



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับความต้องการรูปแบบห้องสมุด

ที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สิริพร ป้อมจตุรัส¹ ชาญเดช เจริญวิริยะกุล² วรรณัญญา ขนิษฐบุตร³

สาขาการบริหารการพัฒนา คณะบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา^{1,2,3}

e-mail: siriporn@ssru.ac.th¹ chandej.ch@ssru.ac.th² wannattha.k@gmail.com³

Received 15 March 2022

Revised 1 Nov 2022

Accepted 30 Nov 2022

บทคัดย่อ

ห้องสมุดเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญเปรียบเสมือนเป็นคลังสมองของเยาวชน จะต้องปรับตัวให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัล การบริหารงานจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของห้องสมุดที่พึงประสงค์ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและบริบทของสังคมที่เปลี่ยนไป

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ 3) เพื่อเปรียบเทียบความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล และ 4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ระดับปริญญาตรีในปีการศึกษา 2561 จำนวนทั้งสิ้น 393 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา การวิเคราะห์ t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่าด้านการศึกษามากที่สุด รองลงมาคือด้านการบันเทิง และด้านการสื่อสาร ตามลำดับ 2) รูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ที่นักศึกษาต้องการมากที่สุดคือห้องสมุดดิจิทัล รองลงมาคือห้องสมุดเสมือน ห้องสมุดผสมผสาน ตามลำดับ 3) นักศึกษาที่เรียนสังกัดคณะต่างกันมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลแตกต่างกัน 4) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการศึกษามีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงทิศทางเดียวกันกับความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลมากที่สุด ผลการวิจัยครั้งนี้สามารถช่วยให้ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทานำข้อมูลที่ได้ค้นพบไปใช้ในการปรับปรุงการให้บริการของห้องสมุดให้ตรงความต้องการของนักศึกษาในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์, ห้องสมุดที่พึงประสงค์, รูปแบบห้องสมุด



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

The Behavior of Using Social Networks and Requirement of Desirable Library for Students of Suan Sunandha Rajabhat University

Siriporn Pomjaturas¹ Chandej Charoenwiryakul² Wannattha Khanitthabud³

Master of Art Program in Development Administration Graduate School Suan Sunandha Rajabhat University^{1,2,3}

e-mail: siriporn@ssru.ac.th¹ chandej.ch@ssru.ac.th² wannattha.k@gmail.com³

Abstract

Supporting Agencies The library is an important knowledge source for youth which has to be able to adapt to the changes in digital technology, and the management has to change the pattern of the desirable library in accordance with the changing environment and social context.

The research was aimed to 1) study the behavior of using social networks, 2) study the requirement of desirable library, 3) compare the requirement of desirable library by the personal factors, and 4) study the relationship between the use of social networks and the pattern of the desirable library for students of Suan Sunandha Rajabhat University. The sample group was 393 undergraduate students in the academic year of 2018. The data was gathered by using the questionnaire, and the data was analyzed by using the descriptive statistics, t-test analysis, one-way ANOVA and Pearson's correlation coefficient.

The findings revealed that 1) the overall of the behavior of using social networks was education, entertainment, and communication, 2) digital library, virtual library, and hybrid library, 3) the students in different faculty have different requirements of desirable library, and 4) the relationship between the use of social networks and the pattern of the desirable library for students of Suan Sunandha Rajabhat University was in the high level. These findings were useful for the Academic Resource and Information Technology, Suan Sunandha Rajabhat University to improve the effective service to meet the needs of students in the digital edge.

Keywords: Social networks, Desirable library, Library

บทนำ

ในยุคดิจิทัลการเรียนรู้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนแปลงโลกจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งห้องสมุดเป็นปัจจัยที่สำคัญของการศึกษาในระดับอุดมศึกษา เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ข่าวสาร ความรู้และวิชาการต่าง ๆ ที่นักศึกษาและบุคลากรสามารถค้นคว้าหาความรู้

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา สามารถเลือกหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ได้อย่างหลากหลายตามความสนใจและความต้องการของตนเอง (Thong-em, 2016) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มีส่วนงานที่รับผิดชอบในการให้บริการห้องสมุด คือ ศูนย์วิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้ดำเนินนโยบายในการพัฒนาศูนย์วิทยบริการให้พร้อมที่จะเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ให้บริการสืบค้นที่ทันสมัยทุกรูปแบบและอุปกรณ์หลักด้านการจัดเก็บข้อมูลที่หลากหลายในระบบอัตโนมัติ มีการพัฒนาเว็บไซต์ของศูนย์วิทยบริการให้ทันสมัยและต่อเนื่องสม่ำเสมอ อีกทั้งได้จัดหาฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัย ซึ่งการพัฒนามีความสอดคล้องยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ ทั้งนี้แม้ว่าศูนย์วิทยบริการมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ในทางกลับกันพบว่าปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้บริการลดลง สาเหตุอาจเนื่องมาจากพัฒนาแล้วยังไม่ตรงตามรูปแบบที่ผู้ใช้บริการต้องการใช้บริการที่แท้จริง

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

(Lertpattanakitkul, 2011) กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการสื่อสาร การติดต่อสื่อสารด้วยการสนทนาออนไลน์ ช่วยนักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น สอบถามผู้เชี่ยวชาญ และเสนอความคิดเห็นในกลุ่มสนทนา โดยสื่อสารด้วยการพิมพ์ตัวอักษรโต้ตอบกันแบบทันทีทันใดระหว่างคู่สนทนาที่อยู่บน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต นอกจากการส่งข้อความแล้ว สามารถส่งสัญลักษณ์รูปภาพ ไฟล์ข้อมูล หรือใช้ อุปกรณ์เสริม เช่น กล้อง และไมโครโฟน เพื่อประชุมทางไกลในกลุ่มสนทนาได้

2. ด้านการบันเทิง บริการเกมออนไลน์ เป็นการเล่นเกมผ่าน เว็บเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการบนระบบอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ที่ให้บริการมีอยู่มากมายทั้งแบบฟรีและไม่ฟรี มีทั้งในและต่างประเทศ เกมออนไลน์บางเกมมีแนวคิดในการสร้างเกมให้มีลักษณะเป็นโลกเสมือนจริง เป็นการจำลองตัวผู้เล่นเข้าไปอยู่ในเกม ผู้เล่นสามารถพบปะเพื่อนที่เล่นจากคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ซึ่งเล่นเกมนี้ในเวลาเดียวกันได้ แต่ละคนสามารถพูดคุยกับเพื่อนที่อยู่ในเกมเกิดเป็นสังคมส่วนตัวในโลกเสมือนจริง และเป็นเกมที่เล่นอย่างไรก็ไม่จบเพราะมีระดับใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จึงเป็นที่ชื่นชอบของ ผู้เล่นเป็นอย่างมาก

(Veangkum, 2014) กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้

1. ด้านการสื่อสาร หมายถึง การรับ-ส่งข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ การตั้งกระทู้ หรือแสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ การสนทนาบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยการพิมพ์ข้อความ (Chat) ได้ตอบกัน หรือการใช้ไมโครโฟนและกล้องวิดีโอร่วมเพื่อให้คู่สนทนาเห็นภาพ (VDO Call) ได้ รวมไปถึงการสร้างหรือเป็นสมาชิกของกลุ่มแฟนคลับ (Fan club) ของบุคคลที่มีชื่อเสียงเพื่อเป็นการ ติดตามผลงานและการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคลที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน การรับ-ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น โดยการติดต่อสื่อสารนี้จะใช้ โปรแกรมสื่อสารหรือเว็บไซต์ที่มีบริการเพื่อเชื่อมโยงไปยังผู้อื่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็วทันต่อเหตุการณ์และประหยัดค่าใช้จ่าย



2.ด้านความบันเทิง หมายถึง การเข้าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อ ความบันเทิง ผ่อนคลาย ความเครียด การชมภาพยนตร์ ฟังเพลง การเล่นเกมสคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ การตกแต่งรูปภาพของตนเอง และบุคคลอื่น การดาวน์โหลดหรืออัปโหลดเพลง คลิปวิดีโอ หรือรูปภาพจากอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการเลือกอ่าน วารสาร นิตยสาร หนังสือประเภทต่าง ๆ ผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งมีเว็บไซต์ที่ให้บริการอยู่มากมาย

3. ด้านการศึกษา หมายถึง การใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการ ค้นคว้าแหล่งสารสนเทศ การติดต่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอน การติดต่อส่งงาน การบ้าน การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการศึกษาหรือทางวิชาการ การใช้บริการห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ การจัดการเรียนการสอนผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทำให้ใช้เวลาว่างที่เกิดประโยชน์ เป็นการกระตุ้นให้เกิดการศึกษาค้นคว้า และแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างกว้างขวางและช่วยส่งเสริมการศึกษาตามความสนใจและความถนัดของนักเรียนแต่ละคน

สรุป องค์ประกอบของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการสื่อสาร การติดต่อสื่อสารด้วยการสนทนาออนไลน์ โดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันแบบทันทีทันใดระหว่างคู่สนทนา มีการส่งรูปภาพ และการแสดงความคิดเห็นกันระหว่างเพื่อนกับบุคคลอื่นๆ รวมไปถึง การสนทนาเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสารเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบริการต่างๆ การสร้างกลุ่มแฟนคลับของบุคคลที่มีชื่อเสียงเพื่อเป็นการติดตามผลงานและการแลกเปลี่ยนข่าวสารระหว่างบุคคลที่มีความชื่นชอบในเรื่องเดียวกัน การรับ-ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์

2. ด้านการบันเทิง การเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ผ่อนคลาย ผ่านเว็บไซต์หรือเว็บไซต์ที่ให้บริการบนระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยการโพสต์รูปของตนเอง อัปโหลด ดาวน์โหลดวิดีโอ เล่นเกมส์ ชมภาพยนตร์ ฟังเพลง รวมไปถึงการเลือกอ่านวารสาร นิตยสาร ตำราเอกสารการเรียน และหนังสือประเภทต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งมีเว็บไซต์ที่ให้บริการอยู่มากมาย

3. ด้านการศึกษา การใช้ประโยชน์อินเทอร์เน็ตโดยการสร้างข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ อัปโหลดหรือดาวน์โหลดงานวิดีโอทางการศึกษา ค้นคว้าแหล่งสารสนเทศ ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการส่งไฟล์งานเพื่อส่งการบ้าน การติดต่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอนด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนบนออนไลน์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์ต่อการเรียน

แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์

1. ห้องสมุดมีชีวิต (Living Library)

(Ruengnuch, 2015)กล่าวว่าไว้ว่า ห้องสมุดที่ต้องตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยจะต้องมีการพัฒนารูปแบบให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ ก้าวล้ำทางเทคโนโลยี มีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน มีความน่าสนใจ กระตุ้นให้อยากเข้าไปใช้บริการมากขึ้น และอีกทั้งยังมีบรรยากาศที่ดี ชีวิตชีวาสามารถใช้เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สามารถเอื้อประโยชน์ให้กับผู้ใช้บริการ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม



(Chalao, 2017) กล่าวไว้ว่า การที่จะทำให้ห้องสมุดมีชีวิตได้นั้นต้องให้ความสำคัญกับการจัดสภาพภายในห้องสมุดให้มีความสะดวกสบายเอื้อประโยชน์ต่อการค้นคว้า มีทรัพยากรที่เพียงพอได้แก่ ทั้งหนังสือต้องให้ความสะดวกสบาย มีหนังสือบริการพอเพียงเป็นหนังสือใหม่ทันต่อเหตุการณ์ อุปกรณ์ที่เอื้อต่อการค้นคว้า เช่น คอมพิวเตอร์ต้องทันสมัยมีจำนวนพอเพียง และจากงานวิจัยที่พบต้องกันคือการให้บริการของ ผู้ให้บริการไม่ว่าจะเป็นบรรณารักษ์หรือเจ้าหน้าที่ห้องสมุด จะต้องให้บริการด้วยความเป็นกันเอง มีจิตใจเป็นผู้รับบริการ ยิ้มแจ่มใส มีมนุษยสัมพันธ์และเอาใจใส่ต่อผู้รับบริการ ซึ่งเมื่อมีทั้งสองปัจจัยคือ เครื่องมือให้บริการและผู้ให้บริการที่มีชีวิตชีวาทันสมัยก็จะส่งผลให้ผู้ใช้บริการห้องสมุดมีความรู้สึกว่าเป็นห้องสมุดที่มีชีวิตชีวา อยากมาศึกษาหาความรู้ และร่วมกิจกรรมทำให้เกิดเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

สรุป ห้องสมุดมีชีวิต คือห้องสมุดที่มีการบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศให้ทันสมัยครบถ้วนสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ ด้วยการสร้างบรรยากาศที่มีชีวิตชีวา จัดให้มุมความรู้ มีที่นั่งอ่านเพียงพอ มุมบริการอาหารเครื่องดื่ม ให้ผู้ใช้บริการรับรู้ได้ถึงบรรยากาศสบายเป็นกันเองเหมือนอยู่บ้าน มีอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการค้นคว้า เช่น คอมพิวเตอร์ต้องทันสมัยมีจำนวนพอเพียง และมีวัสดุที่ทำให้ผู้รับบริการรู้สึกผ่อนคลาย รวมทั้งสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมองค์ความรู้ด้วยการจัดกิจกรรมแสดงดนตรี และทอล์คโชว์ เพื่อจูงใจให้ผู้ใช้บริการรักการอ่าน

2. ห้องสมุดผสมผสาน

(Suebson, 2000) Hybrid Library (ห้องสมุดลูกผสม) เป็นการนำเทคโนโลยีจากหลายๆ แหล่งมาประยุกต์ใช้ในบริบทของห้องสมุด โดยดูความเป็นไปได้ของระบบและบริการที่ผสมผสานทั้งในรูปสิ่งพิมพ์และอิเล็กทรอนิกส์ ห้องสมุดลูกผสมควรประสานเข้าถึงทรัพยากรทุกประเภท โดยใช้เทคโนโลยีต่างจากห้องสมุดดิจิทัล และใช้ต่าง ๆ ที่หลากหลาย ห้องสมุดแบบนี้เริ่มที่ประเทศอังกฤษ ซึ่งการพัฒนาห้องสมุดดิจิทัลอยู่ในแวดวงอุดมศึกษา เป็นหลัก โดยในปี ค.ศ.1993 Higher Education Funding Councils ได้พิมพ์รายงานสัมมนาความต้องการ และ พัฒนาการห้องสมุดอุดมศึกษาในอนาคต (Follett Report) ซึ่งในระยะที่สามและระยะสุดท้ายของโครงการ (ปี ค.ศ. 2000) โครงการห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ได้หันมาเน้นเรื่องห้องสมุดลูกผสม ห้องสมุดให้บริการแบบเก่าที่ เน้นสิ่งพิมพ์ และบริการอิเล็กทรอนิกส์ซึ่งเป็นบริการรูปแบบใหม่ ต่างมีข้อจำกัดถึงแม้ว่าบริการอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบใหม่จะมีบทบาทมากขึ้นในอนาคต แต่บริการแบบเก่าที่เน้นสิ่งพิมพ์ก็มีการพัฒนาอย่างยาวนาน ไม่ว่าจะเป็นระบบการพิมพ์รูปแบบเนื้อหาและลิขสิทธิ์ ซึ่งสิ่งพิมพ์ยังมีข้อดีหลายประการ

(Jaiboonrueng & Tultemee, 2014) กล่าวว่าห้องสมุดลูกผสมหรือผสมผสาน (Hybrid Library) คือการนำเทคโนโลยีผสมผสานในการจัดการกับทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด ทั้งในรูปสิ่งพิมพ์และข้อมูลดิจิทัล เป็นการสะท้อนสภาพการเปลี่ยนแปลงของห้องสมุดแบบเดิมมาเป็นแบบใหม่ ซึ่งมีสารสนเทศในรูปสิ่งพิมพ์ และในรูปแบบดิจิทัลไม่เฉพาะรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง



สรุป ห้องสมุดลูกผสม คือ เป็นห้องสมุดที่ให้บริการทั้งระบบเก่าที่เน้นสิ่งพิมพ์ และระบบใหม่ที่เน้นเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งระบบใหม่จะมีบทบาทในอนาคต แต่ระบบเก่าที่เน้นการพิมพ์รูปแบบเนื้อหาและลิขสิทธิ์ ซึ่งสิ่งพิมพ์ยังมีข้อดีหลายประการ ในการเป็นห้องสมุดลูกผสมจึงต้องมีทั้งสองระบบควบคู่กัน โดยต้องให้บริการหนังสือต่าง ๆ ให้มีจำนวนมากและทันสมัย มีความรวดเร็วในการให้บริการ มีอุปกรณ์ในการช่วยค้นคว้าสร้างให้ผู้รับบริการสามารถแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ต อีกทั้งอินเทอร์เน็ตต้องมีความเร็วสูง และต้องมีการนำ E-Book มาให้บริการเพื่อลดปัญหาจำนวนหนังสือน้อย

3. ห้องสมุดดิจิทัล (Digital Library)

(Nilsook, 2011) อธิบายว่า ห้องสมุดดิจิทัล หมายถึง ห้องสมุดที่มีการจัดการและให้บริการเนื้อหาของข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาเอกสารเต็มรูป (full-text) นี้ได้โดยตรงมีการสร้างหรือจัดหาข้อมูลดิจิทัลมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบ เพื่อความสะดวกในการสืบค้น และให้บริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีเป้าหมายเพื่อให้บริการข้อมูลเช่นเดียวกับห้องสมุดแบบดั้งเดิม ซึ่งข้อมูลที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลมีหลายรูปแบบ

(Suksakorn, 2016) ห้องสมุดดิจิทัลคือ ห้องสมุดที่มีการบริหารจัดการระบบโครงสร้างห้องสมุดดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญมีการกำหนดวัตถุประสงค์อย่างชัดเจนในการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งเรียกว่าทรัพยากรดิจิทัล ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงเนื้อหา เอกสารเต็มรูป (full-text) ได้โดยตรงและเป็นเนื้อหาที่มีความใกล้เคียงและสัมพันธ์ สอดคล้องกัน นอกจากนี้ยังมีการกำหนดนโยบายในการเก็บรวบรวมทรัพยากรดิจิทัลอย่างมีระบบมีระบบตามหลักเกณฑ์และมาตรฐานสากล เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ และมีการสืบค้นและให้บริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลาและยังคงมีวัตถุประสงค์ในการให้บริการแก่ประชาชนเช่นเดียวกับห้องสมุดแบบดั้งเดิม

สรุป ห้องสมุดดิจิทัล คือ การให้บริการทรัพยากรสารสนเทศอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งมีการจัดการและให้บริการเนื้อหาของข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาเอกสารเต็มรูป (full-text) รวมถึงจัดหาข้อมูลดิจิทัลมาจัดเก็บอย่างเป็นฐานข้อมูลออนไลน์อย่างระบบ เพื่อความสะดวกในการสืบค้น และให้บริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีคอมพิวเตอร์ในการสืบค้นและจองหนังสือได้ และให้ห้องสมุดมีลักษณะเหมือนเป็นศูนย์บริการคอมพิวเตอร์

4. ห้องสมุดเสมือน

(Wiphawin, 2005) ห้องสมุดเสมือนไม่ได้มีข้อมูลในห้องสมุดแห่งใดแห่งหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นการรวบรวมข้อมูลจากหลายๆ แห่งโดยที่ผู้ใช้ยูเอิลสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

(Bamrungpoom, 2012) ห้องสมุดเสมือนจึงเป็นที่รวมแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการจัดการอย่างมีระบบและให้บริการสืบค้นสารสนเทศแบบออนไลน์ในระบบเครือข่าย โดยโดยที่ผู้ใช้สามารถเข้าถึงระยะไกล



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

มายังห้องสมุดเพื่อสืบค้นและใช้สารสนเทศของห้องสมุดหรือเชื่อมโยงกับ แหล่งสารสนเทศอื่นได้ทุกที่ในระบบเครือข่าย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้ได้ทุกเมื่อที่ต้องการอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

สรุป ห้องสมุดเสมือน คือ เป็นที่รวมแหล่งสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ที่มีการจัดการอย่างมีระบบและให้บริการสืบค้นสารสนเทศแบบออนไลน์ในระบบเครือข่าย โดยเน้นให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็ว มีข้อมูลสารสนเทศเป็นจำนวนมากหลากหลายรูปแบบ ผู้ใช้บริการสืบค้นสารสนเทศได้ทุกแห่ง 24 ชั่วโมง ในรูปของข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาเอกสารเต็มรูป (full-text)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(Srichusilp, 2011) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ในมหาวิทยาลัยของรัฐ พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ ในมหาวิทยาลัยของรัฐ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ระยะเวลาในการใช้งาน 1 ชั่วโมงขึ้นไป มีการใช้งานด้านการสื่อสาร มากที่สุด และใช้งานในช่วงวันหยุดซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีบทบาทและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการพัฒนาการศึกษาที่จัดระบบการเรียนการสอนในระบบออนไลน์ พฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ รู้จักเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยการศึกษาด้วยตนเอง มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อความบันเทิง ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในด้านการสื่อสาร และใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคม ออนไลน์ในประเภทเผยแพร่ตัวตน (Identity Network) มีการใช้ประโยชน์ในแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก และพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคม ออนไลน์ อยู่ในระดับมาก ซึ่งรูปแบบการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของนักศึกษาและข่าวสารต่าง ๆ ในปัจจุบัน สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่สามารถตอบสนองความต้องการในด้านข้อมูล ข่าวสารได้มากที่สุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. เพื่อเปรียบเทียบความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักศึกษาที่มีเพศต่างกันมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์แตกต่างกัน
2. นักศึกษาที่เรียนคณะต่างกันมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์แตกต่างกัน

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

3. นักศึกษาที่มีชั้นปีที่ต่างกันมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์แตกต่างกันสังกัด
4. นักศึกษาที่ศึกษาภาคเรียนต่างกันมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์แตกต่างกัน
5. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของ

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทบทวนแนวคิดเกี่ยวข้อง 2 ประเด็นหลักดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ การสื่อสาร การบันเทิง และการศึกษา
2. แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ห้องสมุดมีชีวิต ห้องสมุดผสมผสาน ห้องสมุดดิจิทัล และห้องสมุดเสมือน

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2561 ไม่รวมนักศึกษาศูนย์นอกระบบการศึกษา มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 20,175 คน (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กองบริการการศึกษา, 2561)

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ระดับปริญญาตรี และเรียนที่ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีการศึกษา 2561 ไม่รวมนักศึกษาศูนย์นอกระบบ โดยผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบวิธีอย่างง่าย (simple random sampling) จำนวน 393 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยทำการกำหนดขนาดของตัวอย่างดังนี้

การคำนวณหาขนาดตัวอย่าง (Sample Size) ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร ทาโร ยามาเน่ (Yamane, 1973) ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N แทน ขนาดของประชากร

e แทน ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดให้มีความคลาดเคลื่อน 0.05

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



$$n = \frac{20,175}{1 + 20,175 (0.05)^2} = 393 \text{ คน}$$

ดังนั้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จำนวน 393 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีวิธีการดำเนินการดังนี้

ประเภทของข้อมูลเป็นข้อมูลเชิงปริมาณลักษณะเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยผ่านการหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามแล้วประกอบไปด้วย 3 ตอนคือ

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ คณะ ระดับชั้น ศึกษาภาคเรียน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย การสื่อสาร การบันเทิง และการศึกษา ลักษณะแบบสอบถามเป็นตรวจสอบรายการ (Check List)

ตอนที่ 3 ข้อมูลความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ ประกอบด้วย ห้องสมุดมีชีวิต ห้องสมุดผสมผสาน ห้องสมุดดิจิทัล และห้องสมุดเสมือน มีลักษณะเป็นแบบวิธีการให้คะแนน (มาตรวัดแบบ Likert) (Likert, 1932)

ลักษณะแบบสอบถามตอนที่ 2 และ ตอนที่ 3 เป็นชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยออกเป็น 5 ระดับ ตามแนวคิดของเบสท์ (Best, 1981)ดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย	เกณฑ์การแปลผล
คะแนนเฉลี่ย 4.50 - 5.00	หมายถึงมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 - 4.49	หมายถึงมีความคิดเห็นในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 - 3.49	หมายถึงมีความคิดเห็นในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 - 2.49	หมายถึงมีความคิดเห็นในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.49	หมายถึงมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด



การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาจำนวน 30 ราย หลังจากนั้นนำมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ด้วยวิธีการของครอนบัค (Cronbach) โดยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α) ที่ได้จะต้องมีค่า 0.70 ขึ้นไป ทั้งนี้จากการนำไปทดลอง พบว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.97

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปแจกให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เข้ามาใช้บริการศูนย์วิทยบริการ จำนวน ตัวอย่าง 393 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์และประมวลผลทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.1. ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนแล้วนำมาลงรหัสเลข (Code) ตามเกณฑ์ของเครื่องมือแต่ละส่วน

1.2. นำแบบสอบถามที่ลงรหัสแล้วมาบันทึกลงในโปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อประมวลผลข้อมูลที่จัดเก็บและคำนวณหาค่าทางสถิติแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้โดยนำเสนอผลการศึกษารูปแบบตารางการวิเคราะห์และนำผลการศึกษาที่ได้จากการวิเคราะห์มาสรุปผลการวิจัยอภิปรายผลและเขียนข้อเสนอแนะ

2. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา และสถิติเชิงอนุมาน ดังนี้

2.1. สถิติเชิงพรรณนา

2.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลในแบบสอบถาม ตอนที่ 1

2.1.2 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Arithmetic mean) สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล ในแบบสอบถาม ตอนที่ 2 และตอนที่ 3

2.1.3 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation หรือ SD) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล ในแบบสอบถามตอนที่ 2 และตอนที่ 3

2.2. สถิติเชิงอนุมาน (inferential statistic) ในการทดสอบแบบสมมติฐาน ดังนี้

2.2.1 ทดสอบสมมติฐานที่เป็นข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ คณะ ระดับชั้น และศึกษาภาคเรียนที่ต่างกันมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาแตกต่างกัน โดยใช้สถิติทดสอบสมมติฐานดังนี้



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

ค่า t - test เพื่อทดสอบสมมติฐาน สำหรับความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของ 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน สำหรับตัวแปรด้านเพศ และภาคเรียน

ค่า F - test ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว One way ANOVA (One – way Analysis of Variance) หรือ Brown-Forsythe เพื่อใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่ม เพื่อทดสอบสมมติฐาน ด้านสังกัดคณะ และระดับชั้นการศึกษา กรณีผลการทดสอบมีความแตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แล้วต้องการทำการทดสอบรายคู่ต่อไปเพื่อดูว่าคู่ใดแตกต่างกันบ้าง โดยใช้วิธี Fisher's Least Significant Difference (LSD) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง (Wanichbancha, 2011)

2.2.2 การหาความสัมพันธ์ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation) โดยเกณฑ์การบอกระดับหรือขนาดของความสัมพันธ์

ตารางที่ 1 ค่าระดับของความสัมพันธ์

ค่า r	ระดับของความสัมพันธ์
.90 - 1.00	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
.70 - .90	มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง
.50 - .70	มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง
.30 - .50	มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ
.00 - .30	มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำมาก

สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ศึกษาอยู่คณะวิทยาการจัดการ รองลงมาคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาปี 1 และศึกษาอยู่ภาคเรียนภาคปกติ

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายด้าน จะพบว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการศึกษา รองลงมาคือ ด้านการบันเทิง และด้านด้านการสื่อสาร ตามลำดับ และเพื่อความชัดเจนในรายละเอียดของแต่ละด้าน จึงขอนำเสนอดังนี้

ด้านการสื่อสาร พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการสนทนากับเพื่อนและบุคคลอื่น ๆ โดยการพิมพ์ข้อความ (Chat) เช่น facebook, Line, twitter ,What App มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



รองลงมาคือ เพื่อการติดต่อสื่อสารผ่านบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับยุคปัจจุบัน และเพื่อทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน ส่วนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อรับส่ง E-mail และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับผู้อื่นผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยลำดับน้อยที่สุด

ด้านการบันเทิง พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อฟังเพลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Youtube, Soundcloud มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อชมภาพยนตร์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Youtube เป็นต้น และเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเพื่ออ่านข่าวสาร สถานการณ์ประจำวัน ส่วนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่ออ่านนิตยสาร วารสาร หนังสือ มีค่าเฉลี่ยลำดับน้อยที่สุด

ด้านการศึกษา พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อเป็นช่องทางในการส่งไฟล์งาน ส่งการบ้าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด รองลงมาคือ เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน และเพื่อค้นหาข้อมูลที่ใช้ในการทำรายงานหรือการบ้าน ส่วนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อศึกษาวิดีโอด้านการศึกษาที่เผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยลำดับน้อยที่สุด

ความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์

นักศึกษามีความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายด้าน จะพบว่ารูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ที่นักศึกษาต้องการมากที่สุดคือ ห้องสมุดดิจิทัล รองลงมาคือห้องสมุดเสมือน ห้องสมุดผสมผสาน ตามลำดับและความชัดเจนในรายละเอียดของแต่ละรูปแบบของห้องสมุดที่พึงประสงค์ จึงขอนำเสนอ ดังนี้

ห้องสมุดมีชีวิต เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ต้องการมุนั่งอ่านที่เป็นส่วนตัว รองลงมาคือ ต้องการมีเครื่องคอมพิวเตอร์แบบที่ทันสมัยไว้ให้บริการ ต้องการมุมที่ออกแบบสบาย มีชีวิตชีวา มีสีสัน และต้องการให้มีเก้าอี้ โซฟานุ่มๆ สะดวกสบายเหมือนอยู่บ้าน ส่วนความต้องการมีเพลงเบาๆ ในห้องสมุด มีค่าเฉลี่ยในลำดับน้อยที่สุด

ห้องสมุดผสมผสาน เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ต้องการให้มีการเชื่อมโยงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็ว รองลงมาคือ ต้องการมีคอมพิวเตอร์ช่วยในการค้นคว้า ต้องการความรวดเร็วในการบริการ และต้องการให้ห้องสมุดเป็นแหล่งแนะแนวประสบการณ์ทางวิชาชีพ ส่วนความต้องการหนังสือ / วารสาร / นิตยสารเป็นจำนวนมาก มีค่าเฉลี่ยในลำดับน้อยที่สุด

ห้องสมุดดิจิทัล เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ต้องการให้บริการอินเทอร์เน็ตมากขึ้น รองลงมาคือ ต้องการมีคอมพิวเตอร์ในการสืบค้น มีฐานข้อมูลออนไลน์ของสิ่งพิมพ์ทุกประเภท และให้มีหนังสืออยู่ในรูปแบบมัลติมีเดียมากขึ้น และต้องการห้องสมุดมีลักษณะเหมือนศูนย์บริการคอมพิวเตอร์ ส่วนความต้องการให้ห้องสมุดมีข้อมูลที่แปลงมาจากข้อมูลในสิ่งพิมพ์ (หนังสือ วารสาร อิเล็กทรอนิกส์) มีค่าเฉลี่ยในลำดับน้อยที่สุด



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

ห้องสมุดเสมือน เมื่อพิจารณารายละเอียดเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือต้องการให้ห้องสมุดประสานงานกับศูนย์คอมพิวเตอร์ของมหาวิทยาลัยในการติดตั้งและใช้เครือข่ายไร้สาย รองลงมาคือต้องการสืบค้นสารสนเทศได้ทุกแหล่ง 24 ชั่วโมง มีทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดหลากหลายรูปแบบ เปรียบเสมือนห้างสรรพสินค้า ผู้ใช้บริการสามารถหยิบเลือกได้หลากหลายและทันที ต้องการทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดที่มีรูปแบบนอกเหนือจากหนังสือ เช่น รูปแบบมัลติมีเดีย ส่วนความต้องการให้เสนอหนังสือในรูปแบบของวิดีโอคอนเฟอร์เรนซ์ มีค่าเฉลี่ยในลำดับน้อยที่สุด

ผลการทดสอบสมมติฐาน

1. เปรียบเทียบความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า

นักศึกษาสังกัดคณะวิทยาการจัดการกับคณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่คณะวิทยาการจัดการมีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลมากกว่าคณะศิลปกรรมศาสตร์

นักศึกษาสังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กับคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ และวิทยาลัยพยาบาลและสุขภาพ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลน้อยกว่าคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ และวิทยาลัยพยาบาลและสุขภาพ

นักศึกษาสังกัดคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม กับคณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลมากกว่าคณะศิลปกรรมศาสตร์

นักศึกษาสังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กับคณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลมากกว่าคณะศิลปกรรมศาสตร์

นักศึกษาสังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ กับวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ วิทยาลัยพยาบาลและสุขภาพ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลน้อยกว่าวิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ

สำหรับคู่อื่นๆ พบว่าความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลไม่มีความแตกต่าง

2. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



จากผลการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์กับความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ในภาพรวมของนักศึกษา พบว่า ในภาพรวมมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงในทิศทางเดียวกัน ซึ่งจะเห็นว่า ด้านการศึกษา มีความสัมพันธ์กับความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการบันเทิง และด้านการสื่อสาร ตามลำดับ แต่เนื่องจากความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์มีด้วยกัน 4 รูปแบบ จึงนำมาวิเคราะห์ให้เห็นรายละเอียดรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ที่ชัดเจน พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการศึกษาที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับสูงทิศทางเดียวกันกับความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลมากที่สุด หมายความว่า ยิ่งนักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการศึกษา ก็ยิ่งทำให้ความต้องการรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลมากยิ่งขึ้นไปด้วย

อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ในวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการวิจัยพบว่ามีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษามากที่สุดเป็นเพราะมหาวิทยาลัยกำหนดเป็นนโยบายให้มีการจัดการเรียนการสอน แบบ Online เพิ่มรูปแบบ เพราะด้วยสถานการณ์ Covid-19 และสอดคล้องกับนโยบายภาครัฐ ฉะนั้นพฤติกรรมการใช้บริการเครือข่ายสังคม ด้านการศึกษาถือได้ว่าเป็นช่องทางในการศึกษา นำมาใช้เพื่อส่งการบ้าน ส่งไฟล์รายงาน รวมถึงการค้นหาข้อมูลในการทำงานตามที่อาจารย์มอบหมาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Srichusilp, 2011) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ในมหาวิทยาลัยของรัฐ พบว่าพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาในปัจจุบันมีบทบาทและเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการพัฒนาการศึกษาที่จัดระบบการเรียนการสอนในระบบออนไลน์

สำหรับผลการวิเคราะห์ในวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการรูปแบบห้องสมุดที่พึงประสงค์ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบห้องสมุดที่นักศึกษาต้องการมากที่สุดคือ ห้องสมุดดิจิทัล ซึ่งนักศึกษาส่วนใหญ่ต้องการห้องสมุดดิจิทัลคือให้มีบริการอินเทอร์เน็ตที่เร็ว เข้าถึงง่ายมากขึ้น มีคอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูลที่เพียงพอและมีฐานข้อมูลออนไลน์ของสิ่งพิมพ์ทุกประเภท และมีหนังสืออยู่ในรูปแบบมัลติมีเดีย สามารถศึกษาได้ด้วยตนเองซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วมีความจำเป็นต่อการศึกษาไทยในปัจจุบัน เพราะโลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว และการใช้ชีวิตของนักศึกษาปัจจุบันต้องใช้อินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ อีกทั้งต้องมีการศึกษาในรูปแบบ Online นักศึกษาจึงต้องการห้องสมุดในรูปแบบห้องสมุดดิจิทัลเพื่อนำมาสนับสนุนการศึกษาให้ทันต่อในโลกดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (Suksakorn, 2016) กล่าวว่า ห้องสมุดดิจิทัลเป็นการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งเรียกว่าทรัพยากรดิจิทัล ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงเนื้อหา เอกสารเต็มรูป (full-text) ได้โดยตรง และมีการสืบค้นและให้บริการผ่าน



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลาและยังคงมีวัตถุประสงค์ในการให้บริการแก่ประชาชนเช่นเดียวกับห้องสมุดแบบดั้งเดิม

ข้อเสนอแนะ

1. นักศึกษามีพฤติกรรมการสังคมออนไลน์ในการศึกษามากที่สุด ดังนั้น ศูนย์วิทยบริการควรหาแนวทางในการปรับปรุงระบบเทคโนโลยีโดยการสร้างข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์รวมถึงปรับปรุงอินเทอร์เน็ตให้มีความรวดเร็ว เพื่อเพิ่มช่องทางให้นักศึกษาเข้ามาใช้บริการ เช่น อีโพลด ดาวโหลดงานวิดีโอ ด้านการศึกษา ค้นคว้าข้อมูล การส่งไฟล์งาน ส่งการบ้าน เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนการสอนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และมีประโยชน์ต่อการเรียนมาก

2. นักศึกษามีความต้องการห้องสมุดดิจิทัล ซึ่งเป็นรูปแบบที่เข้ากับยุคสมัยของโลกดิจิทัล ดังนั้น ศูนย์วิทยบริการควรจัดการระบบการสืบค้นและให้บริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา และจัดการทรัพยากรจากหลายสื่อให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลที่มีการออกแบบการเข้าถึงเนื้อหาให้เป็นประโยชน์แก่ผู้ใช้บริการและมี การจัดหาอุปกรณ์หรือเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศในระบบเครือข่ายที่เชื่อมกันได้อย่างเป็นสากล

References

- Bamrungpoom, S. (2012). *eb-Based Training using Case-Based Learning inusing Information in Library to Develop Information Literacy*. Thesis of Master of Industial Education Program in Technical Education Technology, Graduate School, King Mongkut's University of Technology North Bangkok (In Thai).
- Best, J. (1981). *Research in Education*. New Jersey: Prentice-Hall of India.
- Chalao, J. (2017). *Guideline for Roi-Ed Public Library Development to be a Living Library*. The Development Project for Chief Executive Officers of Ministry of Education, Class 7, National Institute for Development of Teachers, Faculty Staff and Educational Personnel, Office of the Permanent Secretary, Ministry of Education (In Thai).
- Jaiboonrueng, D., & Tultemee, N. (2014). *The Study Needs of Student to Access the Library after Hours: A Case of Library of Rajamangala University of Technology Lanna Chiangrai*. This research project is funded in Fiscal Year 2014. Rajamangala University of Technology Lanna Chiangrai (In Thai).

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

- Lertpattanakitkul, A. (2011). *A Study of Internet Usage Behavior of the Students under the Office of the Basic Educational Commission in Bangkok Educational Service Area 1*. Thesis of Master of Education Program in Educational Administration and Management, Srinakharinwirot University (In Thai).
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of psychology*, 22(140), 1-55.
- Nilsook, P. (2011). *Information Technology in Education*. Bangkok: King Mongkut's University of Technology North Bangkok Printing (In Thai).
- Ruengnuch, M. (2015). *Living Library Development of Bangkok Learning Library*. Thesis of Master of Arts Program in Human Resource Development, Ramkhamhaeng University (In Thai).
- Srichusilp, A. (2011). *Social network using behavior of under graduate students of the Faculty of Education, Government University*. Thesis of Master of Education Program in Educational Technology. Faculty of Education, Silpakorn University (In Thai).
- Suebson, P. (2000). *Library in the New Context*. Bangkok: Thai Library Association Under The Patronage of Her Royal Highness (In Thai).
- Suksakorn, P. (2016). *The Usage of Digital Information Resources Among Users of the National Library of Thailand*. Thesis of Master of Arts Program in Librarianship and Information Science, Ramkhamhaeng University (In Thai).
- Thong-em, M. (2016). *A Guideline for the Required Library Development of Kamphaengphet Rajabhat University Maesot*. Kamphaengphet: Kamphaengphet Rajabhat University (In Thai).
- Veangkum, P. (2014). *Variables Affecting on The Behavior of Social Network of High School Students in Saint Gabriel's Foundation in Bangkok Metropolitan Area and Its Vicinity*. Thesis of Master of Science Program in Computer Science, Faculty of Industrial Education, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang (In Thai).
- Wanichbancha, K. (2011). *Statistical Analysis: Statistic for Management and Research* (13th ed.). Bangkok: Chulalongkorn University Printing House. Faculty of Education, Silpakorn University (In Thai).

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022



วารสารสวนสุนันทาวิชาการและวิจัย

Suan Sunandha Academic & Research Review

Wiphawin, N. (2005). *Using of Modern Library* (4th ed.). Bangkok: S. R. Printing Massproducts Company Limited (In Thai).

Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis* (3rd ed.). New York: Harper and Row Publications.

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม-ธันวาคม) ๒๕๖๕

Volume 16 Number 2 (July-December) 2022