ด้านอาคารสถานที่ ได้แก่ มีการให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัยทันต่อการเปลี่ยนแปลง ($\overline{X}$ = 4.55) รองลงมา คือ ควรมีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงให้บริการครอบคลุมพื้นที่ให้บริการภายในอาคาร ($\overline{X}$ = 4.45) และรูปแบบบริการที่ต้องการน้อยที่สุด คือ ควรมีแผนผังห้องสมุดแบบ Virtual/3D (แผนผังอัจฉริยะ) ($\overline{X}$ = 4.30)

ข้อเสนอแนะที่รวบรวมจากแบบสอบถามปลายเปิดเกี่ยวกับรูปแบบความต้องการบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ใน 4 ด้าน คือ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ด้านการบริการ ด้านบุคลากร และด้านอาคารสถานที่ พบว่า ข้อเสนอแนะในแต่ละด้านที่มีความถี่มากเป็น 3 ลำดับแรก ดังนี้

ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ควรเพิ่มประเภทหนังสือให้มีความหลากหลาย (ร้อยละ 22.62) ควรเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ (ร้อยละ 17.86) และควรเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศรูปแบบดิจิทัลที่ทันสมัยและหลากหลายสาขา (ร้อยละ 14.29)

ด้านการบริการ ควรเพิ่มพื้นที่ให้บริการ เช่น ห้องบริการดูหนังเน็ตฟลิกซ์ ห้องร้องเพลงคาราโอเกะ ห้องสตูดิโอห้องบริการคอมพิวเตอร์ ห้องบริการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-sport) ห้องเทคโนโลยีเสมือน (VR/AR) และมุมถ่ายรูป (ร้อยละ 19.75) ควรขยายเวลาการเปิดให้บริการ (ร้อยละ 14.81) และควรเพิ่มความสะดวกในด้านการบริการอื่น ๆ เช่น ระบบการจองห้องดูหนังหรือห้องประชุม (ร้อยละ 12.35)

ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ควรเพิ่มจำนวนบุคลากรที่ให้บริการอย่างเพียงพอ (ร้อยละ 52.94) บุคลากรควรเอาใจใส่ผู้ใช้บริการ ควรแจ้งเตือนนักศึกษาที่ส่งเสียงดัง (ร้อยละ 17.65) และบุคลากรควรปรับปรุงการใช้คำพูดกับนักศึกษา (ร้อยละ 11.76)

ด้านอาคารสถานที่ ควรปรับปรุงพัฒนาสถานที่ให้สวยงาม จัดสภาพแวดล้อมที่อำนวยความสะดวกและน่าเข้าใช้บริการ เพิ่มพื้นที่สีเขียวและมีมุมนั่งพักผ่อน (ร้อยละ 24.19) ปรับปรุงห้องน้ำให้พร้อมใช้งาน ดูแลรักษาความสะอาดและความปลอดภัยของห้องน้ำ (ร้อยละ 17.74) และควรมีห้องทำงานกลุ่มและที่นั่งอ่านเพิ่มมากขึ้น (ร้อยละ 11.29)

2.2 รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย จากการสนทนากลุ่ม

ความต้องการรูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศจากการสนทนากลุ่ม พบว่า รูปแบบห้องสมุดที่ต้องการ คือ ห้องสมุดยุคใหม่ ที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่มาใช้บริหารจัดการระบบห้องสมุดและการให้บริการ มีทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลายทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีบริการที่รองรับความต้องการด้านต่าง ๆ อาคารสถานที่มีความทันสมัย ตอบโจทย์การใช้งาน และมีการผสมผสานห้องสมุดมีชีวิตที่มีการจัดกิจกรรมที่แสดงให้เห็นถึงความมีชีวิตชีวา และมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา ความคิดเห็นต่อการพัฒนารูปแบบการให้บริการสำนักวิทยบริการฯ ดังนี้

2.2.1 ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มมีความเห็นว่าทรัพยากรประเภทสิ่งตีพิมพ์ยังคงมีความสำคัญและจำเป็นอยู่ สิ่งตีพิมพ์มีความเป็นรูปธรรม สามารถจับต้องได้ บางศาสตร์ความรู้การอ่านจากเนื้อหาที่เป็นหนังสือจะช่วยให้เกิดความเข้าใจและสามารถจดจำได้ดีกว่าการอ่านจากรูปแบบดิจิทัล ดังนั้นจึงควรจะให้บริการทรัพยากรรูปแบบสิ่งตีพิมพ์ควบคู่กับรูปแบบดิจิทัล

2.2.2 ด้านการบริการ ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเห็นว่า การให้บริการในปัจจุบันถือว่าสอดคล้องและครอบคลุมความต้องการ แต่ควรจะมีการพัฒนาปรับปรุงการบริการเพื่อให้สามารถให้บริการได้ดียิ่งขึ้น เช่น ขยายระยะเวลาในการยืมหนังสือ มีตู้รับคืนหนังสือนอกเวลา มีโปรแกรมตอบกลับอัตโนมัติ (Chatbot) ช่วยตอบคำถามและการค้นคว้า มีป้ายแนะนำบริการต่าง ๆ ที่เป็นภาษาต่างประเทศ ปรับปรุงหน้าแสดงการสืบค้นรายการบรรณานุกรม (OPAC) และเว็บไซต์ ให้เป็นข้อความที่สื่อความหมายชัดเจนเข้าใจง่าย ประชาสัมพันธ์แนะนำบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทุกช่องทางอย่างสม่ำเสมอ ควรจัดบริการหรือกิจกรรมที่ให้นักศึกษาได้เข้ามามีส่วนร่วมและได้รับคะแนน รางวัล หรือเกียรติบัตร ระบบสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตควรมีความเสถียร ยืนยันตัวตนเพียงครั้งเดียวสามารถใช้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทุกพื้นที่ และ 1 บัญชี สามารถเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อื่น ๆ มากกว่า 1 อุปกรณ์

2.2.3 ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ผู้เข้าร่วมสนทนามีความเห็นว่า บุคลากรที่ให้บริการมีจิตบริการและมีความใส่ใจผู้ใช้บริการดี มีข้อเสนอแนะว่า ควรมีป้ายชื่อหรือเครื่องแต่งกายเฉพาะที่บ่งบอกถึงการเป็นบุคลากรผู้ให้บริการ หรืออาจจะสร้างสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ที่เป็นสัญลักษณ์แสดงให้ผู้ใช้บริการทราบว่าเป็นห้องสมุด และสามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานของห้องสมุดได้

2.2.4 ด้านอาคารสถานที่ ผู้เข้าร่วมสนทนามีความเห็นว่า อาคารสถานที่มีความเหมาะสม สวยงาม แต่ควรมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้บริการให้สอดคล้องกับความต้องการ ได้แก่ เพิ่มห้องให้บริการ เช่น ห้องทำงานส่วนตัว ห้องทำงานกลุ่ม ห้องร้องเพลงคาราโอเกะ ห้องชมภาพยนตร์ ฯลฯ การใช้บริการห้องต่าง ๆ ภายในอาคาร ควรใช้บริการจองห้องผ่านแอปพลิเคชันได้ ควรจัดพื้นที่ให้บริการเฉพาะที่สามารถใช้บริการได้ไม่จำกัดเวลา เพิ่มพื้นที่ร้านกาแฟ ที่สามารถถ่ายภาพหรือสร้างเนื้อหา (Content) ได้ ปรับปรุงห้องน้ำให้พร้อมใช้ หรือปรับเป็นห้องน้ำสุขภัณฑ์อัตโนมัติ เพิ่มจุดบริการปลั๊กไฟที่ชาร์จแบตเตอรี่ เพิ่มที่นั่งอ่านบริเวณชั้น 1 เพิ่มพัดลมไอเย็น และตู้บริการน้ำดื่ม ปรับบันไดทางเข้าอาคารและประตูทางเข้าให้ทันสมัย มีแผนผังบริการต่าง ๆ ที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน จัดพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรมของนักศึกษาหรือผู้ใช้บริการทั่วไปที่ต้องการทำกิจกรรมหรือสร้างอาชีพที่ต้องการพื้นที่ในการนำเสนอผลงาน จัดพื้นที่สำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศ โดยมีทรัพยากรสารสนเทศที่ให้ความรู้เฉพาะทางด้านภาษา เช่น วรรณกรรมไทย-จีน การแปลไทย-จีน ในการปรับพื้นที่ให้บริการ ควรพิจารณาจากจำนวนผู้ใช้บริการและทรัพยากรที่มีการใช้ และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม คือ ควรจัดเฟอร์นิเจอร์ที่ทันสมัย เหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้บริการ เช่น เก้าอี้นั่งอ่านที่ปรับระดับได้ตามสรีระ เก้าอี้ที่เหมาะสมกับผู้ใช้บริการที่ต้องการนั่งเป็นเวลานานเพื่อความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

3. ความพึงพอใจในการใช้บริการสำนักวิทยบริการฯ ในภาพรวมมีความพึงพอใจในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจด้านบุคลากรมากที่สุด ($\overline{X}$ = 3.58) รองลงมา คือ ด้าน

อาคารสถานที่ ($\overline{X}$ = 3.55) และด้านที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ($\overline{X}$ = 3.44) โดยแยกเป็นรายด้าน ดังนี้

3.1 ด้านทรัพยากรสารสนเทศที่มีความพึงพอใจมากที่สุด คือ ทรัพยากรสารสนเทศมีจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ ($\overline{X}$ = 3.48) รองลงมา คือ ทรัพยากรสารสนเทศมีความทันสมัย ($\overline{X}$ = 3.42) และความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ทรัพยากรสารสนเทศที่ให้บริการตรงต่อความต้องการ ($\overline{X}$ = 3.41)

3.2 ด้านการบริการ ความพึงพอใจมากที่สุด คือ ขั้นตอนขอรับบริการไม่ยุ่งยากซับซ้อนเข้าใจง่าย ($\overline{X}$ = 3.64) รองลงมา คือ การให้บริการมีความถูกต้องและรวดเร็ว ($\overline{X}$ = 3.57) และความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ มีบริการอินเทอร์เน็ตผ่านเครือข่ายไร้สาย (Wi-fi) ที่มีความครอบคลุม ทั่วถึง และมีความเสถียร ($\overline{X}$ = 3.31)

3.3 ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ความพึงพอใจมากที่สุด คือ เจ้าหน้าที่ให้บริการได้ถูกต้องตรงตามความต้องการ และเจ้าหน้าที่มีความใส่ใจ ให้ความช่วยเหลือผู้ใช้บริการอย่างรวดเร็วและมีจิตบริการ ซึ่งมีความถี่เท่ากัน ($\overline{X}$ = 3.59) รองลงมา คือ เจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำและช่วยสืบค้นสารสนเทศ ($\overline{X}$ = 3.55)

3.4 ด้านอาคารสถานที่ ความพึงพอใจมากที่สุด คือ มีระบบรักษาความปลอดภัยด้วยกล้องวงจรปิดครอบคลุมทุกพื้นที่ภายในอาคาร ($\overline{X}$ = 3.57) รองลงมา คือ บรรยากาศและสภาพแวดล้อมภายในอาคารมีบรรยากาศที่น่าเข้าใช้บริการ ($\overline{X}$ = 3.56) และความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ มีจุดบริการน้ำดื่มที่เหมาะสม มีเพียงพอ ($\overline{X}$ = 3.52)

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัย เรื่อง รูปแบบบริการสารสนเทศของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในศตวรรษที่ 21 มีประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. รูปแบบบริการสารสนเทศที่มีผู้ตอบแบบสอบถาม (ร้อยละ 51.18) และผู้สนทนากลุ่มต้องการมากที่สุด คือ ห้องสมุดยุคใหม่ (Modern library) ทั้งนี้ ห้องสมุดยุคใหม่ คือ ห้องสมุดที่มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารจัดการระบบห้องสมุด เช่น ระบบคลาวด์ (Cloud computing) ระบบเหมืองข้อมูล (Data mining) ระบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial intelligence: AI) มาประยุกต์ใช้ในห้องสมุด เครื่องมือและทรัพยากรสารสนเทศส่วนใหญ่เป็นรูปแบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีทรัพยากรสารสนเทศหลากหลาย ห้องสมุดสวยงาม และมีบรรยากาศที่สะดวกสบาย มีการปรับสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ บุคลากรห้องสมุดมีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ในการค้นหาสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มมีความเห็นเพิ่มเติมว่ารูปแบบการให้บริการห้องสมุดยุคใหม่ ควรมีการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ นำเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่มาใช้ในการบริหารจัดการระบบห้องสมุดและการให้บริการที่อำนวยความสะดวกให้เข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศได้ทุกที่ ทุกเวลา มีลักษณะอาคารหรือเฟอร์นิเจอร์ที่ทันสมัย และควรมีการผสมผสานระหว่างห้องสมุดมีชีวิตที่มีการจัดกิจกรรมสม่ำเสมอเพื่อแสดงความมีชีวิตชีวาและมีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jaibunruang & Toontamee (2014) ได้ศึกษาเรื่องความต้องการรูปแบบห้องสมุดและแนวทางการพัฒนาห้องสมุดของบุคลากรและนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาเชียงราย

พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามชอบรูปแบบห้องสมุดดิจิตอลสูงสุด และมีความคิดเห็นที่ว่าห้องสมุดควรมีรูปแบบเป็นห้องสมุดลูกผสมหรือผสมผสาน ทั้งนี้ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า รูปแบบห้องสมุดที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการน้อยที่สุด คือ ห้องสมุดมีชีวิต (Living library) (ร้อยละ 11.81) ในขณะที่ผลการศึกษาของ Veraphlin (2007) ได้ทำวิจัยเรื่องความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของบุคลากรและนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พบว่า นักศึกษาและบุคลากรส่วนใหญ่ชอบห้องสมุดในฝันประเภทห้องสมุดมีชีวิตสูงสุด

ความต้องการรูปแบบการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในภาพรวม พบว่า การบริการที่ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการมากที่สุด คือ ด้านอาคารสถานที่ ($\overline{X}$ = 4.40) รองลงมา คือ ด้านบุคลากร ($\overline{X}$ = 4.28) ทั้งนี้ อาจจะเป็นเพราะปัจจุบันอาคารสถานที่หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ มีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้บริการมีความต้องการเข้าใช้บริการหรือไม่เข้าใช้บริการได้ หากอาคารสถานที่มีการจัดตกแต่งที่เป็นสัดส่วน สวยงาม สะอาด และมีบริการที่รองรับความต้องการของผู้ใช้ก็เป็นสิ่งที่จะสามารถดึงดูดความสนใจให้เข้ามาใช้บริการได้ ผลการวิจัยนี้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Metha (2019) ที่ได้ศึกษาศึกษาสภาพการใช้ ความต้องการและปัญหาในการใช้บริการห้องสมุดคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในส่วนของการศึกษาความต้องการของผู้ใช้บริการ พบว่า ผู้ใช้บริการมีความต้องการในด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ และด้านทรัพยากรสารสนเทศ อยู่ในระดับสูงสุด ในขณะที่การศึกษาของ Pheuakphawng (2016) ได้ศึกษาความต้องการและพฤติกรรมการใช้บริการศูนย์บรรณสารสื่อการศึกษาของนักศึกษาต่างชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พบว่า นักศึกษามีความต้องการในด้านทรัพยากรสารสนเทศเพียงด้านเดียวที่มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านอื่น ๆ ได้แก่ ด้านบริการห้องสมุด ด้านเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ ด้านการจัดกิจกรรมและนิทรรศการ ด้านสภาพแวดล้อมและครุภัณฑ์ และด้านการประชาสัมพันธ์ มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก

รูปแบบการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศของสำนักวิทยบริการฯ เป็นรายด้าน พบว่า ด้านทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการมากที่สุด คือ สามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้จากทุกที่ ทุกเวลา มากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.34) ทั้งนี้เพราะในปัจจุบันแหล่งสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงได้สะดวกรวดเร็ว ได้มากที่สุด คือ แหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ เช่น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Journal) ฐานข้อมูลออนไลน์ (Online database) หากเป็นฐานข้อมูลที่หน่วยงานบอกรับเองอาจจะมีข้อจำกัดบางประการ เช่น ต้องใช้งานเครือข่ายภายในหน่วยงานเท่านั้น หากใช้งานนอกเครือข่ายจะทำได้เพียงค้นข้อมูลเท่านั้น ไม่สามารถดาวน์โหลดข้อมูลฉบับเต็มได้ ดังนั้น หากสามารถเข้าถึงแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ได้โดยไม่มีข้อจำกัดก็จะสามารถอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้มากยิ่งขึ้น ซึ่ง Choemprayong (2009) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับแนวโน้มบริการของห้องสมุดที่อาจจะเป็นไปได้รูปแบบหนึ่ง คือ ห้องสมุดทุกที่ ทุกเวลา (Ubiquitous library) เนื่องจากความต้องการของผู้ใช้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและในทุกบริบทด้วยบริการออนไลน์ การให้บริการห้องสมุดจึงไม่จำเป็นจะต้องถูกล้อมกรอบด้วยการให้บริการในพื้นที่ของห้องสมุดอย่างเดียวเท่านั้น การให้บริการเชิงรุกของห้องสมุดจึงไม่ควรมีข้อจำกัดด้านเวลาหรือสถานที่ นอกจากนี้ การนำระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศพื้นฐานมาใช้ในชีวิตประจำวันนับเป็นโอกาสหนึ่งที่ห้องสมุดจะสามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้ตลอดเวลา ในขณะที่ผลการศึกษานี้พบว่า รูปแบบสารสนเทศที่ต้องการน้อยที่สุด คือ

ลดปริมาณสื่อสิ่งพิมพ์ให้น้อยลง ($\overline{X}$ = 3.87) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม คือ ไม่ควรลดปริมาณสื่อสิ่งพิมพ์ลงเพราะการใช้สื่อสิ่งพิมพ์มีความสะดวกและเป็นรูปธรรมมากกว่าการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ควรให้บริการทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ควบคู่กันไป เพื่อให้ผู้ใช้บริการเลือกใช้งานได้ตามความสะดวก ซึ่งผลการศึกษาของ Laskar & Dasgupta (2022) พบว่า นักศึกษาเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์เป็นอันดับแรก แสดงให้เห็นว่าทรัพยากรสารสนเทศประเภทสิ่งพิมพ์ยังคงมีความสำคัญสำหรับให้บริการในห้องสมุด

ด้านการบริการ พบว่า รูปแบบบริการที่ต้องการมากที่สุด คือ ควรขยายเวลาเปิดให้บริการถึง 18.00 น. ($\overline{X}$ = 4.29) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มที่ว่า สำนักวิทยบริการฯ ควรขยายเวลาเปิดบริการถึง 18.00 น. หรือ 20.00 น. โดยเฉพาะช่วงที่มีการสอบเพื่อที่จะได้มีเวลามาอ่านหนังสือเพิ่มมากขึ้น โดยอาจจะเปิดบริการเฉพาะบางพื้นที่ ในขณะที่ผลการศึกษาของ Academic Resources and Information Technology Center of Thepsatri Rajabhat University (2019) พบผลการศึกษาที่แตกต่าง คือ ผู้ใช้บริการมีความเห็นว่าเวลาที่ให้บริการ (เวลาเปิด-ปิด) มีความเหมาะสม (วันจันทร์-วันศุกร์ เปิดบริการ 07.00-16.30 น. วันเสาร์-อาทิตย์ เปิดบริการ 08.00-16.30 น.)

ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ พบว่า รูปแบบบริการที่ต้องการมากที่สุด คือ เจ้าหน้าที่ควรมีทักษะในการสื่อสารและการให้บริการ ($\overline{X}$ = 4.35) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการค้นหาข้อมูลบางครั้งผู้ใช้บริการอาจจะประสบปัญหาไม่ทราบว่าจะค้นข้อมูลที่ต้องการได้อย่างไร จึงต้องการความช่วยเหลือจากบรรณารักษ์หรือเจ้าหน้าที่ห้องสมุดในการชี้แหล่ง แนะนำการสืบค้น เพื่อให้สามารถค้นหาข้อมูลที่ตรงกับความต้องการได้ ดังนั้น เจ้าหน้าที่ที่ให้บริการจึงต้องมีทักษะ มีความรู้ สามารถแนะการสืบค้นหรือการใช้บริการได้ มีทักษะในการสื่อสารเพื่อให้ผู้ใช้บริการเข้าใจหรือรับสารได้อย่างถูกต้อง ชัดเจน และต้องมีจิตบริการ คือ เอาใส่ใจและเต็มใจที่จะช่วยเหลือผู้ใช้บริการ ทั้งนี้ Metha (2019) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลักของการให้บริการห้องสมุดด้านบุคลากรไว้ว่า ผู้ให้บริการ หรือบุคลากร มีหน้าที่ในการจัดบริการให้บรรลุวัตถุประสงค์และนโยบายของห้องสมุด โดยจะต้องมีคุณสมบัติทางด้านวิชาการ การรู้สารสนเทศ การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และทักษะด้านต่าง ๆ ที่สนับสนุนการให้บริการของห้องสมุด มีบุคลิกภาพที่ดีมีการให้บริการด้วยจิตบริการ ในขณะที่ผลการศึกษาของ Metha (2019) ที่ได้ทำการศึกษาสภาพการใช้ ความต้องการ และปัญหาในการใช้บริการห้องสมุดคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในส่วนของความต้องการด้านบุคลากร พบว่า ผู้ใช้บริการมีความต้องการให้บรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่มีจรรยาบรรณในการให้บริการระดับมากที่สุด

ด้านอาคารสถานที่ พบว่า รูปแบบบริการที่ต้องการมากที่สุด คือ มีการให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ($\overline{X}$ = 4.55) เนื่องจากปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ประชาชนต้องรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีเพื่อจะนำมาประยุกต์ใช้งานได้ตามความต้องการ ซึ่งเป็นคุณลักษณะประการหนึ่งของคุณลักษณะในศตวรรษที่ 21 และอินเทอร์เน็ตเป็นบริการที่มีการใช้งานมากในชีวิตประจำวัน ทั้งในการเรียนการสอน การทำงาน การดำรงชีวิตประจำวัน โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้แตกต่างกัน การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาค้นคว้าหรือการเรียนการสอนนับว่ามีความจำเป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้ใช้บริการจึงต้องการใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถค้นหาข้อมูลหรือประมวลผลได้รวดเร็ว และมีความเสถียร ซึ่งความต้องการด้านนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jaibunruang & Toontamee (2014) ที่ได้ศึกษาความต้องการ

รูปแบบห้องสมุดและแนวทางการพัฒนาห้องสมุดของบุคลากรและนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย พบว่าข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาปรับปรุงห้องสมุดเพื่อให้เป็นไปตามทัศนคติของบุคลากรและนักศึกษา คือ ห้องสมุดต้องมีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็วสำหรับการค้นคว้าและการเข้าถึงฐานข้อมูล มีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยครบวงจรและให้บริการตามจุดต่าง ๆ ให้มากขึ้น

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับรูปแบบบริการสารสนเทศที่มีมากที่สุด คือ ข้อเสนอแนะด้านทรัพยากรสารสนเทศ (ความถี่ 84 ครั้ง) รองลงมา คือ ด้านการบริการ (ความถี่ 73 ครั้ง และด้านอาคารสถานที่ (ความถี่ 62) ตามลำดับ โดยข้อเสนอแนะที่มีความถี่สูงสุดของแต่ละด้าน มีดังนี้

ด้านทรัพยากรสารสนเทศ ควรเพิ่มประเภทหนังสือให้มีความหลากหลาย (ร้อยละ 22.62) ควรเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ (ร้อยละ 17.86) และควรเพิ่มทรัพยากรสารสนเทศรูปแบบดิจิทัลที่ทันสมัยและหลากหลายสาขา (ร้อยละ 14.29) ปัจจุบันทรัพยากรสารสนเทศมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือการใช้งานผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ดังนั้น เพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีห้องสมุดจะต้องมีการติดตามความเคลื่อนไหวด้านสิ่งพิมพ์หรือสารสนเทศรูปแบบใหม่เพื่อจัดหามาให้บริการได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการ ซึ่ง Metha (2019) ได้กล่าวว่า การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดจะต้องมีการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงต่อความต้องการของผู้ใช้บริการ โดยพิจารณาถึงความเหมาะสม คุณภาพ ปริมาณที่เพียงพอ รวมถึงประเภทของทรัพยากรสารสนเทศที่สอดคล้องกับระดับความรู้ ความสามารถ และพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ ในขณะที่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มส่วนใหญ่มีความเห็นว่า ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสิ่งตีพิมพ์ยังคงมีความสำคัญและจำเป็นอยู่ สิ่งตีพิมพ์มีความเป็นรูปธรรม สามารถจับต้องได้ บางศาสตร์ความรู้การอ่านจากเนื้อหาที่เป็นหนังสือจะช่วยให้เกิดความเข้าใจและสามารถจดจำได้ดีกว่าการอ่านจากรูปแบบดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Laskar & Dasgupta (2022) พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับคลังข้อมูลและบริการของห้องสมุดรวมถึงทรัพยากรอิเล็กทรอนิกส์ของห้องสมุดน้อยมากจึงเลือกใช้สื่อสิ่งพิมพ์เป็นอันดับแรก แสดงให้เห็นว่าทรัพยากรประเภทสิ่งพิมพ์ยังคงมีความสำคัญต่อการใช้งานของผู้ใช้บริการ ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าควรจะให้บริการทรัพยากรในรูปแบบสิ่งตีพิมพ์ควบคู่ไปกับการให้บริการรูปแบบดิจิทัล และผู้เข้าร่วมสนทนาได้เสนอแนะให้มีการจัดหาหนังสือเสียง และพอดแคสต์ (Podcast) มาให้บริการเพิ่มอีกช่องทางหนึ่ง เพื่อให้บริการสำหรับผู้พิการทางการได้ยิน และสำหรับผู้ที่รักในการฟัง และผลการศึกษาของ Jaibunruang & Toontamee (2014) พบว่า ข้อเสนอแนะด้านทรัพยากรสารนิเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ ห้องสมุดต้องมีทรัพยากรสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งทรัพยากรที่เป็นสิ่งตีพิมพ์และไม่ตีพิมพ์ มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็ว สำหรับการค้นคว้าและการเข้าถึงฐานข้อมูล มีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยครบวงจรและให้บริการตามจุดต่าง ๆ ให้มากขึ้น

ด้านการบริการ ควรเพิ่มพื้นที่ให้บริการ เช่น ห้องบริการดูหนังเน็ตฟลิกซ์ ห้องร้องเพลงคาราโอเกะ ห้องสตูดิโอ ห้องบริการคอมพิวเตอร์ ห้องบริการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (e-sport) ห้องเทคโนโลยีเสมือน (VR/AR) และมุมถ่ายรูป (ร้อยละ 19.75) ควรขยายเวลาการเปิดให้บริการ (ร้อยละ 14.81) และควรเพิ่มความสะดวกในด้านการบริการอื่น ๆ เช่น ระบบการจองห้องดูหนังหรือห้องประชุม (ร้อยละ 12.35) ในขณะที่ผู้เข้าร่วมสนทนามีความเห็นว่า การให้บริการในปัจจุบันถือว่าสอดคล้องและครอบคลุมความต้องการแต่ควรจะมีการพัฒนาหรือปรับปรุงการให้บริการเพื่อให้สามารถให้บริการได้ดียิ่งขึ้น ควรมี

การประชาสัมพันธ์ แนะนำบริการต่าง ๆ ผ่านสื่อออนไลน์ทุกช่องทางอย่างสม่ำเสมอ เช่น แนะนำหนังสือผ่าน TikTok แนะนำกิจกรรมหรือบริการต่าง ๆ ไปยังเฟซบุ๊กเพจของมหาวิทยาลัย ควรจัดกิจกรรมแนะนำการใช้บริการห้องสมุดร่วมกับการสอบแรกเข้าของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ควรออกบูธแนะนำห้องสมุดในกิจกรรม Freshy night หรือจัดชมรมห้องสมุด เพื่อให้นักศึกษาได้สมัครเข้าชมรม เพื่อทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานของห้องสมุด การให้บริการในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ คือ การให้บริการระบบสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตควรมีความเสถียร ยืนยันตัวตนเพียงครั้งเดียวสามารถใช้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทุกพื้นที่ และ 1 บัญชี สามารถเชื่อมต่อกับอุปกรณ์อื่น ๆ มากกว่า 1 อุปกรณ์ สอดคล้องกับ Jaibunruang & Toontamee (2014) ได้ศึกษาเรื่องความต้องการรูปแบบห้องสมุดและแนวทางการพัฒนาห้องสมุดของบุคลากรและนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนาเชียงราย พบว่า ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาปรับปรุงห้องสมุดเพื่อให้เป็นไปตามทัศนคติของบุคลากรและนักศึกษาด้านบริการ คือ มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็วสำหรับการค้นคว้าและการเข้าถึงฐานข้อมูล และมีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย ครบวงจร ให้บริการตามจุดต่าง ๆ ให้มากขึ้น

ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ควรเพิ่มจำนวนบุคลากรที่ให้บริการอย่างเพียงพอ (ร้อยละ 52.94) บุคลากรควรเอาใจใส่ผู้ใช้บริการ ควรแจ้งเตือนนักศึกษาที่ส่งเสียงดัง (ร้อยละ 17.65) และบุคลากรควรปรับปรุงการใช้คำพูดกับนักศึกษา (ร้อยละ 11.76) ในขณะที่ผู้เข้าร่วมสนทนา มีความเห็นว่า บุคลากรที่ให้บริการมีจิตให้บริการและมีความใส่ใจผู้ใช้บริการดี มีข้อเสนอแนะว่า ควรมีป้ายชื่อหรืออาจจะมีเครื่องแบบเฉพาะที่บ่งบอกถึงการเป็นบุคลากรผู้ให้บริการเพื่อให้ผู้ใช้บริการทราบ หรืออาจจะสร้างสัญลักษณ์นำโชค เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานของห้องสมุดได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Tiemkaew (2012) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2560 ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ พบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจต่อบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถในการให้คำแนะนำและช่วยเหลือ และมีบุคลิกภาพกิริยามารยาท และการสื่อสารที่เหมาะสม และผลการศึกษาของ Academic Resources and Information Technology Center of Thepsatri Rajabhat University (2019) พบว่า ความพึงพอใจด้านบุคลากรอยู่ในระดับมาก คือ บุคลากรให้คำแนะนำและช่วยเหลือ บุคลากรให้บริการด้วยความสุภาพและมีกิริยามารยาทที่ดี มีอัธยาศัยไมตรีที่ดี และมีความเอาใจใส่ กระตือรือร้น และมีความเข้าใจในความต้องการของผู้ใช้บริการ ตามลำดับ

ด้านอาคารสถานที่ ควรปรับปรุงพัฒนาสถานที่ให้สวยงาม จัดสภาพแวดล้อมที่อำนวยความสะดวกและน่าเข้าใช้บริการ เพิ่มพื้นที่สีเขียวและมีมุมนั่งพักผ่อน (ร้อยละ 24.19) ปรับปรุงห้องน้ำให้พร้อมใช้งาน ดูแลรักษาความสะอาดและความปลอดภัยของห้องน้ำ (ร้อยละ 17.74) และควรมีห้องทำงานกลุ่มและที่นั่งอ่านเพิ่มมากขึ้น (ร้อยละ 11.29) ควรเพิ่มพื้นที่ให้บริการ เช่น ห้องดูหนัง เน็ตฟลิกซ์ ห้องร้องเพลงคาราโอเกะ ห้องสตูดิโอ ห้องบริการคอมพิวเตอร์ ห้องบริการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ห้องเทคโนโลยีเสมือน และมุมถ่ายรูป (ร้อยละ 19.75) และควรปรับปรุงพัฒนาสถานที่ให้สวยงาม จัดสภาพแวดล้อมที่อำนวยความสะดวกและน่าเข้าใช้บริการ เพิ่มพื้นที่สีเขียวและมีมุมนั่งพักผ่อน (ร้อยละ 24.19) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมสนทนาที่ส่วนใหญ่มีความเห็นว่า อาคารสถานที่ของ

สำนักวิทยบริการฯ ในภาพรวมมีความเหมาะสม สวยงาม แต่ควรมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้บริการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ เนื่องจากปัจจุบันนักศึกษาหรือผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้บริการที่เปลี่ยนแปลงไป ชอบใช้บริการมุมส่วนตัวหรือพื้นที่ส่วนตัวมากกว่าพื้นที่โล่ง ๆ โดยมีข้อเสนอแนะด้านอาคารสถานที่ ได้แก่ ควรเพิ่มห้องให้บริการ เช่น ห้องทำงานส่วนตัว ห้องทำงานกลุ่ม ห้องคาราโอเกะ ห้องชมภาพยนตร์ ฯลฯ การใช้บริการห้องต่าง ๆ ภายในอาคาร ควรใช้บริการจองห้องผ่านแอปพลิเคชันได้ ควรจัดพื้นที่ให้บริการเฉพาะที่สามารถใช้บริการได้ไม่จำกัดเวลา สามารถนั่ง นอนได้ เพิ่มพื้นที่ร้านกาแฟที่สามารถถ่ายภาพหรือสร้างเนื้อหา จัดพื้นที่หรือห้องสำหรับจัดกิจกรรมของนักศึกษา หรือผู้ใช้บริการทั่วไป ที่ต้องการทำกิจกรรมหรือสร้างอาชีพที่ต้องการพื้นที่ในการนำเสนอผลงาน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Jaibunruang & Toontamee (2014) ในส่วนของข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาปรับปรุงห้องสมุดเพื่อให้เป็นไปตามทัศนคติของบุคลากรและนักศึกษา ด้านอาคารสถานที่ คือ ห้องสมุดควรมีห้องหรือพื้นที่ที่ให้ผู้ใช้บริการสามารถนั่ง นอน กินอาหารและเครื่องดื่มได้ มีพื้นที่แยกเป็นพื้นที่การอ่านส่วนตัวที่ไม่มีเสียงรบกวน เหมาะกับการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม นอกจากห้องสมุดเปรียบเสมือนคลังความรู้แล้ว ห้องสมุดต้องเป็นแหล่งแนะแนวประสบการณ์ทางวิชาชีพได้ด้วย และห้องสมุดควรมีบรรยากาศที่ดีเปิดโล่ง สะอาด อากาศเย็นสบาย มีการตกแต่งภายในและภายนอกให้น่าเข้าใช้ด้วยสีสันสวยงามดูแล้วทำให้มีชีวิตชีวา

2. ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามในการใช้บริการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจด้านบุคลากรผู้ให้บริการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.58) ส่วนด้านอื่น ๆ อยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสำนักวิทยบริการฯ ได้มีการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อการให้บริการทุกด้านเป็นประจำ และได้นำข้อเสนอแนะที่ได้จากการสำรวจความพึงพอใจมาประกอบการวางแผนพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขการให้บริการเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการและเกิดความพึงพอใจสูงสุด จึงทำให้ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจด้านบุคลากรสูงสุด สอดคล้องผลการศึกษาของ Kumbua et al. (2014) ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อการให้บริการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่า ผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจด้านบุคลากรอยู่ในระดับมากเป็นลำดับแรก และสอดคล้องกับการศึกษาของ Tiemkaew (2012) ที่ได้พบว่า ความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่ได้รับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากเป็นลำดับแรก คือ ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรจัดหาทรัพยากรสารสนเทศให้มีความหลากหลาย สามารถเข้าถึงทรัพยากรได้สะดวก รวดเร็ว มีความทันสมัย และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ

2. ควรปรับปรุงหรือพัฒนาบริการให้มีประสิทธิภาพและตรงกับความต้องการของผู้ใช้บริการยิ่งขึ้น เช่น เพิ่มห้องบริการต่าง ๆ ขยายเวลาเปิดบริการ พัฒนาระบบการสืบค้นหรือการช่วยค้น ฯลฯ

3. บุคลากรผู้ให้บริการควรมีการพัฒนาทักษะความรู้ด้านต่าง ๆ เพิ่มเติม ทั้งความรู้ทางวิชาชีพ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการให้บริการ

4. ควรปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการโดยเฉพาะพื้นที่ที่เป็นส่วนตัว และควรมีการให้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และมีประสิทธิภาพ

5. ผู้บริหาร บรรณารักษ์ หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง สามารถนำผลจากการศึกษาความพึงพอใจในการใช้บริการแต่ละด้านไปวางแผน พัฒนา ปรับปรุงคุณภาพการให้บริการห้องสมุดเพื่อให้ผู้ใช้บริการประทับใจและเกิดความพึงพอใจสูงสุด

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการใช้บริการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการบริการให้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

Academic Resources and Information Technology Center of Thepsatri Rajabhat University. (2019). **ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีต่อสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ประจำปี 2562 [The user's satisfaction toward the services of the Academic Resource Center and Information Technology, Thepsatri Rajabhat University, academic year of 2019]**. Lopburi: Thepsatri Rajabhat University Press. [In Thai]

Boujanaut, L. (2020). **แนวทางการพัฒนาห้องสมุดที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ [Promotion guidelines for the libraries using of Sisaket Rajabhat University student]**. Sisaket: Sisaket Rajabhat University Press. [In Thai]

Bua-ngarm, K. (2008). **นานาทัศนะผู้บริหารเพื่อยกระดับห้องสมุดในศตวรรษที่ 21 [Various views of executives for upgrading libraries in the 21st Century]**. Retrieved from https://tdc.thailis.or.th/tdc/browse.php?option=show&browse_type=title&titleid=197679 [In Thai]

Choemprayong, S. (2009). **การให้บริการห้องสมุดยุคใหม่: แนวโน้มในปัจจุบันและความท้าทายในอนาคต [Modern library services: Current trends and future challenges]**. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [In Thai]

Jaibunruang, D. and Toontamee, N. (2014). **ศึกษาความต้องการรูปแบบห้องสมุด และแนวทางการพัฒนาห้องสมุดของบุคลากร และนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงราย [A favorable type of library and avenues of library development for the academic personnel and the students of Rajamangala University]**. Chiang Rai: Rajamangala University of Technology Lanna Chiangrai Press. [In Thai]

Kaewurai, R. and Chaimin, C. (2019). พื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนยุคดิจิทัลในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา [Learning space for digital natives in academic library] **Journal of Education and Innovation**, 21(4), 366-378. [In Thai]

Kumbua, W., Terdthai, S., Prasert, R., Bunklang, K., Hanpichai, S., Chaphorn, B., and Sribun, B. (2014). **ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อการให้บริการของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยนครราชสีมา [A study of user's satisfaction on the service of Academic Resources Center at Nakhon Ratchasima Rajabhat University]**. Nakhon Ratchasima: Nakhon Ratchasima Rajabhat University Press. [In Thai]

Laskar, P. and Dasgupta, P. (2022). **Investigation of undergraduate's information needs, information seeking behaviour and satisfaction with library resources and services: A survey on Maharaja Bir Bikram College, Tripura, India**. Retrieved from https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=12934&context=libphilprac [In Thai]

Lawal, H. (2022). **Information service delivery and role of 21st century librarian**. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/364387795_INFORMATION_SERVICE_DELIVERY_AND_ROLE_OF_21_ST_CENTURY_LIBRARIAN

Metha, A. (2019). **การศึกษาความต้องการของผู้ใช้บริการห้องสมุดคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ [A study of the needs of library users in the Faculty of Pharmacy, Chiang Mai University]**. Chiang Mai: Chiang Mai University Library. [In Thai]

Pheuakphawng, P. (2016). **ความต้องการและพฤติกรรมการใช้บริการศูนย์บรรณสารและสื่อการศึกษาของนักศึกษาต่างชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี [Foreign students needs for services and usage behaviors at the Center for Library Resources and Educational Media, Suranaree University of Technology]**. Nakhon Ratchasima: Suranaree University of Technology Press. [In Thai]

Tiemkaew, N. (2012). **ความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปีการศึกษา 2555 [The satisfactions toward the library service quality of Academic Resource Center at Mahasarakham University 2012]**. Mahasarakham: Academic Resource Center, Mahasarakham University Press. [In Thai]

Veraphlin, V. (2007). **ความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของบุคลากรและนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา พ.ศ. 2550 [The library model's needs of personnel and students demands, Rajabhat Suan Sunandha University in 2007]**. Bangkok: Rajabhat Suan Sunandha University Press. [In Thai]

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 246-261. 2025

การศึกษาเปรียบเทียบการได้รับการอ้างอิงของบทความในวารสารแบบบอกรับสมาชิกกับวารสารแบบเปิดของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2557-2566

ทิพวรรณ สุขรวย[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบอัตราการได้รับการอ้างอิงของบทความในวารสารแบบบอกรับสมาชิก (Subscription) และวารสารแบบเปิด (Open Access) ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารระดับนานาชาติของฐานข้อมูล Scopus ระหว่างปี พ.ศ. 2557-2566 (10 ปี) ใน 3 กลุ่มสาขาวิชาคือ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ 8 สาขาวิชา กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 13 สาขาวิชา และกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 6 สาขาวิชา รวมทั้งหมด 27 สาขาวิชา ผลการวิจัยพบว่าวารสารแบบบอกรับสมาชิก มีอัตราการได้รับการอ้างอิงสูงกว่าวารสารแบบเปิด ทั้ง 3 กลุ่มสาขาวิชาเรียงตามลำดับ คือ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ และกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้วยวารสารแบบบอกรับสมาชิกมีค่า Impact Factor สูง มีกระบวนการ Peer review ที่เข้มงวดส่งผลให้บทความที่ตีพิมพ์มีคุณภาพสูง ทำให้นักวิจัยนิยมใช้อ้างอิงเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับผลงานของตนเอง ในขณะที่วารสารแบบเปิดได้รับการอ้างอิงสูงกว่าในบางสาขาเนื่องจากสามารถเข้าถึงบทความได้รวดเร็วส่งผลให้ถูกอ้างอิงได้เร็วขึ้น โดยมีข้อเสนอแนะจากผลการวิจัยดังนี้ นักวิจัยควรพิจารณาเลือกวารสารสำหรับการตีพิมพ์ให้สอดคล้องกับลักษณะของงานวิจัยและเป้าหมายของการเผยแพร่ ให้ความสำคัญทั้งคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และระดับการเข้าถึงของกลุ่มผู้อ่าน ในระดับมหาวิทยาลัยควรมีนโยบายส่งเสริมการตีพิมพ์ในวารสารทั้ง 2 ประเภทอย่างสมดุล ส่งเสริมการเข้าถึงฐานข้อมูลวิชาการ และจัดอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินคุณภาพวารสาร ในระดับห้องสมุดมหาวิทยาลัยควรพัฒนาระบบการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบผสมผสาน เพื่อรองรับการเข้าถึงวารสารทั้งแบบบอกรับสมาชิกและแบบเปิด พร้อมทั้งจัดบริการให้คำปรึกษา ส่งเสริมการใช้ฐานข้อมูล และพัฒนาคลังข้อมูลดิจิทัลของมหาวิทยาลัยอย่างเป็นระบบ ตลอดจนดำเนินการประเมินผลและปรับปรุงบริการอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ : การอ้างอิงบทความ; วารสารแบบบอกรับสมาชิก; วารสารแบบเปิด; Scopus; วารสารวิชาการ; มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

---

[1]บรรณารักษ์หัวหน้างานห้องสมุดคณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, e-mail: tippawan.k@cmu.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Apr 25, 2025; Revised: Jun 4, 2025; Accepted: Jun 4, 2025

Comparison of Citation Rates Between Subscription and Open Access in International Academic Journals of Chiang Mai University from 2014 to 2023

Tippawan Sookruay[1]

Abstract

This study examines the citation rates of articles published by Chiang Mai University in subscription-based and open access journals indexed in the Scopus database from 2014 to 2023, covering 27 subject areas across Health Sciences, Science and Technology, and Humanities and Social Sciences. The results show that subscription journals consistently received higher citation rates across all subject groups, high Impact Factor, and rigorous peer-review processes, which enhance article quality and academic credibility. However, open access journals showed higher citation rates in certain fields due to faster accessibility, enabling quicker dissemination. From an information science perspective, these findings highlight the importance of strategic journal selection that considers research goals, accessibility, and audience reach. Institutions should promote balanced support for both publishing models, improve access to academic databases, and provide training on journal quality evaluation. University libraries have a vital role in this process through the development of hybrid collections, advisory services, digital repository enhancement, and the promotion of information literacy. Continuous evaluation and improvement of library services are essential to advancing scholarly communication in the evolving academic publishing landscape.

Keywords: Article citations, Subscription journals, Open access journals, Scopus, Academic journals of Chiang Mai University

[1] Head of Faculty of Associated Medical Sciences Library (Librarian), Chiang Mai University Library, e-mail: tippawan.k@cmu.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Apr 25, 2025; Revised: Jun 4, 2025; Accepted: Jun 4, 2025

บทนำ

การเผยแพร่ผลงานวิจัยในวารสารวิชาการนับเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนองค์ความรู้และพัฒนาวงการวิชาการ ในปัจจุบันวารสารมีการตีพิมพ์บทความ 2 รูปแบบหลัก ได้แก่ วารสารแบบบอกรับสมาชิก (Subscription) ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าถึงบทความได้โดยมีค่าใช้จ่ายในการสมัครสมาชิก และวารสารแบบเปิด (Open Access) ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าถึงและดาวน์โหลดบทความได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ด้วยข้อจำกัดด้านการเข้าถึงของวารสารแบบบอกรับสมาชิกจึงทำให้วารสารแบบเปิดได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้สำนักพิมพ์หลายแห่งปรับเปลี่ยนนโยบายการเผยแพร่บทความให้เป็นแบบเปิดมากขึ้น แม้ว่าการส่งบทความตีพิมพ์ในวารสารแบบเปิดจะมีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ (Article Processing Charge: APC) ซึ่งต้องได้รับการสนับสนุนจากนักวิจัยหรือหน่วยงานต้นสังกัด แต่การเลือกตีพิมพ์ในวารสารแบบเปิดยังคงเป็นที่นิยม เนื่องจากช่วยเพิ่มโอกาสให้ผลงานเป็นที่รู้จักในวงกว้างและถูกนำไปอ้างอิงมากขึ้น (Chulalongkorn University Academic Resources Center, 2023; Tinamas, 2020, Springer Nature, 2021)

อย่างไรก็ตามประเด็นเรื่อง Open Access Citation Advantage หรือข้อได้เปรียบด้านการอ้างอิงของบทความในวารสารแบบเปิดยังคงเป็นที่ถกเถียงในวงวิชาการ บางงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าบทความที่เผยแพร่แบบเปิดได้รับอัตราการอ้างอิงสูงกว่า ในขณะที่บางงานวิจัยพบว่าวารสารแบบบอกรับสมาชิกได้รับอัตราการอ้างอิงสูงกว่า และผลการศึกษาบางงานวิจัยไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ หรือขึ้นอยู่กับสาขาวิชาการที่ศึกษา (Sarawudecha, 2021; Srinakharinwirot University Library, 2021, Haug, 2019; Antelman, 2017) นอกจากนี้ สำนักพิมพ์หลายแห่งยังมีแนวโน้มขยายการเผยแพร่บทความแบบเปิดเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่าการเพิ่มขึ้นดังกล่าวส่งผลถึงจำนวนการอ้างอิงหรือไม่ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้นเกี่ยวกับอัตราการได้รับอ้างอิงของบทความระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิกและวารสารแบบเปิด การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้วิธีวิเคราะห์บรรณานุกรม (Bibliometric Analysis) (Donthu et al., 2021) เพื่อศึกษารูปแบบการตีพิมพ์และอัตราการได้รับการอ้างอิงของบทความในวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิดที่เผยแพร่โดยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ จากฐานข้อมูล Scopus ในช่วงปี พ.ศ. 2557–2566 (ระยะเวลา 10 ปี)โดยครอบคลุม 3 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ กลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ผู้วิจัยคาดว่าผลการวิจัยนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะต่อการพัฒนาและยกระดับการตีพิมพ์ผลงานวิชาการของนักวิจัย ซึ่งสามารถนำไปใช้ประกอบการตัดสินใจเลือกวารสารที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มโอกาสในการได้รับการอ้างอิงและวางแผนกลยุทธ์การเผยแพร่ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังส่งเสริมบทบาทของห้องสมุดในฐานะผู้สนับสนุนการวิจัย ทั้งในด้านการให้คำปรึกษาและการพัฒนาบริการให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักวิจัยได้อย่างตรงประเด็น ในระดับมหาวิทยาลัยสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายสนับสนุนการตีพิมพ์ และการส่งเสริมให้บุคลากรเผยแพร่ผลงานในแหล่งที่มีโอกาสได้รับการอ้างอิงสูง ซึ่งช่วยยกระดับศักยภาพการแข่งขันทางวิชาการในระดับนานาชาติ (Wiley, 2022)

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบอัตราการได้รับการอ้างอิงของบทความในวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารระดับนานาชาติของฐานข้อมูล Scopus ใน 3 กลุ่มคือ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้ศึกษาการเปรียบเทียบอัตราการได้รับการอ้างอิงของบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ ระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด โดยกำหนดดังนี้ 1.ต้องเป็นบทความของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารระดับนานาชาติในฐานข้อมูล Scopus 2.การศึกษาครอบคลุมระยะเวลา 10 ปี (2557-2566) 3.ศึกษาตามกลุ่มวารสารจำนวน 27 สาขาวิชา จำแนกเป็น 3 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Health Sciences) จำนวน 8 สาขาวิชา กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) จำนวน 13 สาขาวิชา และกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (Humanities and Social Sciences) จำนวน 6 สาขาวิชา 4. แต่ละกลุ่มสาขาวิชา สืบค้นการอ้างอิงของบทความออกเป็น 2 ประเภท คือ วารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด

วิธีวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. สืบค้นจำนวนบทความของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่จากเขตข้อมูล Affiliations = Chiang Mai University ในฐานข้อมูล Scopus แยกตามกลุ่มสาขาวิชา เป็น 3 กลุ่มสาขาวิชา (Elsevier, 2024) รวมทั้งหมด 27 สาขาวิชา ได้แก่ (สืบค้นข้อมูล ณ วันที่ 16 กรกฎาคม 2567)

1.1 กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ ทั้งหมด 8 สาขาวิชา ประกอบด้วย Medicine, Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics, Nursing, Health Professions, Dentistry, Neuroscience, Veterinary, Immunology and Microbiology

1.2 กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทั้งหมด 13 สาขาวิชา ประกอบด้วย Agricultural and Biological Sciences, Biochemistry, Genetics and Molecular Biology, Engineering, Materials Science, Physics and Astronomy, Computer Science, Mathematics, Earth and Planetary Sciences, Energy, Environmental Science, Chemical Engineering, Chemistry, Multidisciplinary

1.3 กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ทั้งหมด 6 สาขาวิชา ประกอบด้วย Social Sciences, Business, Management and Accounting, Decision Sciences, Arts and Humanities, Economics, Econometrics and Finance, Psychology

2. คัดเลือกเฉพาะบทความโดยใช้เกณฑ์การคัดกรอง Document Type = Article

3. คัดเลือกบทความที่ได้รับการตีพิมพ์ระหว่างปี พ.ศ. 2557-2566 (10 ปี) โดยใช้เกณฑ์การคัดกรองYear = 2014-2023

4. สืบค้นการอ้างอิงของบทความ (Citation Over View) ดังนี้

4.1 สืบค้นการอ้างอิงของบทความที่ละสาขาวิชาจำนวน 27 สาขาวิชา

4.2 สืบค้นการอ้างอิงของบทความข้อ 4.1 ออกเป็น 2 ประเภท คือ วารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด

5. การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์จำนวนการอ้างอิงต่อบทความจึงได้ใช้ตัวชี้วัดทางบรรณานุกรม (Bibliometric Indicator) ที่เรียกว่า **Citations per Article (CPA)** หมายถึง ค่าเฉลี่ยของจำนวนการอ้างอิงที่บทความได้รับในช่วงเวลาที่กำหนด สามารถใช้เพื่อประเมินผลกระทบเชิงวิชาการได้อย่างเป็นรูปธรรม (Elsevier, 2023) โดยการวัดจำนวนครั้งโดยเฉลี่ยที่บทความถูกอ้างอิง โดย CPA ที่สูงหมายความว่าบทความนั้นๆ ถูกอ้างอิงบ่อยครั้ง บ่งชี้ถึงคุณภาพ ความสำคัญ และความน่าเชื่อถือของงานวิจัย วิธีการคำนวณ โดยนำจำนวนการอ้างอิงรวมของบทความทั้งหมด หารด้วย จำนวนบทความทั้งหมดที่ตีพิมพ์ ใช้เพื่อเปรียบเทียบ คุณภาพของบทความในสาขาวิชาต่างๆ ใช้ประเมินวารสารว่ามีอัตราการอ้างอิงสูงหรือต่ำ (University of Virginia Library, 2024)

สูตรที่ใช้ในการคำนวณ $$\text{CPA} = \frac{\text{Total Citations}}{\text{Total Articles Published}}$$

ผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยแยกตาม 3 กลุ่มสาขาวิชา พบว่าวารสารแบบบอกรับสมาชิก มีอัตราการได้รับการอ้างอิง (CPA) สูงกว่าวารสารแบบเปิด ทั้ง 3 กลุ่มสาขาวิชาเรียงตามลำดับ คือ 1) กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 2) กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ และ3) กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ดังนี้

1. กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนบทความ จำนวนการอ้างอิง และ Citations per Article - CPA ของการอ้างอิงบทความระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด ในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปี ค.ศ. 2014-2023

Subject	Subscription			Open Access		
	Article	Citation	CPA	Article	Citation	CPA
Agricultural and Biological Sciences	1,279	17,605	**13.76**	968	12,101	**12.50**
Biochemistry, Genetics and Molecular Biology	1,238	12,926	**10.44**	895	9,337	**10.43**
Chemical Engineering	439	6,934	**15.79**	304	2,981	**9.81**
Chemistry	1,251	14,798	**11.83**	419	4,068	**9.71**
Computer Science	302	3,891	**12.88**	395	2,655	**6.72**
Earth and Planetary Sciences	149	2,254	**15.13**	68	430	**6.32**
Energy	270	3,913	**14.49**	215	1,870	**8.70**

Subject	Subscription			Open Access		
	Article	Citation	CPA	Article	Citation	CPA
Engineering	951	11,285	**11.87**	397	3,003	**7.56**
Environmental Science	594	11,010	**18.54**	504	4,139	**8.21**
Materials Science	1,390	15,784	**11.36**	344	3,297	**9.58**
Mathematics	849	4,096	**4.82**	337	2,154	**6.39**
Multidisciplinary	155	462	**2.98**	558	6,608	**11.84**
Physics and Astronomy	1,296	12,922	**9.97**	215	1,853	**8.62**
Total	**10,163**	**117,880**	**11.60**	**5,619**	**54,496**	**9.70**

จากตารางที่ 1 พบว่าเมื่อนำผลจำนวนบทความและจำนวนการอ้างอิง มาวิเคราะห์อัตราการได้รับการอ้างอิง CPA พบว่าผลการศึกษา CPA ในภาพรวมของวารสารแบบบอกรับสมาชิก สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Environmental Science (CPA=18.54) รองลงมาคือ Chemical Engineering (CPA=15.79) ถัดมาคือ Earth and Planetary Sciences (CPA=15.13) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Multidisciplinary (CPA=2.98) เมื่อพิจารณาในภาพรวมของวารสารแบบเปิด พบว่าสาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Agricultural and Biological Sciences (CPA=12.50) รองลงมาคือ Multidisciplinary (CPA=11.84) ถัดมาคือ Biochemistry, Genetics and Molecular Biology (CPA=10.43) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Earth and Planetary Sciences (CPA=6.32)

2. กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ

ตารางที่ 2 แสดงจำนวนบทความ จำนวนการอ้างอิง และ CPA ของการอ้างอิงบทความระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด ในกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพปี ค.ศ. 2014-2023

Subject	Subscription			Open Access		
	Article	Citation	CPA	Article	Citation	CPA
Dentistry	171	1,168	**6.83**	36	248	**6.89**
Health Professions	200	683	**3.42**	157	837	**5.33**
Immunology and Microbiology	426	5,334	**12.52**	386	4,264	**11.05**
Medicine	1,956	19,378	**9.91**	1,740	14,534	**8.35**
Neuroscience	95	1,574	**16.57**	88	919	**10.44**
Nursing	294	2,402	**8.17**	140	900	**6.43**
Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics	447	5,037	**11.27**	419	3,210	**7.66**
Veterinary	247	1,624	**6.57**	203	1,085	**5.34**
Total	**3,836**	**37,200**	**9.70**	**3,169**	**25,997**	**8.20**

จากตารางที่ 2 พบว่าเมื่อนำผลจำนวนบทความและจำนวนการอ้างอิง มาวิเคราะห์อัตราการได้รับการอ้างอิง CPA พบว่าผลการศึกษา CPA ในภาพรวมของวารสารแบบบอกรับสมาชิก สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Neuroscience (CPA=16.57) รองลงมาคือ Immunology and Microbiology (CPA=12.52) ถัดมาคือ Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics (CPA=11.27) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Health Professions (CPA=3.42) เมื่อพิจารณาในภาพรวมของวารสารแบบเปิด พบว่าสาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Immunology and Microbiology (CPA=11.05) รองลงมาคือ Neuroscience (CPA=10.44) ถัดมาคือ Medicine (CPA=8.35) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Health Professions (CPA=5.33)

3. กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

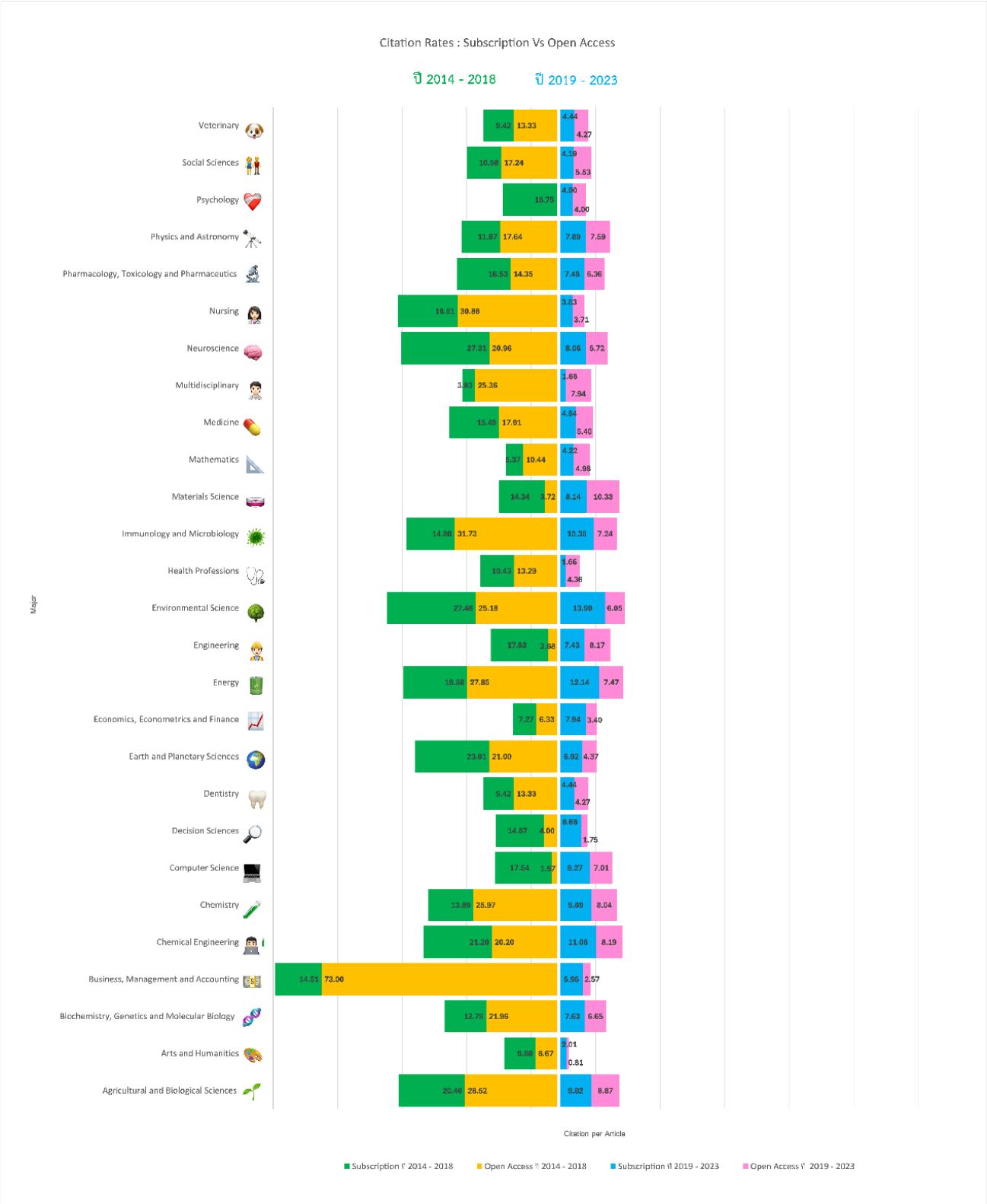
ตารางที่ 3 แสดงจำนวนบทความ จำนวนการอ้างอิง และ CPA ของการอ้างอิงบทความระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด ในกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปี ค.ศ. 2014-2023

Subject	Subscription			Open Access		
	Article	Citation	CPA	Article	Citation	CPA
Arts and Humanities	116	385	**3.32**	24	37	**1.54**
Business, Management and Accounting	217	2,304	**10.62**	38	168	**4.42**
Decision Sciences	59	639	**10.83**	29	53	**1.83**
Economics, Econometrics and Finance	126	963	**7.64**	41	157	**3.83**
Psychology	85	646	**7.60**	28	112	**4.00**
Social Sciences	477	3,239	**6.79**	336	2,291	**6.82**
Total	**1,080**	**8,176**	**7.57**	**496**	**2,818**	**5.68**

จากตารางที่ 3 พบว่าเมื่อนำผลจำนวนบทความและจำนวนการอ้างอิง มาวิเคราะห์อัตราการได้รับการอ้างอิง CPA พบว่าผลการศึกษา CPA ในภาพรวมของวารสารแบบบอกรับสมาชิก สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Decision Sciences (CPA=10.83)รองลงมาคือ Business, Management and Accounting (CPA=10.62) ถัดมาคือ Economics, Econometrics and Finance (CPA=7.64) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Arts and Humanities (CPA=3.32) เมื่อพิจารณาในภาพรวมของวารสารแบบเปิด พบว่า สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Social Sciences (CPA=6.82) รองลงมาคือ Business, Management and Accounting (CPA=4.42) ถัดมาคือ Psychology (CPA=4.00) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Arts and Humanities (CPA=1.54)

4. สรุป CPA ประเภทวารสาร จำแนกตาม 27 สาขาวิชา

<u>แผนภูมิที่ 1</u> แสดงสรุป CPA ระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด ในภาพรวมตามกลุ่มวารสาร 27 สาขาวิชา จำนวน 2 ช่วงๆ ละ 5 ปี คือปี ค.ศ. 2014-2018 และปี ค.ศ. 2019-2023



จากแผนภูมิที่ 1 พบว่า 27 สาขาวิชาในภาพรวม วารสารแบบบอกรับสมาชิก ในช่วงปี ค.ศ. 2014-2018 สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Environmental Science (CPA=27.46) รองลงมาคือ Neuroscience (CPA=27.31) ถัดมาคือ Earth and Planetary Sciences (CPA=23.01) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Multidisciplinary (CPA=3.93) และในช่วงปี ค.ศ. 2019-2023 สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Environmental Science (CPA=13.90) รองลงมาคือ Energy (CPA=12.14) ถัดมาคือ Chemical Engineering (CPA=11.06) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Multidisciplinary (CPA=1.66)

เมื่อพิจารณาในภาพรวมของวารสารแบบเปิด ในช่วงปี ค.ศ. 2014-2018 สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Business, Management and Accounting (CPA=73.00), รองลงมาคือ Immunology and Microbiology (CPA=31.73) ถัดมาคือ Nursing (CPA=30.86) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Computer Science (CPA=1.57) และในช่วงปี ค.ศ. 2019-2023 สาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดเรียงตามลำดับคือ Materials Science (CPA=10.33), รองลงมาคือ Agricultural and Biological Sciences (CPA=8.87) ถัดมาคือ Chemical Engineering (CPA=8.19) และสาขาวิชาที่น้อยที่สุดคือ Arts and Humanities (CPA=0.81)

การอภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบอัตราการได้รับอ้างอิงของบทความระหว่างวารสารแบบบอกรับสมาชิก และวารสารแบบเปิด ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ภาพรวมทั้ง 3 สาขาวิชา พบว่า**กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีค่า CPA สูงสุด** โดยในภาพรวมของวารสารแบบบอกรับสมาชิก สูงที่สุดคือ 11.66 และพบว่าภาพรวม CPA วารสารแบบเปิด คือ 9.70

ผลการศึกษาดังกล่าว สอดคล้องกับแนวคิด หรือผลการศึกษาของ Haug (2019), Langham-Putrow et al. (2021), และ Momeni et al. (2021) ในประเด็นต่อไปนี้คือ **ชื่อเสียงของวารสารและค่า Impact Factor สูง** ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นักวิจัยใช้พิจารณาในการเลือกอ้างอิงบทความเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับงานวิจัยของตนเอง (Springer Nature, 2021; Wiley, 2022) **คุณภาพของวารสารและความเข้มงวดทางวิชาการ** ด้วยกระบวนการ Peer Review ที่เข้มงวด ส่งผลถึงคุณภาพของแหล่งอ้างอิงให้บทความที่ได้รับการตีพิมพ์มีคุณภาพสูง โดยเฉพาะในสาขาเชิงลึก (Haug, 2019; Momeni et al., 2021) **การยอมรับในทางวิชาการ** โดยเฉพาะในสาขาที่มีการแข่งขันสูง มีความต้องการข้อมูลที่เชื่อถือได้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง (Sarawudecha, 2021; Srivastav, 2020) **การเข้าถึงฐานข้อมูลเฉพาะทางและสิทธิ์ของสถาบัน** มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยสามารถเข้าถึงวารสาร Subscription ได้อย่างสะดวกผ่านฐานข้อมูลที่ห้องสมุดบอกรับ เช่น Scopus และ Web of Science (Elsevier, 2024; Office of Academic Resources, Chulalongkorn University, 2023)และ **การสนับสนุนจากสำนักพิมพ์วิชาการชั้นนำ** วารสาร Subscription ส่วนใหญ่ได้รับการจัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์วิชาการระดับโลก เช่น Elsevier, Springer และ Wiley ซึ่งส่งผลต่อความน่าเชื่อถือ ความแพร่หลาย และการเลือกใช้งานของนักวิจัยทั่วโลก (Springer Nature, 2021; Wiley, 2022)

เมื่อพิจารณาสาขาวิชากลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology) ที่มีค่า CPA สูงสุดพบว่าอยู่ในกลุ่มวารสารแบบบอกรับสมาชิก เรียงตามลำดับดังนี้ **Environmental Science** (CPA=18.54) รองลงมาคือ **Chemical Engineering** (CPA=15.79) ถัดมาคือ **Earth and Planetary Sciences** (CPA=15.13) จากผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนถึงความเชื่อมั่นของนักวิจัยที่มีต่อวารสารประเภทนี้ทั้งในด้านคุณภาพ ความน่าเชื่อถือ และระบบการตรวจสอบบทความที่เข้มงวด (Haug, 2019; Langham-Putrow et al., 2021) ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับผลวิจัยของ Eger et al. (2021) ที่พบว่าความเข้มข้นของข้อมูลและกระบวนการตรวจสอบเชิงลึกยังคงทำให้วารสาร Subscription ได้รับการอ้างอิงเฉลี่ยสูง ประกอบกับงานวิจัยของ Sarawudecha, (2021) ที่พบว่า Chemical Engineering เน้นความแม่นยำในการประยุกต์ใช้งานวิศวกรรม มีระบบ Peer review ที่เข้มงวด เป็นที่ยอมรับในระดับอุตสาหกรรมและวิจัย นอกจากนี้ยังพบว่า บทความที่ลงเผยแพร่ในสาขาวิชา Earth and Planetary Sciences มาจากการสนับสนุนขององค์กรระหว่างประเทศและใช้เป็นฐานข้อมูลในการอ้างอิงที่สำคัญทั่วโลก (Momeni et al., 2021)

กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มีค่า CPA ในภาพรวมวารสารแบบบอกรับสมาชิก สูงที่สุดคือ 9.70 และพบว่าภาพรวม CPA วารสารแบบเปิด คือ 8.20 เมื่อพิจารณาสาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดพบว่าอยู่ในกลุ่มวารสารแบบบอกรับสมาชิกเรียงตามลำดับดังนี้ **Neuroscience** (CPA = 16.57) รองลงมาคือ **Immunology and Microbiology** (CPA=12.52) ถัดมาคือ **Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics** (CPA=11.27) ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Haug, (2019) และ Langham-Putrow et al., (2021) ที่พบว่าความต้องการข้อมูลที่มีความแม่นยำสูงและผ่านการตรวจสอบอย่างเข้มงวด วารสาร Subscription ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในฐานข้อมูล Web of Science และ Scopus เป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่ผลงาน เนื่องจากมีระบบ Peer review ที่เข้มงวดและมีฐานผู้อ่านเฉพาะทาง และงานวิจัยของ Björk & Solomon (2012), Srivastav (2020) ที่พบว่าสาขาวิชา Immunology and Microbiology เป็นงานทดลองที่ต้องการความน่าเชื่อถือในเชิงวิทยาศาสตร์ และความถูกต้องของข้อมูลเพื่อการทดลองซ้ำได้ ทำให้ผลงานได้รับการอ้างอิงในระดับสูง และยังพบว่าสาขาวิชา Pharmacology, Toxicology and Pharmaceutics ต้องการมาตรฐานความปลอดภัยและคุณภาพสูง มีระบบ Peer review ที่เข้มงวดสร้างความเชื่อมั่นได้ดีในอุตสาหกรรมยา และการตรวจสอบทางวิชาการมีผลต่อการนำงานวิจัยไปใช้ต่อ (Momeni et al., 2021; Antelman, 2017)

กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีค่า CPA ในภาพรวมวารสารแบบบอกรับสมาชิก สูงที่สุดคือ 7.57 และพบว่าภาพรวม CPA วารสารแบบเปิด คือ 5.68 เมื่อพิจารณาสาขาวิชาที่มีค่า CPA สูงสุดพบว่าอยู่ในกลุ่มวารสารแบบบอกรับสมาชิกเรียงตามลำดับดังนี้ **Decision Sciences** (CPA=10.83) รองลงมาคือ **Business, Management and Accounting** (CPA=10.62) ถัดมาคือ **Economics, Econometrics and Finance** (CPA=7.64) ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Haug, (2019), Momeni et al., (2021) ด้วยเป็นสาขาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ต้องอาศัยแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ วารสาร Subscription ซึ่งมีระบบ Peer review ที่ยึดหลักเชิงระเบียบวิธีวิจัยที่เข้มงวด จึงได้รับการอ้างอิงสูง สำหรับในสาขาวิชา Business, Management and Accounting เป็นสาขาวิชาที่ให้ความสำคัญกับการจัดการองค์กร การบริหารธุรกิจ และการวางแผนกลยุทธ์ ซึ่งควรใช้ข้อมูลจากวารสาร Subscription ที่

มี Impact Factor สูง และได้รับความเชื่อถือในแวดวงวิชาการและวิชาชีพ (Björk & Solomon, 2012; Low & Lamb, 2020) นอกจากนั้นยังพบความสอดคล้องในผลการวิจัยของ Haug, (2019), Eger, (2021) ที่พบว่าในสาขาวิชา Economics, Econometrics and Finance เป็นงานวิจัยที่ต้องการมาตรฐานทางวิชาการสูงเพื่อรองรับการใช้ผลวิจัยในการกำหนดนโยบายเศรษฐกิจในระดับนานาชาติ

ผลการศึกษายังพบว่ามี 3 สาขาวิชา ที่วารสารแบบเปิด (Open Access) มีอัตราการได้รับการอ้างอิงต่อบทความ CPA สูงกว่าวารสารประเภทบอกรับสมาชิก ได้แก่ **Dentistry, Health Professions** และ **Social Sciences** ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด หรือผลการศึกษาของ Antelman (2017), Piwowar et al. (2018), และ Tang et al. (2017**)** ที่พบว่าวารสารแบบเปิดเป็นที่ยอมรับมากกว่าเพราะประเด็นต่อไปนี้ **ความสามารถในการเข้าถึงและเผยแพร่ข้ามสาขาได้อย่างกว้างขวาง** ช่วยให้ผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขา โดยเฉพาะในงานวิจัยแบบ Multidisciplinary สามารถเข้าถึงบทความได้ง่าย ส่งเสริมการอ้างอิงในวงกว้างโดยไม่จำกัดเฉพาะสมาชิกวารสาร (Antelman, 2017; Björk & Solomon, 2012) **นโยบายจากหน่วยงานภาครัฐ องค์กรทุน และมหาวิทยาลัย**: หน่วยงานระดับนานาชาติ เช่น WHO, NIH, ERC รวมถึงนโยบาย Plan S ส่งเสริมการเผยแพร่งานวิจัยแบบ Open Access โดยเฉพาะงานที่ได้รับทุนวิจัย เพื่อให้เกิดการเผยแพร่อย่างทั่วถึงและเพิ่มอัตราการอ้างอิงในระดับโลก (Haug, 2019; Springer Nature, 2021) **ความจำเป็นในการเปิดเผยข้อมูลในสาขาสุขภาพและวิทยาศาสตร์ประยุกต์** งานวิจัยในสาขาวิชาด้านสุขภาพและการแพทย์ มีความจำเป็นต้องเปิดเผยข้อมูลเพื่อประโยชน์ในการดูแลสุขภาพสาธารณะ โดยเฉพาะในบริบทของโรคระบาด วัคซีน และการรักษาทางคลินิก (Loscalzo, 2016; Rodrigues, 2020) **ความรวดเร็วในการเผยแพร่ข้อมูลและการเข้าถึงข้อมูลที่ทันสมัย** ที่มีระบบเผยแพร่ที่รวดเร็ว และไม่มีข้อจำกัดจากระบบสมาชิก ทำให้งานวิจัยสามารถเข้าถึงและถูกอ้างอิงได้รวดเร็ว (Holmberg et al., 2019) **พฤติกรรมการเข้าถึงและอ้างอิงที่เปลี่ยนแปลงไป**: การเข้าถึงฐานข้อมูลออนไลน์ เช่น Google Scholar, PubMed และ ResearchGate ทำให้นักวิจัยมีแนวโน้มอ้างอิงบทความที่เข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น ทำให้มีโอกาสได้รับการอ้างอิงสูงตามไปด้วย (Piwowar et al., 2018) และ**การยกระดับคุณภาพของวารสาร Open Access** ที่มีImpact Factor สูงและได้รับการยอมรับในวงวิชาการ เช่น PLOS ONE, BMJ Open, Nature Communications และ Frontiers ส่งผลให้บทความ Open Access ได้รับความน่าเชื่อถือมากขึ้น (Eger, 2021; Momeni et al., 2021)

นอกจากนั้นผลการศึกษาในภาพรวมยังพบว่าหากแบ่งเวลาออกเป็น 2 ช่วง คือปี ค.ศ. 2014–2018 และ ปี ค.ศ. 2019–2023 พบว่าค่า CPA สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของระบบการเผยแพร่ทางวิชาการในแต่ละรูปแบบอย่างมีนัยสำคัญ คือในช่วงปี ค.ศ. 2014–2018 วารสารแบบบอกรับสมาชิกมีค่า CPA เฉลี่ยสูงกว่าอย่างชัดเจนในเกือบทุกสาขาวิชา โดยเฉพาะในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น Environmental Science (CPA = 27.46) และ Neuroscience (CPA = 27.31) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Haug (2019) และ Langham-Putrow et al. (2021) ที่ระบุว่าวารสารในระบบ Subscription มีความได้เปรียบในด้าน Impact Factor กระบวนการพิจารณาบทความที่เข้มงวด (rigorous peer review) และมีฐานผู้อ่านในวงวิชาการที่มั่นคง ส่งผลให้บทความที่เผยแพร่ได้รับความเชื่อถือและมีโอกาสถูกอ้างอิงสูง อย่างไรก็ตาม วารสารแบบเปิด แม้จะมีข้อได้เปรียบด้านการเข้าถึงฟรีโดยไม่ต้องสมัครสมาชิก แต่ค่า CPA ในช่วงเวลาเดียวกันยังคงต่ำกว่าโดยรวม ยกเว้น

บางสาขาที่มีค่าเฉลี่ยสูงผิดปกติ เช่น Business, Management and Accounting (CPA = 73.00) ซึ่งอาจสะท้อนถึงจำนวนบทความที่น้อยแต่ได้รับการอ้างอิงจำนวนมาก ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แต่ไม่สามารถสะท้อนแนวโน้มในภาพรวมได้อย่างแท้จริง

เมื่อพิจารณาช่วงปี ค.ศ. 2019–2023 พบว่าแนวโน้ม CPA ของวารสารแบบบอกรับสมาชิก ลดลงในเกือบทุกสาขาวิชา เช่น Environmental Science (จาก 27.46 เหลือ 13.90) และ Energy (จาก 22.07 เหลือ 12.14) สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงระบบของการเผยแพร่ผลงานวิจัยในระดับนานาชาติ ซึ่งอาจเป็นผลจากจำนวนบทความที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และการกระจายตัวของการอ้างอิงในวงกว้างมากขึ้น ในขณะเดียวกัน วารสารแบบเปิดกลับมีแนวโน้มค่า CPA ที่เพิ่มขึ้นในบางสาขา โดยเฉพาะในกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์ประยุกต์ เช่น Materials Science (CPA = 10.33) และ Agricultural and Biological Sciences (CPA = 8.87) ซึ่งบ่งชี้ถึงการยอมรับที่เพิ่มขึ้นต่อวารสารประเภทเปิดในสาขาที่เน้นการเผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะหรือภาคอุตสาหกรรมอย่างรวดเร็ว การเพิ่มขึ้นของค่า CPA ในวารสารแบบเปิดเหล่านี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Piwowar et al. (2018) และ Tang et al. (2017) ที่เสนอว่าวารสารแบบเปิดมีแนวโน้มได้รับการอ้างอิงสูงขึ้นในสาขาที่มุ่งเน้นการเผยแพร่ข้ามสาขาวิชาและการเข้าถึงที่เปิดกว้าง

จากผลการศึกษาในทั้งสองช่วงเวลา ชี้ให้เห็นว่าแม้ว่าวารสารแบบบอกรับสมาชิกจะยังคงมีความได้เปรียบในแง่ของคุณภาพและความน่าเชื่อถือในเชิงวิชาการ ซึ่งสะท้อนผ่านค่า CPA ที่สูงกว่าในหลายสาขา แต่บทบาทของวารสารเปิดมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในบริบทของสาขาที่ต้องการการเผยแพร่อย่างรวดเร็ว เข้าถึงได้ง่าย และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ข้อมูลที่หลากหลายมากขึ้นในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะต่อมหาวิทยาลัย ในการสนับสนุนการตีพิมพ์บทความวิชาการโดยคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของแต่ละกลุ่มสาขาวิชา เพื่อให้การบริหารจัดการและการตัดสินใจในการเลือกวารสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแบ่งแนวทางการสนับสนุนเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 แนวทางการสนับสนุนการตีพิมพ์ในวารสารแบบบอกรับสมาชิก

1) สนับสนุนงบประมาณตีพิมพ์ จัดสรรทุนหรือค่าใช้จ่ายให้กับนักวิจัยที่ตีพิมพ์ในวารสารระดับสูง ซึ่งมักมีค่าใช้จ่ายในการตีพิมพ์หรือค่าธรรมเนียมสูง

2) สมัครสมาชิกฐานข้อมูลวิชาการให้ครอบคลุมสาขาวิชาหลัก เพื่อให้บุคลากรเข้าถึงฐานข้อมูลบรรณานุกรม (Bibliographic databases) เช่น Scopus, Web of Science ได้อย่างครบถ้วน

3) สร้างความร่วมมือกับสำนักพิมพ์ เพื่อเจรจาส่วนลดหรือสิทธิพิเศษ เช่น โควตาตีพิมพ์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย การจัดสัมมนาร่วม

4) อบรมและให้คำปรึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการ Peer Review, การประเมินวารสาร (เช่น Impact Factor, h-index), และเทคนิคการเลือกวารสารที่เหมาะสม

5) สร้างแรงจูงใจ เช่นการมอบรางวัลหรือการยกย่องผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร Subscription ที่มีผลกระทบสูง เพื่อกระตุ้นนักวิจัยให้มีแรงบันดาลใจมากขึ้น

1.2 แนวทางการสนับสนุนการตีพิมพ์ในวารสารแบบเปิด

1) จัดตั้งกองทุนสนับสนุนค่า APC สำหรับนักวิจัยที่มีผลงานดี โดยกำหนดเกณฑ์ให้ชัดเจน เช่น คุณภาพงาน ผลกระทบที่มหาวิทยาลัยจะได้รับ หรือเกณฑ์วารสารที่ยอมรับในระดับนานาชาติ

2) พัฒนาวารสารแบบเปิดของมหาวิทยาลัย ส่งเสริมการตั้งวารสาร Open Access ภายในมหาวิทยาลัย โดยเน้นมาตรฐานการพิจารณา (Peer Review) ที่เข้มงวด เพื่อสร้างแหล่งเผยแพร่ที่น่าเชื่อถือและสร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย

3) อบรมและให้ความรู้เรื่องวารสารแบบเปิดแนะนำประโยชน์ของ Open Access และเตือนให้ระวังเรื่องวารสารหลอกลวง (Predatory Journals) ที่แฝงตัวมาในรูปแบบ Open Access

4) ให้คำปรึกษาเชิงวิชาการเกี่ยวกับการเลือกวารสารแบบเปิด ที่มีคุณภาพ และการเขียนบทความให้ตรงตามมาตรฐานสากล

5) สร้างแรงจูงใจเช่นเดียวกับวารสารแบบบอกรับสมาชิกโดยเน้นรางวัลสำหรับบทความวารสารแบบเปิด ที่มีผลกระทบหรือได้รับการอ้างอิงสูง

6) ติดตามและประเมินผล โดยติดตาม Citation Impact ของบทความวารสารแบบเปิด เพื่อประเมินผลประสิทธิภาพในการลงทุนของมหาวิทยาลัย

2. ข้อเสนอเสนอแนะต่อห้องสมุดมหาวิทยาลัย ห้องสมุดมหาวิทยาลัยควรมีบทบาทเชิงรุกในการจัดหาและให้บริการทรัพยากรสารสนเทศที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักวิจัย โดยสามารถจำแนกแนวทางเป็น 2 ด้าน ดังนี้

2.1 การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ

1) จัดหาทรัพยากรสารสนเทศแบบผสมผสาน ใช้ข้อมูลเชิงสถิติเช่น จำนวนการใช้งาน และ Impact Factor เพื่อคัดเลือกวารสารที่ควรสมัครสมาชิก และพิจารณายกเลิกวารสารที่ไม่มีการเข้าถึง

2) สนับสนุนวารสารแบบเปิดสร้างคลังผลงานวิจัยของมหาวิทยาลัย (Institutional Repository) เพื่อให้บทความของนักวิจัยสามารถเข้าถึงได้ทั่วโลก และลดต้นทุนการเผยแพร่

3) ต่อรองกับสำนักพิมพ์ ใช้ข้อตกลง เช่น Read-and-Publish เพื่อลดค่าธรรมเนียมการเข้าถึง และเพิ่มสิทธิประโยชน์ให้กับส่วนงาน

4) ร่วมมือกับเครือข่ายห้องสมุด เพื่อยืมหรือแลกเปลี่ยนทรัพยากรสารสนเทศระหว่างกัน เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเข้าถึงโดยไม่ต้องบอกรับด้วยตนเองทั้งหมด

5) ประเมินผลอย่างต่อเนื่อง วัดผลด้วยตัวชี้วัด เช่น จำนวนการเข้าถึงหรือดาวน์โหลด เพื่อปรับแผนให้ตรงกับความต้องการจริงของผู้ใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ

2.2 การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ

1) พัฒนาระบบสืบค้นแบบ Discovery Search ที่สามารถสืบค้นวารสาร Open Access และ Subscription ได้ในการสืบค้นเดียวกัน

2) บริการบทความตามคำขอ หากวารสารใดไม่ได้สมัครสมาชิก อาจใช้การชำระเป็นครั้ง (Pay-Per-View) หรือยืมจากห้องสมุดที่อยู่ในความร่วมมือ หรือเครือข่าย

3) ให้ความรู้เรื่องวารสารแบบเปิด เช่น การใช้คลังบทความ และให้คำแนะนำการหลีกเลี่ยงวารสารหลอกลวง (Predatory Journals)

4) บริการให้คำปรึกษา ในการคัดเลือกวารสารที่เหมาะสมในการตีพิมพ์ หรือใช้เครื่องมือจัดการบรรณานุกรม เช่น EndNote, Mendeley

5) บริการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย วิเคราะห์ตัวชี้วัดบทความ (เช่น h-index, SJR, Altimetric) และช่วยเผยแพร่ผลงานให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

6) ประเมินและปรับปรุงบริการ โดยสำรวจความต้องการ สำรวจความพึงพอใจ สำรวจความพอเพียงของผู้ใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำไปปรับปรุงบริการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

Antelman, K. (2017). Leveraging the growth of open access in library collection decision making. In: D. M. Mueller (Ed.), **At the helm: Leading transformation** (pp. 411-422). Association of College and Research Libraries.

Chulalongkorn University Academic Resources Center. (2023). **Open access: The impact on academic publishing in open access journals**. Retrieved from https://www.thailibrary.in.th/2024/01/25/open-access-4/ [In Thai]

Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N. and Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. **Journal of Business Research**, 133, 285-296.

Eger, T., Mertens, A. and Scheufen, M. (2021). Publication cultures and the citation impact of open access. **Managerial and Decision Economics**, 42(8), 1980-1998. https://doi.org/10.1002/mde.3429

Elsevier. (2023). **Scopus metrics overview**. Retrieved from https://www.elsevier.com/solutions/scopus

Elsevier. (2024). **What are Scopus subject area categories and ASJC codes? Elsevier Service Hub**. Retrieved from https://service.elsevier.com/app/answers/detail/a_id/12007/c/10547/supporthub/scopus/

Haug, C. J. (2019). No free lunch—What price Plan S for scientific publishing? **New England Journal of Medicine**, 380(12), 1181-1185. https://doi.org/10.1056/NEJMms1900864

Holmberg, K., Hedman, J., Bowman, T. D., Didegah, F. and Laakso, M. (2019). Do articles in open access journals have more frequent altmetric activity than articles in subscription-based journals? An investigation of the research output of Finnish universities. **Scientometrics**, 122(1), 645-659. https://doi.org/10.1007/s11192-019-03301-x

Langham-Putrow, A., Bakker, C. and Riegelman, A. (2021). Is the open access citation advantage real? A systematic review of the citation of open access and subscription-based articles. **PLOS ONE**, 16(6), e0253129. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0253129

Low, D., Lamb, J. and Cai, J. (2020). Open access journals are the future of scientific publishing and medical physicists should embrace the change. **Medical Physics**, 47(3), 833-836. https://doi.org/10.1002/mp.14082

Loscalzo, J. (2016). The future of medical journal publishing: The journal editor's perspective—Looking back, looking forward. **Circulation,** 133(17), 1621-1624. https://doi.org/10.1161/CIRCULATIONAHA.116.022416

Office of Academic Resources, Chulalongkorn University. (2023). **Open Access: The impact on academic publishing in open journals**. Retrieved from https://www.thailibrary.in.th/2024/01/25/open-access-4/ [In Thai].

Momeni, F., Mayr, P., Fraser, N. and Peters, I. (2021). What happens when a journal converts to open access? A bibliometric analysis. **Scientometrics,** 126(12), 9811-9827. https://doi.org/10.1007/s11192-021-03972-5

Piwowar, H., et al. (2018). The state of OA: A large-scale analysis of the prevalence and impact of Open Access articles. **PeerJ**, 6, e4375. https://doi.org/10.7717/peerj.4375

Rodrigues, R. S., Abadal, E. and de Araujo, B. K. H. (2020). Open access publishers: The new players. **PLOS ONE,** 15(6), e0233432 https://doi.org/10.1371/journal.pone.0233432

Sarawudecha,C. (2021). **A citation analysis of Open Access journals in the Web of Science and Scopus databases.** Retrieved from https://archive.lib.cmu.ac.th/full/res/2564/tressh65001_64_full.pdf [In Thai].

Srinakharinwirot University Library. (2021, May 4). **Introduction to Open Access**. Retrieved from https://lib.swu.ac.th/images/Documents/Databases/Open_Access_04_May_2021.pdf

Springer Nature. (2021). **Open access and subscription-based journals**. Retrieved from https://www.springernature.com/gp/open-research/open-access

Srivastav, S. (2020). **How to get your research published [Webinar]**. Springer Nature.

Tang, M., Bever, J. D. and Yu, F. H. (2017). Open access increases citations of papers in ecology. **Ecosphere,** 8(7), e01887. https://doi.org/10.1002/ecs2.1887

Tinamas, S. (2020). A bibliometric analysis of research articles authored by Naresuan University faculty members in the Scopus and Web of Science databases. In: **The 10th national PULINET conference: Library transformation in a disrupted world** (January 8-9, 2020, pp. 1–10). Thaksin University. [In Thai].

University of Virginia Library. (2024). **Traditional metrics: Citations per publication (CPP/CPA).** Retrieved from https://guides.lib.virginia.edu/research_impact/traditional_metrics

Wiley. (2022). **Understanding the difference between Open Access and Subscription-based publishing**. Retrieved from https://authorservices.wiley.com

****

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 262-270. 2025

The Influence of Library, Archive, and Museum Collections on the Cultural Competence of Undergraduate Humanities Students in Thailand[1]

Somsak Sriborisutsakul[2] and Sorakom Dissamana[3*]

Abstract

This study examines the influence of Library, Archive, and Museum (LAM) digital collections on the cultural competence of undergraduate humanities students in Thailand. Through a survey approach, the study evaluates how often students engage with these collections, the types of resources they access, and how these engagements may enhance their cultural insight. The results show a positive but modest correlation between the frequency of engagement with digital collections and cultural competence metrics. Qualitative data reveals both the benefits and challenges encountered by students in using these resources. This study contributes to an understanding of how LAM collections may promote cultural competence in higher education and highlights the need for improved accessibility and support for students.

Keywords: Cultural Competence, Digital Collections, Humanities Undergraduates

[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] Assoc. Prof. Dr., Department of Library Science, Faculty of Arts, Chulalongkorn University
E-mail: somsak.sr@chula.ac.th
[3] Dr., Department of Library Science, Faculty of Arts, Chulalongkorn University,
E-mail: sorakom.d@chula.ac.th
[*] Corresponding author: sorakom.d@chula.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Oct 3, 2024; Revised: May 1, 2025; Accepted: May 3, 2025

อิทธิพลของคอลเล็กชันของห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ ที่มีต่อสมรรถนะทางวัฒนธรรมของนิสิต/นักศึกษาสาขามนุษยศาสตร์ ระดับปริญญาตรี ในประเทศไทย[1]

สมศักดิ์ ศรีบริสุทธิ์สกุล[2] และสรคม ดิสสะมาน[3*]

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาอิทธิพลของคอลเล็กชันดิจิทัลของห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ ที่มีต่อสมรรถนะทางวัฒนธรรมของนิสิต/นักศึกษาสาขามนุษยศาสตร์ ระดับปริญญาตรี ในประเทศไทย ด้วยวิธีวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อประเมินความถี่ที่นิสิต/นักศึกษาเข้าถึงคอลเล็กชันดิจิทัลว่ามีมากน้อยเพียงใด ประเภทของทรัพยากรอะไรที่นิสิต/นักศึกษาเข้าถึง และศึกษาการมีส่วนร่วมของนิสิต/นักศึกษาที่คอลเล็กชันดิจิทัลอาจช่วยเพิ่มความเข้าใจทางวัฒนธรรมได้อย่างไรบ้าง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงบวกที่ไม่มากนักระหว่างความถี่ของการมีส่วนร่วมกับคอลเล็กชันดิจิทัล กับตัวชี้วัดสมรรถนะทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ข้อมูลเชิงคุณภาพยังเผยให้เห็นทั้งประโยชน์และความท้าทายที่นิสิต/นักศึกษาประสบเมื่อใช้ทรัพยากรเหล่านี้ การศึกษานี้มีส่วนช่วยให้เข้าใจว่าคอลเล็กชันดิจิทัลของห้องสมุด หอจดหมายเหตุ และพิพิธภัณฑ์ สามารถส่งเสริมสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการศึกษาระดับอุดมศึกษาได้อย่างไร และเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการปรับปรุงการเข้าถึงและการสนับสนุนนิสิต/นักศึกษา

คำสำคัญ: สมรรถนะทางวัฒนธรรม; คอลเล็กชันดิจิทัล; นิสิต/นักศึกษาสาขามนุษยศาสตร์

---

[1] บทความนี้ได้ผ่านการนำเสนอในการประชุมและการนำเสนอบทความทางวิชาการระดับชาติ เรื่อง การจัดการศึกษาและวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ที่จัดโดยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2566

[2] รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, อีเมล: somsak.sr@chula.ac.th

[3] อาจารย์ ดร., ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, อีเมล: sorakom.d@chula.ac.th

[*] Corresponding author: sorakom.d@chula.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Oct 3, 2024; Revised: May 1, 2025; Accepted: May 3, 2025

Introduction

Cultural competence is increasingly recognized as a crucial skill in today's globalized world, especially within higher education. Humanities students, who frequently engage with diverse cultural materials, are expected to develop this competence to succeed in their studies and future careers. Library, Archive, and Museum (LAM) digital collections offer students access to a wide range of cultural resources that can enhance their cultural awareness and sensitivity (Vårheim et al., 2020).

This study investigates the correlation between the use of LAM collections and the development of cultural competence among humanities students in Thailand. Students in the humanities, specifically, are required to cultivate cultural competence as they frequently engage with materials that embody diverse cultural perspectives. LAM digital collections serve as a significant resource for students, affording access to a vast array of cultural materials that can augment their cultural awareness and sensitivity. This investigation seeks to analyze the correlation between the utilization of LAM digital collections and the enhancement of cultural competence among undergraduate humanities students in Thailand. The objective of the study is to comprehend the frequency with which students utilize these collections, the types of materials they access, and how these activities may potentially influence their cultural competence.

Literature Review

Cultural competence in higher education refers to the ability to recognize, understand, and appreciate cultural differences, which is particularly important in humanities disciplines. LAM digital collections offer an array of resources that can support this competence by providing access to a wide range of cultural and historical materials (Sánchez-Caballé et al., 2020). For instance, digital archives may include rare manuscripts, artworks, and ethnographic records that are invaluable for understanding different cultures. In a library, archive, and museum perspective, humanities undergraduates' cultural competence is significantly influenced by their engagement with digital collections, enhancing their understanding and digital skills. Integrating digital collections into humanities education fosters inclusivity and promotes cultural competence among students.

Digital humanities have transformed knowledge access and dissemination, creating new opportunities for humanities students and faculty. LAM organizations are essential for curating digital collections crucial for humanistic research and cultural competence development. The culture of digital scholarship in academic libraries facilitates the integration of digital resources into educational practices, enhancing student engagement with diverse cultural materials. LAM organizations prioritize professional development to enhance their professionals' cultural competence, benefiting student interactions through informed teaching and learning. LAM organizations also serve as "learning laboratories," providing access to digital collections vital for developing digital literacy and cultural understanding. Collaborative efforts between LAM services and instructors are essential for bridging traditional and digital learning (Vårheim et al., 2020).

However, previous research has shown that not all students are aware of or capable of effectively using these resources (Vodă et al., 2022). Factors such as digital literacy, familiarity with digital interfaces, and the perceived relevance of these resources can influence their usage. Additionally, there are disparities in the usage patterns among students from different academic

disciplines, with humanities students potentially being less proficient in navigating digital collections compared to their peers in fields like computer science.

Moreover, for research studies on digital collections in the Thailand context in the past. There is related work is the study of Sukmanee & Manmart (2018) about State and Problems of Digital Collection Management of University Libraries in Thailand the result shown that digital collection management in the Thai university libraries comprised collection acquisition policy, the establishment of an operation unit responsible for the acquisition, its personnel, budget, and its management model, collection storage, and standard for digital collection management. The collection acquisition process consisted of acquisition, its storage, standard and metadata for cataloging, access and searching, application technology, and data maintenance. And there were 5 problems of digital collection management in the university libraries: 1) personnel's lacking of experiences, electronic expertise, and copyright law knowledge, and the high turnover rates of personnel, 2) insufficient budget for journal subscription due to the increasing subscription rates, no negotiation power with journal publishers and subscription agencies due to unfavorable working conditions, supporting budget, staff development, and technological differences, 3) lacking of main database for storing and accessing digital academic data for networking and instability of the Internet, 4) most of the software could not function and were not compatible with the university working system, 5) users' statistics of database use were not self-retrievable, and the reduction of the digital collection users.

Therefore, the management of digital collection and the result to concern of the problem of the management of digital collection leads to the students and users to increase their use of digital collection in Thailand context in the future.

Methods

A survey was conducted to investigate the relationship between the use of digital collections and the development of cultural competence among humanities students in Thailand. The survey targeted 182 undergraduate students enrolled in humanities programs across several Thai universities. The survey instrument[7] employed for the survey incorporated both closed-ended and open-ended inquiries. The closed-ended questions utilized 5-point Likert scales to quantitatively assess the cultural competence of undergraduate students, soliciting information regarding their capacity to comprehend and engage with diverse cultures, their valuation of cultural diversity, as well as their familiarity with an array of cultural practices. The cultural competence was transformed into twenty-one statements, where students expressed their level of agreement (Lopes-Murphy, 2013).

Additionally, the survey encompassed questions pertaining to the frequency of students' engagement with digital collections (e.g., "Rarely," "Sometimes," "Very often," "Always") and the specific types of materials they accessed (e.g., "Manuscripts," "Photos," "Rare books"). The open-ended inquiries facilitated students in articulating their experiences with LAM digital collections and the various impediments encountered. This section of the survey yielded

[7] The survey instrument is certified by Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts. No.191/67 (Research Project Number 670117)

qualitative data that contributed to elucidating the quantitative results. The survey was administered to 173 undergraduate humanities students, who were intentionally selected to represent a diverse array of academic majors in the humanities.

The quantitative data underwent analysis through descriptive statistics and correlation analysis to encapsulate the frequency of digital collection utilization, the categories of materials accessed, and the cultural competence scores among the student population. The qualitative data were examined by discerning recurrent themes within the students' responses concerning their interactions with and challenges faced in relation to LAM digital collections.

Results

Quantitative Results

The questionnaire respondents are mostly concentrated in the age range of 19-22, with a few older respondents. It seems primarily to consist of students majoring in Library and Information Science. Most of them are in their 2nd or 3rd year of study. The quantitative data analysis revealed that most students indicated infrequent use of LAM digital collections, with 42.8% reporting "rarely" and 36.4% indicating "sometimes," whereas a smaller fraction utilized them "very often" (17.3%) or "always" (3.5%). The most accessed categories of collections comprised manuscripts, photographs, and rare books. The correlation established between the frequency of digital collection usage and cultural competence scores was weak yet positive ($r = 0.147$). This finding implies that a certain degree of association exists between the frequency with which students engage with these collections and their cultural competence; however, the relationship is not particularly robust (see Fig.1). Furthermore, the demographic variables like age, year, and major show very weak correlations with cultural competence scores in this survey.

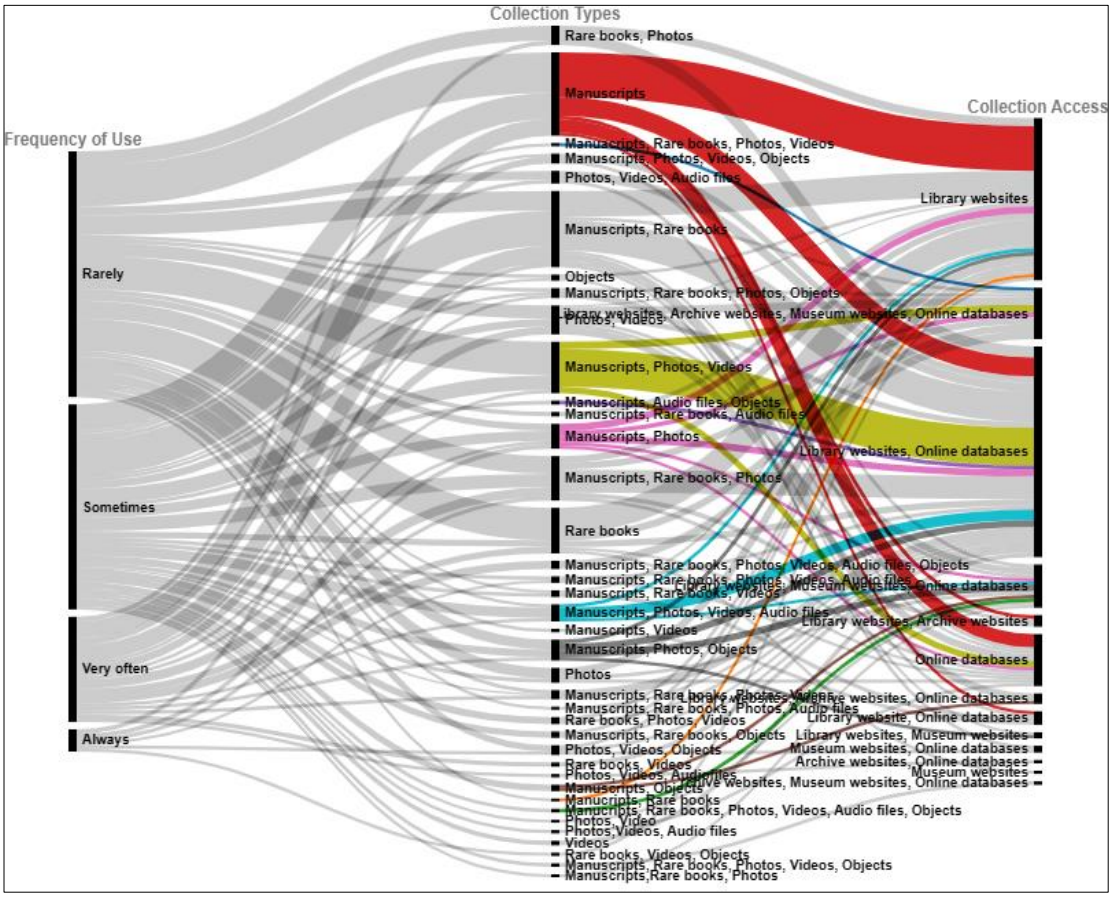


Fig. 1. The correlations among frequency of use, collection types, and collection access of undergraduate humanities students.

The analysis also reveals that several statements have a strong correlation with cultural competence scores. The top five predictors include Statement 10 **"**I tend to observe people different from me and reflect on how they make me feel." (r=0.6829), Statement 4 "When I meet people different from me, I compare how my cultural identity is similar to theirs." (r=0.6808), Statement 11 "I think of myself as a culturally competent person." (r=0.6604), Statement 9 "Classroom activities that involve interaction with people from other cultures help a person develop cultural competence." (r=0.6422), and Statement 13 "I like to tell people from other cultures about my own culture." (r=0.6286), respectively. These statements are highly correlated with cultural competence scores, suggesting they may be significant predictors of a participant's cultural competence. Meanwhile, other statements show moderate or low correlations (around 0.5) with the cultural competence scores (see Fig.2).

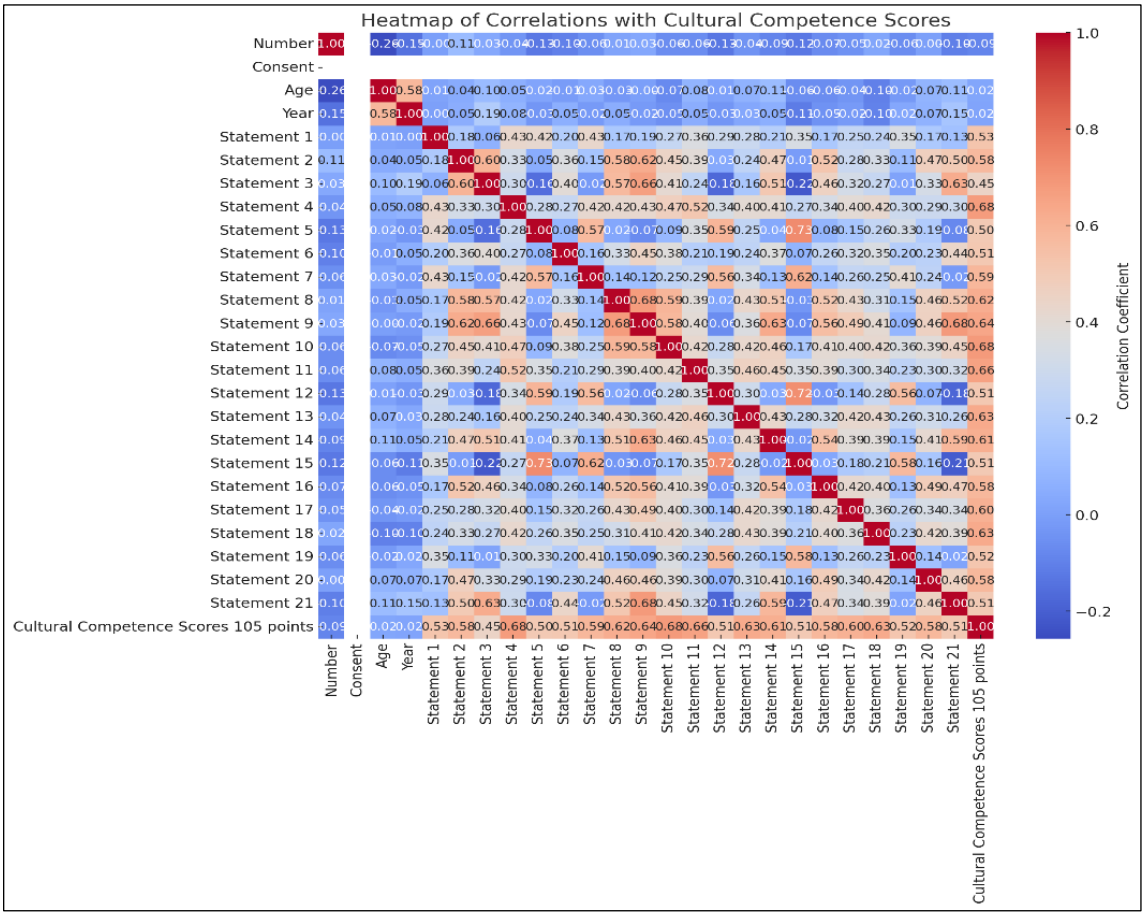


Fig. 2. The twenty-one cultural competence statements correlated with cultural competence scores.

Qualitative Insights

Students reported that while LAM collections provided valuable cultural insights, they also faced challenges such as limited accessibility and difficulty in finding relevant resources. These challenges suggest the need for better support and guidance in using LAM collections effectively. such as restricted access to essential materials, technical difficulties including slow internet connectivity, and complications in navigating digital platforms. Furthermore, some students conveyed a desire for an expanded range of language options to facilitate the accessibility of these collections for non-native speakers.

Conclusion and discussions

The empirical results of the thorough investigation carried out in this study categorically demonstrate that while the LAM collections have the potential to significantly enhance the cultural competency of students enrolled in humanities courses, the overall effect of these interactions is still relatively small and, thus, restricted in scope. This observation suggests that even though students are actively participating in and engaging with these diverse collections, there is still room for improvement, particularly in terms of how well these resources support students ‘nuanced and comprehensive understanding of the complex web of diverse cultures that makes up our global society. The critical importance of these collections as priceless educational resources that merit further investigation and utilization within

academic curricula is further reinforced by the found positive correlation between the degree of student engagement with these collections and the development of cultural competence. However, the issues with accessibility and the availability of adequate user support highlight the crucial flaws and gaps that must be fixed right away in order to properly utilize the potential of these collections.

To ensure that their collections are not only made available to a wide audience but are also carefully customized to suit the unique needs of undergraduate students pursuing their educational goals, organizations under the LAM umbrella are finding that it is increasingly necessary to critically reevaluate and carefully reconsider their strategic approaches in the context of Thai higher education. Included in this reevaluation process should be efforts to enhance digital access to collections, offer comprehensive training programs or student-specific support systems, and work together to make these priceless assets easier to use and navigate overall. Furthermore, emphasized by the notion that obtaining cultural competency necessitates much more than only being exposed to a broad range of resources.

It is also imperative that LAM organizations carefully evaluate and analyze the specific kind of materials that are most effective in fostering and advancing students' cultural competency. With Thailand's rich and diverse cultural landscape, collections must be carefully selected to incorporate local, regional, and global cultural objects and materials, all of which should have a profound impact on the lived experiences of the students interacting with them. Additionally, it is more important than ever to offer teaching tools and resources that let students carefully evaluate and interpret these varied sources in order to foster a deeper and more fulfilling engagement with the vast body of cultural knowledge that is accessible.

The study's conclusions, then, emphasize both the enormous potential of LAM collections and their intrinsic limitations in terms of promoting cultural competency within the framework of humanities education. For LAM organizations to maximize the educational value that can be derived from these collections, accessibility and the establishment of robust support mechanisms must be given first priority. Additionally, as college students navigate their academic journeys, they must ensure that their collections align with the evolving requirements and expectations of their student body. In order to improve students' cultural competency, future research should concentrate on pinpointing the precise resources that complement instructional tactics the most effectively. Additionally, it will undoubtedly be advantageous and fruitful for subsequent scholarly studies to examine how LAM institutions in Thailand might.

Acknowledgments

This research has received funding support from the NSRF via the Program Management Unit for Human Resources & Institutional Development, Research and Innovation [grant number B05F640234]

Disclosure of Interests

The author has no competing interests.

References

Berardo, K., Deardorff, D. K., and Trompenaars, F. (2012). **Building cultural competence: Innovative activities and models**. Stylus Publishing, LLC.

Choice360.org. (2024). **Teaching and learning with digital primary sources: Nine insights into awareness, literacy, and collaboration between librarians, faculty, and students**. Retrieved from https://www.choice360.org/research/teaching-and-learning-with-digital-primary-sources-nine-insights-into-awareness-literacy-and-collaboration-between-librarians-faculty-and-students/

Lopes-Murphy, S. A. (2013). Evaluating the impact of two globalization projects on college students' cultural competence and cultural intelligence (CQ). **The Journal of Effective Teaching**, 13(1), 5-18.

Sánchez-Caballé, A., Gisbert-Cervera, M., and Esteve-Mon, F. (2020). Digital competence of university students: A systematic literature review. **Computers & Education**, 146, 103749.

Sukmanee, K. and Manmart, L. (2018). State and Problems of Digital Collection Management of University Libraries in Thailand. **Journal of Information Science**, 36(4), 85-114.

Vodă, A. I., Cautisanu, C., Grădinaru, C., Tănăsescu, C., and de Moraes, G. H. S. M. (2022). Exploring digital literacy skills in social sciences and humanities students. **Sustainability**, 14(5), 2483. https://doi.org/10.3390/su14052483

Vårheim, A., Jochumsen, H., Hvenegaard Rasmussen, C., and Rydbeck, K. (2020). The use of LAM institutions in the digital age. In: R. Audunson, H. Andresen, C. Fagerlid, E. Henningsen, H. Hobohm, H. Jochumsen, H. Larsen, and T. Vold (Eds.), **Libraries, archives and museums as democratic spaces in a digital age** (pp. 247-270). Berlin, Boston: De Gruyter Saur. https://doi.org/10.1515/9783110636628-012

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 271-289. 2025

สมรรถนะของนักสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล[1]

ศรัณย์ลิตา โชติรัตน์[2] และนวพล แก้วสุวรรณ[3*]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับแรงงานด้านสารสนเทศในยุคดิจิทัลที่สถานประกอบการต้องการในการปฏิบัติงานด้านสารสนเทศของหน่วยงานหรือองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน 2) วิเคราะห์ความต้องการของตลาดแรงงานตำแหน่งบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ และโอกาสในการพัฒนาบุคลากรด้านสารสนเทศเพื่อตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล และ 3) เพื่อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการแรงงานในตำแหน่งบรรณารักษ์ นักสารสนเทศในยุคดิจิทัล โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มหัวหน้างาน ผู้ปฏิบัติงานจากสถานประกอบการ จำนวน 100 คน และวิธีสนทนากลุ่มด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับคณาจารย์ที่สอนในหลักสูตรทางด้านสาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ บรรณารักษศาสตร์และการจัดการสารสนเทศ จากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาและบรรณารักษ์นักสารสนเทศ จำนวน 10 คน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามด้วยค่าสถิติ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหาและการจำแนกหมวดหมู่ ผลการวิจัยพบว่า สมรรถนะด้านคุณลักษณะบุคคล ถือเป็นสมรรถนะหลักสำคัญในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.74) รองลงมาคือ สมรรถนะทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล ($\bar{X}$ = 4.50) ทักษะทางวิชาชีพบรรณารักษ์ ($\bar{X}$ = 4.46) และสมรรถนะด้านความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล ($\bar{X}$ = 4.44) ตามลำดับ ผลจากการวิจัยสามารถสะท้อนให้เห็นว่าหลักสูตรและสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาทางด้านสารสนเทศ ควรเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ทั้งความรู้ในวิชาชีพทางด้านบรรณารักษศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลควบคู่กันไป นอกจากนี้ทักษะการสื่อสารและคุณลักษณะบุคคลถือเป็นสมรรถนะสำคัญที่สถานประกอบการและผู้ปฏิบัติงานด้านสารสนเทศตระหนักถึงและให้ความสำคัญต่อสมรรถนะของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัลในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : สมรรถนะนักสารสนเทศ; ตำแหน่งงานนักสารสนเทศ; บรรณารักษ์; ความต้องการแรงงาน; ยุคดิจิทัล

---

[1] บทความนี้ได้ผ่านการนำเสนอในการประชุมและการนำเสนอบทความทางวิชาการระดับชาติ เรื่อง การจัดการศึกษาและวิจัยทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ที่จัดโดยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ เมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน 2566

[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อีเมล: saranlita.c@psu.ac.th

[3] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และสถานวิจัยนวัตกรรมทางการศึกษาและการเรียนการสอนที่เป็นเลิศ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อีเมล: nawapon.k@psu.ac.th

* Corresponding author: nawapon.k@psu.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Oct 4, 2024; Revised: Feb 16, 2025; Accepted: Apr 5, 2025

Competencies of Information Professionals Responding to the Needs of the Labor Market in the Digital Era[1]

Saranlita Chotirat[2] and Nawapon Kaewsuwan[3*]

Abstract

The purpose of this research was 1) to analyze the skills and competencies required for information professionals in the digital age that are demanded by organizations and agencies, both in the public and private sectors, for the execution of information-related tasks. 2) to analyze the labor market demand for librarian and information professional positions, as well as opportunities for the development of information professionals to adapt to changes brought about by the digital age, and 3) to propose recommendations for the development of educational curricula that align with the labor market needs for librarian and information professional positions in the digital era. The research tools used were a questionnaire with 100 users of graduates from the business sector, and semi-structured interviews with 10 librarians, information scientists, and lecturers teaching in the fields of information science, librarianship, and information management from universities. Quantitative data from the questionnaire was analyzed with statistics and analyzed qualitative data by content analysis and classification approach. The results showed that the most desired professional competencies of information professionals in the digital age are personal attribute competencies ($\bar{x}$ = 4.74), followed by information technology and digital skills competency ($\bar{x}$ = 4.50), librarian professional skills ($\bar{x}$ = 4.46), and information technology and digital knowledge competency ($\bar{x}$ = 4.44), respectively. The results of the research reflect that the curriculum and higher education institutions in information science should emphasize the learning process that includes knowledge in librarianship, and digital technology. In addition, communication skills and personal characteristics are important competencies that business organizations and information practitioners are aware of and give importance to the competencies of information professionals in the digital age at the highest level.

Keywords: Information professional competencies, Information professional job position, Librarian, Labor demand, Digital era

---

[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] Assistant Professor, Dr., Bachelor of Art in Information Management Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Prince of Songkla University, E-mail: saranlita.c@psu.ac.th

[3] Assistant Professor, Dr., Bachelor of Art in Information Management Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, and Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, E-mail: nawapon.k@psu.ac.th

[*] Corresponding author: nawapon.k@psu.ac.th

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Oct 4, 2024; Revised: Feb 16, 2025; Accepted: Apr 5, 2025

บทนำ

ความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีสารสนเทศส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนต่างต้องเร่งปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล มุ่งหน้าสู่การทำ Digital Transformation เพื่อปรับเปลี่ยนการทำงานแบบเดิม โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่ครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานที่เปลี่ยนไป วิธีคิด และการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ (Kulvanitchaiyanunt, 2023) การเปลี่ยนแปลงแนวความคิดและนำเทคโนโลยีมาใช้ในธุรกิจในยุคดิจิทัล ตั้งแต่การวางรากฐานเป้าหมาย ไปจนถึงการดำเนินธุรกิจและส่งต่อคุณค่าให้แก่ผู้บริโภค ไม่เพียงแต่ภาคการปฏิบัติการที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เท่านั้น แต่สิ่งนี้รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมที่องค์กรและบุคลากรทุกภาคส่วน ตั้งแต่ผู้บริหารไปจนถึงพนักงานตำแหน่งในทุกระดับ ล้วนจะต้องมีส่วนร่วมในการปรับตัวไปสู่ยุคดิจิทัลด้วย ส่งผลให้ความต้องการบุคลากรด้านสารสนเทศที่มีทักษะและความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มขึ้น

ตำแหน่งบรรณารักษ์มีลักษณะงานที่ปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดหาและคัดเลือกหนังสือเข้าห้องสมุด วิเคราะห์และจัดหมวดหมู่หนังสือ ทำบัตรรายการ ทำบรรณานุกรม ทำดรรชนี ทำสาระสังเขป จัดทำคู่มือการศึกษาค้นคว้าหนังสือในห้องสมุด ให้บริการแก่ผู้ใช้ห้องสมุด จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ศึกษา ค้นคว้า การจัดระบบงานที่เหมาะสมของห้องสมุด และปฏิบัติหน้าที่อื่นที่เกี่ยวข้อง (Office of the Teacher Civil Service Commission and Educational Personnel, 2013) ตำแหน่งนักสารสนเทศมีลักษณะงานที่ปฏิบัติงานเกี่ยวกับทางเทคโนโลยีสารสนเทศ การพัฒนาและส่งเสริมระบบสารสนเทศภาครัฐ ควบคุมศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลด้านการบริหารข้อมูลและสารสนเทศ กำหนดหลักเกณฑ์ วิธีการเกี่ยวกับการบริหารข้อมูลและสารสนเทศ การจัดทำมาตรการด้านความมั่นคงปลอดภัยบนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และวิธีการป้องกันการกระทำที่เป็นภัยคุกคามต่อระบบคอมพิวเตอร์ และปฏิบัติงานที่อื่นที่เกี่ยวข้อง (Khon Kaen University, 2012) จากการศึกษาโอกาสการเข้าสู่ตลาดแรงงานด้านสารสนเทศ พบว่าแม้ความต้องการแรงงานด้านสารสนเทศโดยตรงอย่างบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศมีอัตราความต้องการแรงงานไม่สูงเท่าตำแหน่งงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่มีทิศทางที่สูงขึ้น (Chotirat, 2020) โดยการศึกษาผลิตภาพแรงงานในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 พบว่าสาขาที่เติบโตสูงที่สุด คือ การบริการสารสนเทศ (Ministry of Labour, 2021)

สมรรถนะที่พึงประสงค์ของบุคลากรในหน่วยงานและองค์กรจะช่วยให้หน่วยงานหรือองค์กรประสบความสำเร็จ ซึ่งบุคลากรต้องมีการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ ทั้งสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ วิชาชีพและมาตรฐานอาชีพ ทักษะการต่อรอง และการบริหารจัดการทรัพยากรบุคคล โดยวิชาชีพควรมีทักษะความเชี่ยวชาญเฉพาะเพื่อเสริมศักยภาพการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ และการเพิ่มประสิทธิภาพของศูนย์สารสนเทศและห้องสมุด รวมถึงความสามารถในการบำรุงรักษาฐานข้อมูล การอ้างอิงแหล่งจัดเก็บข้อมูล ความสามารถในการประเมินและเลือกใช้ทรัพยากรที่เหมาะสม และทักษะในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (Pandey & Prasda, 2023) การผลิตบัณฑิตที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน เป็นบทบาทหน้าที่หลักของสถาบันการศึกษา โดยประกาศคณะกรรมการมาตรฐานการอุดมศึกษา รายละเอียดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 ให้สถาบันอุดมศึกษาต้องแสดงความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ในการผลิตบัณฑิตให้ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดในหลักสูตรได้ระบุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามคุณวุฒิแต่ละระดับ โดยต้องสอดคล้องกับอัตลักษณ์

ของหลักสูตรสถาบันอุดมศึกษา วิชาชีพ ประเทศชาติ และบริบทโลก ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) จริยธรรม (Ethics) และลักษณะบุคคล (Character)

จากสาเหตุและสภาพการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรและบัณฑิตที่พร้อมสู่ตลาดแรงงานที่มีทักษะสอดคล้องกับความต้องการแรงงานในตำแหน่งงานนักสารสนเทศ บรรณารักษ์ และตำแหน่งที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะของบัณฑิตให้พร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้ปฏิบัติงานในตำแหน่งงานด้านสารสนเทศในการพัฒนาสมรรถนะตนเองให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบันและอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับแรงงานด้านสารสนเทศในยุคดิจิทัลที่สถานประกอบการต้องการในการปฏิบัติงานด้านสารสนเทศของหน่วยงานหรือองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน
2. เพื่อวิเคราะห์ความต้องการของตลาดแรงงาน ตำแหน่งบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศ และโอกาสในการพัฒนาบุคลากรด้านสารสนเทศเพื่อตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของยุคดิจิทัล
3. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการแรงงานในตำแหน่งบรรณารักษ์ นักสารสนเทศในยุคดิจิทัล

วิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานวิธี โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณนำวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ มีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาสมรรถนะของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัลที่สถานประกอบการต้องการเพื่อการปฏิบัติงานด้านสารสนเทศในหน่วยงานหรือองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน ศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรสาขาวิชาการจัดการสารสนเทศ สารสนเทศศาสตร์และสารสนเทศศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทยเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานด้านสารสนเทศในยุคดิจิทัล

2. กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้ใช้บัณฑิตและผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่งงานนักสารสนเทศ บรรณารักษ์ และตำแหน่งที่เกี่ยวข้องด้านสารสนเทศ แต่ด้วยไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอนในการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการของยามาเน่ (Yamane, 1973 อ้างถึงใน Rathachatranon, 2019) ที่ใช้ในกรณีที่ไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอนที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนได้ 10% เท่ากับจำนวน 100 คน

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus group) อาจแตกต่างกันไปตามความเหมาะสม โดยทั่วไปกลุ่มสนทนามักมีสมาชิก 10-12 คน (Baumgartner et al., 2002 อ้างถึงใน Tümen and Ahmed, 2021) หรือบางกรณีอาจมีสมาชิก 6-10 คน (Powell and Single,

1996 อ้างถึงใน Tümen and Ahmed, 2021) ซึ่งงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม โดยเป็นคณาจารย์ที่สอนในหลักสูตรสารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษาและสาขาวิชาที่ใกล้เคียง นักวิชาการและบรรณารักษ์จากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังนี้

3.1 การเก็บข้อมูลวิจัยเชิงปริมาณ ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 100 คน

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสนทนากลุ่มกับคณาจารย์ที่สอนในหลักสูตรสารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษา และสาขาวิชาที่ใกล้เคียง และนักวิชาการตำแหน่งบรรณารักษ์จากสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา จำนวน 10 คน โดยผู้วิจัยแนบหนังสือให้ความยินยอมและสมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัยและดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วงวันที่ 10 ตุลาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 รวมระยะเวลา 2 เดือน 21 วัน และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

3.3 การรวบรวมข้อมูลประกาศการรับสมัครงานตำแหน่งงานบรรณารักษ์ นักสารสนเทศและตำแหน่งที่เกี่ยวข้องหรือเทียบเคียงกับคุณวุฒิสาขาวิชาทางด้านบรรณารักษศาสตร์ บรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ บรรณารักษ์และสารสนเทศเทศ สารสนเทศศึกษา สารนิเทศศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องจากประกาศหางานเว็บไซต์ออนไลน์ ได้แก่ www.thaijobsgov.com, https://job.ocsc.go.th, www.jobthai.com, www.jobtopgun.com กำหนดขอบเขตการสำรวจ ระยะเวลา 1 ปี (ประกาศรับสมัครตำแหน่งงานตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม พ.ศ. 2567)

4. เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลการวิจัย ประกอบด้วย

(1) แบบสอบถามเกี่ยวกับการศึกษาสมรรถนะของนักสารสนเทศที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล แบ่งออกเป็น 4 ตอน จำนวน 118 ข้อ ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 สอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของหน่วยงาน/สถานประกอบการ มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 3 สมรรถนะของนักสารสนเทศตามความคาดหวังของสถานประกอบการในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ จำนวน 38 ข้อ 2) ด้านทักษะ จำนวน 43 ข้อ และ 3) ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล จำนวน 22 ข้อ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนแบบประมาณค่า (Rating Scale) ของลิเคิร์ท 5 ระดับ รวมจำนวน 103 ข้อ

ตอนที่ 4 สอบถามความคิดเห็นข้อเสนอแนะเพื่อการผลิตบุคลากรด้านสารสนเทศที่สอดคล้องความต้องการของสถานประกอบการมีลักษณะเป็นคำถามแบบปลายเปิด (Open-end Questionnaire) จำนวน 1 ข้อ

ทั้งนี้ในส่วนของเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยทำแบบสอบถามผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถามประเมินดัชนีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อคำถามหรือเนื้อหา (IOC) พบว่ามีค่าระหว่าง 0.67-1.00 ซึ่งหมายถึงแบบสอบถามมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ในระดับดี

(2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง สอบถามเกี่ยวกับประเด็นข้อมูลทั่วไปของคณาจารย์ผู้สอนและผู้ปฏิบัติงานในวิชาชีพบรรณารักษ์ นักสารสนเทศ สมรรถนะของนักสารสนเทศตามความคาดหวังของสถานประกอบการในยุคดิจิทัล ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ ด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล และความคิดเห็นข้อเสนอแนะเพื่อการผลิตบุคลากรด้านสารสนเทศที่สอดคล้องความต้องการของสถานประกอบการ

(3) แบบบันทึกการสำรวจข้อมูลประกาศตำแหน่งงานจากเว็บไซต์ ประกอบด้วย ข้อมูลตำแหน่งงาน วุฒิการศึกษา คุณสมบัติผู้สมัคร อัตราค่าจ้าง วันเวลาประกาศ

5. การวิเคราะห์สถิติที่ใช้ในการวิจัย

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทั้งนี้ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์ประเด็นเนื้อหาและการจำแนกหมวดหมู่ (Classification approach)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่องสมรรถนะของนักสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

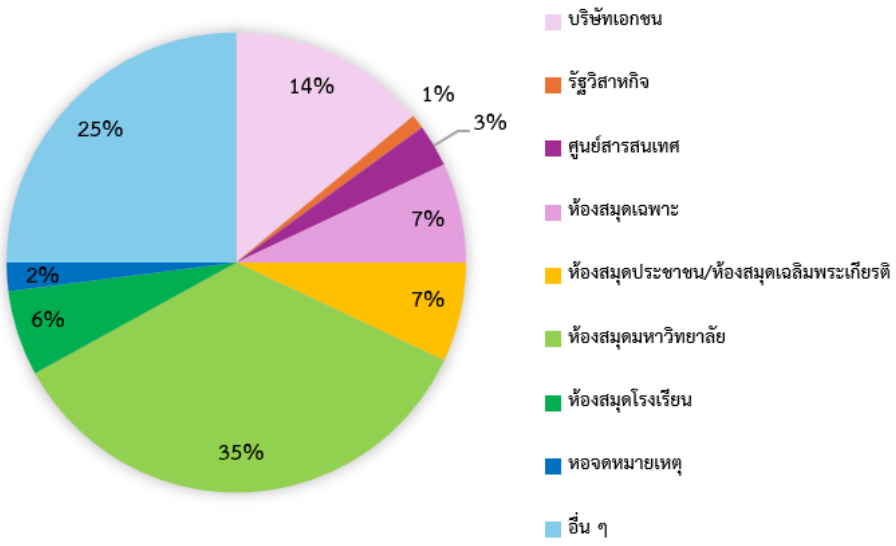
จากการรวบรวมข้อมูลด้านสมรรถะของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัลตามความคาดหวังของสถานประกอบการผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบสอบถาม โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 66 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 34 โดยมีอายุ 30-40 ปี เป็นส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมาเป็นผู้มีอายุ 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 24 และต่ำกว่าอายุ 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 20 มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี เท่ากันคิดเป็นร้อยละ 53 วุฒิปริญญาโทร้อยละ 31 วุฒิปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 12

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลการวิจัยด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม จำนวน 10 คน โดยเป็นมีตำแหน่งอาจารย์ 7 ท่าน และบรรณารักษ์ 3 ท่าน เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 80 และเพศชาย ร้อยละ 20

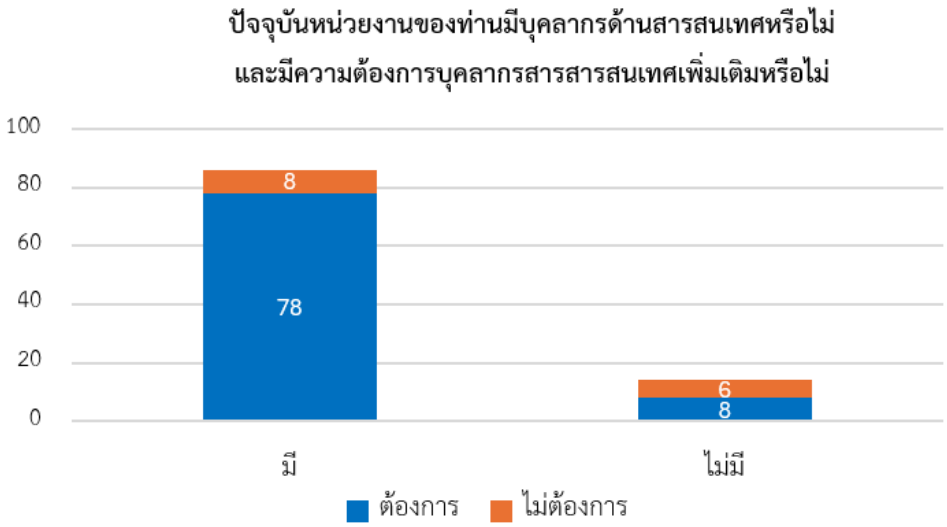
2. ข้อมูลทั่วไปของหน่วยงาน/สถานประกอบการ

ผู้ตอบแบบสอบถามมีตำแหน่งงานในระดับผู้ปฏิบัติงาน ร้อยละ 64 รองลงมาตำแหน่งหัวหน้างาน/หัวหน้าฝ่าย คิดเป็นร้อยละ 23 ตำแหน่งผู้บริหาร คิดเป็นร้อยละ 7 และอื่นๆ ประกอบด้วยตำแหน่งอาจารย์และเจ้าของกิจการ คิดเป็นร้อยละ 6 สังกัดหน่วยงานภาครัฐ คิดเป็นร้อยละ 72 หน่วยงานภาคเอกชนและรัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 28 ประกอบด้วยห้องสมุดมหาวิทยาลัย บริษัทเอกชน ห้องสมุดประชาชน/ห้องสมุดเฉลิมพระเกียรติ และอื่นๆ ดังภาพที่ 1

หน่วยงานที่มีผู้ปฏิบัติงานด้านสารสนเทศ คิดเป็นร้อยละ 86 ของผู้ตอบแบบสอบถาม และหน่วยงาน ดังกล่าวมีความต้องการบุคลากรด้านสารสนเทศ คิดเป็นร้อยละ 78 ขณะที่หน่วยงานที่ไม่มีบุคลากรด้านสารสนเทศ คิดเป็นร้อยละ 14 โดยมีความต้องการบุคลากรด้านสารสนเทศ คิดเป็นร้อยละ 8 ของผู้ตอบแบบสอบถาม (คิดเป็นร้อยละ 57.14 ของหน่วยงานที่ไม่มีบุคลากรด้านสารสนเทศ) ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงสัดส่วนหน่วยงานของผู้ตอบแบบสอบถาม (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)



ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงสัดส่วนหน่วยงานที่มีผู้ปฏิบัติงานด้านสารสนเทศและความต้องการแรงงานด้านสารสนเทศในหน่วยงานของผู้ตอบแบบสอบถาม (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

3. สมรรถนะของนักสารสนเทศตามความคาดหวังของสถานประกอบการในยุคดิจิทัล

ผู้วิจัยทำการศึกษาสมรรถนะนักสารสนเทศตามความคาดหวังของสถานประกอบการ 3 ด้าน ประกอบด้วย

3.1 ด้านความรู้ (Knowledge) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับงานด้านสารสนเทศดังนี้

ตารางที่ 1 สมรรถนะนักสารสนเทศด้านความรู้ทางวิชาชีพบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านความรู้ (Knowledge)			
1.1 ความรู้ทางวิชาชีพบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ			
1.1.1 ความรู้เกี่ยวกับผู้ใช้และความต้องการสารสนเทศ	4.58	0.741	มากที่สุด
1.1.2 ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ	4.47	0.681	มาก
1.1.3 ความรู้เกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศที่เหมาะสมและน่าเชื่อถือ	4.45	0.731	มาก
1.1.4 ความรู้เกี่ยวกับประเภทและรูปแบบของทรัพยากรสารสนเทศ	4.43	0.731	มาก
1.1.5 ความรู้เกี่ยวกับการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ	4.43	0.832	มาก
1.1.6 ความรู้เกี่ยวกับการค้นคืนทรัพยากรสารสนเทศ	4.39	0.681	มาก
1.1.7 ความรู้เกี่ยวกับการจัดเตรียมและดูแลรักษาทรัพยากรสารสนเทศ	4.38	0.860	มาก
1.1.8 ความรู้เกี่ยวกับระบบห้องสมุดอัตโนมัติ/ห้องสมุดดิจิทัล	4.36	0.859	มาก
1.1.9 ความรู้เกี่ยวกับการจำแนก แบ่งหมวดหมู่	4.33	0.842	มาก
1.1.10 ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรม ความต้องการของผู้ใช้	4.32	0.863	มาก
1.1.11 ความรู้เกี่ยวกับการทำรายการทรัพยากรสารสนเทศ	4.31	0.849	มาก
1.1.12 ความรู้เกี่ยวกับการกำหนดนโยบายทรัพยากรสารสนเทศ	4.30	0.835	มาก
1.1.13 ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความรู้	4.30	0.859	มาก
1.1.14 ความรู้เกี่ยวกับการสงวนรักษาและการอนุรักษ์ทรัพยากรสารสนเทศ	4.25	0.880	มาก
1.1.15 ความรู้เกี่ยวกับความร่วมมือระหว่างห้องสมุด	4.12	0.891	มาก
1.1.16 ความรู้เกี่ยวกับการเขียนเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรม	4.09	1.006	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่านักสารสนเทศในยุคดิจิทัลควรมีความรู้ 3 อันดับแรก คือ เกี่ยวกับผู้ใช้และความต้องการสารสนเทศ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58, S.D = 0.741) รองลงมา คือ ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.47, S.D = 0.681) และความรู้เกี่ยวกับแหล่งสารสนเทศที่เหมาะสมและน่าเชื่อถือ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.45, S.D = 0.731)

ตารางที่ 2 สมรรถนะนักสารสนเทศด้านความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.2 ความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล			
1.2.1 ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกและการนำเสนอข้อมูล	4.53	0.784	มากที่สุด
1.2.2 ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารประชาสัมพันธ์	4.40	0.816	มาก
1.2.3 ความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	4.39	0.777	มาก
1.2.4 ความตระหนักรู้ถึงความก้าวหน้า และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงIT	4.39	0.863	มาก
1.2.5 ความตระหนักรู้หลักการและทฤษฎีในองค์ความรู้บูรณาการข้ามศาสตร์	4.32	0.815	มาก
1.2.6 ความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องมือสืบค้นและระบบค้นคืนสารสนเทศ	4.30	0.870	มาก

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.2.7 การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์สถาบันบริการสารสนเทศความรู้แบบสหวิทยาการ	4.29	0.868	มาก
1.2.8 ความรู้เกี่ยวกับเทคนิควิธีการสอน และการแนะนำ	4.29	0.880	มาก
1.2.9 ความรู้เกี่ยวกับระบบอินเทอร์เน็ต และเครือข่าย	4.25	0.869	มาก
1.2.10 ความรู้เกี่ยวกับการตลาด และผู้ประกอบการ	4.25	0.845	มาก
1.2.11 ความรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ	4.23	0.839	มาก
1.2.12 ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการฐานข้อมูล	4.22	0.836	มาก
1.2.13 ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กร	4.19	0.861	มาก
1.2.14 ความรู้เกี่ยวกับการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล	4.18	0.914	มาก
1.2.15 ความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการเว็บไซต์	4.18	0.903	มาก

จากตารางที่ 2 พบว่าความคาดหวังต่อสมรรถนะนักสารสนเทศด้านความรู้ทางเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล ด้านความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกและการนำเสนอข้อมูล อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.53, S.D = 0.784) ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.40, S.D = 0.816) และความรู้เกี่ยวกับลิขสิทธิ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ($\bar{X}$ =4.39, S.D = 0.777) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 สมรรถนะนักสารสนเทศด้านการบริหารจัดการองค์กรและอื่น ๆ (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.3 ความรู้ทางการบริหารจัดการองค์กรและอื่น ๆ			
1.3.1 มีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) ในบริหารจัดการความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว	4.47	0.674	มาก
1.3.2 การบริหารโครงการ ครอบคลุมตั้งแต่วางแผน โครงการเพื่อขอเงินสนับสนุน	4.46	0.717	มาก
1.3.3 การบริหารจัดการองค์กรสารสนเทศด้านการวางแผน นโยบาย และการบริหารเชิงกลยุทธ์	4.41	0.753	มาก
1.3.4 พัฒนาและให้ความร่วมมือ สนับสนุนการสร้างเครือข่ายอย่างเท่าเทียม	4.38	0.749	มาก
1.3.5 ความสามารถในการประยุกต์ใช้แนวคิดและกระบวนการวิธี (Outcomes) ที่คาดหวังของหน่วยงาน	4.38	0.722	มาก
1.3.6 การบริหารความขัดแย้งในองค์กร วิเคราะห์สาเหตุ และยุติปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.35	0.783	มาก
1.3.7 ความสามารถในการผลักดัน กระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้ผู้อื่นทำงานประสบผลสำเร็จ	4.31	0.775	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความคาดหวังต่อสมรรถนะนักสารสนเทศด้านความรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรและอื่น ๆ นักสารสนเทศควรมีภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง (Transformational Leadership) ในบริหารจัดการความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.47, S.D = 0.674) รองลงมา คือ การบริหารโครงการ ครอบคลุมตั้งแต่วางแผน โครงการเพื่อขอเงินสนับสนุน อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.46, S.D = 0.717) และการบริหารจัดการองค์กรสารสนเทศด้านการวางแผน นโยบาย และการบริหารเชิงกลยุทธ์ อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.41, S.D = 0.753)

3.2 ด้านทักษะ (Skills) ผลการศึกษาสมรรถนะด้านทักษะของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัล ดังตารางที่ 4 ถึง 7 ทักษะทางวิชาชีพบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ ควรมีทักษะในการแก้ปัญหาเพื่อกำหนดความต้องการข้อมูลของผู้ใช้บริการ และให้บริการข้อมูลที่ตรงความต้องการของผู้ใช้ ทักษะการจัดการสารสนเทศที่มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งรูปแบบกระดาษ ดิจิทัล และรูปแบบอื่น ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ ทักษะการสืบค้นข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและมีความครบถ้วน สมบูรณ์ ทักษะการคัดเลือกและประเมินค่าทรัพยากรสารสนเทศที่เหมาะสม และทักษะการใช้มาตรฐานการลงรายการสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัล เมทาดาทา (Metadata) อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 สมรรถนะนักสารสนเทศด้านทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัล (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

รายการ	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
2.1 การพัฒนาและผลิตสื่อสารสนเทศดิจิทัล	4.58	0.713	มากที่สุด
2.2 การใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการห้องสมุดดิจิทัล	4.51	0.785	มากที่สุด
2.3 การใช้เครื่องมือสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย	4.48	0.759	มาก
2.4 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและสารสนเทศดิจิทัล	4.45	0.809	มาก
2.5 การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (HCI UX/UI)	4.41	0.805	มาก
2.6 การออกแบบเนื้อหาและพัฒนาเว็บไซต์	4.40	0.752	มาก
2.7 การนำเสนอข้อมูล และสรุปเป็นภาพ ด้วยแผนภูมิและกราฟ	4.37	0.800	มาก
2.8 การออกแบบและพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการทำงานด้านสารสนเทศในหน่วยงาน	4.37	0.800	มาก
2.9 ทักษะการวิเคราะห์และการใช้ประโยชน์จากข้อมูลขนาดใหญ่	4.30	0.882	มาก
2.10 การใช้และจัดการเครือข่ายคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และอินทราเน็ต	4.30	0.810	มาก
2.11 การออกแบบ และพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	4.24	0.842	มาก
2.11 การวิเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ การสร้างโครงสร้างของฐานข้อมูล	4.21	0.913	มาก
2.13 การประยุกต์ใช้การเรียนรู้ของเครื่อง AI / NLP ในการสกัดข้อมูลและความรู้	4.14	0.975	มาก
2.14 การจัดการฐานข้อมูล และการใช้ภาษาสืบค้น	4.04	0.994	มาก
2.15 การเขียนโปรแกรม และภาษาคอมพิวเตอร์	4.00	1.015	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ทักษะทางเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัล ควรมีทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและสารสนเทศในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.58, S.D = 0.713) รองลงมา คือ การใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการห้องสมุดดิจิทัลในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.51, S.D = 0.785) และทักษะการใช้เครื่องมือสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดียในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.48, S.D = 0.759) ตามลำดับ

ตารางที่ 5 สมรรถนะนักสารสนเทศด้านทักษะการสื่อสาร (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

รายการ	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
2.3 ทักษะการสื่อสาร			
2.3.1 ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการ	4.67	0.604	มากที่สุด
2.3.2 ทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดี	4.62	0.648	มากที่สุด
2.3.3 ทักษะทางสังคมและบุคลิกภาพที่เหมาะสมเพื่อการประกอบอาชีพ	4.61	0.680	มากที่สุด
2.3.4 ทักษะการนำเสนอและการประชาสัมพันธ์	4.60	0.682	มากที่สุด
2.3.5 ทักษะในการเล่าเรื่องราว การนำเสนอข้อมูลให้น่าสนใจ	4.52	0.785	มากที่สุด
2.3.6 ทักษะภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสาร ถ่ายทอด นำเสนอ	4.49	0.823	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า ความคาดหวังต่อสมรรถนะนักสารสนเทศด้านทักษะด้านการบริหารจัดการองค์กรพบว่านักสารสนเทศในยุคดิจิทัลควรมีทักษะด้านการสื่อสารอยู่ในระดับมากที่สุด โดยนักสารสนเทศควรมีทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ให้บริการและผู้รับบริการ ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.67, S.D = 0.604) รองลงมา คือ ทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดี ($\overline{X}$ = 4.62, S.D = 0.648) และทักษะทางสังคมและบุคลิกภาพที่เหมาะสมเพื่อการประกอบอาชีพ ($\overline{X}$ = 4.61, S.D = 0.680)

3.3 ด้านคุณลักษณะ (Attributes) ผู้วิจัยได้ศึกษาสมรรถนะด้านคุณลักษณะบุคคลของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัลพบว่านักสารสนเทศควรมีคุณลักษณะบุคคลอยู่ในระดับมากที่สุด โดยต้องเป็นผู้ซื่อสัตย์สุจริต มีศีลธรรมปฏิบัติงานเพื่อประโยชน์ของผู้ใช้อย่างจริงใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.75, S.D = 0.557) ยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.74, S.D = 0.597) รองลงมา คือ มีจิตบริการ คำนึงถึงประโยชน์ของผู้ใช้บริการ ($\overline{X}$ = 4.73, S.D = 0.548) ตามลำดับ ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 สมรรถนะนักสารสนเทศด้านคุณลักษณะบุคคล (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

รายการ	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล
3. คุณลักษณะเชิงพฤติกรรม (Attributes)			
3.1 ซื่อสัตย์สุจริต มีศีลธรรมปฏิบัติงานเพื่อประโยชน์ของผู้ใช้อย่างจริงใจ	4.75	0.557	มากที่สุด
3.2 ยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ	4.74	0.597	มากที่สุด
3.3 มีจิตบริการ คำนึงถึงประโยชน์ของผู้ใช้บริการ	4.73	0.548	มากที่สุด
3.4 การทำงานร่วมกันเป็นทีม	4.73	0.566	มากที่สุด
3.5 ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความยุติธรรมและ ปราศจากอคติ	4.70	0.577	มากที่สุด
3.6 มีมนุษยสัมพันธ์ กับผู้ร่วมงานและผู้ใช้บริการ เพื่อให้การทำงานประสบผลสำเร็จ	4.69	0.598	มากที่สุด

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
3.7 ความสามารถในการปรับตัวในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง	4.67	0.604	มากที่สุด
3.8 มีความรับผิดชอบในการปฏิบัติงาน รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	4.66	0.639	มากที่สุด
3.9 กล้าแสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	4.65	0.626	มากที่สุด
3.10 มีความกระตือรือร้นในการนำความรู้ใหม่มาพัฒนาตนเองและองค์กรตลอดเวลา	4.64	0.612	มากที่สุด
3.11 มีความสามารถทำงานที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.63	0.630	มากที่สุด
3.12 มีความเชื่อมั่น มั่นใจในตนเอง และกล้าตัดสินใจ	4.63	0.614	มากที่สุด
3.13 มีความเสียสละ โดยไม่หวังผลตอบแทนส่วนตน	4.63	0.597	มากที่สุด
3.14 ความยืดหยุ่น ผ่อนปรน และประนีประนอม	4.60	0.636	มากที่สุด
3.15 การใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี	4.60	0.667	มากที่สุด
3.16 ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ อดทน อดกลั้น	4.60	0.620	มากที่สุด
3.17 มีความสามารถในการบริหารจัดการเวลา จัดลำดับความสำคัญ	4.60	0.651	มากที่สุด
3.18 มีทัศนคติที่ดีต่อเพื่อนร่วมงาน และผู้ใช้บริการ	4.58	0.654	มากที่สุด
3.19 มีภาวะผู้นำ และการเป็นผู้ตามที่ดี	4.58	0.638	มากที่สุด
3.20 มีความคิดสร้างสรรค์ และแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์	4.57	0.624	มากที่สุด
3.21 ช่างสังเกต รู้จักตั้งคำถาม และหาคำตอบ	4.52	0.717	มากที่สุด
3.22 ความสามารถในการประสานงาน และเจรจาต่อรอง	4.48	0.745	มาก

4. ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อการผลิตบุคลากรด้านสารสนเทศที่สอดคล้องความต้องการของสถานประกอบการ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อเสนอแนะเพื่อการผลิตบุคลากรด้านสารสนเทศสามารถสรุปได้ ดังนี้

4.1 การจัดการเรียนการสอนเพื่อตำแหน่งงานทางด้านนักสารสนเทศในยุคดิจิทัล และตำแหน่งที่เกี่ยวข้องนอกจากการพัฒนาทักษะความรู้ทางด้านสารสนเทศ การให้ความสำคัญต่อการฝึกทักษะความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทักษะการนำเสนอ ทักษะการพูดในที่สาธารณะ นักสารสนเทศควรเพิ่มความรู้และทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลสนับสนุนการตัดสินใจด้วย Dashboard ความรู้ทางด้านการคิดคำนวณ การเงิน และงบประมาณ เป็นต้น นักสารสนเทศควรมีทักษะในการทำสื่อมัลติมีเดีย ที่ตระหนักและเคารพกฎหมายและลิขสิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับงานสารสนเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศ

4.2 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการพัฒนาสมรรถนะของนักสารสนเทศโดยหลักสูตรที่เปิดสอนในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม คณาจารย์ บรรณารักษ์ และนักสารสนเทศ ในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ได้ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาสมรรถนะของนักสารสนเทศ บรรณารักษ์ และตำแหน่งงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่พร้อมต่อการปฏิบัติงานด้านสารสนเทศในยุคดิจิทัล สามารถสรุปผลได้ดังนี้

4.2.1 สมรรถนะของนักสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างให้ข้อคิดเห็นว่านักสารสนเทศ บรรณารักษ์ และตำแหน่งงานทางด้านสารสนเทศได้รับผลกระทบโดยตรงต่อความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคดิจิทัล และการพัฒนาศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ โดย

นักสารสนเทศนอกจากจะมีทักษะทางด้านบรรณารักษ์และสารสนเทศแล้ว ควรมีทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับดี ที่มีทั้งทักษะการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์ การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลและต้องมีการพัฒนาทักษะความรู้ ความสามารถในการผลิตสื่ออย่างต่อเนื่อง อีกทั้งทักษะการสื่อสาร ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในการฟัง พูด อ่าน เขียน ถือเป็นทักษะที่สำคัญของนักสารสนเทศที่ควรพัฒนาเพื่อให้สามารถเพิ่มโอกาสในการพัฒนาความรู้ และการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ตลอดจนความสามารถในการสื่อสาร ให้บริการแก่ผู้ใช้บริการที่หลากหลายได้

4.2.2 การพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานด้านสารสนเทศ กลุ่มตัวอย่างให้ข้อคิดเห็นต่อการพัฒนาหลักสูตรของสถาบันการศึกษาทางด้านสารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษา และการจัดการสารสนเทศ ดังนี้

"... แม้แต่ละสถาบันจะใช้ชื่อสาขาวิชาที่หลากหลายแต่ก็มีแก่นของการเป็นนักสารสนเทศไม่แตกต่างกัน..." เช่นเดียวกับคำกล่าวของผู้ให้ข้อมูลที่กล่าวว่า

"... การเข้าสู่ตำแหน่งงานทางด้านสารสนเทศในปัจจุบันค่อนข้างกว้าง บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาสามารถเข้าทำงานในหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เพราะต่างก็ต้องการบุคลากรทางด้านสารสนเทศ โดยเฉพาะการพัฒนาสื่อดิจิทัล ดิจิทัลคอนเทนต์..." นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังกล่าวว่า

"... การพัฒนาบัณฑิตทางด้านสารสนเทศและบรรณารักษ์ ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการเข้าสู่ตลาดแรงงาน ทั้งนี้หากเน้นไปที่การเป็นบรรณารักษ์ในสถาบันการศึกษา หรือศูนย์ห้องสมุดประชาชน ก็จะเน้นเนื้อหารายวิชาและทักษะของการให้บริการสารสนเทศในศูนย์สารสนเทศต่าง ๆ แก่นักศึกษา แต่ก็พยายามปรับให้มีความทันสมัยเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน..."

5. ความต้องการอัตรากำลังตำแหน่งบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศ

จากการศึกษาข้อมูลการประกาศรับสมัครตำแหน่งงานจากเว็บไซต์ประกาศรับสมัครงาน (ตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ.2566 - 31 พฤษภาคม พ.ศ.2567) พบตำแหน่งงานบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศ จำนวน 50 อัตรา โดยหน่วยงาน หรือสถานประกอบการ เป็นหน่วยภาครัฐ จำนวน 44 อัตรา (คิดเป็นร้อยละ 88) และบริษัทและหน่วยงานเอกชน 6 อัตรา (คิดเป็นร้อยละ 12) จากการพิจารณาประกาศรับสมัครงาน พบว่า หน่วยงานประกาศคุณสมบัติผู้สมัครด้านคุณวุฒิการศึกษาดังภาพที่ 3 ประกอบด้วย

1) คุณวุฒิตรงภายใต้ชื่อสาขาที่กำหนด คือ สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาใดวิชาหนึ่งทางบรรณารักษศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ทางสารสนเทศศึกษา หรือทางสารนิเทศศาสตร์ หรือทางใดทางหนึ่ง

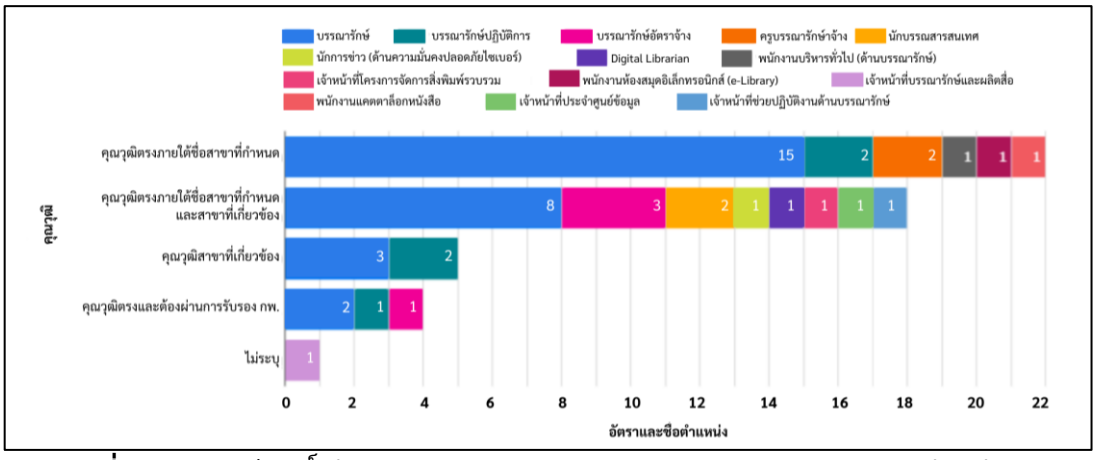
2) คุณวุฒิตรงภายใต้ชื่อสาขาที่กำหนดและสาขาใกล้เคียง คือ สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาใดวิชาหนึ่งทางบรรณารักษศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ บรรณารักษ์ศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ หรือ สารสนเทศศาสตร์ หรือ อักษรศาสตร์ หรือสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง

3) คุณวุฒิสาขาที่เกี่ยวข้อง คือ สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาใดวิชาหนึ่งที่มีความสอดคล้องใกล้เคียง โดยอยู่ที่ดุลพินิจของผู้รับสมัคร

4) คุณวุฒิตรงและต้องผ่านการรับรอง คือ สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่ง ทางบรรณารักษศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และ

สารสนเทศศาสตร์ ทางสารสนเทศศึกษา หรือทางสารนิเทศศาสตร์ ที่สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือ ก.ค.ศ.รับรอง หรือสาขาวิชาใดสาขาวิชาหนึ่งทางบรรณารักษศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ ทางบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ทางสารสนเทศศึกษา หรือทางสารนิเทศศาสตร์ จากสถาบันการศึกษาที่สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน หรือ ก.พ. รับรอง

5) ไม่ระบุคุณวุฒิ หรือสาขาวิชา คือ สำเร็จการศึกษาสาขาใด ๆ ก็ได้ โดยอยู่ที่ดุลพินิจของผู้รับสมัคร



ภาพที่ 3 คุณวุฒิผู้มีสิทธิ์สมัครเข้าสู่การพิจารณาตำแหน่งงานต่าง ๆ ตามประกาศรับสมัครงาน (ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

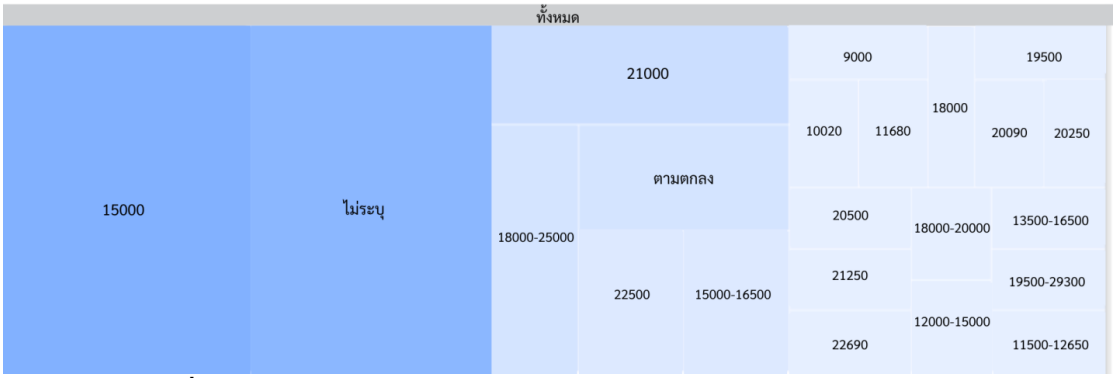
ความรู้ ความสามารถ ทักษะ และคุณลักษณะบุคคลอันพึงประสงค์ในความรับผิดชอบตำแหน่งงานบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศ สามารถนำเสนอในรูปแบบของกลุ่มคำหรือวลีที่มีความโดดเด่นด้วยความถี่การปรากฏคำ (Word cloud) ความรู้ และทักษะด้านบรรณารักษศาสตร์ ดังภาพที่ 4 พบว่าความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านบรรณารักษศาสตร์ที่สำคัญ คือ การทำรายการบรรณานุกรม การคัดเลือก วิเคราะห์ และจำแนกหมวดหมู่ทรัพยากร ด้านความรู้ และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ดังภาพที่ 5 พบว่าหน่วยงานคาดหวังต่อความสามารถและทักษะการใช้ Microsoft office และฐานข้อมูล ส่วนคุณลักษณะบุคคลที่พึงประสงค์ ดังภาพที่ 6 พบว่าความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ การมีบุคลิกภาพที่ดีและมนุษยสัมพันธ์ถือเป็นคุณลักษณะของบุคคลที่สถานประกอบการคาดหวังมากเช่นกัน

ภาพที่ 4 กลุ่มคำหรือวลีความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านบรรณารักษศาสตร์
(ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

ภาพที่ 5 กลุ่มคำหรือวลีความรู้ ความสามารถ และทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
(ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

ภาพที่ 6 กลุ่มคำหรือวลีทักษะ และคุณลักษณะบุคคลในตำแหน่งงานบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ
(ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

ผลการสำรวจอัตราเงินเดือนจากประกาศรับสมัครงาน จำนวน 50 อัตรา สำหรับผู้ที่มีคุณวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี ในตำแหน่งงานด้านบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศ พบว่าอัตราเงินเดือนส่วนใหญ่ มีอัตราเงินเดือน เดือนละ 15,000 (คิดเป็นร้อยละ 24) รองลงมาไม่ระบุอัตราเงินเดือน (คิดเป็นร้อยละ 22) อัตราเงินเดือน 21,000 (คิดเป็นร้อยละ 8) และอัตราเงินเดือน 18,000-25,000 (คิดเป็นร้อยละ 6) และอัตราอื่น ๆ ตามโครงสร้างของหน่วยงาน ดังแสดงภาพที่ 7



ภาพที่ 7 สัดส่วนอัตราเดือนเงิน ตำแหน่งงานด้านบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ
(ที่มา: วิเคราะห์โดยผู้เขียน)

การอภิปรายผล

จากผลการวิจัยสมรรถนะของนักสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล พบว่าตำแหน่งงานนักสารสนเทศเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ ซึ่งสามารถทำหน้าที่ในหลายสาขาอาชีพ เช่น นักสารสนเทศ บรรณารักษ์ ในศูนย์ข้อมูลและห้องสมุด งานบริหารจัดการข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล หรืองานที่เกี่ยวข้องกับระบบสารสนเทศทั้งในภาครัฐและเอกชน

นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่า ทั้งกลุ่มสถานประกอบและกลุ่มของคณาจารย์และบุคลากรด้านสารสนเทศ มีความตระหนักต่อสมรรถนะของบรรณารักษ์ และนักสารสนเทศในยุคดิจิทัลที่สอดคล้องกัน คือ บรรณารักษ์และนักสารสนเทศต้องมีความรู้พื้นฐานทางด้านบรรณารักษ์ โดยมีความรู้ในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและดิจิทัลควบคู่กัน เพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงานในปัจจุบันที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Pandey & Prasda (2023) ที่ตระหนักถึงการพัฒนาวิชาชีพทางด้านสารสนเทศควรมีทักษะความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเสริมศักยภาพการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ การบริหารจัดการข้อมูล และการเพิ่มประสิทธิภาพของศูนย์สารสนเทศและห้องสมุด การศึกษาสมรรถนะของนักสารสนเทศพบว่าหากเรียงลำดับสมรรถนะของนักสารสนเทศในยุคดิจิทัลจากมากไปหาน้อย คือ สมรรถนะด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล รองลงมา คือ สมรรถนะด้านทักษะ และสมรรถนะด้านความรู้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Promwong & Chaochaikon (2019) ที่พบว่าความต้องการสมรรถนะทางวิชาชีพบรรณารักษ์ที่พึงประสงค์ในยุคดิจิทัลมีลำดับการเรียงสมรรถนะจากมากไปน้อย คือ สมรรถนะด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล รองลงมา คือ สมรรถนะด้านทักษะ และสมรรถนะด้านความรู้ เช่นกัน

ทั้งนี้พบว่าสมรรถนะด้านคุณลักษณะบุคคลถือเป็นสมรรถนะที่หน่วยงานและสถานประกอบการให้ความสำคัญในระดับมากที่สุด อาทิ ความซื่อสัตย์สุจริต มีศีลธรรมปฏิบัติงานเพื่อ

ประโยชน์ของผู้ใช้อย่างจริงใจ การทำงานร่วมกันเป็นทีม ยึดมั่นในจรรยาบรรณวิชาชีพ มีจิตบริการ คำนึงถึงประโยชน์ของผู้ใช้บริการ มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้ร่วมงานและผู้ใช้บริการ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chotirat (2020) Deelert (2020) Eiamrit et al. (2020) และ Pantrakool et al. (2021) ที่ศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ตามความต้องการของสถานประกอบการในยุคดิจิทัล พบว่าทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบมีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด และ งานวิจัยของ Wilaisakoolyong (2019) พบว่าทั้งกลุ่มบริษัทเอกชนไทยและกลุ่มบริษัทเอกชนต่างประเทศ มีความคาดหวังด้านความซื่อสัตย์สุจริตของต่อนักเทคโนโลยีสารสนเทศ อยู่ในระดับแรก อีกทั้งควรพัฒนาสมรรถนะทักษะการสื่อสารของบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ อาทิ ทักษะการเป็นผู้ฟังที่ดี ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ ให้บริการและผู้รับบริการหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างเป็นกัลยาณมิตร ทักษะทางสังคมและบุคลิกภาพที่เหมาะสมเพื่อการประกอบอาชีพในองค์กรทางวิชาชีพ สถาบันบริการสารสนเทศได้เป็นอย่างดี และควรมีความสามารถในการสื่อสารและใช้ภาษาอังกฤษได้ในระดับดี

การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร สาขาวิชาทางด้านการจัดการสารสนเทศ สารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษา มีการเพิ่มการพัฒนาศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น รวมทั้งความสามารถในการออกแบบและพัฒนาสื่อ การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการแรงงานด้านบรรณารักษ์และนักสารสนเทศในตลาดแรงงาน เนื่องจากหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนมีความต้องการแรงงานด้านการสารสนเทศในทุกภาคส่วน และข้อมูลในปัจจุบันมีรูปแบบการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นดิจิทัลมากยิ่งขึ้น ดังนั้นนักสารสนเทศจึงต้องมีความรู้และทักษะในการจัดการข้อมูลดิจิทัล โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sonzini (2022) ที่กล่าวว่าความสามารถในการจัดการข้อมูลดิจิทัล ถือเป็นบทบาทสำคัญสำหรับนักสารสนเทศและบรรณารักษ์ในศตวรรษที่ 21 และงานวิจัยของ Tian, Chen and Yang (2023) ที่ศึกษาการศึกษาความต้องการในการจ้างงานด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ตั้งแต่ปี ค.ศ.2016 ถึงปี ค.ศ.2020 ในประเทศจีน มีความต้องการจ้างแรงงานผู้สำเร็จการศึกษาด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ในอัตราที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังพบว่าประเภทของสถาบันหรือหน่วยงานที่เปิดรับสมัครบุคลากร ก็มีความหลากหลายมากขึ้นเช่นกัน ความต้องการตำแหน่งงานด้านสารสนเทศใหม่ ๆ ที่ขยายขอบเขตไปครอบคลุมงานด้านการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) การตลาดดิจิทัล และการออกแบบสื่อดิจิทัลที่มีผลมาจากความก้าวหน้าและความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีสารสนเทศ และการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของความฉลาดในการเรียนรู้ข้อมูลของปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่อง ซึ่งบรรณารักษ์และนักสารสนเทศต้องมีการพัฒนาตนเองให้มีสมรรถนะที่เป็นไปตามความต้องการของตลาดแรงงาน เพื่อเป็นบุคลากรด้านสารสนเทศที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพการทำงานในยุคดิจิทัล ซึ่งถือเป็นความ ท้าทายที่สถาบันการศึกษาจะต้องวางแผนการปรับปรุงหลักสูตรให้มีความทันสมัยสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของยุคดิจิทัลและยุคปัญญาประดิษฐ์ที่อาจมีผลกระทบต่อความคาดหวังของตลาดแรงงานในด้านสมรรถนะของนักสารสนเทศและบรรณารักษ์ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรเพิ่มเติม เพื่อให้ครอบคลุมผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง (Stakeholder) ทุกกลุ่ม อาทิ กลุ่มผู้บริหารศูนย์สารสนเทศ ทั้งภาครัฐและเอกชน กลุ่มนักวิชาชีพทางด้านบรรณารักษ์ นักสารสนเทศ ผู้ปฏิบัติงานด้านสารสนเทศในหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องกับศูนย์สารสนเทศโดยตรง และไม่เกี่ยวข้องแต่มีความต้องการบุคลากรทางด้านสารสนเทศ เป็นต้น

2. ควรศึกษาอัตราความต้องการแรงงาน และแนวโน้มความต้องการแรงงานด้านสารสนเทศ เพื่อเปรียบเทียบความเปลี่ยนแปลงของการต้องการแรงงาน และสมรรถนะของนักสารสนเทศในหน่วยงานที่แตกต่างกัน เพื่อการพัฒนาสมรรถนะของบุคลากรให้พร้อมต่อการเข้าสู่ตลาดแรงงานตามความต้องการและคาดหวัง

จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

โครงการวิจัยนี้ไม่มีการคัดเลือกอาสาสมัครกลุ่มเปราะบางเข้าสู่กระบวนการวิจัย โดยผู้วิจัยตระหนักและพึงปฏิบัติตามจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์โดยเป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และระเบียบของสำนักงานมาตรฐานการวิจัยในคนของสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

เอกสารอ้างอิง

Chotirat, S. (2020). Trends in needs of the job market and the desired attributed of graduates in information management program. **Journal of Information Science**, 38(1), 88-106. [In Thai]

Deelert, J. (2020). Information technology skills for personnel demand by the entrepreneurs in industrial estate and industrial enterprises zone, Phranakhon Si Ayutthaya province. **Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University**, 6(3), 60-72. [In Thai]

Eiamrit, W., Thammasatitkul, A., Voravickositt, P., Wells, S. and Theeraruangsiri, S. (2020). The curriculum assessment of information studies program, Burapha University: guidelines for developing the curriculum that meets the entrepreneurs' requirements. **Information**, 27(2), 122-140. [In Thai]

Khon Kaen University. (2012). **มาตรฐานกำหนดตำแหน่ง [Information specialist position standard]**. Retrieved from https://hr.kku.ac.th/wphrdkku/wp-content/uploads/เรื่องควรรู้/งานกลยุทธ์ทรัพยากรบุคคล/การขอกำหนดตำแหน่งสูงขึ้น/ตำแหน่งนักสารสนเทศ.pdf [In Thai]

Kulvanitchaiyanunt, A. (2023). **Road to data-driven organization**. Bangkok: Intelligence. [In Thai]

Ministry of Labour. (2021). **รายงานการศึกษาวิจัยแนวทางการเพิ่มผลิตภาพแรงงานเพื่อพัฒนาคุณภาพของผลิตภาพแรงงานไทย [A research report on approaches to increasing labor productivity to improve the quality of Thai labor productivity]**. Retrieved from https://www.dsd.go.th/DSD/Km/Download/6153 [In Thai]

Ministry of Labour. (2023). **ระบบฐานข้อมูลอุปสงค์และอุปทานกำลังคนเพื่อรองรับอุตสาหกรรมเป้าหมาย [Labor demand and supply database to support targeted industries]**. Retrieved from https://ldls.mol.go.th/reportDemandCountryorganization [In Thai]

Office of the Teacher Civil Service Commission and Educational Personnel. (2013). **มาตรฐานตำแหน่ง [Librarian position standards],** Retrieved from https://otepc.go.th/images/00_YEAR2562/05_PK/บรรณารักษ์.pdf [In Thai]

Pandey, S. and Prasda, H.N. (2023). Core competencies of library and information professionals among universities libraries. **Library Philosophy and Practice (e-Journal)**. Retrieved from https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/7639/

Pantrakool, S., Tumnanchit, B., Pijitkamnerd, B. and Jittisukaphong, J. (2021). Desirable characteristics of the library and information science graduates as perceived of business enterprises in Digital Era. **TLA Research Journal**, 14(1), 35-48. [In Thai]

Promwong, N. and Chaochaikon, S. (2019). Guidelines on enhancing desirable digital age librarians' professional competencies of Rajamangala University of Technology Isan. **Graduate School Journal**. 16(73), 203-215.

Rathachatranon, W. (2019). Determining an appropriate sample size for social science research: The Myth of using Taro Yamane and Krejcie and Morgan Method. **Journal of Interdisciplinary Research: Graduate Studies**, 8(2) ,11-28. Retrieved from https://ssrn.com/abstract=3461247

Sonzini, V. (2022). The IFLA competency guidelines for rare books and special collections professionals. **Bibliotheca It**, 11(1), 402–410. Retrieved from https://doi.org/10.6092/issn.2283-9364/15082

Tian, Y., Chen, K., and Yang, T. (2023). Exploring the LIS academic labor market in China: A supply and demand analysis. portal. **Libraries and the Academy**, 23, 427-448.

Tümen Akyıldız, S., and Ahmed, K. H. (2021). An overview of qualitative research and focus group discussion. **International Journal of Academic Research in Education**, 7(1), 1–15. Retrieved from https://doi.org/10.17985/ijare.866762

Wilaisakoolyong, N. (2019). The IT technologists that were required by the private sector. **TNI Journal of Business Administration and Language**, 7(1), 54-60, Retrieved From https://so06.tci-thaijo.org/index.php/TNIJournalBA/article/view/188470/138215 [In Thai]

Research Article

วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 290-307. 2025

การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงาน บริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษาหน่วยงานวิหารแดง จังหวัดสระบุรี[1]

นิลชนก คล้ายพงษ์[2*], ทรงลักษณ์ สกุลวิจิตร์สินธุ์[3], กุลธิดา บรรจงศิริ[4]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) สภาพของการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) (2) เปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทอิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) จำแนกตาม เพศ และกลุ่มงาน และ (3) ปัญหาการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทอิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 464 คน พนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) หน่วยงานวิหารแดง สระบุรี ได้รับแบบสอบถามกลับมา 464 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ระยะเวลาการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนกันยายน - ตุลาคม 2566 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพของการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับน้อย ยกเว้นด้านจิตวิทยาอยู่ในระดับปานกลาง (2) การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) จำแนกตาม เพศ และกลุ่มงาน ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) ปัญหาการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น 2 ด้าน ที่อยู่ในระดับน้อย ได้แก่ ปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล และแหล่งสารสนเทศบุคคล

คำสำคัญ: การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพ; พนักงานบริษัท; บริษัทอิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน)

---

[1]บทความนี้จากวิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

[2]นักศึกษาปริญญาโท แขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อีเมล: nilchanok@gmail.com
[3]ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แขนงวิชาสารสนเทศศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อีเมล: songlak.sak@stou.ac.th
[4]รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
อีเมล: kultida.bun@stou.ac.th
*Corresponding author: nilchanok@gmail.com

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)
Received: Dec. 19, 2024; Revised: Jan 20, 2025; Accepted: Jan 22, 2025

Health Information Seeking among Employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited: A Case Study of Wiharndaeng Unit, Saraburi Province[1]

Nilchanok Klaypong[2], Songlak Sakulwichitsintu[3], Kultida Bunjongsiri[4]

Abstract

This research aimed to study; (1) the status of health information seeking among employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited, (2) compare health information seeking among employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited classified by gender and work group, and (3) the problems in health information seeking among employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited. The population used in the research was 464 employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited, Wiharndaeng Unit, Saraburi Province. A total of 464 questionnaires were returned, representing a 100 percent response rate. The data collection period was between September and October 2023. The data were analyzed using percentages, means, standard deviations, T-tests and One-way analysis of variance (ANOVA). The research results found that; (1) the overall average of health information seeking status of the employees of the Italian-Thai Development Public Company Limited was at a low level, except for psychology, which was at a moderate level, (2) the health information seeking status of these employees when classified by gender and work group did not differ significantly at the .05 level, and (3) the problems in seeking health information of these employees were at a moderate level, overall, except for 2 aspects that were at a low level, namely, personal problems and obstacles, and personal information sources.

Keywords: Health Information Seeking, Employees, Italian-Thai Development Public Company Limited

---

[1]This article is from Master's Thesis in Information Science Program, School of Liberal Arts, Sukhothai Thammathirat Open University

[2]Master's student in Information Science Program, School of Liberal Arts, Sukhothai Thammathirat Open University,
e-mail: nilchanok@gmail.com
[3]Assistant Professor, Information Science Program, School of Liberal Arts, Sukhothai Thammathirat Open University,
e-mail: songlak.sak@stou.ac.th
[4]Associate Professor, School of Health Science, Sukhothai Thammathirat Open University,
e-mail: kultida.bun@stou.ac.th
*Corresponding author: nilchanok@gmail.com

TLA Research Journal: ISSN: 3027-6799 (Online)

Received: Dec. 19, 2024; Revised: Jan 20, 2025; Accepted: Jan 22, 2025

บทนำ

องค์กรแห่งความสุข (Happy Workplace) เป็นแนวคิดหลักที่มุ่งการดำเนินงานกับกลุ่มเป้าหมายหลักคือ “คนทำงานในองค์กร” ที่ถือเป็นบุคคลสำคัญและเป็นกำลังหลักของทั้งครอบครัว องค์กร ชุมชน และสังคม การสร้างความสุขในที่ทำงาน การมีส่วนร่วมของบุคลากรจะสามารถพัฒนาการสร้างรูปแบบการจัดการองค์กรแห่งความสุข นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการบริหารองค์กร มุ่งเน้นให้บุคลากรทุกคนในองค์กร มีความสุขในการทำงาน ความสุขที่เกิดขึ้นนั้นก่อให้เกิดกระบวนการทางความคิด ทำให้งานที่ได้รับมอบหมายมีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดความตึงเครียดจากการทำงาน สภาพแวดล้อม รวมทั้งลดความขัดแย้งภายในองค์กร ความสุขที่เกิดขึ้นจากการทำงานเปรียบเสมือนน้ำหล่อเลี้ยงให้พฤติกรรมคนปรับเปลี่ยนและพัฒนาในแนวโน้มที่ดีขึ้น (ThaiHealth Promotion Foundation, 2023 & Boworn-asawakul, 2021) หนึ่งในความสุขพื้นฐานของคนทำงานคือการมีสุขภาพดี (Happy Body) การมีสุขภาพดีทั้งทางกายและทางใจจะช่วยลดความกังวล และทำให้คนทำงานมีประสิทธิภาพในการทำงานอย่างเต็มที่ ในการเสริมสร้างสุขภาพให้กับกลุ่มบุคคล องค์กร และชุมชนทั่วประเทศ สามารถทำได้ผ่านวิธีการดำเนินงาน เครื่องมือ และเทคโนโลยี เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาคุณภาพชีวิตให้กับทุกคน ตามโครงการเสริมสร้างสุขภาพที่จัดโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้แก่ การส่งเสริมกิจกรรมทางกายและการออกกำลังกาย การสร้างเสริมสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด การสร้างเสริมสุขภาวะทางปัญญา และการสร้างเสริมความปลอดภัย สอดคล้องกับทางกระทรวงแรงงาน ที่เห็นความสำคัญของการพัฒนาและสร้างเสริมสุขภาวะคนทำงานในสถานประกอบการ (Liu, Zhang & Fang, 2021) รณรงค์ให้ทุกภาคส่วนควรต้องร่วมกันขับเคลื่อนการสร้างเสริมสุขภาวะของคนทำงานและส่งเสริมให้คนทำงานมีสุขภาพอนามัยที่ดี เพราะเมื่อคนทำงานมีสุขภาพที่ดี จะส่งผลต่อศักยภาพในการทำงาน ทำให้การทำงานมีประสิทธิภาพ โดยการส่งเสริมให้คนทำงานมีสุขภาพอนามัยที่ดีมีความคุ้มค่ามากกว่าการรักษาหรือฟื้นฟูสุขภาพกลับคืนมา (Boonsangsom, 2020)

องค์การอนามัยโลกได้ให้คำนิยามคำว่าสุขภาพ หมายถึง สุขภาวะที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ และทางสังคม ตามร่างพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติ 2545 ให้ความหมายของคำว่าสุขภาพ คือ ภาวะที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย คือ ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง คล่องแคล่วมีกำลัง ไม่เป็นโรค ไม่พิการ ไม่มีอุบัติเหตุอันตราย มีสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมสุขภาพ ดังนั้นสุขภาพจึงหมายถึงการมีร่างกายแข็งแรงปราศจากโรคภัยไข้เจ็บในทุกส่วนของร่างกาย มีสุขภาพจิตดี และสามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างปกติสุข ผู้มีสุขภาพที่ดีถือว่าเป็นกำไรของชีวิต เพราะทำให้เจ้าของชีวิตดำรงชีวิตอยู่อย่างเป็นสุขได้

กระทรวงสาธารณสุขกำหนดในยุทธศาสตร์การพัฒนา เพื่อการยกระดับความรอบรู้ด้านสุขภาพ ของประชาชนทั้งหมด 4 ด้าน คือ การส่งเสริมสุขภาพของตนเอง การป้องกันโรคด้วยตนเอง การคัดกรอง และเลือกรับผลิตภัณฑ์สุขภาพ และการจัดบริการสุขภาพ โดยกรมควบคุมโรค มีจุดเน้นเพื่อให้ประชาชน มีสุขภาวะที่ดีพึ่งตนเองทางด้านสุขภาพได้ สนับสนุนการร่วมตัดสินใจในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพมีความรอบรู้ด้านสุขภาพ พัฒนาข้อมูลและระบบสื่อสารความเสี่ยงเรื่องโรคและภัยสุขภาพผ่านช่องทางที่เหมาะสมกับประชาชนกลุ่มเป้าหมาย (Bureau of Risk

Communication and Health Behavior Development, 2021) บริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) ได้ดำเนินการตามแนวทางดังกล่าวโดยมีการดำเนินการด้านการตรวจสุขภาพของพนักงานเป็นประจำทุกปี โดยมีการตรวจสุขภาพและพบแพทย์ เพื่อวัดความดัน สายตา ตรวจหู และเอ็กซเรย์ปอด หน่วยงานต้นสังกัดจะเป็นผู้คัดเลือกว่าพนักงานแผนกใดต้องตรวจอะไรบ้าง หมายถึงพนักงานแต่ละคนจะได้รับการตรวจสุขภาพที่แตกต่างกัน ทำให้อาจไม่ทราบถึงสุขภาพภายในร่างกายได้ครบถ้วนและชัดเจน ทำให้ละเลยการดูแลสุขภาพเนื่องจากความไม่รู้ถึงวิธีการดูแลสุขภาพครอบคลุมทั้งการออกกำลังกาย อาหาร และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ทำให้พนักงานบางคนเกิดการเจ็บป่วย และส่งผลกระทบต่อการทำงานทั้งส่วนตัวและหน่วยงาน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นในการแสวงหาและเข้าถึงข้อมูลความรู้แนวทางปฏิบัติที่จำเป็นทางสุขภาพ เพื่อสร้างความเข้าใจและประเมินข้อมูลข่าวสารความรู้ที่ได้รับรวมทั้งสังเกตความเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมและสุขภาพอยู่เสมอ การแสวงหาสารสนเทศเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากบุคคลที่มีความต้องการสารสนเทศ เริ่มการแสวงหาสารสนเทศ โดยมีความต้องการทราบข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับสิ่งที่ตัวบุคคลต้องการ ซึ่งการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) สามารถใช้แหล่งสารสนเทศต่างๆ ทั้งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ คลังข้อมูลและความรู้ระบบสุขภาพ เว็บไซต์ของโรงพยาบาล หรือสถานพยาบาล และสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Blog Facebook YouTube Line เป็นต้น และแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ ได้แก่ ห้องสมุดภายในหน่วยงานของตนเอง ห้องสมุดของหน่วยงาน/สถาบันอื่น หน่วยงาน/สถาบันด้านสาธารณสุข การประชุม/สัมมนา/อบรม นิทรรศการ เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาความต้องการด้านแหล่งสารสนเทศบุคคล ด้านแหล่งสารสนเทศด้านสถาบัน/สถานที่ ด้านแหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน ด้านแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต ด้านพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน ด้านจิตวิทยา และด้านปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล ในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) ซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับองค์กรและพนักงานขององค์กรในการดูแลสุขภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน)
2. เพื่อเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) จำแนกตามเพศ และกลุ่มงาน
3. เพื่อศึกษาปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน)

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีของ Leckie เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการแสวงหาสารสนเทศของบุคคลในอาชีพ โดยมีหลักว่าบุคคลมีความต้องการสารสนเทศตามอาชีพและภาระงานของแต่ละบุคคล ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ โดยมีปัจจัยต่างๆ เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ได้แก่ คุณลักษณะของความต้องการสารสนเทศ การคัดเลือกแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ

และการตระหนักรู้ในสารสนเทศ จากนั้นดำเนินการค้นหาสารสนเทศที่ตนเองต้องการ เพื่อนำไปประกอบอาชีพของตน เมื่อได้ข้อมูลอันพึงพอใจก็จะหยุดพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศนั้น แต่ถ้าหากผลลัพธ์ยังไม่เป็นที่น่าพอใจก็จะเริ่มการแสวงหาสารสนเทศใหม่อีกครั้ง อาชีพจะเป็นตัวกำหนดให้แต่ละบุคคลที่มีภาระงานแตกต่างกัน จะส่งผลให้ความต้องการสารสนเทศแตกต่างกันออกไป ดังนั้นบุคคลจะทราบว่าตนเองมีความต้องการสารสนเทศอะไร รวมทั้งรู้แหล่งสารสนเทศที่ต้องการ จากนั้นดำเนินการแสวงหาสารสนเทศดังกล่าว ผลลัพธ์ที่ได้จะสามารถใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับไปยังแหล่งข้อมูลและการตระหนักรู้ รวมทั้งการแสวงหาสารสนเทศของบุคคลนั้น ๆ ได้ ซึ่งรูปแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของ Leckie มี 6 ส่วน ได้แก่ อาชีพ ภาระงาน คุณลักษณะของความต้องการสารสนเทศ การตระหนักรู้ในความต้องการสารสนเทศ การคัดเลือกแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ และผลลัพธ์ (Leckie et. al., 1996)

การแสวงหาข้อมูลด้านสุขภาพและความเกี่ยวข้องของปัจจัยในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัยมีการใช้แบบสำรวจออนไลน์เพื่อรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษา 138 คน ได้รับการคัดเลือกจากมหาวิทยาลัยในประเทศมาเลเซีย เทคนิคการสุ่มตัวอย่างโดยเลือกรายวิชาตัวอย่างในมหาวิทยาลัย การศึกษานี้พบว่านักศึกษาที่ต้องการข้อมูลด้านสุขภาพ แหล่งข้อมูลด้านสุขภาพหลักที่นักศึกษามหาวิทยาลัยใช้ คือ อินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคม เช่น Facebook และ YouTube ที่มีประโยชน์ในการรับและแบ่งปันข้อมูลด้านสุขภาพ ดังนั้นนักการศึกษาและผู้สนับสนุนด้านสุขภาพจึงสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เหล่านี้ เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ข้อความด้านสุขภาพ ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาจำนวนมากได้ค้นหาข้อมูลด้านสุขภาพจากอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ โดยพบว่าความรอบรู้ด้านสุขภาพ การรับรู้ถึงปัญหาสุขภาพและการบริโภคเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาข้อมูลด้านสุขภาพ นอกจากนี้ผลของการวิจัยทำให้เข้าใจถึงพฤติกรรมการแสวงหาข้อมูลด้านสุขภาพในประเทศกำลังพัฒนาด้วย (Yilma et. al., 2017)

วิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อประเมินการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ พนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) หน่วยงานวิหารแดง สระบุรี จำนวน 2 หน่วยงาน คือ หน่วยงาน J.1188 จำนวน 231 คน และหน่วยงาน J.2475 จำนวน 233 คน ทำงานในสภาพแวดล้อมและสถานที่ทำงานเดียวกัน รวมจำนวนทั้งหมด 464 คน โดยหัวหน้าหน่วยงานให้ความร่วมมือและสนับสนุนการดำเนินงานวิจัย

2. การสร้างเครื่องมือวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถามการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ และตอนที่ 3 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ การ

ประเมินค่ามี 5 ระดับและมีเกณฑ์คะแนน ได้แก่ มากที่สุด (5 คะแนน) มาก (4 คะแนน) ปานกลาง (3 คะแนน) น้อย (2 คะแนน) และน้อยที่สุด (1 คะแนน) และแปลผลจากค่าเฉลี่ย 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (4.51-5.00) มาก (3.51-4.50) ปานกลาง (2.51-3.50) น้อย (1.51-2.50) และน้อยที่สุด (1.00-1.50)

แบบสอบถามการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) ผ่านการตรวจสอบคุณภาพความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.50 – 1.00 และนำแบบสอบถามไปหาความเชื่อมั่นโดยทดลองใช้กับพนักงานที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นโดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับมากกว่า 0.7

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ระยะเวลาการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนกันยายน - ตุลาคม 2566 และได้รับแบบสอบถามกลับมาจำนวน 464 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

ผลการศึกษา

ผลการวิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

1. สภาพของการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน)

พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศจาก “แหล่งสารสนเทศบุคคล” โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ คนในครอบครัว รองลงมาคือ คนใกล้ชิด เช่น ญาติ และลำดับสุดท้ายคือ ผู้ใหญ่บ้าน/เจ้าหน้าที่ภาครัฐ ในการแสวงหาสารสนเทศจาก “แหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่” โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ หน่วยงาน/สถาบัน ด้านสาธารณสุข รองลงมาคือ การประชุม/สัมมนา/อบรม และลำดับสุดท้ายคือ ห้องสมุดภายในหน่วยงานของตนเอง ในการแสวงหาสารสนเทศจาก “แหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน” โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ โทรทัศน์ รองลงมาคือ หนังสือพิมพ์/นิตยสาร และลำดับสุดท้ายคือ วิทยุ ในการแสวงหาสารสนเทศจาก “แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต” โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Blog Facebook YouTube Line เป็นต้น รองลงมาคือ เว็บไซต์ของโรงพยาบาลหรือสถานพยาบาล และลำดับสุดท้ายคือ เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ ได้แก่ กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำนักงานประกันสังคม เป็นต้น ในการแสวงหาสารสนเทศจากด้าน “พฤติกรรมในชีวิตประจำวัน” โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ การใช้โทรศัพท์มือถือ หรือการจ้องจออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ รองลงมาคือ การทานอาหารรสจัด และลำดับสุดท้าย คือการสูบบุหรี่

สภาพของการแสวงหาสารสนเทศ จากด้าน “จิตวิทยา” โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งแตกต่างจากการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งอื่นที่กล่าวข้างต้น เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับ

ค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ การสวดมนต์ ทำสมาธิ ในชีวิตประจำวัน รองลงมาคือ การผ่อนคลาย/การระบายสภาพปัญหา และลำดับสุดท้ายคือ ความกังวลเรื่องค่าตอบแทน หากหยุดงานเมื่อเจ็บป่วย

2. การเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จำแนกตาม เพศ และกลุ่มงาน

2.1 การเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพจำแนกตามเพศ

ตารางที่ 1 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากแหล่งสารสนเทศบุคคล จำแนกตามเพศ

แหล่งสารสนเทศบุคคล	ชาย (N=333)		หญิง (N=131)		T	Sig.
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.		
เพื่อน/เพื่อนร่วมงาน/ผู้บังคับบัญชา	1.9	.791	1.89	.791	.189	.850
หมอ/พยาบาลวิชาชีพที่มาประจำที่บริษัท ฯ	1.98	.644	1.92	.664	.870	.385
คนใกล้ชิด เช่น ญาติ	1.99	.604	1.95	.624	.707	.480
คนในครอบครัว	2.09	.663	2.05	.689	.684	.495
ผู้ใหญ่บ้าน/เจ้าหน้าที่ภาครัฐ	1.68	1.032	1.63	.986	.486	.627
หมอ/พยาบาล ณ โรงพยาบาลหรือสถานพยาบาล	1.90	1.81	0.67	.692	1.346	.179
โดยเฉลี่ยรวม	1.93	.620	1.87	.613	.813	.416

*<น้อยกว่า .05 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพ จากแหล่งสารสนเทศบุคคลจำแนกตามเพศพบว่า พนักงานเพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ จำแนกตามเพศ

แหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่	ชาย (N=333)		หญิง (N=131)		T	Sig.
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.		
ห้องสมุดภายในหน่วยงานของตนเอง	1.57	.874	1.50	.836	.802	.423
ห้องสมุดของหน่วยงาน/สถาบันอื่น	1.71	.965	1.62	.932	.886	.376
หน่วยงาน/สถาบัน ด้านสาธารณสุข	2.02	1.139	1.92	1.107	.835	.404
การประชุม/สัมมนา/อบรม	1.97	.977	1.91	.940	.648	.517
นิทรรศการ	1.79	1.038	1.69	.999	.869	.385
โดยเฉลี่ยรวม	1.76	0.953	1.68	.920	.877	.381

*<น้อยกว่า .05 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพ จากแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ จำแนกตามเพศพบว่า พนักงานเพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากแหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน จำแนกตามเพศ

แหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน	ชาย (N=333)		หญิง (N=131)		T	Sig.
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.		
หนังสือพิมพ์/นิตยสาร	2.12	.998	2.02	1.015	.985	.325
โทรทัศน์	2.35	1.002	2.30	1.021	.487	.626
วิทยุ	1.47	.805	1.43	.785	.534	.594
โดยเฉลี่ยรวม	1.88	.977	1.80	.938	.786	.432

*<น้อยกว่า .05 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพ จากแหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน จำแนกตามเพศพบว่า พนักงานเพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต จำแนกตามเพศ

แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต	ชาย (N=333)		หญิง (N=131)			
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.	T	Sig.
เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ ได้แก่ กระทรวงสาธารณสุข กรมอนามัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สำนักงานประกันสังคม เป็นต้น	1.89	.904	1.92	.900	-.309	.757
คลังข้อมูลและความรู้ระบบสุขภาพ	1.95	.933	1.92	.925	.295	.768
เว็บไซต์ของโรงพยาบาล หรือสถานพยาบาล	2.05	.759	2.05	.783	.028	.977
สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Blog Facebook YouTube Line เป็นต้น	3.31	1.319	3.23	1.322	.612	.541
โดยเฉลี่ยรวม	**1.98**	**.800**	**1.91**	**.801**	**.793**	**.428**

*<น้อยกว่า .05 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพ จากแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต จำแนกตามเพศพบว่า พนักงานเพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 5 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากด้านพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน จำแนกตามเพศ

ด้านพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน	ชาย (N=333)		หญิง (N=131)			
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.	T	Sig.
การสูบบุหรี่	1.32	.829	1.29	.799	.298	.766
การดื่มแอลกอฮอล์ ของมึนเมา	2.00	1.160	1.87	1.063	1.084	.279
การออกกำลังกาย	2.53	1.082	2.45	1.083	.673	.501
การทำกายภาพบำบัด	1.44	.780	1.48	.817	-.484	.629
การไม่ทานอาหารในช่วงเช้าของทุกวัน	2.39	1.439	2.27	1.447	.778	.437
การรับประทานอาหารที่มีความเสี่ยงต่อสุขภาพ หรืออาหารที่มีไขมันสูง	2.78	1.039	2.79	1.000	-.023	.981
การใช้สารเสพติดที่ถูกกฎหมาย เช่น กระท่อม เพื่อช่วยลดความดันและเบาหวาน	1.45	.955	1.42	.960	.331	.741
การทานอาหารรสจัด	3.00	1.189	3.02	1.196	-.100	.920
การพักผ่อนวันละไม่ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง	2.95	.790	2.99	.899	-.477	.634
การใช้โทรศัพท์มือถือ หรือการจ้องจออุปกรณ์คอมพิวเตอร์	4.22	.891	4.20	.940	.254	.799
โดยเฉลี่ยรวม	**2.41**	**.574**	**2.38**	**.564**	**.518**	**.605**

*<น้อยกว่า .05 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากด้านพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน จำแนกตามเพศพบว่า พนักงานเพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 6 การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากด้านจิตวิทยา จำแนกตามเพศ

ด้านจิตวิทยา	ชาย (N=333)		หญิง (N=131)			
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.	T	Sig.
การสวดมนต์ ทำสมาธิ ในชีวิตประจำวัน	2.96	1.521	2.85	1.571	.717	.473
การผ่อนคลาย/การระบายสภาพปัญหา	2.65	.950	2.59	.927	.656	.512
ความกังวลเรื่องค่าตอบแทน หากหยุดงานเมื่อเจ็บป่วย	2.24	1.255	2.31	1.259	-.561	.575
โดยเฉลี่ยรวม	**2.62**	**.739**	**2.58**	**.762**	**.454**	**.650**

*<น้อยกว่า .05 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 6 ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานฯ จากด้านจิตวิทยา จำแนกตามเพศพบว่า พนักงานเพศชายและเพศหญิงไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 การเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพจำแนกตามกลุ่มงาน

ผลการเปรียบเทียบการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพจากแหล่งสารสนเทศบุคคล แหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ แหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต ด้านพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน และด้านจิตวิทยา โดยจำแนกตามกลุ่มงาน ได้แก่ งานช่าง งานวิศวกร และงานสำนักงาน พบว่า กลุ่มงานของพนักงานไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ตารางที่ 7 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ ด้านปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล

ปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1) ขาดทักษะด้านคอมพิวเตอร์/สมาร์ทโฟน	1.66	1.096	น้อย
2) ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ	2.62	1.296	ปานกลาง
3) ไม่ทราบคำที่จะใช้สืบค้น	2.37	.934	น้อย
4) ไม่ทราบว่าจะค้นหาสารสนเทศจากแหล่งใด	2.05	.831	น้อย
5) ไม่ทราบว่าจะใช้เครื่องมือใดในการสืบค้น	1.71	.879	น้อย
6) ไม่ทราบวิธีการสืบค้นเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ	2.11	1.131	น้อย
7) ไม่มีเวลา เนื่องจากภาระครอบครัว	2.49	.934	น้อย
รวม	**2.14**	**1.014**	**น้อย**

จากตารางที่ 7 พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศด้านปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคลโดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ รองลงมาคือ ไม่มีเวลา เนื่องจากภาระครอบครัว และลำดับสุดท้ายคือ ขาดทักษะด้านคอมพิวเตอร์/สมาร์ทโฟน

ตารางที่ 8 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ ด้านแหล่งสารสนเทศบุคคล

แหล่งสารสนเทศบุคคล	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1) ผู้ให้สารสนเทศมีความรู้ไม่เพียงพอ	2.29	1.057	น้อย
2) ผู้ให้สารสนเทศไม่มีเวลาให้คำปรึกษา/แนะนำ	2.56	.969	ปานกลาง
3) ผู้ให้สารสนเทศไม่เต็มใจให้คำปรึกษา/แนะนำ	2.17	.845	น้อย
รวม	**2.34**	**.957**	**น้อย**

จากตารางที่ 8 พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรค ด้านแหล่งสารสนเทศบุคคลโดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหา

น้อย อันดับแรกคือ ผู้ให้สารสนเทศไม่มีเวลาให้คำปรึกษา/แนะนำ รองลงมาคือ ผู้ให้สารสนเทศมีความรู้ไม่เพียงพอ และลำดับสุดท้ายคือ ผู้ให้สารสนเทศไม่เต็มใจให้คำปรึกษา/แนะนำ

ตารางที่ 9 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ ด้านแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่

แหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1) เวลาเปิด-ปิดทำการไม่เหมาะสม	2.65	1.238	ปานกลาง
2) สารสนเทศไม่ทันสมัย /ไม่เอื้ออำนวยต่อการใช้	2.87	1.219	ปานกลาง
3) สารสนเทศมีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอ	2.42	1.071	น้อย
4) สถานที่ตั้งอยู่ไกล ไม่สะดวกเดินทาง	2.85	1.155	ปานกลาง
5) ไม่ทราบการจัดการประชุม/สัมมนา/อบรมทางวิชาการ	2.16	1.188	น้อย
6) มีค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมการประชุม/สัมมนา/อบรมทางวิชาการ	2.50	1.203	น้อย
รวม	**2.58**	**1.179**	**ปานกลาง**

จากตารางที่ 9 พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรค ด้านแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ สารสนเทศไม่ทันสมัย /ไม่เอื้ออำนวยต่อการใช้ รองลงมาคือ สถานที่ตั้งอยู่ไกล ไม่สะดวกเดินทาง และลำดับสุดท้ายคือ ไม่ทราบการจัดการประชุม/สัมมนา/อบรมทางวิชาการ

ตารางที่ 10 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ ด้านแหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน

แหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1) ไม่ทราบวันและเวลาที่ออกอากาศ/เผยแพร่	2.89	1.194	ปานกลาง
2) การออกอากาศ/เผยแพร่ในช่วงเวลาที่ไม่ว่าง	3.45	.947	ปานกลาง
รวม	**3.18**	**1.070**	**ปานกลาง**

จากตารางที่ 10 พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรค ด้านแหล่งสารสนเทศสื่อมวลชนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ การออกอากาศ/เผยแพร่ในช่วงเวลาที่ไม่ว่าง รองลงมาคือ ไม่ทราบวันและเวลาที่ออกอากาศ/เผยแพร่

ตารางที่ 11 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัทฯ ด้านแหล่งสารสนเทศด้านอินเทอร์เน็ต

แหล่งสารสนเทศด้านอินเทอร์เน็ต	$\overline{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1) สารสนเทศที่สืบค้นได้มีปริมาณมากเกินไป	2.42	.930	น้อย
2) การดาวน์โหลดสารสนเทศใช้เวลานาน	2.53	.915	ปานกลาง
3) การดาวน์โหลดสารสนเทศมีความยุ่งยากซับซ้อน	2.44	.858	น้อย
4) มีการจำกัดสิทธิ์ในการเข้าถึงสารสนเทศเนื่องจากต้องมีรหัสผ่านหรือการล็อกอิน (log in)	2.75	1.088	ปานกลาง
5) สารสนเทศไม่ครบถ้วนสมบูรณ์	2.34	.907	น้อย
6) สารสนเทศไม่น่าเชื่อถือ เช่น ไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มา	2.79	1.027	ปานกลาง
7) สารสนเทศไม่ทันสมัย	2.72	.940	ปานกลาง
8) สารสนเทศไม่ตรงกับความต้องการ	2.66	1.121	ปานกลาง
รวม	**2.58**	**.973**	**ปานกลาง**

จากตารางที่ 11 พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรค ด้านแหล่งสารสนเทศด้านอินเทอร์เน็ตโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย อันดับแรกคือ สารสนเทศไม่น่าเชื่อถือ เช่น ไม่มีการอ้างอิงแหล่งที่มา รองลงมาคือ มีการจำกัดสิทธิ์ในการเข้าถึงสารสนเทศ เนื่องจากต้องมีรหัสผ่านหรือการล็อกอิน (log in) และลำดับสุดท้ายคือ สารสนเทศไม่ครบถ้วนสมบูรณ์

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) มีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. สภาพของการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ยกเว้นด้านจิตวิทยาอยู่ในระดับปานกลาง โดยพบว่าพนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต อันดับแรกคือ สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Blog Facebook YouTube Line เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yilma et. al. (2017) ที่กล่าวว่า การแสวงหาข้อมูลด้านสุขภาพของนักศึกษา มีแหล่งข้อมูลด้านสุขภาพหลักที่นักศึกษามหาวิทยาลัยใช้ คือ อินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคม เช่น Facebook และ YouTube ที่มีประโยชน์ในการรับและแบ่งปันข้อมูลด้านสุขภาพ สามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่ข้อความด้านสุขภาพ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wongkampun & Panitrat (2023) ที่ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านสุขภาพโดยรวมค่อนข้างน้อย สอดคล้องกับผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติที่พบว่า ผู้สูงอายุเพียงร้อยละ 12.34 ใช้อินเทอร์เน็ต และร้อยละ 17.36 ใช้โทรศัพท์มือถือ

2. การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) จำแนกตาม เพศ และกลุ่มงาน ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Na-Nakhon (2017) ที่กล่าวว่าการพัฒนาความรอบรู้ด้านสุขภาพเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพของพนักงานในโรงงานจังหวัดสระบุรี มีการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ความเข้าใจทางสุขภาพ การเข้าถึงข้อมูลและบริการสุขภาพ การสื่อสารสุขภาพ การจัดการตนเอง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ

3. ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น 2 ด้าน ที่อยู่ในระดับน้อย ได้แก่ ปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล และแหล่งสารสนเทศบุคคล โดยพบว่าพนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศด้านปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล อันดับแรกคือ ขาดทักษะด้านภาษาต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ditsakul, Hanpol & Wipawin (2018) ที่กล่าวว่าปัญหาของนักศึกษาในการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการทำโครงงานคือ ขาดทักษะด้านภาษาอังกฤษ

สรุปได้ว่า การแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพของพนักงาน บริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อย ซึ่งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้การพัฒนาความรอบรู้ด้านสุขภาพเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพของพนักงานในบริษัท เพื่อให้เกิดการ

เปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ความเข้าใจทางสุขภาพ การเข้าถึงข้อมูลและบริการสุขภาพ การสื่อสารสุขภาพ การจัดการตนเอง การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ การตัดสินใจเลือกปฏิบัติที่ถูกต้อง และพฤติกรรมสุขภาพในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมมากยิ่งขึ้นควรมีการส่งเสริมให้มีกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและส่งเสริมการสร้างเสริมความรอบรู้ด้านสุขภาพ (Health Literacy) ซึ่งเป็นอีกวิถีทางหนึ่งในการเพิ่มประสิทธิภาพให้กับพนักงานในการตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูลและปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง รวมทั้งช่วยลดปัจจัยเสี่ยงหรืออุปสรรคต่างๆ ทำให้บุคลากรทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 พนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) หน่วยงานวิหารแดง สระบุรี มีพฤติกรรมในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพในปริมาณที่น้อย ยกเว้นด้านจิตวิทยาอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งพฤติกรรมการแสวงสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศบุคคล ด้านแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ ด้านแหล่งสารสนเทศสื่อมวลชน และด้านปัญหาและอุปสรรคส่วนบุคคล มีอยู่ในระดับน้อย ซึ่งเกิดจากพฤติกรรมของพนักงานฯ ที่แสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศบุคคล ได้แก่ คนในครอบครัว และคนใกล้ชิด เช่น ญาติ ด้านแหล่งสารสนเทศสถาบัน/สถานที่ ได้แก่ หน่วยงาน/สถาบันด้านสาธารณสุข อาจไม่มีการสอบถามเกี่ยวกับความต้องการสารสนเทศมากพอหรือขาดการสื่อสารกับพนักงานฯ ที่ต้องการทราบสารสนเทศนั้น ๆ โดยห้องสมุดภายในหน่วยงานของตนเองควรเพิ่มกิจกรรมต่างๆ เชิญชวนให้พนักงานตระหนักเห็นความสำคัญในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพ

1.2 ผลการวิจัยพบว่า พนักงานมีการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ Blog Facebook YouTube Line ดังนั้นองค์การอาจใช้ช่องทางนี้สำหรับการให้ข้อมูลสารสนเทศด้านสุขภาพแก่พนักงานฯ อย่างต่อเนื่อง และควรมีการเชื่อมโยงเครือข่ายหน่วยงาน หรือห้องสมุดที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการสุขภาพ เช่น กรมควบคุมโรค กรมสนับสนุนบริการสุขภาพ กรมสุขภาพจิต กรมอนามัย เพื่อผู้ใช้จะได้มีแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพเพื่อส่งเสริม ป้องกัน รักษาและฟื้นฟูสุขภาพ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้วิจัยขอเสนอแนะให้มีการศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของพนักงานบริษัท อิตาเลียนไทย ดีเวล๊อปเมนต์ จำกัด (มหาชน) โดยเพิ่มเครื่องมือการวิจัยมากขึ้น นอกเหนือจากแบบสอบถาม อาจใช้การสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์ เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

2.2 การทำวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาความต้องการของพนักงานในการแสวงหาสารสนเทศด้านสุขภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำมาใช้นำเสนอข้อมูลให้ตรงตามความต้องการของพนักงานได้มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

Boonsangsom, P. (2020). **Promote the well-being of employees in workplaces**. Retrieved from https://www.thaihealth.or.th/Content/51225-สร้างเสริมสุขภาวะคนทำงานในสถานประกอบการ.html [In Thai]

Boworn-asawakul, K. (2021). **Happy workplace**. Retrieved from http://tpso4.m-society.go.th/index.php/th/tpso-news/2017-05-16-15-16-27/43-happy-workplace-8. [In Thai]

Bureau of Risk Communication and Health Behavior Development. (2021). **คู่มือกระบวนการสร้างความรอบรู้ด้านสุขภาพ ในการป้องกันควบคุมโรคและภัยสุขภาพ [Health literacy of disease prevention and control among health personnel]**. RNPP WATER. [In Thai]

Dastani, M., Mokhtarzadeh, M., Nasirzadeh, A. R. and Delshad, A. (2019). Health information seeking behavior among students of Gonabad University of Medical Sciences. **Library Philosophy and Practice *(e-journal)***.

Ditsakul, B., Hanpol, T. and Wipawin, N. (2018). Information seeking in conducting research projects by undergraduate students of Prince of Songkla University, Surat Thani Campus. **Academic Services Journal, Prince of Songkla University.** 29(3), 143-154. [In Thai]

Leckie, G. J., Pettigrew, K. E. and Sylvain, C. (1996). Modeling the information seeking of professionals: A general model derived from research on engineers, health care professionals, and lawyers. **The Library Quarterly**, 66(2), 161-193.

Liu, L., Zhang, C. and Fang, C. C. (2021). Effects of health-promoting leadership, employee health on employee engagement: employability as moderating variable. **International Journal of Workplace Health Management,** *15*(1), 1-18.

Longo, D. R., Schubert, S. L., Wright, B. A., LeMaster, J., Williams, C. D. and Clore, J. N. (2010). Health information seeking, receipt, and use in diabetes self-management. **The Annals of Family Medicine***, 8*(4), 334-340.

Na-Nakhon, P. (2017). The effect of developing health literacy to promote healthy behaviors of employees in factory, Sara Buri province. **Singburi Hospital Journal**. 26(1), 13-26. [In Thai]

Thai Health Promotion Foundation. (2023, 14 September). **Happy Workplace.** Retrieved from https://happy8workplace.thaihealth.or.th/about/what-is-it. [In Thai]

Wongkampun, S. and Panitrat, R. (2023). Factors influencing health information technology utilization behaviors among older people in Bangkok Metropolitan. **Thai Journal of Nursing Council.** 38(03), 182-199. [In Thai]

Yilma, T. M., Inthiran, A., Reidpath, D. and Orimaye, S. O. (2017). Health Information seeking and its associated factors among university students: A case in a middle-income setting. In: **21st Pacific-Asia Conference on Information Systems (PACIS 2017).** Retrieved from https://aisel.aisnet.org/pacis2017/265

วารสารวิจัย สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยฯ
TLA Research Journal
Vol. 18(2): 308-311, 2025

บทวิจารณ์หนังสือ

จุฑารัตน์ นกแก้ว, ปริญญ์ ขวัญเรียง. (2567). **การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์**. ปทุมธานี: ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.

บทวิจารณ์โดย
กนกวรรณ บัวงาม[1]

[1] บรรณารักษ์ หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อีเมล : kbanokwan1977@gmail.com

หนังสือ “การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์” ผลงานของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุฑารัตน์ นกแก้ว และอาจารย์ ดร.ปริญญ์ ขวัญเรียง เป็นหนังสือที่ผู้เขียนตั้งใจถ่ายทอดประสบการณ์ทางวิชาการและองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ฝังลึกอยู่ในตัวบุคคลและชุมชน เพื่อการจัดการอย่างเป็นระบบ หนังสือเล่มนี้จะช่วยสร้างความตระหนักถึงความสำคัญในการจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ โดยหนังสือเล่มนี้ได้พยายามนำเสนอให้ผู้อ่านได้เห็นทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติเพื่อให้ผู้อ่านได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ ซึ่งได้ผ่านการค้นคว้า ศึกษาวิจัย มาอย่างต่อเนื่อง ผ่านแนวคิด ทฤษฎี และประสบการณ์โดยตรงของผู้เขียนเองในการดำเนินการวิจัยภาคสนาม ซึ่งภายในเล่มประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 10 บท แบ่งเป็นภาคทฤษฎี 5 บท และภาคปฏิบัติ 5 บท ดังนี้

บทที่ 1 ภูมิปัญญาท้องถิ่นและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

เนื้อหาในบทนี้มุ่งเน้นให้ได้ทำความเข้าใจความหมายและคำจำกัดความในแง่มุมต่าง ๆ เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมตามกรอบแนวคิดของนักวิชาการ รวมถึงถึงองค์กรระหว่างประเทศ โดยเฉพาะองค์การ UNESCO ตลอดจนพัฒนาการและลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่มีการแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมมิใช่เพียงองค์ความรู้เชิงประสบการณ์ หากแต่เป็นทุนทางวัฒนธรรมและทรัพย์สินทางปัญญาที่มีศักยภาพต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เพื่อสร้างชุมชนที่ยั่งยืนได้ในอนาคต

บทที่ 2 การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

เนื้อหาในบทที่ 2 นี้ ได้นำเสนอเกี่ยวกับการจัดการความรู้ การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น รูปแบบการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เครื่องมือและเทคโนโลยีในการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดการความรู้ ที่สามารถนำมาปรับใช้กับการจัดการความรู้ในชุมชนและภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี อาทิ การอ้างอิงตามกรอบแนวคิดเซกิโมเดล (SECI Model) ในการจัดการความรู้ที่ฝังลึกและความรู้ที่ชัดแจ้ง ที่สามารถจัดเก็บและพัฒนาต่อยอดต่อไปได้

บทที่ 3 การจัดการนวัตกรรมชุมชน

เนื้อหาในบทนี้มุ่งเน้นการอธิบายความหมายของนวัตกรรมเพื่อทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งว่านวัตกรรมไม่ได้จำกัดอยู่แค่ห้องทดลอง หรือ ห้องปฏิบัติการ รวมไปถึงนวัตกรรมมิใช่เทคโนโลยีสมัยใหม่เสมอไป นวัตกรรมสามารถแต่เกิดขึ้นได้ในชุมชน ผ่านการนำเสนอเกี่ยวกับการจัดการนวัตกรรมชุมชน รวมไปถึงการจัดการความรู้กับการจัดการนวัตกรรมชุมชน โดยจะได้มุมมองว่านวัตกรรมชุมชนคือการสร้างพลังร่วม ไม่ใช่แค่การคิดค้นสินค้าใหม่ แต่คือการสร้างวิถีชีวิตที่ยั่งยืน เช่น การผลิตสินค้าหนึ่งผลิตภัณฑ์ หนึ่งตำบล นับตั้งแต่ช่วงที่ 1 จุดเริ่มต้นของการสร้างผลิตภัณฑ์ ช่วงที่ 2 การปรับเปลี่ยนผลิตภัณฑ์เพิ่มมูลค่า ช่วงที่ 3 การพัฒนาผลิตภัณฑ์และเข้าร่วมโครงการส่งเสริมกระบวนการเครือข่ายองค์ความรู้ และช่วงที่ 4 การทดสอบผลิตภัณฑ์และวางจำหน่าย ล้วนต้องอาศัยกระบวนการจัดการความรู้อย่างเป็นระบบ

บทที่ 4 การพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์

บทที่ 4 เป็นนำเสนอแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยต่อยอดเนื้อหาจากบทที่ 3 การจัดการนวัตกรรมชุมชน โดยเน้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) เชื่อมโยงภูมิปัญญากับการออกแบบและการตลาด

จุดเด่นคือการแสดงให้เห็นเส้นทางจาก “ความรู้พื้นบ้าน” ไปสู่ “สินค้านวัตกรรม” ที่มีทั้งคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม บทนี้ยังวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้นวัตกรรมในชุมชนเกิดขึ้นได้จริง เช่น บทบาทของผู้นำ เครือข่ายการผลิต และนโยบายสนับสนุน เป็นต้น ในบทนี้จะนำเสนอนอกจากจะเป็นการนำเสนอในเชิงวิชาการแล้วยังมีกรณีศึกษาผลผลิตงานวิจัยการใช้ประโยชน์องค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนานวัตกรรมชุมชนสร้างสรรค์ เช่น กรณีศึกษาการนำองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตาลโตนดของชุมชนตำบลห้วยกรด อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท เป็นต้น

บทที่ 5 การวิจัยการจัดการความรู้ภูมิปัญญาและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

เนื้อหาในบทนี้จะเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับวิธีการวิจัยภูมิปัญญาท้องถิ่นและมรดกภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งมีด้วยกันหลายรูปแบบ อาทิ การวิจัยเพื่อท้องถิ่น หรือวิจัยท้องถิ่น การวิจัยเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่ การวิจัยแบบกรณีศึกษา เป็นต้น รวมถึงการวิเคราะห์พัฒนาการและแนวโน้มงานวิจัย และเชื่อมโยงเพื่อทำความเข้าใจสำหรับการวิจัยการจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม นอกจากนั้น ยังมีการวิเคราะห์งานวิจัยในช่วงปี พ.ศ. 2560-2565 จำนวน 40 รายการ ซึ่งการวิเคราะห์ได้มุ่งเน้นใน 3 ประเด็นได้แก่ ยึดตามประเภทมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นตามโมเดลการจัดการความรู้ การใช้ประโยชน์ผลงานภูมิปัญญาและมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งผู้อ่านจะได้นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการเพิ่มคุณค่าและมูลค่า ด้วยการพัฒนาต่อยอด ยกระดับผลิตภัณฑ์และบริการที่เกิดจากภูมิปัญญา

บทที่ 6 แนวปฏิบัติการรวบรวมและถอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยกระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วม

เนื้อหาในบทนี้ เป็นการนำเสนอแนวปฏิบัติการรวบรวมและถอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเนื้อหาจากโครงการวิจัย เรื่องการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นตาลโตนดเพื่อการจัดการตนเองของชุมชนตำบลห้วยกรด อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบมีส่วนร่วมครอบคลุมประเด็นการวิเคราะห์สาระสำคัญ การรวบรวมและถอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการจัดการตนเองของชุมชน การดำเนินการศึกษาบริบทภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการจัดการตนเองของชุมชน และการถอดความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน โดยแสดงให้เห็นการสกัดองค์ความรู้ที่เสี่ยงต่อการสูญหายและการจัดเก็บให้เป็นระบบเพื่อการใช้ประโยชน์ต่อไป

บทที่ 7 แนวปฏิบัติการจัดระบบองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในศูนย์การเรียนรู้ชุมชน

เนื้อหาในบทที้ เป็นการนำเสนอแนวปฏิบัติการจัดระบบองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียงการอนุรักษ์ตาลโตนดที่เป็นกิจกรรมหนึ่งในโครงการการใช้ประโยชน์องค์ความรู้ดภูมิปัญญาท้องถิ่นตาลโตนด เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนตำบลห้วยกรด อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาทในประเด็นการวิเคราะห์สาระสำคัญการจัดระบบองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น การดำเนินการจัดระบบองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น การจัดการสถานที่เรียนรู้ของศูนย์การเรียนรู้ และการเข้าถึงระบบองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในศูนย์การเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านได้เห็นภาพรวมของการจัดระบบองค์ความรู้ในศูนย์เรียนรู้ชุมชน โครงสร้างการจัดเก็บ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และการสร้างกลไกให้ชุมชนเข้าถึงได้อย่างทั่วถึง ศูนย์เรียนรู้ถูกนำเสนอในฐานะสถาบันทางสังคมที่มีบทบาทเชื่อมโยงการเก็บรักษา ถ่ายทอด และพัฒนาองค์ความรู้

บทที่ 8 แนวปฏิบัติการบูรณาการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่หลักสูตรชุมชน

ในบทนี้ได้นำเสนอแนวปฏิบัติการบูรณาการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การเรียนรู้ในรูปแบบหลักสูตรชุมชน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นตาลโตนดสำหรับชุมชนห้วยกรด อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาท ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวเป็นผลผลิตจากโครงการวิจัย มีเนื้อหาครอบคลุมการวิเคราะห์สาระสำคัญการบูรณาการระบบองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่การพัฒนาหลักสูตรชุมชน การจัดทำฉบับร่างหลักสูตรชุมชน การดำเนินการใช้ฉบับร่างหลักสูตรชุมชนในศูนย์การเรียนรู้ชุมชน การสังเคราะห์การพัฒนาหลักสูตรชุมชน โดยอธิบายขั้นตอนการพัฒนาหลักสูตร การทดลองใช้ และการประเมินผล เพื่อการทำให้ความรู้ชุมชนเข้าสู่ระบบการศึกษาอย่างเป็นทางการและสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้เป็นอย่างดี

บทที่ 9 แนวปฏิบัติการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในศูนย์การเรียนรู้ชุมชน

บทที่ 9 นี้เป็นการนำเสนอแนวปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในศูนย์การเรียนรู้ชุมชนที่เป็นผลผลิตโครงการวิจัยการพัฒนาหลักสูตรชุมชนฯ และโครงการวิจัยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นฯ โดยครอบคลุมการวิเคราะห์สาระสำคัญรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วม การสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วม การจัดการสาระรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วม และการดำเนินการใช้รูปแบบจัดการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบมีส่วนร่วมในศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ซึ่งช่วยทำให้เกิดความเข้าใจและได้เห็นแนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทั้งในเชิงเนื้อหาและเชิงปฏิบัติที่ทำให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ลงมือทำ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจภูมิปัญญาท้องถิ่นและการสืบทอดอย่างแท้จริง

บทที่ 10 การต่อยอดนวัตกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการพัฒนาชุมชนเชิงสร้างสรรค์

บทที่ 10 เป็นบทสรุปและขยายผลการต่อยอดนวัตกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาชุมชนเชิงสร้างสรรค์ โดยนำเสนอแนวคิดการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยและนวัตกรรม ตามแนวทาง สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) แนวปฏิบัติการต่อยอดนวัตกรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการพัฒนาชุมชนเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งได้ยกกรณีศึกษา การอนุรักษ์ตาลโตนด ของชุมชนห้วยกรด อำเภอสรรคบุรี จังหวัดชัยนาทเป็นตัวอย่างการแปลงองค์ความรู้ไปสู่ผลิตภัณฑ์และนโยบาย โดยจะเห็นถึงความโดดเด่นการเชื่อมโยงผลการวิจัยกับการใช้ประโยชน์ในระดับชุมชนและสังคมร่วมสมัย

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่า หนังสือเล่มนี้มีจุดเด่นที่ชัดเจนในด้านการเชื่อมโยงทฤษฎีและการปฏิบัติ ซึ่งช่วยทำให้ผู้อ่านได้รับประโยชน์ทั้งฐานคิดและเครื่องมือเชิงปฏิบัติ รวมถึงการใช้กรณีศึกษาที่ช่วยทำให้เนื้อหาหนักแน่นและนำไปใช้ได้จริง จึงกล่าวได้ว่า หนังสือ การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการพัฒนานวัตกรรมชุมชนเชิงสร้างสรรค์ เป็นผลงานที่มีคุณูปการต่อแวดวงการวิจัย การจัดการความรู้ และการพัฒนาชุมชน เนื้อหาครอบคลุมทั้งเชิงทฤษฎีและแนวปฏิบัติ สามารถใช้เป็นตำราสำหรับนักวิชาการ นักศึกษา ตลอดจนผู้ปฏิบัติงานภาคสนาม กลุ่มเป้าหมายที่ควรอ่าน ได้แก่ นักวิจัยด้านวัฒนธรรมศึกษา นักพัฒนาชุมชน นักการศึกษา ผู้กำหนดนโยบาย และผู้ประกอบการเชิงสร้างสรรค์