



THAI READING JOURNAL

ISSN 3056-9133 (Online)

Thailand Literacy Association

ปีที่ 30 ฉบับที่ 1 (2569)

มกราคม - มิถุนายน (2569)

Vol.30 Issue 1 January - June (2026)



วารสารการอ่าน
สมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย



Thai Reading Journal

• ISSN 3056-9133 (Online)

Thailand Literacy Association

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อเป็นแหล่งตีพิมพ์และเผยแพร่ผลงานวิชาการและวิจัยในด้านการอ่าน การเรียนรู้ และ/หรือ บทความด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และสาขาอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง
2. เพื่อเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็น ความก้าวหน้าทางด้านการอ่าน การเรียนรู้และ/หรือ บทความด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และสาขาอื่นๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง

การกลั่นกรองบทความ (Peer Review Process)

บทความที่จะได้รับการตีพิมพ์จะต้องได้รับการพิจารณาถ้อยแถลงจากผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับบทความ จำนวน 3 คน โดยผู้ประเมินจะไม่ทราบว่าผู้เขียนบทความเป็นผู้ใด เช่นเดียวกับผู้เขียนบทความจะไม่ทราบว่าผู้ประเมินเป็นผู้ใด (Double-blind Peer Review)

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ (ราย 6 เดือน)

ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

กองบรรณาธิการ

บรรณาธิการ รองศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี แสนชนมน์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร. นันทิพย์ วิภาวิน | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร. วิศปต์ ชัยช่วย | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร. จุฑาทิพย์ จันท์ลุน | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นราธิป ปิณฑนบดี | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงแก้ว เงินพูลทรัพย์ | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |

- | | |
|--|-------------------------------|
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ร้อยโท ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ | มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จีรวรรณ ศรีวงษ์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 8. นายชาติรี วงษ์แก้ว | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| 9. ดร.ประสิทธิ์ชัย เลิศรัตนเคหกาล | สำนักหอสมุดแห่งชาติ |
| 10. ส.อ.พงศกร สุกันยา | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 11. นางสาวกนกวรรณ บัวงาม | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |

คณะกรรมการตรวจรูปแบบ

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. อาจารย์รดาณัฐ ภูสมนึก | มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร |
| 2. อาจารย์กันยมาศ สงวนศักดิ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร |
| 3. นายกมล ฟองอ่อน | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร |
| 4. นายศรณารายณ์ บุญขวัญ | มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 5. นางสาวสมหญิง สุวรรณ | มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 6. นางสาวพรพร ดาสว่าง | มหาวิทยาลัยนครพนม |
| 7. นางสาวณปภัช หัสจันทร์ | มณฑลทหารบกที่29 ค่ายกฤษณ์สีวะรา
จังหวัดสกลนคร |

ผู้จัดการวารสาร อาจารย์รดาณัฐ ภูสมนึก มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ผู้ช่วยผู้จัดการวารสาร อาจารย์กันยมาศ สงวนศักดิ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำวารสาร

- | | |
|---|------------------------------------|
| รองศาสตราจารย์ ดร.จิระ จิตสุภา | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต |
| รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ จันทโรนานนท์ | มหาวิทยาลัยเกริก |
| รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑาทิพย์ จันทรลูน | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| รองศาสตราจารย์ทศกร ศิริพันธุ์เมือง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร |
| รองศาสตราจารย์พฤษมงคล จุลพูล | มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี |
| รองศาสตราจารย์นาวา วงษ์พรหม | มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทศพร แสงสว่าง | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงแก้ว เงินพูลทรัพย์ | มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สหทัยา สิทธิวิเศษ | มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปกกลิน ชาติพิสด | มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร ชนะมาร | มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร |
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาภาภรณ์ วรรณา | มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ |

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสุทธิ ศรีจันทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ร้อยโทปรีดี ปลื้มสำราญกิจ
อาจารย์ ดร.ณัฐปภัศ จุ้ยเจริญ
อาจารย์ ดร.พรรณภรณ์ ชันธพัทธ์
อาจารย์ ดร.หนึ่งฤทัย ม่วงเย็น
อาจารย์ ดร.ปาลพล รอดลอยทุกข์
อาจารย์ ดร.วาทิตา เอื้อเจริญ
อาจารย์ ดร.ธณิศา สุขขารมย์
อาจารย์ ดร.ประนอม ลำงาม
ดร.ประสิทธิ์ชัย เลิศรัตนเกศกาล
ดร.จรี พชรนันท์ ก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
มหาวิทยาลัยชินวัตร
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
สำนักงานสมุดแห่งชาติ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

วารสารการอ่าน สมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย (Thai Reading Journal)

ปีที่ 30 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569 ISSN: 3056-9133 (online)

สารบัญ

	หน้า
บทบรรณาธิการ	ก
รองศาสตราจารย์ ดร. ภาวิณี แสนชนม์	
บทความวิชาการ	
การอ่านและการวิจารณ์หนังสือ : เครื่องมือการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 สิทธิรัตน์ รุ่งมี	1
ปัญญาประดิษฐ์กับงานบริการห้องสมุดมหาวิทยาลัย: โอกาสหรือความท้าทาย สุรชาติ พุทธิมา	15
พฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 ทศกร ศิริพันธุ์เมือง	29
บทความวิจัย	
การพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต ภาวิตา วันแสง, สโรชา เต๋อบำรุง และธัญพร ศรีอร่าม	49
การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่สัมพันธ์กัน: กรณีศึกษา ชาร์ลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ, พิชญา นิลรุ่งรัตน และพิมพ์ประภัทร ทำสวน	66

บทบรรณาธิการ

วารสารการอ่าน สมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย เป็นวารสารที่ให้บริการราย 6 เดือน (ปีละ 2 ฉบับ) ซึ่งฉบับนี้เป็นปีที่ 30 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569 โดยกองบรรณาธิการยังคงยึดเจตนารมณ์ที่จะให้เป็นเวทีในการเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้แง่มุมด้านวิชาการ งานวิจัย เพื่อเป็นการส่งเสริมสนับสนุน การพัฒนาด้านวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์ สารสนเทศศาสตร์ สารสนเทศศึกษาและการอ่าน ตลอดจนแวดวงทางวิชาการที่มีส่วนเกี่ยวข้อง อีกทั้งเป็นเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เผยแพร่ประสบการณ์ร่วมกันต่อไป ซึ่งฉบับนี้ประกอบด้วยบทความทางวิชาการจำนวน 3 เรื่อง คือ 1) การอ่านและการวิจารณ์หนังสือ : เครื่องมือการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยสิทธิรัตน์ รุ่งมี 2) ปัญหาประติสัมพันธ์กับงานบริการห้องสมุดมหาวิทยาลัย: โอกาสหรือความท้าทาย โดยสุรชาติ พุทธิมา และ 3) พฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 โดย ทิศากร ศิริพันธุ์เมือง นอกจากนี้ยังมีบทความรายงานการวิจัย จำนวน 2 เรื่องคือ 1) การพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ตโดย ภาวิตา วันแสง สโรชา เต๋บบำรุง และธัญพร ศรีอร่าม และ 2) การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่สัมพันธ์กัน: กรณีศึกษา ชาร์ลส์ดัดด์ แมงมุมเพื่อนรัก โดย ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ พิชญา นิลรุ่งรัตน และพิมพ์ประภัทร ทำสวน

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วารสารการอ่าน สมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย จะเป็นอีกเวทีหนึ่งในการส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพและวิชาการให้ได้รับการเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอันจะนำไปสู่การนำไปใช้และพัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม และขอเชิญชวนนักวิชาการ นักวิจัย นักเขียน ตลอดจนผู้ที่สนใจส่งผลงานเพื่อตีพิมพ์ เผยแพร่ในวารสารฯ

กองบรรณาธิการขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านที่ได้ร่วมนำเสนอแง่มุมทางวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ไปด้วยกัน และผู้อ่านทุกคนที่ติดตามและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงเพลิดเพลินและได้ประโยชน์จากวารสารการอ่าน สมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย

รองศาสตราจารย์ ดร. ภาวิณี แสนชนม์

บรรณาธิการวารสารการอ่าน สมาคมการอ่านแห่งประเทศไทย

การอ่านและการวิจารณ์หนังสือ : เครื่องมือการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21

สิทธิดีร์ตัน รุ่งมี¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการเรื่อง “การอ่านและการวิจารณ์หนังสือ : เครื่องมือการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21” มุ่งนำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการระหว่าง “การอ่าน” และ “การวิจารณ์หนังสือ” ในฐานะกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา โครงสร้างบทความประกอบด้วย 1) บทนำที่อธิบายบริบทการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาและความจำเป็นของทักษะในศตวรรษที่ 21 2) แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่าน ทั้งการอ่านเชิงผิวเผินและการอ่านเชิงลึก รวมถึงบทบาทของการมีส่วนร่วมในการอ่าน 3) ความหมาย องค์ประกอบ และขั้นตอนของการจัดทำบทวิจารณ์หนังสือ ได้แก่ การสรุปสาระสำคัญ การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ และการสะท้อนคิด 4) การเชื่อมโยงการทำบทวิจารณ์หนังสือกับทักษะสำคัญ เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การรู้สารสนเทศ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ 5) แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เกณฑ์ประเมินผล ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะเชิงพัฒนา โดยมีตัวอย่างของการนำไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะของนิสิตชั้นปีที่ 3 หลักสูตรศส.บ.สารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ โดยบูรณาการกับการใช้ Generative AI ผลการประเมินตนเองพบว่า นิสิตเห็นว่าการวิจารณ์หนังสือเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อวิชา 0106234 ในระดับมากที่สุด และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในภาพรวมระดับมาก

คำสำคัญ: การอ่านเชิงลึก, บทวิจารณ์หนังสือ, ทักษะในศตวรรษที่ 21, Generative AI

¹ อาจารย์ประจำหลักสูตร ศส.บ.สารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ อีเมล sittirat@tsu.ac.th

Reading and Book Review: A Learning Tool for 21st-Century Skills

Sittirat Rungmee¹

Abstract

The article entitled “Reading and Book Reviewing: A Learning Tool for Developing 21st-Century Skills” aims to propose an integrated conceptual framework that connects “reading” and “book reviewing” as a deep learning process for higher education . This article were 1) an introduction outlining the changing educational and 21st-century skills 2) theoretical on reading about surface reading and deep reading, as well as the role of reading engagement 3) the definition, components, and procedures of book reviewing, key ideas, critical analysis, and engaging in reflective thinking 4) the linkage between book review and 21st-century skills such as critical thinking, communication, information literacy, and self-directed learning; and 5) pedagogical strategies, assessment criteria, limitations, and developmental recommendations. This article include case of classroom for the tools for skills improvement with third-year undergraduate students in the Information and Library Science program at Thaksin University, integrating the Generative AI in this activity . Self-assessment results showed the students perceived book reviewing as highly beneficial to the learning and teaching of course 0106234 at the highest level, and as high beneficial to the development of 21st-century skills at a high level overall.

Keywords: Deep Reading, Book Review, 21st Century Skills, Generative AI

¹ Lecturer of the Library and Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences. Thaksin University E-mail: sittirat@tsu.ac.th

ความเป็นมาและความสำคัญ

การพัฒนาผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง เนื่องจากบริบททางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้บัณฑิตต้องมีทักษะที่หลากหลายมากกว่าเนื้อหาความรู้เฉพาะสาขา โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การใช้สารสนเทศ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในสังคมฐานความรู้ การออกแบบการเรียนการสอนระดับอุดมศึกษาจึงจำเป็นต้องมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกและพัฒนาทักษะเหล่านี้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถปรับตัวและเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องในโลกที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทักษะในศตวรรษที่ 21 ยังสัมพันธ์โดยตรงกับความพร้อมของบัณฑิตในการเข้าสู่ตลาดแรงงานที่ต้องการผู้มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก ประเมินแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ใช้การสื่อสารหลายรูปแบบ และทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมดิจิทัล บัณฑิตที่มีทักษะเหล่านี้สามารถปรับตัวเข้ากับบทบาทใหม่ได้อย่างรวดเร็วและมีศักยภาพในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Partnership for 21st Century Learning (2019) และ Trilling and Fadel (2009) ที่ชี้ให้เห็นว่า 4Cs ได้แก่ การคิดเชิงวิพากษ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน เป็นแกนสำคัญของการเรียนรู้เพื่อความสำเร็จในโลกยุคใหม่ ทักษะดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นว่าการพัฒนาผู้เรียนไม่เพียงยกระดับคุณภาพบัณฑิต แต่ยังเป็นการเตรียมความพร้อมในการเผชิญสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลและนวัตกรรมอีกด้วย

บริบทของหลักสูตร ศศ.บ. สารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านสารสนเทศ การรู้เท่าทันสื่อ การจัดการความรู้ การให้บริการสารสนเทศ และการคิดเชิงระบบ ซึ่งล้วนสัมพันธ์กับทักษะในศตวรรษที่ 21 กิจกรรมการอ่านและการทำบทวิจารณ์หนังสือ จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสืบค้นและประเมินแหล่งข้อมูล การอ่านเชิงลึก การคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ รวมทั้งทักษะการเขียนเชิงวิชาการที่จำเป็นต่อการพัฒนาความเข้าใจของตนเอง ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกความสามารถในการเชื่อมโยงประเด็นจากหนังสือเข้ากับแนวคิดหรือประสบการณ์ของตนเองในฐานะผู้เรียนด้านสารสนเทศศาสตร์ นอกจากนี้ การแลกเปลี่ยนและอภิปรายบทวิจารณ์หนังสือภายในชั้นเรียนยังมีบทบาทสำคัญต่อการเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน การให้เหตุผลอย่างเป็นระบบ และการยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลาย ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของบัณฑิตด้านสารสนเทศศาสตร์ที่ต้องปฏิบัติงานร่วมกับบุคคลและชุมชนในบริบทที่แตกต่างกัน การใช้กิจกรรมบทวิจารณ์หนังสือ ในรายวิชาจึงเป็นกลไกที่ช่วยบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21 เข้ากับการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม และสนับสนุนให้มีสมรรถนะพร้อมต่อการทำงานจริง รวมถึงมีศักยภาพในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในโลกยุคดิจิทัล

แนวคิดและงานวิจัยด้านการส่งเสริมระดับอุดมศึกษา

1. การส่งเสริมการอ่านในระดับอุดมศึกษา การอ่านถือเป็นทักษะรากฐานที่มีผลโดยตรงต่อความสำเร็จทางวิชาการของผู้เรียน งานวิจัยในไทยชี้ว่าผู้เรียนที่พัฒนาทักษะการอ่านเชิงลึก (Deep Reading) สามารถคิดวิเคราะห์ จับประเด็นสำคัญ และนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้เชิงสร้างสรรค์ได้ดีกว่า (Rungmee, 2025) นอกจากนี้ งานวิจัยต่างประเทศรายงานว่าระดับ “Reading Engagement” มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการผลิตงานเขียนเชิงวิชาการ และงานวิจัยระบุเพิ่มเติมว่า การอ่านอย่างมีวิจารณญาณช่วยพัฒนาความสามารถด้านปัญญา เช่น การประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การตีความบริบท และการเชื่อมโยงแนวคิดเชิงทฤษฎี ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนในระดับมหาวิทยาลัย งานศึกษาของ Wolf (2018) อธิบายว่า “การอ่านเชิงลึก” เป็นกระบวนการทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ ตีความ และสะท้อนความคิด ซึ่งแตกต่างจากการอ่านแบบผิวเผินในยุคดิจิทัล นอกจากนี้การอ่านในรูปแบบดิจิทัลมีแนวโน้มทำให้ระดับสมาธิและการคิดเชิงลึกของผู้เรียนระดับอุดมศึกษาลดลง (Baron, 2021) การส่งเสริมการอ่านในระดับอุดมศึกษาจึงไม่ใช่เพียงการเพิ่มปริมาณการอ่าน แต่เป็นการสร้างกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์ในเชิงลึก ซึ่งบทวิจารณ์หนังสือเป็นกิจกรรมที่ตอบโจทย์งานลักษณะนี้อย่างชัดเจน เนื่องจาก

1.1 การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ หรือการอ่านเชิงวิพากษ์ (Critical Reading) เป็นรากฐานของการคิดวิเคราะห์และการสร้างองค์ความรู้ในอุดมศึกษา การอ่านอย่างมีวิจารณญาณช่วยให้ผู้เรียนแยกแยะข้อเท็จจริงและความเห็น ตีความบริบท และสังเคราะห์แนวคิดใหม่ ทั้งนี้ผู้เรียนที่ขาดทักษะการวิเคราะห์เนื้อหา การจับใจความสำคัญ และการวิพากษ์อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการใช้วิจารณญาณในการตั้งคำถาม ชักถาม และตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลอย่างเป็นระบบ (Nanthachatchawankul, 2025)

1.2 การออกแบบการเรียนการสอนที่รวมกิจกรรมการอ่าน เช่น การเขียนบทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) ช่วยพัฒนาทักษะคิดขั้นสูงและการเขียนเชิงวิชาการ ทำให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสรุปวิเคราะห์ ประเมิน (Critical Thinking) และเขียนเชิงวิชาการ (Academic Writing) ได้ดีขึ้น ซึ่งสะท้อนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21

1.3 การมีส่วนร่วมในการอ่าน (Reading Engagement) ของผู้เรียนสัมพันธ์กับผลการเรียนและความสามารถในการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) ซึ่งการมีส่วนร่วม Engagement ต่อการอ่าน ได้แก่ การมีเวลาอ่าน ความสามารถในการอ่านเชิงวิเคราะห์ การใช้แหล่งข้อมูลเสริม มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จด้านการเขียนเชิงวิชาการ การคิดเชิงวิเคราะห์ และความสามารถในการประเมินข้อมูลเชิงวิชาการ

1.4 ทบทวนวรรณกรรมเชิงระบบ (Systematic Review) การฝึกการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Reading) ในระดับอุดมศึกษามีกรอบและแนวปฏิบัติที่เป็นผล (Evidence-based Practices) การทบทวนงานวิจัย ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับหลักสูตรระดับอุดมศึกษาได้จริงเพื่อยกระดับทักษะการอ่านและคิดของผู้เรียน

1.5 องค์ประกอบการสนับสนุนการอ่าน ได้แก่ ผู้สอน หลักสูตร ทรัพยากร เช่น ห้องสมุด ทรัพยากรดิจิทัล และการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีผลต่อความสำเร็จของกิจกรรมการอ่านในระดับอุดมศึกษา

2. แนวคิดของบทวิจารณ์หนังสือในกระบวนการเรียนรู้

การทำบทวิจารณ์หนังสือ เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนต้องทำการอ่านหนังสือ สรุป วิเคราะห์ วิพากษ์ และนำเสนอความคิดเห็นต่อหนังสืออย่างเป็นระบบ ไม่ใช่เพียงการสรุปเนื้อหา แต่เป็นการคิดระดับสูง (Higher-order Thinking) ที่ประกอบด้วยการประเมินหลักฐาน การตั้งคำถาม และการสังเคราะห์ความรู้ การเขียนบทวิจารณ์หนังสือช่วยพัฒนาการสังเคราะห์ความรู้และการประเมินหลักฐานเชิงเหตุผล (Hartley, 2006) Henderson and Mapp. (2002) พบว่าทักษะ Deep Reading และ Critical Thinking เสริมสร้างความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็นและส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และมีห้องสมุดหลายแห่งให้บริการเกี่ยวกับบทวิจารณ์หนังสือ (Rungmee, 2025) จึงกล่าวได้ว่า การทำบทวิจารณ์หนังสือช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการอ่าน สร้างทักษะการเขียนเชิงวิชาการ และพัฒนาความสามารถในการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. ประโยชน์ของบทวิจารณ์หนังสือ

การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) ที่พบว่าการทำบทวิจารณ์หนังสือ เป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการวิเคราะห์หนังสือ กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้หนังสือเชิงวิพากษ์ (Critical literacy) และช่วยพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์อย่างมีนัยสำคัญและมีประโยชน์ดังต่อไปนี้

- 3.1 ส่งเสริมการอ่านเชิงลึกและการคิดเชิงวิพากษ์
- 3.2 ฝึกการเขียนเชิงวิชาการ
- 3.3 กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถามและใช้เหตุผล
- 3.4 สร้างเจตคติที่ดีต่อการอ่าน
- 3.5 เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองในชั้นเรียน

4. การอ่านจุดเริ่มต้นของการทำบทวิจารณ์หนังสือ

บทวิจารณ์หนังสือ เริ่มจากการอ่านหนังสือที่จะนำมาวิจารณ์ ซึ่งเป็นการอ่านเชิงลึก (Deep Reading) ที่แตกต่างจากการอ่านผิวเผิน (Surface Reading) การอ่านเชิงลึกเป็นกระบวนการที่ผู้อ่านใช้สมาธิ การเชื่อมโยงความรู้เดิม การตีความ และการคิดเชิงสะท้อน เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงโครงสร้างและแก่นสำคัญของข้อความ ขณะที่การอ่านผิวเผินมักมุ่งจับสาระเบื้องต้นโดยไม่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์อย่างลุ่มลึก

(Wolf, 2018) งานวิจัยด้านการศึกษาของ Guthrie and Wigfield (2000) ยังพบว่า ระดับความผูกพันกับการอ่าน (Reading Engagement) มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสำเร็จทางวิชาการ โดยผู้เรียนที่มีแรงจูงใจและมีส่วนร่วมกับการอ่านอย่างต่อเนื่องจะมีความสามารถด้านการคิดวิเคราะห์และการเขียนเชิงวิชาการสูงกว่า

5. ความเชื่อมโยงของทักษะในศตวรรษที่ 21 กับการทำบทวิจารณ์หนังสือ (Book Review)

ทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ตามกรอบแนวคิดของ Partnership for 21st Century Skills (P21) ซึ่งเป็นกรอบที่ได้รับการอ้างอิงอย่างกว้างขวางในทางการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 หมวดหลัก ได้แก่ หมวดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) หมวดทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (Information, Media & Technology Skills) และหมวดทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career) ซึ่งในหมวดทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วย 4 ด้าน หรือ 4C ได้แก่ Critical Thinking, Creativity, Communication และ Collaboration, Information, Media & Technology Skills, Self-directed Learning (Partnership for 21st Century Learning, 2019) นอกจากนี้ งานวิจัยต่างประเทศยืนยันว่าการทำบทวิจารณ์หนังสือ ช่วยพัฒนาทักษะเหล่านี้ผ่านกลไกต่าง ๆ ดังนี้

5.1 ทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนต้องตรวจสอบข้อเท็จจริง ประเมินความน่าเชื่อถือของผู้เขียน และวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึกที่เกิดจากการอ่าน

5.2 ทักษะการสื่อสาร การเขียนบทวิจารณ์หนังสือ และการนำเสนอในชั้นเรียนทำให้ผู้เรียนสื่อสารแนวคิดอย่างมีตรรกะ และการใช้สื่อในการนำเสนอสนับสนุนทักษะดิจิทัลด้วย

5.3 ทักษะสารสนเทศ ผู้เรียนต้องรู้สารสนเทศ เพื่อค้นหาแหล่งข้อมูลประกอบ เช่น ค้นหาหนังสือ บทวิจารณ์อื่น งานวิจัย หรือทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รู้จักการเขียนอ้างอิงที่ถูกต้อง

5.4 การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนต้องจัดการเวลา อ่านหนังสือทั้งเล่ม และวางแผนการเขียนด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นของบัณฑิตยุคใหม่

ตารางที่ 1 ความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบของบทวิจารณ์หนังสือกับทักษะในศตวรรษที่ 21

องค์ประกอบ บทวิจารณ์หนังสือ	ทักษะในศตวรรษที่ 21
การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Analysis)	การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking)
การสะท้อนคิด (Reflection)	ความคิดสร้างสรรค์ / การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Creativity / Self-directed learning)
การสรุปเนื้อหาโดยสังเขป (Summary)	การสื่อสาร (Communication)

ผลต่อการผลิตบัณฑิตในศตวรรษที่ 21

การทำบทวิจารณ์หนังสือ มีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะของบัณฑิตที่พร้อมทำงานในอนาคต เช่น การคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ดีขึ้น สามารถสื่อสารได้ชัดเจนทั้งการเขียนและการนำเสนอ มีทักษะการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีในการค้นคว้า เรียนรู้ด้วยตนเองและมีวินัยในการอ่าน ซึ่งงานวิจัยต่างประเทศได้ยืนยันว่าการอ่านที่มีคุณภาพเป็นตัวบ่งชี้สำคัญของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในมหาวิทยาลัย ซึ่งสะท้อนโดยตรงต่อความพร้อมในการประกอบอาชีพของบัณฑิต เนื่องจากกิจกรรมการทำบทวิจารณ์หนังสือสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในแต่ละด้าน เช่น ฝึกคิดวิเคราะห์ผ่านการตีความ และตรวจสอบข้อเท็จจริง ฝึกการสื่อสารผ่านการเขียนและอภิปรายผลงาน ใช้ทักษะสารสนเทศในการค้นคว้าประกอบ ฝึกการกำกับตนเองในการอ่านและจัดการเวลา

การประยุกต์ใช้ Generative AI ในการทำบทวิจารณ์หนังสือในชั้นเรียน

ปัจจุบันมีการนำเอา Generative AI มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมหลากหลายด้าน รวมทั้งด้านการศึกษา สำหรับการทำบทวิจารณ์หนังสือนั้นมีเป้าหมายเพื่อฝึกการอ่าน วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการสะท้อนประสบการณ์ของผู้วิจารณ์ และนำความรู้ที่ได้จากการอ่าน คิดวิเคราะห์ไปใช้ประโยชน์ในวิชาเรียน ปัจจุบันการใช้ Generative AI เป็นเครื่องมือทางการศึกษา (Education Tools) ที่ได้รับความนิยม สามารถสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ แต่ไม่ควรแทนที่การอ่านหรือการคิดด้วยตนเอง เนื่องจากผู้เรียนอาจขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการสร้างความหมายด้วยตนเอง (UNESCO, 2023) ดังนั้นการใช้ Generative AI ในชั้นเรียนควรใช้เป็นเครื่องมือเสริมในบางขั้นตอนที่เหมาะสม มีข้อควรระวังและมีการนำมาใช้อย่างมีจริยธรรม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ขั้นตอนของการทำบทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) และแนวทางการใช้ Generative AI

ขั้นตอนของ การทำบทวิจารณ์หนังสือ (Book Review)	แนวทางในการใช้ Generative AI	ข้อควรระวัง
1. ทำความเข้าใจบริบทเบื้องต้น ของหนังสือ	ให้ Generative AI ค้นหาบทวิจารณ์ ที่มีผู้เคยทำมาจากอินเทอร์เน็ต และ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือใน ภาพรวม	ต้องตรวจสอบความถูกต้อง เนื่องจาก Generative AI อาจให้ ข้อมูลผิดพลาด
2. ระดมประเด็นที่ต้องให้ ความสำคัญขณะอ่าน	ให้ Generative AI แนะนำประเด็น เกี่ยวกับการทำบทวิจารณ์หนังสือที่ ดึงดูดความสนใจ เช่น รีม กลุ่ม ผู้อ่าน ข้อโต้แย้ง เป็นต้น	ใช้เป็นไกด์ก่อนการอ่าน (Guideline) ไม่ควรใช้ในการสรุป ข้อมูล

ขั้นตอนของ การทำทวิจารย์หนังสือ (Book Review)	แนวทางในการใช้ Generative AI	ข้อควรระวัง
3. จัดระเบียบความคิดหลังอ่าน	ให้ Generative AI ช่วยขยาย ความคิดให้เกิดเนื้อหาตาม โครงสร้างที่กำหนด โดยพรมต์ (Prompt) จับประเด็นที่ได้รับจาก การอ่าน	ไม่ควรใช้เนื้อหาจาก Generative AI ทั้งหมดเพราะเนื้อหาและ มุมมองต้องมาจากผู้วิจารณ์
4. ช่วยตรวจสอบภาษาและปรับ สำนวน	ให้ Generative AI ตรวจสอบ สำนวนภาษา ความเชื่อมโยงของ ประเด็นในข้อ (2)	ห้ามให้ Generative AI เขียนแทน ทั้งหมด เพราะเป็นการผิด จริยธรรม และลดความสามารถใน การอ่านและการคิด
5. ตรวจสอบอคติหรือจุดอ่อน ของข้อวิจารณ์	ให้ Generative AI ช่วยตั้งคำถาม หรือชี้ความไม่สมเหตุสมผล (Logical Fallacy)	ควรมีกรอบให้ Generative AI ใช้ ตั้งคำถามหรือชี้ความไม่ สมเหตุสมผล

การนำ Generative AI มาใช้ในการทำทวิจารย์หนังสือ อาจส่งผลทางลบหากผู้เรียนไม่อ่านเนื้อหาจริง เนื่องจากการให้ Generative AI สรุปเนื้อหาทั้งหมดของหนังสือ ขัดกับเป้าหมายการเรียนรู้ ลดทักษะการคิด ไม่ส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 (Ju, 2023) การใช้ Generative AI เขียนบทวิจารณ์แทนผู้เรียนอาจนำไปสู่การละเมิดจรรยาบรรณทางวิชาการ รวมถึงคุณภาพของข้อมูลจาก Generative AI อาจไม่ถูกต้องหรือเชื่อถือได้เสมอไป (UNESCO, 2023)

การประยุกต์ใช้ Generative AI ในการทำทวิจารย์หนังสือประกอบการเรียนการสอน

สถาบันการศึกษาหลายแห่งกำหนดให้การทำทวิจารย์หนังสือเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ เช่น Wilfrid Laurier University Writing Services (n.d.), Indiana University Writing Tutorial Services (2023), Colorado State University (2021) ในฐานะที่ผู้เขียนเป็นผู้สอนในมหาวิทยาลัย จึงนำเครื่องมือดังกล่าวมาใช้ในรายวิชา 0106234 สารสนเทศทางสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดของผู้เรียนซึ่งเป็นนิสิตวิชาเอกชั้นปีที่ 3 ซึ่งรายวิชาดังกล่าวนี้มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเชิงระบบ สามารถอธิบายขอบเขตและความสำคัญของทรัพยากรสารสนเทศด้านต่างๆ ยกตัวอย่างแหล่งสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง และเข้าใจกระบวนการดำเนินงานของหน่วยงานด้านสารสนเทศ เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการประกอบวิชาชีพสารสนเทศศาสตร์ในบริบทสังคมดิจิทัล (Thaksin University, Faculty

of Humanities and Social Sciences. 2022) นอกจากการบรรยายให้ความรู้แล้ว กิจกรรมการเรียนรู้ยังประกอบด้วยการใช้ Generative AI เป็นเครื่องมือช่วยทำบทวิจารณ์หนังสือ

ขั้นตอนการทำบทวิจารณ์หนังสือในรายวิชา 0106234 มีขั้นตอนดังนี้

1. การออกแบบงาน ในช่วงแรกๆที่เริ่มการเรียนการสอน รายวิชา 0106234 ผู้สอนมอบหมายชิ้นงานให้ผู้เรียนทำบทวิจารณ์หนังสือคนละ 1 เล่ม มีระยะเวลาจัดทำ 1 เดือน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของรายวิชา และสอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน มีการกำหนดโครงสร้างงานที่ชัดเจนเป็นมาตรฐานและมีเกณฑ์ประเมินที่สะท้อนทักษะในศตวรรษที่ 21

2. โครงสร้างของบทวิจารณ์หนังสือ ผู้สอนทำการสอนและแนะนำการทำบทวิจารณ์หนังสือ และการเขียนอ้างอิงตามเกณฑ์ APA7 พร้อมแสดงตัวอย่างที่ดี ซึ่งโครงสร้างของการทำบทวิจารณ์หนังสือประกอบด้วย ขั้นที่ 1 อ่านหนังสืออย่างมีวิจารณญาณ ขั้นที่ 2 สรุปภาพรวมของหนังสือ (Summary & Overview) 2) ขั้นที่ 3 ประเมินและวิพากษ์หนังสือ (Evaluation & Critique) (Wilfrid Laurier University Writing Services, n.d.)

3. การเลือกหนังสือ ในที่นี้กำหนดให้ใช้เฉพาะหนังสือวิชาการที่มีเนื้อหาด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ การศึกษา ปรัชญา ศาสนา วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี สิ่งแวดล้อม เกษตรกรรม และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดเป็นหนังสือที่มีช่วงการพิมพ์เผยแพร่ไม่น้อยกว่า 15 ปี ทั้งนี้หนังสือต้องมีความน่าเชื่อถือโดยพิจารณาจากผู้แต่งหรือสำนักพิมพ์ มีความลึกของเนื้อหา มีความเป็นวิชาการที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนสามารถดูขอบเขตเนื้อหาได้จากรายละเอียดของรายวิชา (Course Specification) หรือแผนการสอน (Course Outline) หากมีหนังสือตรงกับเงื่อนไขที่กำหนด ผู้เรียนสามารถเลือกหนังสือได้ตามความต้องการ รวมถึงกำหนดเวลาในการส่งงานที่ชัดเจน

4. การจัดกิจกรรมสนับสนุน ผู้สอนได้แนะนำให้ผู้เรียนใช้ YouTube เพื่อเรียนรู้การใช้ Generative AI สร้างและสรุปเนื้อหาข้อความทางวิชาการและการใช้ AI อย่างมีจริยธรรม แนะนำบริการ OPAC ของสถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล (สำนักหอสมุด) ของมหาวิทยาลัยสำหรับสืบค้นหนังสือที่จะนำมาทำบทวิจารณ์ แนะนำการเขียนเชิงวิจารณ์ รูปแบบการนำเสนองาน จัดอภิปรายในชั้นเรียนเพื่อให้มีการแสดงออกทางความคิดอย่างกว้างขวางและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น รวมถึงกำหนดเวลาว่างเพื่อให้ผู้เรียนได้ปรึกษาระหว่างการทำบทวิจารณ์หนังสือ

5. การประเมินผล โดยพิจารณาจากความครอบคลุมในการสรุปเนื้อหา คุณภาพของการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดประสบการณ์ส่วนบุคคลและเหตุการณ์ที่สอดคล้องความถูกต้องของการอ้างอิง รวมถึงรูปแบบการนำเสนอ เพื่อให้เป็นคะแนนชิ้นงานประกอบการตัดเกรด

ผลสะท้อนการพัฒนาการเรียนรู้โดยใช้บทวิจารณ์หนังสือตามหลัก 3R8C Model

เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการนำ Generative AI มาใช้ทำบทวิจารณ์หนังสือ ผู้สอนให้ผู้เรียนประเมินตนเองโดยใช้กรอบทักษะในศตวรรษที่ 21 (3R8C Model) ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดไว้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 (Ministry of Education, Office of the Permanent Secretary, 2018) มีวัตถุประสงค์การประเมินเพื่อการออกแบบและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยได้จัดทำแบบสอบถามการประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต แปลความหมายคะแนนเฉลี่ยดังนี้ 4.51–5.00 คือมากที่สุด 3.51–4.50 คือมาก 2.51–3.50 คือปานกลาง 1.51–2.50 คือน้อย และ 1.00–1.50 คือน้อยที่สุด ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยทักษะในศตวรรษที่ 21 ตามหลัก 3R8C Model ที่ได้รับการทำบทวิจารณ์หนังสือ

ทักษะในศตวรรษที่ 21 ตามหลัก 3R8C Model (N=22)	ค่าเฉลี่ย	แปลความ
การวิจารณ์หนังสือเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนต่อวิชา 0106234	4.33	มากที่สุด
การวิจารณ์หนังสือทำให้อ่านหนังสือมากขึ้น (R-Reading)	4.33	มากที่สุด
การวิจารณ์หนังสือทำให้ได้พัฒนาทักษะการเขียน (W)	4.33	มากที่สุด
การวิจารณ์หนังสือทำให้ท่านมีทักษะในการสื่อสารข้อมูล และการรู้เท่าทันสื่อ (Communication information and media literacy)	4.33	มากที่สุด
การวิจารณ์หนังสือทำให้ท่านมีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และความเข้าใจในเทคโนโลยี (Computing and IT literacy)	4.33	มากที่สุด
การวิจารณ์หนังสือทำให้พัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creativity and innovation)	4.23	มาก
การวิจารณ์หนังสือทำให้พัฒนาเข้าใจในความแตกต่างและกระบวนการคิดของแต่ละวัฒนธรรมมากขึ้น (Cross-cultural understanding)	4.23	มาก
การวิจารณ์หนังสือทำให้ท่านมีเมตตา กรุณา มีคุณธรรม รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น รวมไปถึงการมีระเบียบวินัย (Compassion)	4.23	มาก
การวิจารณ์หนังสือทำให้ท่านมีทักษะอาชีพ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Career and Learning Skills)	4.23	มาก
การวิจารณ์หนังสือเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ในภาพรวม	4.23	มาก
การวิจารณ์หนังสือทำให้สามารถทำงานเป็นทีม และมีภาวะความเป็นผู้นำมากขึ้น (Collaboration teamwork and leadership)	4.19	มาก
การวิจารณ์หนังสือทำให้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณและ	4.19	มาก

ทักษะในศตวรรษที่ 21 ตามหลัก 3R8C Model (N=22)	ค่าเฉลี่ย	แปลความ
สามารถแก้ปัญหาได้ (Critical thinking and problem solving)		
การวิจารณ์หนังสือช่วยพัฒนาการคิดเลขเป็น หรือการคำนวณ (Arithmetic)	3.95	มาก

ข้อมูลจากตารางดังกล่าว ค่าเฉลี่ยการประเมินตนเองที่มีค่าระดับมากและมากที่สุด สอดคล้องกับสำหรับงานวิจัยของ Butsarakham and Chumsukon (2025) ในการใช้งาน Chat GPT ที่พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ถึง ร้อยละ 77.78 ซึ่งเป็นระดับที่สูง นอกจากนี้มีการสัมภาษณ์ลักษณะการใช้งาน Generative AI ในรายวิชา 0106234 จากผู้เรียนจำนวน 22 คน พบว่า ผู้เรียนทุกคนใช้ Chat GPT เนื่องจากคุ้นเคย และใช้งานเป็นอย่างดีแล้ว และเห็นว่าผลลัพธ์ของการใช้งานให้ผลตรงกับความต้องการ ผู้เรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 80 ทราบดีว่ามี AI อื่น เช่น Gemini ที่มีคุณลักษณะการใช้งานและให้คำตอบคล้ายกับ Chat GPT นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนใช้ Chat GPT เป็นเครื่องมือช่วยค้นและช่วยเขียน และเห็นว่าช่วยสนับสนุนการค้นหา การเขียนงานทางวิชาการได้เป็นอย่างดี แต่ไม่ได้ใช้ให้ AI เขียนงานให้ เพียงแต่ใช้ในการปรับแต่งสำนวนหรือการเรียบเรียง โดยตนเองต้องเป็นคนเขียนเนื้อหาประเด็นสำคัญ และความคิดเห็นเป็นองค์ประกอบหลักของพรอมต์ (Prompt) นอกจากนั้นยังใช้ Chat GPT เขียนบรรณานุกรมตามรูปแบบ APA7 ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งมีความสะดวกและรวดเร็ว แต่ต้องตรวจสอบกับรูปแบบที่เป็นมาตรฐานที่ผู้สอนชี้แหล่ง สำหรับการใช้งาน Generative AI ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเองจากการทดลองใช้หรือเพื่อนช่วยแนะนำ ใช้ผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้แท็บเล็ต (Tablet) ในการค้นหาและทำทวิจาร์ สำหรับผู้เรียนที่ไม่มีแท็บเล็ตจะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในสถาบันทรัพยากรการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล (สำนักหอสมุด) ของมหาวิทยาลัยทักษิณจัดให้บริการ และผู้เรียนทุกคน เห็นว่าการไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ / อุปกรณ์สื่อสารทันสมัย จะเป็นปัญหาในการใช้ Generative AI

ข้อเสนอแนะในการทำทวิจาร์หนังสือและการใช้ Generative AI ในการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

1. การบูรณาการบททวิจาร์หนังสือในรายวิชาหลักและวิชาเฉพาะทาง ผู้สอนควรกำหนดให้การเขียนบททวิจาร์เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลในรายวิชา โดยเฉพาะวิชาทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และวิชาที่ต้องใช้การตีความเชิงทฤษฎี ทั้งนี้อาจพัฒนาเกณฑ์ประเมินรูบริก (Rubric) ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การใช้หลักฐานและการสังเคราะห์ความรู้
2. ใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผู้สอนอาจจัดกิจกรรมอภิปรายกลุ่ม หรือการวิจารณ์ข้ามกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนมุมมอง ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร (Freeman et al., 2014)
3. เชื่อมโยงกับทักษะดิจิทัล ผ่านทางเพจของหลักสูตรหรือสาขาวิชา สามารถให้ผู้เรียนเผยแพร่บททวิจาร์ในรูปแบบดิจิทัล เช่น บล็อกหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Learning, 2019)

4. บูรณาการการอ้างอิงและจริยธรรมทางวิชาการ ผู้สอนควรสอดแทรกการฝึกอ้างอิงตามมาตรฐานสากล เช่น APA 7 เพื่อพัฒนาทักษะการใช้สารสนเทศอย่างมีจริยธรรม

5. การประเมินเชิงพัฒนาการ ผู้สอนควรให้ข้อเสนอแนะระหว่างกระบวนการเขียน เพื่อช่วยผู้เรียนพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ใช่ประเมินเพียงผลงานสุดท้าย ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ (Halpern, 2014)

6. ข้อพึงระวังในการมอบหมายการจัดทำบทวิจารณ์หนังสือในชั้นเรียน แม้ว่าการมอบหมายการทำบทวิจารณ์หนังสือ จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและยกระดับความสามารถทางวิชาการ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตีความ สังเคราะห์ และสร้างความเข้าใจใหม่จากการอ่านเชิงลึก มากกว่าการจดจำเนื้อหาเพียงผิวเผิน อย่างไรก็ตาม การดำเนินกิจกรรมควรตระหนักถึงข้อพึงระวังหลายประการ ได้แก่ 1) ความแตกต่างพื้นฐานด้านภาษาและทักษะการอ่านเชิงวิชาการที่อาจกระทบต่อความสามารถในการวิเคราะห์ข้อความ ซึ่งสอดคล้องกับความแตกต่างระหว่าง การอ่านเชิงลึกและการอ่านผิวเผิน (Wolf, 2018) 2) ภาระงานจากรายวิชาอื่นอาจลดระดับความผูกพันกับการอ่าน อันเป็นปัจจัยสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Guthrie & Wigfield, 2000) 3) ความเหลื่อมล้ำด้านอุปกรณ์ดิจิทัลและการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศอาจสร้างความไม่เท่าเทียมในการพัฒนางานวิจารณ์ นอกจากนี้ถึงแม้ว่า Generative AI จะสนับสนุนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี แต่หากใช้โดยขาดการกำกับดูแลก็อาจลดทอนกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน (Luckin, Holmes, Griffiths, & Forcier, 2016) ดังนั้น ผู้สอนควรกำหนดจำนวนหนังสือ ระยะเวลา ให้สอดคล้องกับเวลาที่ผู้เรียนมีและควรมอบหมายงานตั้งแต่เริ่มต้นภาคการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีเวลาพอและยืดหยุ่นเวลากับรายวิชาอื่นๆได้ และเน้นย้ำเรื่องผลกระทบเชิงลบของการใช้ Generative AI

บทสรุป

บทความเรื่อง “การอ่านและการวิจารณ์หนังสือ : เครื่องมือการเรียนรู้เพื่อสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21” ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาสามารถส่งเสริมการอ่านเชิงลึกควบคู่กับการเขียนบทวิจารณ์หนังสืออย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การรู้สารสนเทศ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง การทำบทวิจารณ์หนังสือไม่เพียงเป็นการสรุปเนื้อหา แต่เป็นกระบวนการคิดขั้นสูงที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตีความ สังเคราะห์ และประเมินความรู้ด้วยเหตุผล กิจกรรมดังกล่าวจึงช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ของการอ่าน และเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตที่พร้อมปรับตัวในสังคมฐานความรู้ อีกทั้งเป็นกลไกสำคัญในการปลูกฝังทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

Baron, N. S. (2021). *How we read now: Strategic choices for print, screen, and audio*. New York, NY: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190084097.003.0010>

- Butsarakhom, T., & Chumsukon, M. (2025). The development of critical thinking ability and digital literacy using historical method with ChatGPT in the subject S32103 international history of grade 11 students at Non Sung Phitthayakhom School. *Journal of Intellect Education*, 4(2), 56-71. (In Thai).
- Colorado State University. (2021). *Book review guidelines*. Retrieved from <https://coloradoreview.colostate.edu/wp-content/uploads/sites/81/2021/05/Book-Review-Guidelines.pdf>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415.
- Guthrie, J. T., & Wigfield, A. (2000). Engagement and motivation in reading. In M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson, & R. Barr (Eds.), *Handbook of reading research* (3rd ed., pp. 403-422). New York, NY: Longman.
- Halpern, D. F. (2014). *Thought and knowledge: An introduction to critical thinking* (5th ed.). New York, NY: Psychology Press.
- Hartley, J. (2006). Reading and writing book reviews across the disciplines. *Journal of the American society for information science and technology*, 57(9), 1194-1207.
- Henderson, A. T., & Mapp, K. L. (2002). *A new wave of evidence: The impact of school, family, and community connections on student achievement* (Annual Synthesis 2002). Austin, TX: Southwest Educational Development Laboratory.
- Indiana University Writing Tutorial Services. (2023). *Writing book reviews*. Retrieved from <https://wts.indiana.edu/writing-guides/writing-book-reviews.html>
- Ju, Q. (2023). *Experimental evidence on negative impact of generative AI on scientific learning outcomes*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2311.05629>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. London, England: Pearson Education.
- Ministry of Education, Office of the Permanent Secretary. (2018). *Guidelines for learning management to develop 21st century skills*. Bangkok: Author. (In Thai).
- Nanthachatchawankul, P. (2025). *The development of a teaching and learning model to enhance advanced reading competency among high school students* (Unpublished doctoral dissertation). Mahamakut Buddhist University, Thailand. (In Thai).

- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning definitions*. Retrieved from <https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
- Rungmee, S. (2025). Learning promotion through reading and book reviews. *Reading Journal*, 29(1), 55-72. (In Thai). <https://doi.org/10.64769/rdj.v29i1.281398>
- Thaksin University, Faculty of Humanities and Social Sciences. (2022). *TQF.3 course specification for 0106234 Information in Social Sciences, Humanities and Science*. Songkhla: Author. (In Thai).
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. Paris, France: Author.
- Wilfrid Laurier University Writing Services. (n.d.). *Book review*. Retrieved from <https://students.wlu.ca/academics/support-and-advising/student-success/assets/resources/writing/book-review.html>
- Wolf, M. (2018). *Reader, come home: The reading brain in a digital world*. New York, NY: Harper.

ปัญญาประดิษฐ์กับงานบริการห้องสมุดมหาวิทยาลัย: โอกาสหรือความท้าทาย

สุรชาติ พุทธิมา¹

บทคัดย่อ

ปัญญาประดิษฐ์ได้กลายเป็นเทคโนโลยีเปลี่ยนโลกที่ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อทุกภาคส่วน รวมถึงสถาบันอุดมศึกษาและห้องสมุดมหาวิทยาลัย บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์บทบาทของปัญญาประดิษฐ์ในงานบริการห้องสมุดมหาวิทยาลัยในสองมิติหลัก คือ โอกาสในการปฏิบัติงานบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ยุคใหม่ และความท้าทายเชิงจริยธรรม เทคนิค และการบริหารจัดการที่ต้องเผชิญ บทความได้รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ กรณีศึกษาการนำไปใช้ในห้องสมุดมหาวิทยาลัย เพื่อนำเสนอภาพรวมที่ครอบคลุมตั้งแต่ความหมายและพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์ การประยุกต์ใช้ในบริการต่าง ๆ เช่น บริการตอบคำถามอัจฉริยะ ระบบแนะนำทรัพยากรส่วนบุคคล บริการสนับสนุนการวิจัย ตลอดจนการวิเคราะห์ประเด็นท้าทายที่สำคัญ ได้แก่ อคติในอัลกอริทึม ความเป็นส่วนตัวของข้อมูล บทบาทที่เปลี่ยนไปของบรรณารักษ์ และปัญหาลิขสิทธิ์ ผลการสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่าปัญญาประดิษฐ์ไม่ใช่เพียงเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพ แต่เป็นปัจจัยขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ของห้องสมุดไปสู่การเป็นสถาบันที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลและยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง อย่างไรก็ตาม การจะไขว่คว้าโอกาสเหล่านี้ได้สำเร็จจำเป็นต้องมีการวางแผนกลยุทธ์ที่รอบคอบ การพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง และการสร้างธรรมาภิบาลทางจริยธรรมที่เข้มแข็ง เพื่อให้มั่นใจว่าการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้จะสร้างคุณค่าสูงสุดและยั่งยืนต่อประชาคมวิชาการ

คำสำคัญ: ปัญญาประดิษฐ์, บริการห้องสมุด, ห้องสมุดมหาวิทยาลัย

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หลักสูตรสารสนเทศศาสตร์และบรรณารักษศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

อีเมล: Surachart_put@g.cmr.ac.th

Artificial Intelligence and University Library Services: Opportunity or Challenge

Surachart Putthima¹

Abstract

Artificial Intelligence (AI) has emerged as a transformative technology, profoundly influencing all sectors, including higher education institutions and their university libraries. This article aims to analyze and synthesize the role of AI in university library services through two primary dimensions: the opportunities to revolutionize services to meet the needs of modern users, and the ethical, technical, and managerial challenges that must be addressed. The article compiles and analyzes data from scholarly literature and case studies of AI implementation in university libraries to provide a comprehensive overview. This includes the definition and development of AI, its applications in various services such as intelligent question-answering, personalized recommendation systems, and research support, as well as an analysis of critical challenges like algorithmic bias, data privacy, the evolving role of librarians, and copyright issues. The synthesis indicates that AI is not merely a tool for enhancing efficiency but a catalyst for a paradigm shift, transforming libraries into data-driven, truly user-centric institutions. However, successfully seizing these opportunities requires meticulous strategic planning, continuous professional development, and the establishment of robust ethical governance to ensure that AI implementation generates maximum and sustainable value for the academic community.

Keywords: Artificial Intelligence, Library Services, University Libraries

¹ Assistant Professor, Program in Information and Library Science, Chiang Mai Rajabhat University

E-mail: Surachart_put@g.cmru.ac.th

บทนำ

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) ได้สร้างอิทธิพลและถือเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญในภูมิทัศน์ของเทคโนโลยี สังคม การศึกษา และเศรษฐกิจทั่วโลกอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน (Scriven, 2023) ในบริบทของสถาบันอุดมศึกษา ห้องสมุดมหาวิทยาลัยซึ่งเปรียบเสมือนหัวใจของสถาบันและเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในยุคดิจิทัล กำลังเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ครั้งสำคัญ การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์เข้ากับการกิจและบริการของห้องสมุดช่วยส่งเสริมให้เกิดความก้าวหน้าในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศ ยกย่องประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ และเพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงานของห้องสมุด (Kotso, 2025) และเป็นความจำเป็นเชิงกลยุทธ์ที่ห้องสมุดจะต้องกำหนดความสามารถในการตอบสนองต่อความคาดหวังที่ซับซ้อนของผู้ใช้และรักษาความเกี่ยวข้องของตนเองในอนาคต (Ram, 2023) อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีที่ทรงพลังนี้มาใช้ก็มีทั้งโอกาสและความท้าทายที่ต้องพิจารณาอย่างสมดุล ในด้านหนึ่ง คือ การใช้งานปัญญาประดิษฐ์เป็น โอกาสของห้องสมุดมหาวิทยาลัยในการปฏิบัติบริการแบบดั้งเดิมไปสู่บริการเชิงรุก (Proactive Service) ที่มีความชาญฉลาด สามารถวิเคราะห์และตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคลของผู้ใช้ได้อย่างลึกซึ้ง และช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานได้อย่างก้าวกระโดด แต่ในทางกลับกัน อีกด้านหนึ่งที่ต้องตระหนักเป็นอย่างยิ่ง คือ ปัญญาประดิษฐ์ก็เป็นความท้าทายอันซับซ้อนซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ประเด็นเชิงจริยธรรมว่าด้วยอคติในอัลกอริทึมและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล ความท้าทายเชิงเทคนิคในการพัฒนาและบำรุงรักษาระบบที่ซับซ้อน ไปจนถึงความท้าทายด้านทรัพยากรมนุษย์ที่ส่งผลให้บรรณารักษ์ต้องปรับเปลี่ยนบทบาทและพัฒนาทักษะแห่งอนาคต (Ibrahim, 2025)

บทความจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ภูมิทัศน์ของปัญญาประดิษฐ์ในบริบทของงานบริการห้องสมุดมหาวิทยาลัยอย่างรอบด้าน โดยจะเริ่มต้นจากการสร้างความเข้าใจในนิยามและพัฒนาการที่สำคัญของปัญญาประดิษฐ์ จากนั้นนำเสนอศักยภาพและโอกาสในการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์กับงานของห้องสมุดในมิติต่าง ๆ โดยเฉพาะงานบริการ โดยอ้างอิงกรณีศึกษาที่เป็นรูปธรรมจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ประเด็นท้าทายที่ต้องบริหารจัดการอย่างละเอียดและรอบคอบ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารห้องสมุดและบรรณารักษ์ในการปรับเปลี่ยนความท้าทายให้กลายเป็นโอกาสในการสร้างคุณค่าที่ยั่งยืนให้แก่ประชาคมวิชาการต่อไป

ความหมายและพัฒนาการของปัญญาประดิษฐ์

ก่อนที่จะวิเคราะห์การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในห้องสมุด สิ่งสำคัญคือการทำทำความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับนิยาม ประเภท และพัฒนาการที่สำคัญของเทคโนโลยีดังกล่าว จึงขอเสนอข้อมูลโดยสังเขป ดังนี้

1. นิยามและประเภทของปัญญาประดิษฐ์ ปัญญาประดิษฐ์ หรือ AI ในความหมายกว้าง คือ ศาสตร์และวิศวกรรมของการสร้างสรรค์เครื่องจักรหรือระบบคอมพิวเตอร์ที่สามารถทำงานซึ่งโดยปกติแล้วต้องอาศัยสติปัญญาของมนุษย์ เช่น การรับรู้ การเรียนรู้ การให้เหตุผล การแก้ปัญหา และการเข้าใจภาษา (Almulhim & Aramco, 2024) ทั้งนี้ เทคโนโลยีที่อยู่ภายใต้ศาสตร์เกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ ประกอบด้วย

1.1 การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) เป็นหัวใจสำคัญของปัญญาประดิษฐ์สมัยใหม่ ซึ่งเป็นแนวทางที่ช่วยให้ระบบคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้และปรับปรุงประสิทธิภาพได้จากประสบการณ์หรือข้อมูล โดยไม่จำเป็นต้องมีการเขียนโปรแกรมระบุคำสั่งไว้อย่างชัดเจนในทุกขั้นตอน (Ghosh & Thirugnanam, 2021)

1.2 การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เป็นเทคนิคขั้นสูงใน Machine Learning ที่ใช้โครงข่ายประสาทเทียม (Artificial Neural Networks) ซึ่งมีโครงสร้างซับซ้อนหลายชั้นในการวิเคราะห์และสกัดรูปแบบที่ซับซ้อนจากชุดข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) ซึ่งเป็นเบื้องหลังความสำเร็จของเทคโนโลยีอย่างการจดจำใบหน้า การแปลภาษา และแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ (Ibrahim, 2025)

นอกจากนี้ การจำแนกประเภทปัญญาประดิษฐ์ตามความสามารถ ยังสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการและเป้าหมายในอนาคต โดยแบ่งได้เป็น 3 ระดับ คือ ปัญญาประดิษฐ์แบบแคบ (Narrow AI) ซึ่งเชี่ยวชาญเฉพาะงานใดงานหนึ่ง เช่น แชทบอท (Chatbot) ตอบคำถาม ระบบแนะนำภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์ทั้งหมดที่เราใช้งานกันในปัจจุบัน ปัญญาประดิษฐ์ทั่วไป (General AI) ที่มีความสามารถทางปัญญาเทียบเท่ามนุษย์ในทุกด้าน และ ปัญญาประดิษฐ์ระดับสูง (Super AI) ที่มีความสามารถเหนือกว่ามนุษย์ในทุกมิติ ซึ่งสองประเภทหลังยังคงอยู่ในขั้นตอนการวิจัยและพัฒนา (Almulhim & Aramco, 2024)

2. การปฏิวัติของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ พัฒนาการที่สร้างแรงกระเพื่อมมากที่สุดในทศวรรษล่าสุด คือ การเกิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์ประเภทหนึ่งที่ไม่ได้ทำงานเพียงแค่วิเคราะห์หรือจำแนกข้อมูลที่มีอยู่ แต่มีความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ ๆ ที่เป็นต้นฉบับได้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นข้อความ บทกวี โค้ดโปรแกรม รูปภาพ ดนตรี หรือวิดีโอ

การเปิดตัวของ ChatGPT โดยบริษัท OpenAI ในช่วงปลายปี 2565 ได้กลายเป็นปรากฏการณ์ที่ทำให้คนทั่วโลกเข้าถึงและตระหนักถึงศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง (Cox & Tzoc, 2023) ChatGPT เป็นแบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ (Large Language Model: LLM) ที่ได้รับการฝึกฝนด้วยคลังข้อมูลข้อความมหาศาล ทำให้มีความสามารถในการสนทนาโต้ตอบ สรุปความ สร้างเนื้อหา และตอบคำถามที่ซับซ้อนได้อย่างเป็นธรรมชาติและเหมือนมนุษย์ (Verma, 2023) ในปัจจุบัน นอกเหนือจาก ChatGPT แล้ว ยังมีปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกจำนวนมากที่ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อใช้งานหลากหลายวัตถุประสงค์ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่เป็นที่นิยมใช้งานอย่างแพร่หลาย อาทิ Gemini, Claude, Perplexity

ๆๆ ที่ใช้สำหรับงานด้านข้อความ การวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ ส่วนปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ในการสร้างภาพจากข้อความ เช่น Midjourney, DALL-E 3, Stable Diffusion นอกจากนี้ยังมีปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ในการสร้างวิดีโอสั้น ๆ จากข้อความหรือภาพนิ่ง ได้แก่ Stable Diffusion และปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างเพลงที่มีเนื้อร้องและทำนองที่ซับซ้อน เช่น Suno AI เป็นต้น

ปัญญาประดิษฐ์กับการดำเนินงานของห้องสมุดมหาวิทยาลัย

การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เข้ากับการดำเนินงานของห้องสมุดมหาวิทยาลัยได้สร้างโอกาสในการยกระดับการดำเนินงานและปฏิรูปการบริการแบบดั้งเดิมไปสู่บริการเชิงรุกที่ชาญฉลาด และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุดในยุคดิจิทัลได้อย่างที่ไม่เคยเป็นมาก่อน ดังที่ Ashikuzzaman (2024) และ Gajbhiye (2024) ได้นำเสนอศักยภาพและลักษณะการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ในการดำเนินงานต่าง ๆ ของห้องสมุดและผลที่เกิดขึ้นกับห้องสมุดที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ ดังต่อไปนี้

ศักยภาพและลักษณะการใช้งานปัญญาประดิษฐ์	ผลที่เกิดขึ้นกับห้องสมุด
1. การค้นหาและแนะนำทรัพยากรสารสนเทศได้ดีขึ้น	
ระบบค้นหาและแนะนำอัจฉริยะ ช่วยให้ผู้ใช้หาสิ่งที่ต้องการได้เร็วขึ้น และได้รับคำแนะนำที่ตรงกับความต้องการเฉพาะบุคคล	ประหยัดเวลาและเพิ่มความพอใจ เนื่องจากผู้ใช้งานพบหนังสือหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ง่ายขึ้น ทำให้รู้สึกพอใจและอยากกลับมาใช้บริการอีก
2. การจัดการงานด้านเนื้อหาแบบอัตโนมัติ	
การสร้างข้อมูลเมตาดาตาของทรัพยากรสารสนเทศแบบอัตโนมัติ โดยปัญญาประดิษฐ์ช่วยสร้างคำอธิบายหรือจัดหมวดหมู่ทรัพยากรสารสนเทศใหม่	ลดภาระงานบรรณารักษ์ ทำให้บรรณารักษ์และเจ้าหน้าที่ห้องสมุดมีเวลาไปทำกิจกรรมที่สำคัญอื่น ๆ มากขึ้น และทำให้การค้นหาสารสนเทศถูกต้องและรวดเร็วขึ้น
3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อบริหารคอลเลกชันทรัพยากรสารสนเทศ	
การคาดการณ์ความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้ ปัญญาประดิษฐ์ช่วยวิเคราะห์ข้อมูลการยืม-คืน เพื่อคาดเดาว่าหนังสือประเภทไหนจะได้รับความนิยมในอนาคต	จัดซื้อทรัพยากรสารสนเทศได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้

ศักยภาพและลักษณะการใช้งานปัญญาประดิษฐ์	ผลที่เกิดขึ้นกับห้องสมุด
วิเคราะห์ข้อความในเอกสาร (Text Mining) โดยปัญญาประดิษฐ์ดึงข้อมูลเชิงลึกจากเอกสารวิชาการหรือค้นพบคิตัก	ช่วยสนับสนุนงานวิจัย ทำให้การวิจัยข้ามสาขาเป็นไปได้ง่ายขึ้น และค้นพบแนวโน้มหรือหัวข้อวิจัยใหม่ ๆ
4. ผู้ช่วยเสมือนและบริการผู้ใช้	
แชทบอทและผู้ช่วยเสมือน โดยปัญญาประดิษฐ์สามารถให้ความช่วยเหลือผู้ใช้ทันทีตลอด 24 ชั่วโมง เช่น ตอบคำถามพื้นฐาน หรือแนะนำการใช้ห้องสมุด	บริการได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ซึ่งผู้ใช้ไม่ต้องรอการตอบกลับ และได้รับบริการที่รวดเร็วทันใจ แม้ในช่วงนอกเวลาทำการ
5. การเก็บรักษาและช่วยในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษ	
การแปลงเอกสารเป็นดิจิทัลและอรรถาธิบาย โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ช่วยแปลงเอกสารเก่าหรือของมีค่าให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล เช่น การแปลงภาพเป็นข้อความด้วย OCR	อนุรักษ์เอกสารเก่าและช่วยในการเข้าถึงให้ง่ายขึ้น ทำให้มั่นใจได้ว่าสารสนเทศมรดกทางวัฒนธรรมจะถูกเก็บรักษาไว้ได้นาน และผู้คนสามารถเข้าถึงเอกสารหายากได้จากทุกที่
การช่วยเหลือการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศสำหรับผู้ที่มีความต้องการพิเศษผ่านการแปลงข้อความเป็นเสียงพูด หรือการแปลภาษา	ทุกคนเข้าถึงข้อมูลได้ โดยช่วยให้ผู้มีปัญหาด้านการมองเห็น การอ่าน หรืออุปสรรคด้านภาษาสามารถใช้ทรัพยากรห้องสมุดได้อย่างเท่าเทียม

จากความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ข้างต้น ห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศไทยหลายแห่งจึงได้นำความสามารถของปัญญาประดิษฐ์ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในงานบริการของห้องสมุด ดังต่อไปนี้

1. บริการตอบคำถามและบริการอ้างอิงเสมือนอัจฉริยะ แชทบอทที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการให้บริการตอบคำถามพื้นฐาน (Frequently Asked Questions: FAQs) เช่น เวลาทำการ ตำแหน่งของหนังสือ ระเบียบการยืม-คืน บริการของห้องสมุดฯ ได้ตลอด 24 ชั่วโมง 7 วัน ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยลดภาระงานซ้ำซ้อนของบรรณารักษ์ แต่ยังเพิ่มความสะดวกและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างทันท่วงที ดังตัวอย่างที่สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้พัฒนา KCU Library Chatbot โดยใช้เครื่องมือ Dialogflow ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มปัญญาประดิษฐ์ของ Google เพื่อตอบคำถามผู้ใช้บริการผ่าน LINE Official Account ผลการดำเนินงานพบว่าสามารถลดจำนวนผู้ปฏิบัติงานด้านการตอบคำถามลงได้อย่างมีนัยสำคัญ และสามารถตอบคำถามได้สูงกว่าการใช้มนุษย์ถึง 3 เท่าในเดือนเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพที่ชัดเจนในการทำงานแทนมนุษย์ในงานบริการส่วนหน้า (Soommart et al., 2024)

2. บริการแนะนำทรัพยากรที่ปรับให้เหมาะกับบุคคล ด้วยความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ ปัญญาประดิษฐ์สามารถประมวลผลพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้แต่ละคน เช่น ประวัติการยืม ประวัติการสืบค้นฐานข้อมูล รายการที่บันทึกไว้ เพื่อสร้างระบบแนะนำที่สามารถนำเสนอทรัพยากรสารสนเทศที่สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการเฉพาะบุคคลได้อย่างแม่นยำ (Mwantimwa & Msosse, 2025) บริการนี้ยังช่วยให้เกิดการค้นพบโดยบังเอิญทำให้นักศึกษาและนักวิจัยได้พบกับทรัพยากรสารสนเทศที่อาจไม่เคยเจอด้วยการสืบค้นแบบเดิม รวมทั้งทำให้ผู้ใช้บริการค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่เกี่ยวข้องได้ง่ายขึ้น (Gajbhiye, 2024) ซึ่งช่วยเพิ่มอัตราการใช้ทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดโดยรวม นอกจากนี้ ปัญญาประดิษฐ์ยังสามารถปรับปรุงการโต้ตอบของผู้ใช้ผ่านคำแนะนำที่ปรับตามบุคคล เป็นผู้ช่วยเสมือนที่ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องทันทีตามคำถามและรูปแบบพฤติกรรมของผู้ใช้ (Amalia, Kurniawati, & Fahmi, 2024)

3. การสร้างสรรค์บริการเชิงรุกและการประชาสัมพันธ์ ปัญญาประดิษฐ์ยังสามารถนำมาใช้ในเชิงรุกเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและประชาสัมพันธ์บริการของห้องสมุดได้อย่างสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้หลักการตลาดเชิงเนื้อหา (Content Marketing) ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ช่วยให้ห้องสมุดสามารถนำเสนอข้อมูลที่ น่าสนใจและตรงกับกลุ่มเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น ดังตัวอย่างที่ห้องสมุดคณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้นำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในการประชาสัมพันธ์และแนะนำบริการต่าง ๆ ของห้องสมุด เช่น ระเบียบการใช้งาน วิธีการสืบค้น แนะนำทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด และบริการพิเศษของเครือข่ายห้องสมุดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปจนถึงการแนะนำหนังสือใหม่ที่ น่าสนใจ การใช้ปัญญาประดิษฐ์ในลักษณะนี้ช่วยสร้างคุณค่าทางอารมณ์ และทำให้บริการของห้องสมุดเข้าถึงง่ายและเป็นมิตรกับผู้ใช้รุ่นใหม่มากขึ้น (Pilakasiri, 2024)

4. การสนับสนุนการเรียนรู้และการวิจัยเชิงลึก ห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศไทยหลายแห่ง ได้เริ่มตระหนักถึงศักยภาพนี้และได้จัดหาเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูงเพื่อให้บริการอย่างเป็นทางการ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

4.1 หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้ริเริ่มการพัฒนาการให้บริการ Generative AI เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการวิจัย โดยบอกรับเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์หลากหลายประเภท เช่น ChatGPT, Gemini Advanced, Claude AI Professional และ Grammarly Pro เพื่อให้บริการแก่นักศึกษาและบุคลากร ผลสำรวจพบว่าผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อการค้นคว้าวิจัย (ร้อยละ 67.16) และการเรียนการสอน (ร้อยละ 32.84) และมีความพึงพอใจต่อบริการในระดับสูงมาก (ร้อยละ 86.90) (Khawruang & Saetang, 2025)

4.2 สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้จัดตั้งบริการ “AI Clinic” ซึ่งเป็นบริการให้คำปรึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการทำวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพและมีจริยธรรม โดยมี Prompt Librarian หรือบรรณารักษ์ผู้เชี่ยวชาญการใช้คำสั่งปัญญาประดิษฐ์คอยให้คำแนะนำ ซึ่งวิธีดำเนินการ ได้แก่ การกำหนดบทเรียนและพัฒนาเว็บไซต์ ออกแบบฟอร์มการขอใช้บริการ จัดทีมบริการ Prompt Librarian

เพื่อเป็นผู้ถ่ายทอดและแนะนำการใช้โปรแกรมการใช้งานต่าง ๆ เช่น Chat GPT ซึ่งทีม Prompt Librarian ต้องได้รับการฝึกอบรมความรู้ด้านปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ทั้งภายในและภายนอก รวมถึงการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วย (Leawprasert et al., 2025)

5. การเพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานเบื้องหลังงานบริการ นอกเหนือจากบริการที่ผู้ใช่มองเห็นโดยตรง ปัญญาประดิษฐ์ยังมีศักยภาพในการปฏิวัติกระบวนการทำงานภายในของห้องสมุด เช่น การบริหาร การจัดหาสารสนเทศ การทำดัชนีเนื้อหา ตลอดจนการลงรายการเมตาดาตาและจัดหมวดหมู่ทรัพยากรอัตโนมัติ การวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานเพื่อการวางแผนจัดหาทรัพยากรเชิงรุก และการจัดการเอกสารดิจิทัล (Tripathi, 2024; Pijitkamnerd, 2023) ดังเช่นที่สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีการออกแบบ MyGPT และทดลองใช้สร้างระเบียบบรรณานุกรมหนังสือภาษาไทย ผลการศึกษาพบว่า ถึงแม้ว่า MyGPT ที่สร้างขึ้นยังไม่สามารถจัดทำระเบียบบรรณานุกรมที่นำไปใช้งานได้ทันทีโดยใช้รูปภาพส่วนนำและส่วนต่าง ๆ จากหนังสือ แต่เมื่อเปลี่ยนวิธีการเป็นการป้อนข้อมูลหนังสือเข้าสู่ MyGPT โดยตรงจะทำให้มีความถูกต้องมากขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของ MyGPT ที่พัฒนาต่อไปได้หากมีการทำงานร่วมกันระหว่างบรรณารักษ์และปัญญาประดิษฐ์ (Paphatsurichote & Kaewhawong, 2025) รวมทั้ง Punsiripat, Techataweewan and Seewungkum (2023) ได้ออกแบบและสร้างพิมพ์เขียวการบริการสนับสนุนการวิจัยของผู้ใช้ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งได้นำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในกิจกรรมปฏิสัมพันธ์ส่วนหลังของการบริการสนับสนุนการวิจัย รวมทั้งมีการจัดเก็บคำถามและคำตอบที่ให้บริการไว้ทั้งหมดเพื่อเพิ่มข้อมูลในฐานข้อมูลคลังคำถาม-คำตอบแบบปัญญาประดิษฐ์ ที่สามารถโต้ตอบให้คำตอบแก่ผู้ใช้ได้ผ่านแชทบอทเพื่อช่วยงานบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นได้ว่าการริเริ่มเหล่านี้สะท้อนถึงการยกระดับบทบาทของห้องสมุดจากการเป็นเพียงผู้จัดหา จัดระบบและให้บริการทรัพยากรสารสนเทศ ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านเทคโนโลยีและส่งเสริมทักษะดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับอนาคตให้แก่อาจารย์และนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของห้องสมุด ศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ในการเปลี่ยนแปลงหรือพลิกโฉมงานบริการของห้องสมุดนั้นมีอยู่มหาศาล ปัญญาประดิษฐ์ช่วยให้บรรณารักษ์สามารถลดเวลาในงานประจำและทุ่มเทสติปัญญาไปกับงานที่ต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์และการปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ได้มากขึ้น ดังนั้นบรรณารักษ์จำเป็นต้องปรับตัวและพัฒนาศักยภาพตนเองให้พร้อมที่จะทำงานในยุคปัญญาประดิษฐ์ (Pijitkamnerd, 2023) อย่างไรก็ตาม การจะนำศักยภาพเหล่านี้มาทำให้เกิดผลจริงได้นั้น ห้องสมุดจำเป็นต้องเผชิญหน้าและบริหารจัดการกับความท้าทายที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงกันในหลายมิติ

ความท้าทายและประเด็นที่ต้องพิจารณา

Kalbande et al. (2024) ได้ศึกษาความคิดเห็นของบรรณารักษ์ในประเทศอินเดียต่อการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ในห้องสมุดมหาวิทยาลัย พบว่าบรรณารักษ์มีมุมมองเชิงบวกต่อการใช้งานปัญญาประดิษฐ์ในห้องสมุดอย่างชัดเจน นอกจากนี้ บรรณารักษ์ยังแสดงความเต็มใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงความสนใจในมิติทางจริยธรรม และมีความเชื่อมั่นในศักยภาพของปัญญาประดิษฐ์ที่จะนำไปสู่การพัฒนาบริการห้องสมุดได้ แต่อย่างไรก็ตาม บรรณารักษ์ก็ยังคงมีความกังวลเกี่ยวกับการจ้างงานและการจัดสรรทรัพยากรควบคู่ไปด้วย จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าถึงแม้การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ในห้องสมุดนั้นมีข้อหลายประการ แต่ห้องสมุดเองก็ต้องเผชิญกับความท้าทายที่ผู้บริหารและบรรณารักษ์ต้องรับมือและจัดการอย่างรอบคอบ (Ibrahim, 2025; Jibga, 2025; Pitithanabodee, 2025; Amalia et al., 2024; Gajbhiye, 2024; Rajkumar et al., 2024; Tripathi, 2024; Ikwanusi, Adepoju, & Odionu, 2023) ดังต่อไปนี้

1. อคติในข้อมูลและความเป็นธรรมชาติของอัลกอริทึม อัลกอริทึมของปัญญาประดิษฐ์เรียนรู้จากข้อมูลที่มนุษย์สร้างขึ้น หากข้อมูลที่ใช้ฝึกฝนสะท้อนอคติทางสังคม เชื้อชาติ หรือเพศที่มีอยู่เดิม อัลกอริทึมก็จะเรียนรู้และขยายอคตินั้นต่อไป สิ่งนี้อาจนำไปสู่การแนะนำทรัพยากรที่ไม่เป็นธรรม การกีดกันมุมมองของกลุ่มคนชายขอบ หรือการสร้างห้องเสียงสะท้อน (Echo Chamber) ที่จำกัดการเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายของผู้ใช้ ซึ่งขัดต่อหลักการเสรีภาพทางปัญญาอันเป็นหัวใจของห้องสมุด ห้องสมุดจึงมีภาระรับผิดชอบในการตรวจสอบและแสวงหาวิธีการลดอคติในระบบปัญญาประดิษฐ์ที่นำมาใช้อย่างสม่ำเสมอ

2. ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูล บริการปัญญาประดิษฐ์ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะบริการที่ปรับให้เหมาะกับบุคคลจำเป็นต้องรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลการใช้งานของผู้ใช้ ซึ่งก่อให้เกิดความกังวลอย่างยิ่งต่อความเป็นส่วนตัว หลักการพื้นฐานของวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์ คือ การรักษาความลับของผู้ใช้บริการ การนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้อาจขัดแย้งกับหลักการนี้หากไม่มีการจัดการที่เหมาะสม ห้องสมุดต้องมีนโยบายการจัดการข้อมูลที่โปร่งใสและรัดกุม โดยต้องแจ้งให้ผู้ใช้ทราบอย่างชัดเจนว่าจะเก็บข้อมูลอะไร นำไปใช้อย่างไร และมีมาตรการคุ้มครองข้อมูลอย่างไร การปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) และหลักการ Privacy by Design ซึ่งเป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ บริการ และระบบให้คำนึงถึงความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ตั้งแต่ขั้นตอนแรกของการพัฒนา โดยเน้นการสร้างความเป็นส่วนตัวเป็นค่าเริ่มต้น (Barth, Ionita & Hartel, 2023) จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง

3. ความโปร่งใสและความน่าเชื่อถือ อัลกอริทึมปัญญาประดิษฐ์จำนวนมาก โดยเฉพาะ Deep Learning ทำงานในลักษณะของกล่องดำ (Black Box) ซึ่งยากที่จะอธิบายเหตุผลเบื้องหลังการตัดสินใจได้ การขาดความโปร่งใสนี้อาจนำไปสู่ความไม่ไว้วางใจของผู้ใช้ แนวคิดเรื่องปัญญาประดิษฐ์ที่อธิบายได้ (Explainable AI: XAI) ซึ่งเป็นชุดเทคนิคและกระบวนการที่ช่วยให้มนุษย์เข้าใจและตีความการตัดสินใจของปัญญาประดิษฐ์

(Ridley, 2025) จึงมีความสำคัญ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจว่าเหตุใดระบบจึงแนะนำทรัพยากรสารสนเทศรายการนั้น นอกจากนี้ ข้อมูลที่สร้างโดยปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์อาจมีความผิดพลาดหรือที่เรียกว่าการหลอน (Hallucination) ซึ่งเป็นการสร้างข้อมูลที่ดูน่าเชื่อถือแต่ไม่เป็นความจริง ผู้ใช้จึงต้องใช้วิจารณญาณในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลเสมอ ซึ่งเป็นทักษะที่บรรณารักษ์ต้องให้ความรู้และเน้นย้ำ

4. การพัฒนาสมรรถนะของบรรณารักษ์และบทบาทที่เปลี่ยนไป ปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้เข้ามาแทนที่บรรณารักษ์ บรรณารักษ์ต้องเปลี่ยนจากการเป็นผู้ค้นหาและส่งมอบข้อมูล ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงเทคโนโลยี (Technology Facilitator) ผู้สอนทักษะปัญญาประดิษฐ์ (AI Literacy Instructor) ที่ปรึกษาด้านจริยธรรม AI (AI Ethicist) และ ผู้ร่วมสร้างสรรค์ความรู้ (Knowledge Co-creator) (Frederick, 2020) ดังเช่นที่ Pitithanabodee (2024) เสนอว่าบรรณารักษ์อาจจะสนับสนุนการใช้ปัญญาประดิษฐ์แก่นักศึกษาและคณาจารย์ในการศึกษาและการวิจัย โดยมีบทบาทเป็นบรรณารักษ์ผู้สอนในการใช้ปัญญาประดิษฐ์ หรือการใช้งานปัญญาประดิษฐ์เพื่อเสริมการสอนความรู้สารสนเทศ (Information Literacy) รวมถึงการพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์หรือใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในการพัฒนาเนื้อหาและกระบวนการวิจัย นอกจากนี้ บรรณารักษ์ยังทำหน้าที่เป็นหุ้นส่วนเชิงนวัตกรรมโดยร่วมมือกับอาจารย์ในชั้นเรียนเพื่อแนะนำการใช้ปัญญาประดิษฐ์และนำการอภิปรายประเด็นการใช้เครื่องมือนี้กับนักศึกษาโดยตรง ดังนั้น ความท้าทายที่สำคัญ คือ การพัฒนาทักษะให้แก่บุคลากรของห้องสมุดอย่างทั่วถึง เพื่อให้มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต และสามารถทำงานร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. การจัดหาปัญญาประดิษฐ์และประเด็นทางลิขสิทธิ์ การเลือกและจัดหาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์จากผู้จำหน่ายภายนอกจำเป็นต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ ไม่ใช่แค่เรื่องของฟังก์ชันการใช้งานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงแนวปฏิบัติทางจริยธรรมของผู้จำหน่ายในด้านการจัดการข้อมูลและความเป็นส่วนตัว นอกจากนี้ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ยังก่อให้เกิดคำถามใหม่ ๆ ด้านลิขสิทธิ์ เนื่องจากแบบจำลองเหล่านี้ถูกฝึกฝนด้วยข้อมูลจำนวนมหาศาลจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งบางส่วนอาจมีลิขสิทธิ์คุ้มครองอยู่ ดังจะเห็นได้จากคดีฟ้องร้องจำนวนมากระหว่างผู้สร้างสรรค์เนื้อหากับบริษัทผู้พัฒนาปัญญาประดิษฐ์ ห้องสมุดจึงต้องติดตามสถานการณ์ทางกฎหมายและสร้างความตระหนักรู้ในประเด็นนี้อย่างใกล้ชิด

การนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้ในห้องสมุดมหาวิทยาลัยเป็น โจทย์ที่ซับซ้อนและมีหลายมิติ ดังนั้น ห้องสมุดมหาวิทยาลัยจึงต้องศึกษาหาแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) จากห้องสมุดอื่น ๆ ที่นำปัญญาประดิษฐ์มาใช้งานแล้วประสบความสำเร็จ และสังเคราะห์ประเด็นที่กล่าวมาทั้งหมดเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางเชิงกลยุทธ์ที่ห้องสมุดสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง

บทสรุป

การกำเนิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์ได้นำพาห้องสมุดมหาวิทยาลัยมาสู่จุดเปลี่ยนที่สำคัญ ด้านหนึ่ง คือ โอกาสที่จะปฏิวัติบริการห้องสมุดให้ก้าวไปสู่มิติใหม่ของการให้บริการที่ชาญฉลาด เป็นส่วนตัว และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างทันทั่วถึง ดังที่เห็นได้จากกรณีศึกษาของห้องสมุดมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ที่ได้เริ่มนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์บริการใหม่ ๆ ดังตัวอย่างจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศไทยข้างต้น ตั้งแต่แชทบอทตอบคำถามอัตโนมัติ การใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการประชาสัมพันธ์ ไปจนถึงการจัดตั้ง AI Clinic เพื่อสนับสนุนการวิจัย ซึ่งล้วนเป็นการสร้างคุณค่าใหม่และต่อยอดบทบาทของห้องสมุดในฐานะหุ้นส่วนสำคัญทางการศึกษา แต่ในขณะเดียวกัน อีกด้านหนึ่ง คือ ความท้าทายที่ซับซ้อนและไม่อาจมองข้ามได้ ประเด็นเชิงจริยธรรมว่าด้วยอคติในอัลกอริทึม ความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ และความโปร่งใสของระบบ ถือเป็นโจทย์ใหญ่ที่ห้องสมุดต้องบริหารจัดการอย่างมีความรับผิดชอบสูงสุด เพื่อธำรงไว้ซึ่งความไว้วางใจที่สังคมมีต่อสถาบันห้องสมุด นอกจากนี้ ความท้าทายในการพัฒนาสมรรถนะของบรรณารักษ์ให้มีทักษะแห่งอนาคต การบริหารจัดการงบประมาณ และการรับมือกับประเด็นทางกฎหมายที่ยังไม่มีความชัดเจน ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่จะกำหนดทิศทางความสำเร็จในระยะยาว ดังนั้น ต่อคำถามที่ว่าปัญญาประดิษฐ์จะเป็นโอกาสหรือความท้าทายนั้นจึงไม่ได้อยู่ที่ตัวเทคโนโลยีเอง แต่ขึ้นอยู่กับวิสัยทัศน์และแนวปฏิบัติของห้องสมุดที่จะนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ หากห้องสมุดมหาวิทยาลัยใดสามารถบูรณาการปัญญาประดิษฐ์โดยมีกลยุทธ์ที่ชัดเจน มีธรรมาภิบาลทางจริยธรรมที่เข้มแข็ง และมีการลงทุนในการพัฒนานวัตกรรมอย่างจริงจัง ปัญญาประดิษฐ์ก็จะเป็นโอกาสที่ยิ่งใหญ่ในการพลิกโฉมองค์กรและยืนยันทบแท่งที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 แต่หากปราศจากการจัดการที่รอบคอบและขาดความตระหนักรู้ในมิติเชิงจริยธรรม ปัญญาประดิษฐ์ก็อาจกลายเป็นปัญหาหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงของวิชาชีพบรรณารักษศาสตร์ได้เช่นกัน การก้าวเดินต่อไปจึงต้องอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์โดยมุ่งเน้นการใช้ปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเสริมศักยภาพของบรรณารักษ์ และต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนเพื่อร่วมกันออกแบบอนาคตของห้องสมุดอัจฉริยะที่สามารถสร้างประโยชน์สูงสุดต่อการเรียนรู้ การวิจัย ตลอดจนการสร้างสรรค์นวัตกรรมให้แก่สังคมได้อย่างยั่งยืนและเป็นธรรม

เอกสารอ้างอิง

- Almulhim, A. A., & Aramco, S. (2024). Introduction to artificial intelligence. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 9(7), 2619-2621.
- Amalia, P., Kurniawati, I., & Fahmi, F. (2024). The impact of AI on library information service quality. *BIBLIOTIKA Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), 77-87.

- Ashikuzzaman, M. (2024). *Impact of artificial intelligence (AI) on library services*. Retrieved from <https://www.lisedunetwork.com/impact-of-artificial-intelligence-on-library-services/>
- Barth, S., Ionita, D., & Hartel, P. (2023). Understanding online privacy—A systematic review of privacy visualizations and Privacy by Design guidelines. *ACM Computing Surveys*, 55(3), 1-37.
- Cox, C., & Tzoc, E. (2023). ChatGPT: Implications for academic libraries. *College & Research Libraries News*, 84(3), 99-102.
- Frederick, D.E. (2020). Librarians in the era of artificial intelligence and the data deluge. *Library Hi Tech News*, 37(7), 1–7.
- Gajbhiye, C. K. (2024). Impact of artificial intelligence (AI) in library services. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(3), 1-13.
- Ghosh, M., & Thirugnanam, A. (2021). Introduction to artificial intelligence. In K. G. Srinivasa et al. (Eds.), *Artificial intelligence for information management: a healthcare perspective* (pp. 23-44). Springer.
- Ibrahim, S. E. A. (2025). Lost in the algorithm: navigating the ethical maze of AI in libraries. *South African Journal of Libraries and Information Science*, 91(1), 1-11.
- Ikwuanusi, U. F., Adepoju, P. A., & Odionu, C. S. (2023). AI-driven solutions for personalized knowledge dissemination and inclusive library user experiences. *International Journal of Engineering Research Updates*, 4(2), 52-62.
- Jibga, D.M. (2025). The impact of artificial intelligence on library services delivery in academic libraries in Nigeria. *Dala Journal of Library and Information Practice*, 3(1), 62-68.
- Kalbande, D., Yuvaraj, M., Verma, M. K., Subaveerapandiyan, A., Suradkar, P., & Chavan, S. (2024). Exploring the integration of artificial intelligence in academic libraries: A study on librarians' perspectives in India. *Open Information Science*, 8(1), 20240006.
- Khawruang, K., & Saetang, M. (2025). Development of generative AI services to enhance learning and research (In Thai). *PULINET Journal*, 12(1), 146-157. (In Thai)
- Kotso, J. A. (2025). Qualitative study on integration of artificial intelligence technology among tertiary institution libraries in Nigeria: Opportunities and ethical considerations. *Zamfara International Journal of Education*, 5(3), 157-251.

- Leawprasert, N., Aphinyanon, T., Panthongviriyakul, C., Soodphakdee, D., Sinawat, S., Saikaew, K., Sitthivong, Y., Srisoontorn, S., & Bhume, W. (2025). AI Clinic: Generative artificial intelligence tools service to support efficient research. *PULINET Journal*, 12(1), 15–30. (In Thai)
- Mwantimwa, K., & Msoffe, G. (2025). Application of generative artificial intelligence in library operations and service delivery: A scoping review. *Technical Services Quarterly*, 42(2), 139–168.
- Paphatsurichote, R., & Kaewhawong, A. (2025). Creating MyGPT for cataloging tasks: The experience of the Office of Academic Resources, Chulalongkorn University. *PULINET Journal*, 12(2), 1-17. (In Thai)
- Pijitkamnerd, B. (2023). The librarian in the artificial intelligence era. *T.L.A. Bulletin*, 67(2), 18–27. (In Thai)
- Pilakasiri, P. (2024). Artificial intelligence: Information value—a case study of implementation of AI by the Library of Political Science, Chulalongkorn University. *National Library of Thailand Journal*, 12(2), 41-52. (In Thai)
- Pitithanabodee, N. (2024). Using ChatGPT in information literacy instruction. *Journal of Library and Information Science, Srinakharinwirot University*, 17(2), 63-76. (In Thai)
- Pitithanabodee, N. (2025). Use of ChatGPT in library services. *T.L.A. Bulletin*, 69(1), 1-20. (In Thai)
- Punsiripat, I., Techataweewan, W., & Seewungkum, D. (2023). Needs assessment and service design to support researching for users of academic libraries. *Journal of Information Science Research and Practice*, 41(2), 15–37. (In Thai)
- Rajkumar, N., Viji, C., Mohanraj, A., Senthilkumar, K. R., Jagajeevan, R., & Kovilpillai, J. A. (2024). Ethical considerations of AI implementation in the library era. In *Improving library systems with AI: Applications, approaches, and bibliometric insights* (pp. 85–106). IGI Global.
- Ram, B. (2023). Transforming libraries: The impact of artificial intelligence. *IP Indian Journal of Library Science and Information Technology*, 8(2), 74–75.
- Ridley, M. (2025). Explainable AI: An agenda for explainability activism. *College & Research Libraries News*, 86(4), 169.
- Scriven, G. (2023, November). Generative AI will go mainstream in 2024. *The Economist*. Retrieved from <https://www.economist.com/the-world-ahead/2023/11/13/generative-ai-will-go-mainstream-in-2024>
- Soommart, A., Srivoradetpaisal, N., Piyanate, R., Chantaraniyom, P., Kilalay, V., & Saikaew, K. (2024). Enhancing library user query response efficiency through AI chatbot development using Dialogflow tools. *PULINET Journal*, 11(2), 91–104. (In Thai)

Tripathi, A. (2024). The impact of artificial intelligence on library services and information management.

Library Philosophy and Practice (e-journal), 8148.

Verma, M. (2023). Novel study on AI-based chatbot (ChatGPT) impact on the traditional library management.

International Journal of Trend in Scientific Research and Development, 7(1), 961–964.

พฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ GOT7

ทศพร ศิริพันธุ์เมือง¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ "อาคาเซ" หรือแฟนดอม (Fandom) ของวงเก๋อิ๊ดเซเวน (GOT7) ภายใต้กรอบแนวคิดทางสารสนเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา ผลการวิเคราะห์พบว่า ท่ามกลางสภาวะข้อมูลท่วมท้นและสารสนเทศซ้ำซ้อน ชุมชนเสมือนจริงดังกล่าวได้พัฒนาพฤติกรรมสารสนเทศเชิงรุกผ่านกลไกการจัดระเบียบสารสนเทศ 3 ประการ ได้แก่ (1) การคัดกรองและวิเคราะห์เนื้อหาเชิงบริบทโดยกลุ่มผู้แปลภาษา (2) การจัดสรรชนิดควบคุมคำศัพท์ด้วยระบบฟีดแบ็กโซเชียลมีเดียผ่านสัญลักษณ์แฮชแท็ก และ (3) การประยุกต์ใช้คู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อสนับสนุนผลงานดนตรี (Streaming Guide) ซึ่งสะท้อนความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม โดยมีอัตลักษณ์เชิงสุนทรียภาพของศิลปินเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญ นอกเหนือจากกลไกการจัดการสารสนเทศ ชุมชนเสมือนจริงนี้ยังสามารถยกระดับความผูกพันเชิงอารมณ์ร่วมไปสู่การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลและการบริหารจัดการสุขภาวะออนไลน์ โดยใช้กลยุทธ์การลดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ที่สร้างความเกลียดชังและการรายงานความไม่เหมาะสมเชิงระบบเพื่อรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ อย่างไรก็ดี พื้นที่วัฒนธรรมย่อยนี้ยังคงประสบอุปสรรคเชิงพฤติกรรมจากภาวะหมดไฟในการเป็นแฟนคลับ (Fandom Burnout) และปรากฏการณ์ห้องแห่งเสียงสะท้อน ข้อค้นพบเชิงประจักษ์จากบทความนี้เสนอแนะแนวทางสำหรับนักสารสนเทศศาสตร์และนักการศึกษาในการนำแรงจูงใจเชิงบวกไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการสร้างพลเมืองดิจิทัลอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: พฤติกรรมสารสนเทศ, ภูมิคุ้มกันดิจิทัล, GOT7, แฟนดอม, ความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม

¹ รองศาสตราจารย์, สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

อีเมล: tisakorn@snru.ac.th

Information Behavior and Digital Immunity of the GOT7 Fandom

Tisakorn Siripanmuang²

Abstract

This academic article aims to analyze the information behavior and digital immunity construction of "Ahgase," the fandom of the boy band GOT7, under the conceptual frameworks of information science and cultural studies. The analysis reveals that amidst redundant information and information overload, this virtual community exhibits active information behaviors through three sophisticated knowledge organization mechanisms: (1) contextual content curation by online translators, (2) folksonomy indexing via social tagging hashtags, and (3) the implementation of music streaming guides reflecting advanced media and algorithm literacy driven by the artists' aesthetic identity. Furthermore, the community leverages its communal passion to develop digital immunity and digital well-being by utilizing structural strategies, specifically non-engagement mechanisms with toxic users and platform-mediated report systems to counteract cyberbullying. However, this subcultural space also faces significant behavioral barriers, including fandom burnout and the echo chamber phenomenon. These empirical insights offer innovative paradigms for information professionals and educators to harness positive motivations in promoting informal learning and fostering sustainable, media-literate digital citizenship.

Keywords: Information Behavior, Digital Immunity, GOT7, Fandom, Algorithm Literacy

² Associate Professor., Information Science Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Sakon Nakhon Rajabhat University. Email: tisakorn@snru.ac.th

บทนำ

ในภูมิทัศน์สื่อยุคดิจิทัลซึ่งขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีเว็บ 3.0 และแพลตฟอร์มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้ใช้สารสนเทศต้องเผชิญกับสถานะข้อมูลท่วมท้น (Information Overload) อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ สารสนเทศจำนวนมากมหาศาลหลั่งไหลเข้าสู่การรับรู้ของผู้ใช้ผ่านกิจกรรมการเผยแพร่และการส่งต่อข้อมูลอย่างรวดเร็วบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะบนแพลตฟอร์มเอกซ์ (X) ซึ่งเป็นพื้นที่หลักในการสื่อสารของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่ ปรากฏการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดสถานะข้อมูลซ้ำซ้อน (Redundant Information) และสารสนเทศที่ไร้ระเบียบ ซึ่งหากผู้รับสารขาดวิจารณญาณในการคิดเชิงวิพากษ์และการประเมินสารสนเทศ ข่มส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลลวง (Fake News) และการบิดเบือนข้อมูลได้อย่างง่ายดาย (พรทิพย์ เียนจะบก, 2563) ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับรูปแบบพฤติกรรมกรับส่งสารบนแพลตฟอร์มดิจิทัลของคนรุ่นใหม่ (Chotikavanid, 2021) ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในมิตวัฒนธรรมย่อย (Fuchs, 2020) และความจำเป็นในการรู้เท่าทันโครงสร้างแพลตฟอร์ม (กุลธิดา ท้วมสุข, 2564) อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของบัคแลนด์ (Buckland, 2017) ที่ระบุว่า เมื่อสารสนเทศมีสถานะเป็นวัตถุ (Information as Thing) ที่สามารถทำสำเนาและแพร่กระจายได้อย่างไร้ขีดจำกัด กระบวนการคัดกรองและการจัดระเบียบสารสนเทศจึงกลายเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21

ท่ามกลางภาวะข้อมูลท่วมท้นดังกล่าว ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจในมิติสารสนเทศศาสตร์คือ กลุ่มผู้ใช้สารสนเทศบางกลุ่มไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงผู้บริโภคฝ่ายรับ (Passive Consumer) ที่รอคอยรับข้อมูลจากสื่อกระแสหลักเพียงอย่างเดียว หากแต่ได้พัฒนาตนเองขึ้นเป็นผู้ใช้สารสนเทศเชิงรุก (Active User) ที่มีส่วนร่วมในการผลิต จัดระเบียบ คัดกรอง และตรวจสอบข้อเท็จจริงของสารสนเทศอย่างเป็นระบบ ชุมชนเสมือนจริงที่มีความตื่นตัวสูงนี้ถูกนิยามในทางสังคมศาสตร์ว่า "วัฒนธรรมแฟนคลับ" หรือ "แฟนดอม" (Fandom) (หมายถึงกลุ่มสังคมย่อยเสมือนจริงที่รวมตัวกันบนฐานของความสนใจและความคลั่งไคล้ต่อสิ่งเดียวกัน มีคำเรียกย่อในภาษาปากว่า "ค้อม") โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มแฟนคลับของอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีใต้ (K-Pop) ซึ่งในบรรดากลุ่มแฟนคลับเหล่านั้น กลุ่ม "อากาเซ" (Ahgase) หรือกลุ่มแฟนคลับอย่างเป็นทางการของกลุ่มศิลปินบอยแบนด์วง "ก๊อตเซเวน" (GOT7) ถือเป็นหนึ่งในกรณีศึกษาที่มีพลวัตและความสามารถในการบริหารจัดการสารสนเทศท่ามกลางภาวะข้อมูลซ้ำซ้อนอย่างมีนัยสำคัญ

วง GOT7 ประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 7 คน จากหลากหลายสัญชาติ ได้แก่ เกาหลีใต้ ไทย อเมริกา และฮ่องกง การรวมตัวทางวัฒนธรรมที่หลากหลายนี้ ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับอย่างอากาเซกลายเป็นชุมชนระดับโลก (Global Community) ที่มีการรับส่งสารสนเทศข้ามพรมแดนและข้ามภาษาอยู่ตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้ พฤติกรรมสารสนเทศ (Information Behavior) ของกลุ่มอากาเซจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การบริโภคสื่อเพื่อความบันเทิง แต่ถูกขับเคลื่อนด้วยความผูกพัน (Fan Passion) ที่ต้องการสนับสนุนและปกป้องภาพลักษณ์ของศิลปิน พลั่งแห่ง

ความผูกพันนี้เองที่เป็นแรงผลักดันเชิงบวกให้กลุ่มอาคาเซ่สร้างระบบนิเวศสารสนเทศ (Information Ecosystem) ของตนเองขึ้นมาเพื่อรับมือกับชุดข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น การแปลภาษาอย่างฉับไว การตรวจสอบข่าวลือเชิงลบ และการวางแผนสร้างกระแสความนิยมอย่างมีกลยุทธ์ (Jenkins, 2018)

กระบวนการเรียนรู้และการจัดการข้อมูลร่วมกันภายในกลุ่มอาคาเซ่ ไม่เพียงแต่ช่วยให้สมาชิกสามารถเข้าถึงสารสนเทศที่ถูกต้องและรวดเร็วเท่านั้น แต่ในระยะยาว พฤติกรรมเหล่านี้ได้หล่อหลอมและสร้าง "ภูมิคุ้มกันดิจิทัล" (Digital Immunity) ให้แก่สมาชิกในกลุ่มโดยอัตโนมัติ สมาชิกพัฒนาทักษะความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ความฉลาดรู้ทางสารสนเทศ (Information Literacy) ทักษะในการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว และสามารถรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกหลักกฎหมายสากล (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565) ซึ่งทักษะเหล่านี้นับเป็นสมรรถนะสำคัญที่นักเรียนศึกษาและบรรณารักษ์พยายามขับเคลื่อนให้เกิดขึ้นในสังคมกระแสหลัก

บทความวิชาการฉบับนี้จึงมุ่งหวังที่จะวิเคราะห์และจัดระเบียบองค์ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 (อาคาเซ่) โดยใช้กรอบแนวคิดทางด้านสารสนเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา มาอธิบายปรากฏการณ์ออนไลน์ที่เกิดขึ้น และชี้ให้เห็นว่าพลังความผูกพันในวัฒนธรรมแฟนคลับสามารถเปลี่ยนผ่านไปสู่กระบวนการสร้างภูมิคุ้มกันในการเปิดรับสารได้อย่างไร ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางและมุมมองใหม่สำหรับบรรณารักษ์ นักสารสนเทศ และนักการศึกษาในการนำ "แรงจูงใจเชิงบวก" มาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อในสังคมยุคดิจิทัลอย่างยั่งยืน

1. บริบทและพัฒนาการของวัฒนธรรมแฟนคลับ GOT7 ในประเทศไทย (Context and Evolution of GOT7 Fandom Culture in Thailand)

การศึกษาความเป็นมาและปัจจัยการขยายตัวของกลุ่มแฟนคลับที่นิยามตนเองว่า "อาคาเซ่" (Ahgase) ในประเทศไทย เริ่มต้นขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมในปี พ.ศ. 2557 จากการเปิดตัวของกลุ่มศิลปินบอยแบนด์วง GOT7 ภายใต้การบริหารของบริษัท เจวายพี เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (JYP Entertainment) ประเทศเกาหลีใต้ ปัจจัยหลักที่ส่งผลให้วงดนตรีดังกล่าวได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและมีการสร้างเครือข่ายแฟนคลับในประเทศไทยอย่างมั่นคงกว่ากลุ่มศิลปินเคป็อป (K-Pop) ร่วมรุ่น คือ "ปัจจัยการมีตัวแทนทางวัฒนธรรม" (Cultural Representation) ผ่านการมีสมาชิกสัญชาติไทยคือ กันต์พิมุกต์ ภูวกุล (แบมแบม) ทำหน้าที่เป็นสมาชิกคนสำคัญของวง (ฉันทน์ศิริเจริญ, 2561) นอกจากนี้ การสื่อสารข้ามพรมแดนร่วมกับการใช้ซอฟต์แวร์ของอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลี (ชลธิชา บำรุงรักษ์, 2562) ยังส่งผลให้เกิดการสร้างเครือข่ายแฟนคลับที่มีความตื่นตัวในระดับสากล (Kim, 2021) จนแปรสภาพเป็นชุมชนผู้บริโภคสารสนเทศวัฒนธรรมป๊อปที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตน (Bennett, 2018)

ในมิติทางศิลปะการแสดงและการสร้างสรรค์ผลงานดนตรี วง GOT7 ได้สร้างอัตลักษณ์เฉพาะตัวผ่าน การผสมผสานแนวดนตรีฮิปฮอปเข้ากับ โครงสร้างดนตรีป๊อปแดนซ์ ควบคู่กับการจัดแสดงเพอร์ฟอร์แมนซ์และ ทักษะกายกรรมผสมผสานศิลปะการต่อสู้บนเวที ซึ่งองค์ประกอบเชิงภาพและเสียงที่มีพลวัตสูงเหล่านี้ทำหน้าที่ เป็นสารสนเทศเชิงสุนทรียภาพที่ดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง ยิ่งไปกว่านั้น วง GOT7 ยังได้รับการยอมรับในฐานะกลุ่มศิลปินที่ร่วมผลิตผลงานด้วยตนเอง โดยสมาชิกภายในวง อาทิจ จเป็, ยองแจ, แจ็คสัน และแบมแบม มีบทบาทสำคัญในการประพันธ์บทเพลงและควบคุมกระบวนการผลิตดนตรี พลวัต ดังกล่าวส่งผลให้เกิดสารสนเทศเชิงศิลปะที่เปิดโอกาสให้ชุมชนแฟนคลับร่วมวิเคราะห์และตีความหมายเชิง สัญลักษณ์ของเนื้อเพลง รวมถึงเข้าใจเจตนารมณ์ในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของศิลปินอย่างลึกซึ้ง (Bennett, 2018) ส่งผลให้ผลงานเพลงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการจัดระเบียบโครงสร้างความสัมพันธ์และการรวมกลุ่ม สังคมออนไลน์ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ชีวประวัติและการดำเนินงานของแบมแบมในฐานะสมาชิกชาวไทยที่ผ่านกระบวนการฝึกฝนใน ต่างประเทศจนประสบความสำเร็จในระดับสากล ทำหน้าที่เป็นภาพตัวแทนของความมุ่งมั่นที่สร้างความรู้สึกร่วม และพัฒนาไปสู่ความผูกพันเชิงลึกในลักษณะ "ความสัมพันธ์เสมือนจริง" (Parasocial Relationship) ระหว่าง กลุ่มแฟนคลับชาวไทยกับตัวศิลปิน ส่งผลให้กลุ่มอาคาเซไทยไม่ได้ดำเนินบทบาทเป็นเพียงผู้บริโภคสินค้า บันเทิงฝ่ายรับ แต่มีส่วนร่วมในฐานะผู้ผลักดันและสนับสนุนทุกขั้นตอนของความสำเร็จเชิงวิชาชีพของศิลปิน อย่างเป็นระบบ (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565)

พัฒนาการและการขับเคลื่อนวัฒนธรรมแฟนคลับของกลุ่มอาคาเซในประเทศไทยสะท้อนผ่าน ปรากฏการณ์เชิงประจักษ์อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การจัดคอนเสิร์ตระดับเวิลด์ทัวร์ ณ ราชมังคลาภิเษกสถาน ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2568 อัตราการสืบค้นสารสนเทศและการแข่งขันในการจองสิทธิ์เข้าชมสูงจน จำหน่ายบัตรหมด (Sold Out) ภายในระยะเวลาอันสั้น ตลอดจนถึงเสถียรภาพและการเติบโตของฐานผู้บริโภคใน ประเทศไทย ในมิติพฤติกรรมออนไลน์ ความมั่นคงของกลุ่มสังคมนี้ได้เปลี่ยนผ่าน โครงสร้างชุมชนเสมือน (Virtual Community) ไปสู่เครือข่ายสารสนเทศขนาดใหญ่บนแพลตฟอร์มเอกซ์ โดยกลุ่มแฟนคลับมีการพัฒนา กระบวนการเรียนรู้และวางแผนร่วมกันในการผลักดันเครื่องหมายแฮชแท็กที่เกี่ยวข้องกับผลงานของวง GOT7 ให้ติดอันดับความนิยมในระดับสากล ซึ่งการควบคุมทิศทางสารสนเทศในลักษณะการบูรณาการมวลชนเช่นนี้ จำเป็นต้องอาศัยกลยุทธการกระจายข่าวสารและการกำหนดกรอบเวลาที่มีความแม่นยำสูง (Jenkins, 2018)

ตัวอย่างเหตุการณ์สำคัญที่สะท้อนการพัฒนาทักษะสารสนเทศและความฉลาดรู้ดิจิทัลของกลุ่มแฟน ดอมนี้ ปรากฏเด่นชัดในช่วงวิกฤตการณ์ปี พ.ศ. 2564 เมื่อสมาชิกทั้ง 7 คนตัดสินใจไม่ต่อสัญญากับบริษัทต้น สังกัดเดิม ท่ามกลางกระแสข่าวลือและการวิเคราะห์เชิงลบจากสำนักข่าวบันเทิงที่นำเสนอประเด็นการยุบวง ซึ่ง ส่งผลให้เกิดภาวะความวิตกกังวลต่อสารสนเทศ (Information Anxiety) ในหมู่แฟนคลับทั่วโลก ทว่า

กลุ่มอาคาเซไทยเลือกที่จะปฏิเสธข้อมูลข่าวลือและยึดมั่นในแถลงการณ์ที่เป็นทางการของสมาชิก แรงผลักดันดังกล่าวได้ปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานของกลุ่มแฟนคลับให้กลายเป็นผู้จัดการวางแผนสารสนเทศเชิงรุก มีการจัดตั้งกลไกการสนับสนุนงานเดี่ยวของสมาชิกทุกคนอย่างเป็นระบบ ควบคู่กับการจัดกิจกรรมสาธารณประโยชน์ในนามของวง โดยเฉพาะการส่งเสริมบทบาทของแบบแบมในฐานะผู้นำทางความคิด (Key Opinion Leader) พัฒนาการที่ยาวนานกว่าทศวรรษนี้จึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมเชิงอารมณ์ที่ปราศจากเป้าหมาย หากแต่เป็นการหล่อหลอมและจัดตั้งกลไกเครือข่ายสารสนเทศภาคพลเมืองที่มีความเข้มแข็ง ซึ่งพร้อมที่จะเปลี่ยนผ่านความผูกพันเชิงอารมณ์ให้กลายเป็นทักษะดิจิทัลที่มีสมรรถนะสูงในการคัดกรอง จัดระเบียบ และสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลท่ามกลางภาวะสารสนเทศท่วมท้นในปัจจุบันได้อย่างยั่งยืน (Buckland, 2017)

2. ภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อนและท่วมท้นในบริบทของกลุ่มแฟนคลับอาคาเซ (Information Redundancy and Overload Among Ahgase Fandom Members)

การวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ จำเป็นต้องพิจารณาบนฐานของบริบทตัวศิลปินซึ่งทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของสารสนเทศ วง GOT7 เป็นกลุ่มศิลปินบอยแบนด์ที่มีโครงสร้างทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อน จากการประกอบด้วยสมาชิกจำนวน 7 คนที่มีความหลากหลายด้านสัญชาติและทักษะความเชี่ยวชาญที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ได้แก่ เจบี หัวหน้าวงชาวเกาหลีใต้ผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการประพันธ์บทเพลง, มาร์ค สมาชิกชาวอเมริกันเชื้อสายไต้หวัน, แจ็คสัน อดีตนักกีฬาทีมชาติฮ่องกงที่มีชื่อเสียงในระดับสากล, จินยอง นักร้องและนักแสดงชาวเกาหลีใต้, ยองแจ นักร้องเสียงหลัก, แบบแบม สมาชิกชาวไทยผู้มีอิทธิพลสูงในสื่อสังคมออนไลน์ และยูคยอม สมาชิกอายุน้อยที่สุดผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการเต้น

ความหลากหลายทางสัญชาติร่วมกับการดำเนินกิจกรรมทางวิชาชีพและการสร้างสรรค์ผลงานเดี่ยวของสมาชิกแต่ละคนภายหลังการสิ้นสุดสัญญาฉบับแรกกับบริษัทต้นสังกัดเดิม ส่งผลให้ช่องทางการรับรู้และปริมาณสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับวง GOT7 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สารสนเทศไม่ได้ถูกผลิตขึ้นจากศูนย์กลางเพียงแหล่งเดียว แต่กระจายตัวอยู่บนแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลต่าง ๆ ทั่วโลก อาทิ รายการวิทยุของยองแจ ผลงานการแสดงซีรีส์เกาหลีของจินยอง กิจกรรมแฟนโชว์ ณ กรุงปารีสของมาร์คและยูคยอม การจัดคอนเสิร์ตระดับโลกของแจ็คสัน ตลอดจนงานผู้นำเสนอตราสินค้าและรายการวาไรตี้ของแบบแบมในประเทศไทย

ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลให้เกิดภาวะสารสนเทศท่วมท้น (Information Overload) แก่กลุ่มอาคาเซ โดยสารสนเทศมีการเผยแพร่และนำเสนออย่างต่อเนื่องตลอดยี่สิบสี่ชั่วโมงในรูปแบบมัลติมีเดีย ทั้งภาพ วิดีโอ ขนาดสั้น และข้อความ ยิ่งไปกว่านั้น ปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นตามมาคือ "ภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อน" (Redundant Information) ซึ่งเกิดจากการที่กลุ่มแฟนคลับจำนวนมากบนแพลตฟอร์มเอกซ์และเฟซบุ๊ก ดำเนินกิจกรรมการแบ่งปัน การแปล และการส่งต่อชุดข้อมูลเดียวกันซ้ำกัน ส่งผลให้ข้อมูลขึ้นเดิวกันถูกนำเสนอผ่านมุมมองที่

แตกต่างกันจนเกิดความสับสน หรือเกิดการแปลความหมายจากภาษาเกาหลีและภาษาอังกฤษที่คลาดเคลื่อน ซึ่งกลายเป็นข้อมูลบิดเบือนและสร้างความเข้าใจผิดภายในชุมชนออนไลน์

ในกรอบแนวคิดทางสารสนเทศศาสตร์ โมเดลพฤติกรรมสารสนเทศของวิลสัน (Wilson, 2020) ระบุว่า มนุษย์เมื่อเผชิญกับข้อจำกัดในการรับรู้และปริมาณข้อมูลที่มีมากเกินไปความสามารถในการประมวลผล มักเกิดสภาวะความเครียดเชิงจิตวิทยาและเลือกที่จะปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงการเปิดรับสารสนเทศนั้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโบว์เดนและโรบินสัน (Bawden & Robinson, 2019) ที่ระบุว่า ภาวะข้อมูลท่วมท้นมักลดทอนประสิทธิภาพในการตัดสินใจและทำให้ผู้ใช้สื่อเกิดความอ่อนล้าทางดิจิทัล อีกทั้งอาการเหนื่อยล้าจากการเสพข้อมูลสารสนเทศที่มีมากเกินไปมักลดทอนกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ ส่งผลให้เกิดความต้องการระบบนิเวศสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ (Savolainen, 2022; Floridi, 2019)

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ่กลับแสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ที่เป็นข้อยกเว้นทางทฤษฎี โดยความซับซ้อนและความซ้ำซ้อนของข้อมูลข่าวสารไม่ได้ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับเกิดการปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงการเปิดรับข้อมูล แรงขับเคลื่อนจากความผูกพันและความสนใจที่มีต่อสมาชิกทั้ง 7 คน กลายเป็นปัจจัยผลักดันให้กลุ่มผู้ใช้สารสนเทศหันมาบูรณาการความร่วมมือในการจัดตั้ง "กลไกการคัดกรองสารสนเทศ" เพื่อจัดระเบียบข้อมูลที่มีความซ้ำซ้อนเหล่านั้นให้กลายเป็นระบบสารสนเทศที่มีคุณภาพ ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลในระยะยาว

3. กลไกการจัดระเบียบสารสนเทศของเครือข่ายแฟนคลับ (Information Organization Mechanisms of Fandom Networks)

เมื่อสภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อนและท่วมท้นเป็นอุปสรรคสำคัญในการเข้าถึงข้อเท็จจริง กลุ่มอาคาเซ่จึงพัฒนาพฤติกรรมสารสนเทศจากการเป็นผู้บริโภคสารสนเทศ (Information Consumer) ไปสู่การเป็นผู้จัดระเบียบสารสนเทศ (Information Organizer) โดยชุมชนเสมือนจริงของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 บนแพลตฟอร์มเอกซ์และแพลตฟอร์มการสื่อสารอื่น ๆ มีลักษณะการดำเนินงานเชิงโครงสร้างและฟังก์ชันที่สอดคล้องกับระบบของศูนย์สารสนเทศหรือสถาบันบริการสารสนเทศดิจิทัลในยุคปัจจุบัน ปรากฏการณ์ดังกล่าวสามารถจำแนกออกเป็นกลไกสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

3.1 บทบาทของกลุ่มผู้คัดกรองและแปลภาษาในฐานะผู้จัดหมวดหมู่และวิเคราะห์เนื้อหา (The Translators)

เนื่องจาก GOT7 เป็นกลุ่มศิลปินที่มีการดำเนินงานในระดับสากล สารสนเทศปฐมภูมิส่วนใหญ่จึงถูกผลิตขึ้นในรูปแบบภาษาเกาหลี ภาษาอังกฤษ และภาษาจีน ซึ่งข้อจำกัดทางภาษาและบริบทวัฒนธรรมนี้ มักก่อให้เกิดชุดข้อมูลที่มีความคลุมเครือและมีความซ้ำซ้อนจากการแปลสารสนเทศที่ขาดมาตรฐาน ในบริบทนี้

กลุ่มอาคาเซที่มีทักษะความสามารถด้านภาษาจึงร่วมกันจัดตั้ง "บัญชีผู้ใช้เพื่อการแปลสารสนเทศ" (Translation Accounts) เพื่อทำหน้าที่เสมือนบรรณารักษ์วิเคราะห์เนื้อหา (Cataloger) ในการคัดเลือกสารสนเทศที่เป็นทางการ (Official Information) มาทำการแปล เรียบเรียง และตรวจสอบความถูกต้องก่อนเผยแพร่สู่ชุมชน พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับแนวคิดของสรายุทธิพิศเลิศวิจิตร (2564) ที่ระบุว่า การจัดการความรู้ในชุมชนออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีผู้ทำหน้าที่กลั่นกรองและสร้างบริบทสารสนเทศ (Information Contextualization) เพื่อแปรสภาพข้อมูลดิบให้เป็นสารสนเทศพร้อมใช้ และลดความซ้ำซ้อนในการตีความข้อมูลของสมาชิกรายอื่นภายในกลุ่ม

3.2 การสร้างบรรณารักษ์และการควบคุมคำศัพท์ผ่านระบบสัญลักษณ์แฮชแท็ก (Folksonomy and Indexing)

ในกรอบแนวคิดด้านระบบสารสนเทศ การจัดระเบียบข้อมูลบนเครือข่ายออนไลน์มักเผชิญกับปัญหาความกระจัดกระจายของคำค้นหาอย่างต่อเนื่อง กลุ่มอาคาเซจึงได้แก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการประยุกต์ใช้ระบบโฟล์กโซโนมี (Folksonomy) หรือกระบวนการร่วมกันกำหนดแท็กทางสังคมโดยกลุ่มผู้ใช้ ผ่านการใช้เครื่องหมายแฮชแท็ก (#) ทำหน้าที่เป็นกลไกการจัดบรรณารักษ์ (Indexing) เพื่อจำแนกประเภทสารสนเทศ ตัวอย่างเชิงประจักษ์ ได้แก่ การกำหนดแฮชแท็กเฉพาะกิจสำหรับการลงคะแนนโหวต การสนับสนุนการรับชมและรับฟังผลงานเพลงที่ปล่อยใหม่ หรือการติดตามข้อมูลเฉพาะบุคคล เช่น #BamBam ปราบปรามการฉ้อโกงการจัดหมวดหมู่สารสนเทศโดยอาศัยมติมหาชน (Crowdsourced Categorization) นี้ สะท้อนให้เห็นถึงการรวมศูนย์ความรู้ภาคประชาชนที่มีลักษณะการมีส่วนร่วม (Fiske, 2017) และพฤติกรรมการจัดการสารสนเทศส่วนบุคคลเพื่อเป้าหมายร่วมกันของกลุ่ม (พจน์ สิทธิประศาสน์, 2567) ซึ่งกลไกดังกล่าวสามารถลดทอนความซ้ำซ้อนของสารสนเทศลงได้อย่างมีนัยสำคัญ ส่งผลให้ผู้ใช้สารสนเทศสามารถสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศเฉพาะหมวดหมู่ได้อย่างแม่นยำ โดยไม่ต้องเสียเวลาคัดกรองท่ามกลางชุดข้อมูลทั่วไปที่ไร้ระเบียบ

3.3 กระบวนการตรวจสอบข้อเท็จจริงและการสืบเสาะสารสนเทศเชิงรุก (Active Fact-Checking)

กลไกที่สะท้อนถึงการจัดระเบียบสารสนเทศขั้นสูงของกลุ่มแฟนคลับ คือพฤติกรรมเมื่อเผชิญข้อมูลข่าวลือหรือข้อมูลลวง (Fake News) ที่อาจส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ของวง GOT7 ชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้จะปรับเปลี่ยนบทบาทเข้าสู่การเป็นผู้ตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-Checkers) โดยใช้กระบวนการที่สอดคล้องกับทฤษฎีการสืบเสาะสารสนเทศเชิงรุก (Active Information Seeking) กลุ่มแฟนคลับจะร่วมมือกันสืบค้นแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Sources) อาทิ ตารางเวลาการปฏิบัติงานที่แท้จริง ภาพถ่ายจากมุมมองอื่น เพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง หรือแถลงการณ์อย่างเป็นทางการจากบริษัทต้นสังกัด เพื่อนำมาหักล้างสารสนเทศที่บิดเบือนอย่างเป็นระบบ กระบวนการจัดการสารสนเทศร่วมกัน (Collaborative Information Management) ใน

ลักษณะนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยปกป้องภาพลักษณ์ของศิลปิน แต่ยังช่วยจัดระเบียบให้พื้นที่สื่อออนไลน์ของกลุ่มมีความถูกต้องและน่าเชื่อถืออย่างต่อเนื่อง (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565)

4. การวิเคราะห์กรณีศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศและการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล (Case Study Analysis of Information Behavior and Digital Immunity Building)

การวิเคราะห์พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ่ให้เห็นภาพเชิงประจักษ์ จำเป็นต้องพิจารณาผ่านการบูรณาการสถานการณ์จริงในบริบทวัฒนธรรมแฟนคลับ ร่วมกับการใช้เครื่องมือทางสารสนเทศศาสตร์มาวิเคราะห์กรณีศึกษาสำคัญ 3 เหตุการณ์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสภาวะวิกฤตข้อมูลออนไลน์ สามารถขับเคลื่อนให้เกิดทักษะการบริหารจัดการสารสนเทศขั้นสูง ตลอดจนการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลอย่างมีกลยุทธ์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กรณีศึกษาที่ 4.1: การบริหารจัดการข้อมูลและการลดความไม่แน่นอนในช่วงวิกฤตการหมดสัญญา (ปี 2564)

ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2564 เกิดสภาวะความตื่นตระหนกทางสารสนเทศ (Information Panic) ครั้งใหญ่ในเครือข่ายแฟนคลับ เมื่อมีกระแสข่าวอย่างเป็นทางการว่าสมาชิกทั้ง 7 คนของวง GOT7 ตัดสินใจไม่ต่อสัญญากับบริษัทต้นสังกัดเดิม ข่าวดังกล่าวส่งผลให้เกิดสภาวะความวิตกกังวลต่อสารสนเทศ (Information Anxiety) แก่แฟนคลับทั่วโลก เนื่องจากสื่อมวลชนต่างนำเสนอข้อมูลข่าวลือและการวิเคราะห์เชิงลบ เช่น การคาดการณ์เรื่องการยุติบทบาทของวง ซึ่งก่อให้เกิดภาวะสารสนเทศซ้ำซ้อนและข้อมูลลวง (Fake News) หลั่งไหลเข้าสู่แพลตฟอร์มเอกซอย่างท่วมท้น ทว่า แนวทางการรับมือของกลุ่มอาคาเซ่ไทยมีลักษณะเชิงยุทธศาสตร์ที่สะท้อนถึงการมีภูมิคุ้มกันดิจิทัล โดยชุมชนออนไลน์ไม่ได้ได้ตอบข้อมูลด้วยอารมณ์ แต่ปรับบทบาทเป็นผู้สืบค้นข้อมูลเฉพาะกิจ ซึ่งกลุ่มแฟนคลับที่มีทักษะด้านภาษาเกาหลีและข้อกฎหมายสากลได้ร่วมกันสืบค้นเอกสารปฐมภูมิ (Primary Sources) จากกรมทรัพย์สินทางปัญญาของประเทศเกาหลีได้ เพื่อนำข้อเท็จจริงเชิงกฎหมายมาแปลและอธิบายให้สมาชิกในกลุ่มเข้าใจตรงกันว่า สมาชิกของ GOT7 ได้ร่วมกันยื่นจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ในเครื่องหมายการค้า (Trademark) ของชื่อวงและสิทธิบัตรต่าง ๆ ไว้เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ในมิติสารสนเทศศาสตร์ พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับแนวคิดของบัคแลนด์ (Buckland, 2017) ในเรื่องการเข้าถึงสารสนเทศเพื่อลดความไม่แน่นอน (Uncertainty Reduction) โดยแฟนคลับจัดตั้งระบบคัดกรองข้อมูล ขยายหลักเกณฑ์ทางกฎหมายที่ซับซ้อนให้กลายเป็นกราฟิกอินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่าย เพื่อสกัดกั้นข้อมูลข่าวลือและส่งต่อเฉพาะข้อเท็จจริงที่น่าเชื่อถือ พลังความผูกพันของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยจึงเปลี่ยนผ่านผู้ใช้ทั่วไปสู่ผู้มีความฉลาดรู้ทางสารสนเทศ (Information Literacy) ที่สามารถจัดการข้อมูลลวงในช่วงวิกฤตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรณีศึกษาที่ 4.2: การบริหารจัดการระบบนิเวศสารสนเทศเพื่อรับมือกับข่าวลือและการรักษาสิทธิ์ (ปี 2568)

ในปี พ.ศ. 2568 วัฒนธรรมแฟนคลับของกลุ่มอาคาเซ่เผชิญบททดสอบด้านภูมิคุ้มกันดิจิทัลอีกครั้ง เมื่อกระแสการเตรียมตัวกลับมารวมกลุ่มปฏิบัติงานเต็มวง (Full Group Comeback) ของ GOT7 มีความชัดเจนขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดปรากฏการณ์ข้อมูลซ้ำซ้อนและข้อมูลข่าวลือเรื่องลิขสิทธิ์เพลงและการแอบอ้างสิทธิ์บนแพลตฟอร์มดิจิทัลสตรึมมิ่ง รวมถึงการเกิดสภาวะห้องแห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) ที่แฟนคลับกลุ่มย่อยต่างได้รับข้อมูลตารางงานเดี่ยวของสมาชิกแต่ละคนจนเกิดการคาดเดาไหม้ไถ่ที่คลาดเคลื่อนและนำไปสู่ความขัดแย้งภายในกลุ่ม กลไกที่อาคาเซ่นำมาใช้รับมือในกรณีนี้คือ "การจัดการระบบนิเวศสารสนเทศแบบกำกับตนเอง" (Self-Regulated Information Ecosystem) ซึ่งเป็นฐานรากของภูมิคุ้มกันดิจิทัลภาคพลเมือง โดยกลุ่มอาคาเซ่ไทยได้สร้างระบบปฏิทินสารสนเทศร่วมกัน (Collaborative Calendar) ผ่านบัญชีผู้ใช้ส่วนกลางเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ มีการใช้เครื่องหมายแฮชแท็กทำหน้าที่เป็นกรณีควบคุมคำค้นหาเพื่อแยกแยะระหว่างข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงทางการกับการคาดเดาของสื่อมวลชน ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อเกิดบัญชีผู้ใช้ปลอมที่พยายามเผยแพร่ข้อมูลข่าวลือ กลุ่มอาคาเซ่จะใช้กฎบัตรชุมชนที่เรียกว่า "การบริหารจัดการความเงียบ" (The Architecture of Silence) โดยร่วมมือกันไม่แบ่งปัน ไม่ส่งต่อ และไม่พิมพ์ข้อความโต้ตอบใดๆ เพื่อป้องกันไม่ให้อัลกอริทึม (Algorithm) ของแพลตฟอร์มนำส่งข้อความเชิงลบเหล่านั้นให้กลายเป็นกระแสสังคม (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565) พฤติกรรมนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในกลไกเบื้องหลังของเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล (Algorithm Literacy) และการนำทักษะดังกล่าวมาใช้เป็นภูมิคุ้มกันดิจิทัลเพื่อปกป้องเอกภาพของกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการสื่อสารของเจนกินส์ (Jenkins, 2021)

กรณีศึกษาที่ 4.3: วัฒนธรรม "คู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อสนับสนุนผลงานดนตรี" กับการรู้เท่าทันกลไกอัลกอริทึมดิจิทัล

ปรากฏการณ์สารสนเทศที่สะท้อนถึงการจัดการข้อมูลเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลภาคปฏิบัติ คือ พฤติกรรมการเตรียมความพร้อมก่อนการปล่อยผลงานเพลงใหม่ของวง GOT7 หรือของสมาชิกในวง เช่น แบนแบน โดยพื้นที่บนโลกออนไลน์จะปรับเปลี่ยนสภาพเป็นระบบนิเวศสารสนเทศเครือข่ายแฟนด้อมขนาดใหญ่ การรวมพลังของแฟนคลับจะเริ่มต้นจากการที่กลุ่มผู้ดูแลระบบหรือบัญชีผู้ใช้ส่วนกลางร่วมกันจัดทำ "คู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อสนับสนุนผลงานดนตรี" (Streaming Guide) ในรูปแบบข้อความและรูปภาพกราฟิกอินโฟกราฟิกที่เรียบง่าย ในวัฒนธรรมดนตรี K-Pop ผลงานดนตรีมีสถานะเป็นเป้าหมายและภารกิจร่วมกันของชุมชน (Fandom Mission) เมื่อผลงานถูกเผยแพร่ กลุ่มอาคาเซ่จะบริหารจัดการระบบนิเวศสารสนเทศดนตรี (Music Information Ecosystem) อย่างเป็นระบบ โดยแฟนคลับจะแบ่งหน้าที่ตามความพร้อม เช่น กลุ่มผู้รับผิดชอบการรับชมผ่าน YouTube ตามคู่มือ และกลุ่มผู้รับผิดชอบแพลตฟอร์มมิวสิกดิจิทัล เช่น

Spotify, Apple Music หรือแอปพลิเคชันในเกาหลีใต้ เพื่อผลักดันให้ผลงานติดอันดับชาร์ตเพลงสูงสุด ปรากฏการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่า อากาเซมีความฉลาดรู้ในกลไกตลาดดนตรียุคดิจิทัล และเปลี่ยนพลังความชอบในผลงานดนตรีให้กลายเป็นเมตริกซ์สารสนเทศ (Information Metrics) ที่สามารถจับต้องและวัดผลความสำเร็จของศิลปินได้อย่างเป็นรูปธรรม (Mandel & Johnston, 2022)

แนวทางในกลุ่มมီโอบับนี้มีการระบุเกณฑ์และกฎบัตรในการรับชมและรับฟังไว้อย่างเป็นระบบ อาทิ การระบุให้เปิดรับชมวิดีโอด้วยความคมชัดตั้งแต่ระดับ 480p หรือ 720p ขึ้นไป, การไม่กดข้ามโฆษณาในช่วงนาที่แรก, การห้ามกดปิดเสียงบนซอฟต์แวร์เครื่องเล่นของแพลตฟอร์ม โดยให้ใช้วิธีลดระดับเสียงที่ตัวอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์แทน ไปจนถึงการจัดทำรายการเล่นเพลง (Playlist) ที่มีสัดส่วนการสลับเพลงอย่างเหมาะสม ไม่เปิดเพลงเดิมซ้ำติดต่อกันโดยตรง ในแง่มุมของเทคโนโลยีสารสนเทศ พฤติกรรมเหล่านี้เกิดจากการที่กลุ่มอากาเซได้ทำการสืบค้น ทดลอง และสังเกตพฤติกรรมของระบบปัญญาประดิษฐ์เพื่อทำความเข้าใจกลไกเบื้องหลังของแพลตฟอร์ม เนื่องจากแพลตฟอร์มสากลอย่าง YouTube มีระบบตรวจสอบสแปม (Anti-Spam Algorithm) ที่เข้มงวด หากระบบตรวจพบพฤติกรรมการเปิดชมซ้ำในลักษณะที่เป็นอัตโนมัติ ยอดการเข้าชมเหล่านั้นจะถูกหักลบออก การที่กลุ่มอากาเซร่วมมือกันปฏิบัติตามคู่มืออย่างเคร่งครัด จึงเป็นข้อพิสูจน์เชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิด "ความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม" (Algorithm Literacy) ซึ่งเป็นทักษะขั้นสูงในการทำความเข้าใจว่าระบบคอมพิวเตอร์และปัญญาประดิษฐ์จัดระเบียบ คัดกรอง และประมวลผลข้อมูลอย่างไร (Bawden & Robinson, 2019) แพลตฟอร์มไม่ได้เป็นเพียงผู้เสิร์ฟสื่อออนไลน์ฝ่ายรับ แต่เข้าใจวิธีการปฏิสัมพันธ์กับปัญญาประดิษฐ์อย่างมีชั้นเชิง เป็นพฤติกรรมสารสนเทศที่ผสมผสานความผูกพันในตัวศิลปินเข้ากับทักษะทางเทคโนโลยีได้อย่างเป็นระบบ ปรับเปลี่ยนผู้รับสารทั่วไปให้กลายเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรู้เท่าทันกลไกของสื่อยุคใหม่ (Mandel & Johnston, 2022)

5. กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล (The Transition to Digital Immunity Building)

พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอากาเซซึ่งเริ่มต้นจากวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนและปกป้องศิลปิน ได้แปรสภาพเป็นกลไกการจัดเกลาทางสังคมดิจิทัลที่มีนัยสำคัญ การเปลี่ยนผ่านจากแรงขับเคลื่อนเชิงอารมณ์และความผูกพันไปสู่กลไกหลักในการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล (Digital Immunity) ถือเป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการปรับตัวและการเผชิญความเสี่ยงในสภาพแวดล้อมออนไลน์อย่างมีวุฒิภาวะ ปรากฏการณ์ดังกล่าวสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดการเรียนรู้ตามอรรถาธิบายและกรอบวัฒนธรรมศึกษา โดยเชื่อมโยงกับทักษะดิจิทัล 3 มิติหลัก ซึ่งพฤติกรรมนี้สะท้อนว่า ทักษะการตรวจสอบความถูกต้องของสื่อสารสนเทศยุคใหม่ (ปิยะพงษ์ ปิ่นแก้ว, 2566) มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ (Livingstone, 2019) ผ่านกระบวนการ

เรียนรู้และบูรณาการสารสนเทศตามอรรถาภิธานในกลุ่มสังคมออนไลน์ (UNESCO, 2021) ภายใต้บรรทัดฐานที่กำหนดร่วมกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1 การรู้เท่าทันสื่อและการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศ

ในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่มีการแพร่กระจายของข้อมูลวง ความสามารถในการจำแนกข้อเท็จจริงถือเป็นภูมิคุ้มกันดิจิทัลขั้นพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่ง พฤติกรรมการติดตามข้อมูลของวง GOT7 ส่งผลให้กลุ่มอาคาเซ่พัฒนาทักษะการประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งสารสนเทศขั้นสูง โดยผู้ใช้สารสนเทศสามารถจำแนกความน่าเชื่อถือระหว่างบัญชีผู้ใช้ที่ไม่ระบุตัวตน (Anonymous Accounts) ที่มีเจตนาบิดเบือนข้อมูล กับบัญชีผู้ใช้ที่มีความน่าเชื่อถือในระดับสูงได้อย่างรวดเร็ว

ดังจะเห็นได้จากเหตุการณ์การสิ้นสุดสัญญาของบริษัทต้นสังกัดเดิมในปี พ.ศ. 2564 ท่ามกลางกระแสข้อมูลที่สร้างความสับสนจากสำนักข่าวต่าง ๆ กลุ่มอาคาเซ่ไม่ได้เลือกที่จะยอมรับข้อมูลในทันที แต่ใช้วิธีการตั้งคำถามต่อความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว (Source Criticism) มีการสืบค้นต้นตอของสารสนเทศวิชาชีพและรอคอยแถลงการณ์อย่างเป็นทางการจากศิลปิน พฤติกรรมนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยของพรทิพย์ เอ็นจะบก (2563) ที่ระบุว่า กระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ต่อสื่อ (Media Critical Thinking) จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงเมื่อผู้รับสารมีส่วนได้ส่วนเสียหรือมีความสนใจในเนื้อหานั้นอย่างแรงกล้า ซึ่งในบริบทนี้คือความต้องการปกป้องภาพลักษณ์ทางวิชาชีพของศิลปิน

5.2 พฤติกรรมการตอบโต้การกลั่นแกล้งออนไลน์กับการบริหารจัดการอารมณ์บนโลกดิจิทัล

มิติเชิงพฤติกรรมที่สะท้อนการพัฒนาความฉลาดรู้ดิจิทัลขั้นสูงของกลุ่มอาคาเซ่ คือ กระบวนการรับมือและตอบโต้ต่อวาตะสร้างคามเกลียดชัง (Hate Speech) รวมถึงการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ในอดีต ภาพลักษณ์ของกลุ่มแฟนคลับมักถูกมองว่ามีการใช้ปฏิกริยาเชิงอารมณ์ในการตอบโต้ข้อวิพากษ์วิจารณ์ศิลปิน ทว่าพฤติกรรมสารสนเทศร่วมกันของกลุ่มอาคาเซ่ในปัจจุบันกลับแสดงให้เห็นถึงการยกระดับสู่กลยุทธ์การบริหารจัดการความเจ็บบอย่างมีระบบ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เชิงโครงสร้างของชุมชนออนไลน์แห่งนี้

กระบวนการรับมือของกลุ่มอาคาเซ่ขับเคลื่อนผ่านวัฒนธรรมการลดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ที่สร้างความเกลียดชัง (Non-engagement) และกลยุทธ์การรายงานความไม่เหมาะสมเชิงระบบ (Silent Reporting) ตัวอย่างเชิงประจักษ์เกิดขึ้นเมื่อสมาชิกสัญชาติไทยคือ กันต์พิมุกต์ ภูวกุล (แบมแบม) หรือสมาชิกรายอื่นในวง GOT7 ถูกพาดพิงด้วยข้อมูลบิดเบือนหรือข้อความเชิงลบบนเครือข่ายออนไลน์ เครือข่ายอาคาเซ่จะกำหนดแนวปฏิบัติร่วมกันอย่างเคร่งครัดในการงดเว้นการพิมพ์ข้อความโต้ตอบ งดการแบ่งปันข้อมูล (Retweet) หรือหลีกเลี่ยงกิจกรรมใด ๆ ที่เป็นการเพิ่มอัตราการปฏิสัมพันธ์ (Engagement) ให้แก่บัญชีผู้ใช้เหล่านั้น เนื่องจาก

ตระหนักถึงเท่าทันว่าการโต้เถียงด้วยความรุนแรงจะส่งผลให้อัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเพิ่มการมองเห็นและทำให้ข้อความเชิงลบกลายเป็นกระแสในวงกว้าง

ในทางตรงกันข้าม กลุ่มอาคาเซ่เลือกใช้กระบวนการทางสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้วิธีการส่งรายงานความไม่เหมาะสม (Report) ไปยังแพลตฟอร์มส่วนกลางเพื่อให้ระบบระบุบัญชีผู้ใช้งานดังกล่าวอย่างถาวรควบคู่กับการทำหน้าที่เป็นผู้รวบรวมพยานหลักฐานดิจิทัล ผ่านการบันทึกภาพหน้าจอ จัดเก็บลิงก์เชื่อมโยง (URL) และรวบรวมข้อมูลตามหลักกฎหมายอย่างเป็นระบบ เพื่อส่งต่อไปยังผู้แทนทางกฎหมายของบริษัทต้นสังกัดในการดำเนินคดีตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หรือข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

ในทางสารสนเทศศาสตร์ พฤติกรรมร่วมมือกันนี้ถือเป็นดัชนีชี้วัดสำคัญของแนวคิดการบริหารจัดการอารมณ์บนโลกออนไลน์ (Digital Well-being) ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลในการควบคุม รักษา และจัดการภาวะทางจิตวิทยาและอารมณ์ของตนเองในการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมดิจิทัล (Mandel & Johnston, 2022) การเปลี่ยนผ่านปฏิริยาเชิงลบจากการที่ศิลปินถูกกลั่นแกล้ง ให้กลายเป็นกระบวนการจัดการสารสนเทศที่สุขุมและถูกหลักกฎหมาย สะท้อนให้เห็นถึงภูมิคุ้มกันดิจิทัลที่เข้มแข็ง ชุมชนแฟนคลับจึงเป็นพื้นที่จัดตั้งบรรทัดฐานทางสังคมยุคใหม่ (Social Norms) ที่สอนให้พลเมืองดิจิทัลรู้จักใช้เสรีภาพและการตอบโต้ด้วยหลักการทางกฎหมายเพื่อลดทอนความรุนแรงบนโลกโซเชียลอย่างยั่งยืน (ศิริพร พงษ์เพชร, 2565)

5.3 การตระหนักรู้ด้านสิทธิ สื่อสารสนเทศ และกฎหมายดิจิทัล

ภูมิคุ้มกันดิจิทัลในระดับสูงของกลุ่มอาคาเซ่ คือความเข้าใจในข้อกฎหมายและสิทธิต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ โดยเฉพาะกฎหมายลิขสิทธิ์ (Copyright) และกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการที่แฟนคลับต้องปฏิสัมพันธ์กับสื่อมัลติมีเดียอย่างต่อเนื่อง เช่น การตัดต่อวิดีโอเพื่อประชาสัมพันธ์ศิลปิน การสร้างสรรค์ภาพกราฟิกประกอบนิทรรศการ หรือการแปลเนื้อหาจากสิ่งพิมพ์ต่างประเทศ กลุ่มอาคาเซ่มีการส่งต่อความรู้เกี่ยวกับข้อจำกัดทางกฎหมายอย่างต่อเนื่อง อาทิ การแจ้งเตือนไม่ให้บันทึกภาพหน้าจอหรือบันทึกวิดีโอจากแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งระบบปิดที่เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ หรือการระมัดระวังไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลตามหลักกฎหมาย PDPA โดยการรณรงค์ไม่ติดตาม ถ่ายภาพ หรือเผยแพร่ตารางเวลาการเดินทางที่เป็นส่วนตัว (Private Schedule) ของสมาชิกวง GOT7

การตระหนักรู้และเคารพในสิทธิดิจิทัลนี้ได้รับการสนับสนุนโดยรายงานของสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2566) ที่ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้กฎหมายดิจิทัลผ่านประสบการณ์ตรงและวัฒนธรรมย่อยในพื้นที่สนทนาก่อนออนไลน์ สามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่ากระบวนการเรียนรู้แบบท่องจำในหลักสูตรการศึกษาทั่วไป

6. อุปสรรคและผลกระทบเชิงลบจากภาวะสารสนเทศท่วมท้นในพื้นที่แฟนดอม (Obstacles and Negative Impacts of Information Overload in Fandom Spaces)

แม้พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซะจะสะท้อนพัฒนาการเชิงบวกในการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ในมิติทางสารสนเทศศาสตร์และวัฒนธรรมศึกษา การวิเคราะห์ปรากฏการณ์ออนไลน์ในพื้นที่แฟนดอมอย่างรอบด้าน จำเป็นต้องพิจารณาข้อจำกัดและผลกระทบเชิงลบ (Negative Impacts) ที่เกิดขึ้นจากภาวะสารสนเทศท่วมท้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและสุขภาวะดิจิทัล (Digital Well-being) ของสมาชิกในชุมชนออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ โดยสามารถจำแนกประเด็นปัญหาออกเป็นมิติหลักได้ดังนี้

6.1 ภาวะความอ่อนล้าทางสารสนเทศและอาการหมดไฟในพื้นที่แฟนดอม (Information Fatigue and Fandom Burnout)

การเปิดรับสารสนเทศในปริมาณที่มากเกินไปเกินขีดความสามารถในการประมวลผล (Over-consumption) ประกอบกับความรับผิดชอบในการปกป้องและสนับสนุนสมาชิกวง GOT7 และแบบแผนอย่างต่อเนื่อง ก่อให้เกิดสภาวะความอ่อนล้าทางสารสนเทศ (Information Fatigue) ส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มเผชิญแรงกดดันในการติดตามความเคลื่อนไหวผ่านหน้าจออุปกรณ์ดิจิทัลตลอดยี่สิบสี่ชั่วโมง เพื่อตรวจสอบแนวโน้มความนิยม (Trends) ตรวจสอบข้อเท็จจริงของข่าวลือ หรือดำเนินกิจกรรมสนับสนุนยอดการรับชมและรับฟังผลงานเพลงตามคู่มือแนวทางการสนับสนุนดนตรีของกลุ่ม

นอกจากนี้ ผลกระทบเชิงลบของพฤติกรรมสารสนเทศที่ผูกติดกับอุตสาหกรรมดนตรี K-Pop คือการแข่งขันเชิงตัวเลขทางสถิติในระดับที่สูงเกินไป ในบางช่วงเวลา กระบวนการบริโภคผลงานดนตรีเพื่อความบันเทิงอาจถูกจำกัดด้วยความกดดันจากปริมาณข้อมูลสถิติบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสมาชิกต้องเผชิญกับชุดสารสนเทศเชิงเปรียบเทียบ ทั้งยอดขายอัลบั้ม ยอดการเข้าชม หรือจำนวนรางวัลในรายการเพลงประจำสัปดาห์ (Music Shows) ระหว่างศิลปินที่ตนสนับสนุนกับกลุ่มศิลปินอื่น สารสนเทศเชิงเปรียบเทียบเหล่านี้สร้างสภาวะความเครียดและแรงกดดันแก่กลุ่มอาคาเซะบางส่วน ส่งผลให้กิจกรรมการฟังดนตรีเปลี่ยนสภาพจากพื้นที่สันทนาการ (Leisure Space) ไปสู่พื้นที่แห่งการใช้แรงงานไซเบอร์ (Cyber-labor) ซึ่งหากชุมชนขาดกระบวนการบริหารจัดการสุขภาวะอารมณ์ออนไลน์ (Digital Well-being) ที่มีประสิทธิภาพ แรงกดดันดังกล่าวอาจนำไปสู่ความขัดแย้งและการยุติบทบาทการมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม (Savolainen, 2022)

แรงกดดันเชิงจิตวิทยาที่เกิดขึ้นจากบรรทัดฐานของกลุ่ม (Group Norms) ที่มีการประเมินสมาชิกที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมสารสนเทศว่าขาดความจงรักภักดีต่อศิลปิน ยิ่งส่งผลให้เกิดสภาวะความเครียด ความอ่อนล้า และนำไปสู่ภาวะหมดไฟในการเป็นแฟนคลับ (Fandom Burnout) ในที่สุด ในทางสารสนเทศศาสตร์ ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องอุปสรรคทางจิตวิทยา (Psychological Barrier) ตามโมเดลพฤติกรรมสารสนเทศของ

วิลสัน (Wilson, 2020) ซึ่งระบุว่า ภาวะทางอารมณ์และความเครียดที่สูงเกินไปจะทำหน้าที่เป็นสิ่งที่ขัดขวางที่ลดทอนประสิทธิภาพในการเปิดรับและการประมวลผลสารสนเทศที่ถูกต้อง

6.2 ปรากฏการณ์ห้องแห่งเสียงสะท้อนและความขัดแย้งภายในกลุ่ม (Echo Chamber Phenomenon and Intra-group Conflicts)

ข้อจำกัดและอุปสรรคเชิงโครงสร้างที่สำคัญอีกประการหนึ่งภายในพื้นที่แฟนคอม คืออิทธิพลของอัลกอริทึมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งทำหน้าที่คัดเลือกและนำเสนอสารสนเทศที่สอดคล้องกับพฤติกรรม การเปิดรับและรูปแบบปฏิสัมพันธ์ดั้งเดิมของผู้ใช้เป็นหลัก ปรากฏการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดสภาวะห้องแห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) ขึ้นภายในกลุ่มย่อยต่าง ๆ ของชุมชนเสมือนจริง (Bawden & Robinson, 2019) ส่งผลให้กลุ่มแฟนคลับที่เลือกติดตามเฉพาะบัญชีผู้ใช้งานกลุ่ม ได้รับชุดสารสนเทศที่ถูกตัดขาดจากข้อเท็จจริงหรือบริบทภายนอกอย่างสิ้นเชิง

ตัวอย่างเชิงประจักษ์ ได้แก่ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เครือข่ายสังคมออนไลน์เกี่ยวกับโครงการงานเดี่ยวของสมาชิกแต่ละคนในวง GOT7 เมื่อกลุ่มแฟนคลับย่อยดำเนินกิจกรรมบนฐานข้อมูลสารสนเทศที่แตกต่างกัน และถูกจำกัดอยู่ภายใต้สภาวะห้องแห่งเสียงสะท้อนของตนเอง ย่อมนำไปสู่การเกิดข้อพิพาท การแบ่งแยกกลุ่มภายใน และการแพร่กระจายสารสนเทศที่เป็นพิษ (Toxic Information) ภายในชุมชนออนไลน์ในท้ายที่สุด

ตารางที่ 1: ตารางสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสารสนเทศ ทักษะดิจิทัล และผลกระทบในพื้นที่แฟนคอม GOT7

พฤติกรรมสารสนเทศของอาคาเซ่	ทักษะดิจิทัล/ภูมิคุ้มกันที่ได้รับ	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ/อุปสรรค	แนวคิด/ทฤษฎีอ้างอิง
1. การสืบค้นเอกสารและสิทธิ์เครื่องหมายการค้า	ความฉลาดรู้ทางสารสนเทศ (Information Literacy)	ลดความไม่แน่นอน นำเสนอข้อเท็จจริงที่ถูกต้องเพื่อปกป้องภาพลักษณ์ของวง	เกิดความตื่นตระหนกและวิตกกังวลหากข้อมูลข่าวลือมีปริมาณมาก	การเข้าถึงสารสนเทศเพื่อลดความไม่แน่นอน (Buckland, 2017)
2. การปฏิบัติตามคู่มือแนวทางการรับชมและรับฟังเพื่อ	ความฉลาดรู้ทางอัลกอริทึม	เข้าใจระบบฐานข้อมูลปฏิสัมพันธ์กับสื่อ	เกิดความอ่อนล้าทางดิจิทัล (Digital Fatigue) และภาวะ	ภาวะสารสนเทศท่วมท้นและความ

พฤติกรรมสารสนเทศ ของอาคาเซ่	ทักษะดิจิทัล/ ภูมิคุ้มกันที่ได้รับ	ผลกระทบเชิงบวก	ผลกระทบเชิงลบ/ อุปสรรค	แนวคิด/ทฤษฎี อ้างอิง
สนับสนุนผลงาน ดนตรี (Streaming Guide)	(Algorithm Literacy)	ปัญญาประดิษฐ์ได้ อย่างมีชั้นเชิง	หมดไฟในการเป็น แฟนคลับ	อ่อนล้า (Bawden & Robinson, 2019)
3. วัฒนธรรมการลด ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่ม ผู้ใช้ที่สร้างความ เกลียดชังและการ รายงานความไม่ เหมาะสมเชิงระบบ	การบริหาร จัดการอารมณ์ ออนไลน์ (Digital Well- being)	ลดทอนวาทะ สร้างความเกลียด ชังและการกลั่น แกล้งบนพื้นที่ไซ เบอร์	อาจเกิด ปรากฏการณ์ห้อง แห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) เลือกรับสารเฉพาะ กลุ่ม	การสร้างบรรทัด ฐานทางสังคม ออนไลน์ (Mandel & Johnston, 2022)

ที่มา: สังเคราะห์และรวบรวมโดยผู้เขียนบนฐานแนวคิดของ Buckland (2017), Bawden & Robinson (2019) และ Mandel & Johnston (2022)

หมายเหตุ: ตารางนี้แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมสารสนเทศในพื้นที่แฟนคอมมีลักษณะเชิงระบบที่เป็นทั้งโอกาสในการพัฒนาทักษะดิจิทัลระดับสูง (ผลกระทบเชิงบวก) และในขณะเดียวกันก็สร้างความกดดันเชิงจิตวิทยาจนนำไปสู่ความอ่อนล้า (ผลกระทบเชิงลบ) ซึ่งจำเป็นต้องใช้กลไกการบริหารจัดการสุขภาวะอารมณ์ออนไลน์ควบคู่กัน

7. สรุปและข้อเสนอแนะ: ปรับปรุงกระบวนทัศน์การเรียนรู้และงานบริการสารสนเทศ (Conclusion and Recommendations: Improving Learning Paradigms and Information Services)

พฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มอาคาเซ่ในการจัดการข้อมูลที่มีความซับซ้อนและซ้ำซ้อนของวง GOT7 จนพัฒนาไปสู่การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัล ส่งมอบองค์ความรู้และมุมมองใหม่ที่มีนัยสำคัญต่อวงการสารสนเทศศาสตร์และสถาบันการศึกษาในประเทศไทย ข้อค้นพบจากบทความวิชาการชิ้นนี้ชี้ให้เห็นว่า พื้นที่แฟนคอม (Fandom Space) มีสถานะเป็นพื้นที่การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Learning Space) ที่มีประสิทธิภาพสูง ซึ่งขับเคลื่อนด้วยกระบวนการที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered Learning) และมีระบบนิเวศสารสนเทศที่ซับซ้อน บรรณารักษ์และนักวิชาชีพสารสนเทศสามารถนำกลไกความสำเร็จรวมถึงข้อจำกัดจากพฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มแฟนคลับไปประยุกต์ใช้ในการปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ของการส่งเสริมการเรียนรู้และการรู้เท่าทันสื่อในสังคมยุคดิจิทัล โดยมีแนวทางปฏิบัติเชิงประจักษ์ 3 ประการ ดังนี้

7.1 การเปลี่ยนผ่านจากการเรียนการสอนรูปแบบดั้งเดิมสู่การใช้แรงจูงใจเชิงบวกและความสนใจนำทาง (Positive Motivation)

บริบทเชิงทฤษฎี: ในอดีต กระบวนการพัฒนาทักษะการสืบค้นสารสนเทศ (Information Retrieval) หรือการรู้เท่าทันสื่อ มักถูกจำลองขึ้นในรูปแบบของหลักสูตรเชิงทฤษฎีในชั้นเรียน ซึ่งมีข้อจำกัดในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แต่รูปแบบพฤติกรรมของกลุ่มอาคาเซ่แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้สารสนเทศจะพัฒนาทักษะสารสนเทศขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อมีแรงจูงใจเชิงบวก (Positive Motivation) ที่สัมพันธ์กับความสนใจเฉพาะบุคคล

แนวทางการประยุกต์ใช้: สถาบันการศึกษาหรือสถาบันบริการสารสนเทศควรปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมอบรม จากการสอนสืบค้นฐานข้อมูลวิชาการรูปแบบเดิม เป็นการกำหนดโจทย์การค้นคว้าและตรวจสอบข้อเท็จจริงของข้อมูลข่าวลือในอุตสาหกรรมบันเทิง หรือการจัดกิจกรรมวิเคราะห์และคัดกรองข่าวลวง (Fake News) บนแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคการตรวจสอบแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Sources) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในกระบวนการประเมินความน่าเชื่อถือของสารสนเทศได้อย่างเป็นระบบ (สราญทิพย์ เลิศวิจิตร, 2564)

7.2 การประยุกต์ใช้ระบบนิเวศสารสนเทศแบบแพลตฟอร์มในงานบริการห้องสมุด การประยุกต์ใช้ระบบนิเวศสารสนเทศเครือข่ายแพลตฟอร์มในงานบริการสารสนเทศและห้องสมุด

บริบทเชิงทฤษฎี: กลไกการกระจายบทบาทหน้าที่ของกลุ่มอาคาเซ่ อาทิ กลุ่มผู้แปลภาษา (Translators) และกลุ่มผู้รวบรวมจัดหมวดหมู่ผ่านเครื่องหมายแฮชแท็ก สะท้อนถึงแนวคิด "การมีส่วนร่วมของชุมชน" (Community Participation) ที่สถาบันบริการสารสนเทศและห้องสมุดดิจิทัลในปัจจุบันสามารถนำมาพัฒนาการให้บริการได้

แนวทางการประยุกต์ใช้: ห้องสมุดประชาชนหรือห้องสมุดสถาบันการศึกษาสามารถเปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้บริการ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดหมวดหมู่สารสนเทศหรือทรัพยากรสารสนเทศตามความสนใจผ่านระบบการกำหนดแท็กสังคม (Social Tagging) หรือการวิจารณ์หนังสือออนไลน์ในแพลตฟอร์มของห้องสมุด (Crowdsourcing) ซึ่งนอกจากจะช่วยลดความซ้ำซ้อนและช่องว่างในการเข้าถึงสารสนเทศระหว่างบรรณารักษ์กับผู้ใช้บริการแล้ว ยังเป็นการสร้างความรู้สึเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน (Sense of Belonging) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของเจนกินส์ (Jenkins, 2018) ที่ว่า วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) คือปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนความรู้ในศตวรรษที่ 21

7.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสำหรับนักการศึกษาในการรับมือกับผลกระทบเชิงลบจากภาวะสารสนเทศท่วมท้น

บริบทเชิงทฤษฎี: จากผลการวิเคราะห์หัตถ์อุปสรรคและผลกระทบเชิงลบในพื้นที่แฟนด้อม นักการศึกษาและบรรณารักษ์ยุคใหม่จำเป็นต้องปรับบทบาทจากการส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเพียงอย่างเดียว ไปสู่การเป็นผู้อำนวยความสะดวกด้านสุขภาวะดิจิทัล (Digital Well-being Facilitator) เพื่อสนับสนุนเยาวชนที่เผชิญสภาวะความอ่อนล้าทางสารสนเทศ (Information Fatigue) และภาวะหมดไฟในการดำเนินกิจกรรมออนไลน์ (Fandom Burnout)

แนวทางการประยุกต์ใช้: สถาบันการศึกษาควรบูรณาการหลักสูตรความรู้ทางดิจิทัลและอัลกอริทึม (Algorithm Literacy) ควบคู่กับการสอนเทคนิคการบริหารจัดการเวลาและการทำดิจิทัลดีท็อกซ์ (Digital Detox) เพื่อให้ผู้เรียนรู้เท่าทันกลไกการนำเสนอข้อมูลของแพลตฟอร์มและลดผลกระทบจากปรากฏการณ์ห้องแห่งเสียงสะท้อน (Echo Chamber) การพัฒนาพื้นที่ห้องสมุดให้เป็นพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ (Emotional Safe Zone) ที่ถอดบทเรียนจากกลยุทธ์การลดปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ที่สร้างความเกลียดชังและการรายงานความไม่เหมาะสมเชิงระบบ จะช่วยสร้างบรรทัดฐานใหม่ในการใช้ภาษาที่สร้างสรรค์และลดพฤติกรรมความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ได้อย่างยั่งยืน (Mandel & Johnston, 2022)

7.4 บทสรุป

การสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลให้แก่พลเมืองในสังคมยุคข้อมูลท่วมท้น ไม่สามารถบรรลุผลสำเร็จได้ด้วยเพียงการออกกฎข้อบังคับหรือการบรรยายภาคทฤษฎีตามรูปแบบดั้งเดิม บทเรียนจากพฤติกรรมสารสนเทศของกลุ่มแฟนคลับ GOT7 (อาคาเซ่) เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่พิสูจน์ว่า พลังความผูกพันและความสนใจทางอารมณ์สามารถเปลี่ยนผ่านไปสู่ทักษะการบริหารจัดการสารสนเทศที่เข้มแข็งได้ หากนักการศึกษาและบรรณารักษ์ดำเนินนโยบายเชิงรุกในการทำความเข้าใจบริบทของวัฒนธรรมย่อยอย่างเท่าทัน รวมถึงให้คำแนะนำเชิงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการความเครียดที่เกิดจากสารสนเทศ ชุมชนเสมือนจริงแห่งนี้จะทำหน้าที่เป็นแบบจำลองที่มีคุณค่าในการพัฒนาหลักสูตรทักษะชีวิต เพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความฉลาดรู้เท่าทันสื่อ และสามารถปรับตัวท่ามกลางภาวะสารสนเทศท่วมท้นในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กุลธิดา ท้วมสุข. (2564). *การรู้สารสนเทศและทักษะดิจิทัลของพลเมืองยุคใหม่*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชลธิชา บำรุงรักษ์. (2562). *Soft Power กับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของ K-Pop ในสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2561). กระแสเกาหลีกับการเปิดรับและการสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นไทย. *วารสารนิเทศสารปริทัศน์*, 22(1), 35-48.
- นันทิยา ลักษณะ. (2564). *การจัดระเบียบความรู้และพฤติกรรมสารสนเทศของชุมชนออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยะพงษ์ ปิ่นแก้ว. (2566). ภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลและการตรวจสอบข้อมูลลวงของเยาวชนไทย. *วารสารสารสนเทศศาสตร์และการรู้เท่าทันสื่อ*, 5(2), 88-102.
- พจน์ สิทธิประศาสน์. (2567). *การจัดการสารสนเทศท้องถิ่นและเครือข่ายสังคมออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2563). *การรู้เท่าทันสื่อและการจัดการข้อมูลลวงในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศิริพร พงษ์เพชร. (2565). พื้นที่เสมือนจริงกับการสร้างอัตลักษณ์และภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลของกลุ่มแฟนคลับ K-Pop ในสังคมไทย. *วารสารนิตยภัตกับการจัดการและการสื่อสาร*, 8(2), 115-130.
- สราญทิพย์ เลิศวิจิตร. (2564). *พฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศและการจัดระเบียบความรู้ในชุมชนออนไลน์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2566). *แนวทางการสร้างพลเมืองดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2019). *Introduction to Information Science*. London: Facet Publishing.
- Bennett, L. (2018). *Fan Studies: Methodological Approaches and Research Ethics*. London: Routledge.
- Buckland, M. (2017). *Information and Society*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Chotikavanid, P. (2021). Digital subcultures and information sharing behavior on social media platforms. *Journal of Cyber-Social Dynamics*, 14(2), 45-58.
- Fiske, J. (2017). *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.

- Floridi, L. (2019). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy of Information*. Oxford: Oxford University Press.
- Fuchs, C. (2020). *Social Media: A Critical Introduction*. London: SAGE Publications.
- Jenkins, H. (2018). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2021). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York, NY: New York University Press.
- Kim, Y. (2021). *The Korean Wave: Evolution, Fandom, and Transnational Media*. London: Routledge.
- Livingstone, S. (2019). Media literacy: Ambitions, barriers, and opportunities. *Digital Citizenship Review*, 3(1), 12-25.
- Mandel, L. H., & Johnston, M. P. (2022). *Digital Literacy and Community Resilience in the Web3.0 Era*. Washington, DC: Information Studies Press.
- Savolainen, R. (2022). Information overload and cognitive fatigue in social media spaces. *Journal of Documentation*, 78(3), 512-528.
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literacy in the Digital Age: A Global Framework*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wilson, T. D. (2020). *Exploring Information Behavior: An Introduction*. Sheffield: Information Science Publishing.

การพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต

ภาษิตา วันแสง¹

สโรชา เต็มบำรุง²

ธัญพร ศรีอร่าม³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นที่มีต่อหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้น การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ชาวต่างชาติที่สนใจเรียนภาษาไทยระดับเบื้องต้น จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบสมัครใจ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.40) และ 2) ผู้เรียนชาวต่างชาติมีความพึงพอใจต่อหนังสือเล่มเล็กโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.48) ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า หนังสือเล่มเล็กที่บูรณาการเนื้อหาภาษาไทยกับบริบทวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นภูเก็ตมีความเหมาะสมในฐานะสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น และได้รับการยอมรับจากผู้เรียนในระดับสูง อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้ยังไม่ได้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อ จึงควรตีความผลการวิจัยในขอบเขตของคุณภาพสื่อและความพึงพอใจของผู้เรียน

คำสำคัญ: หนังสือเล่มเล็ก, ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ, อาหารพื้นถิ่นภูเก็ต, การเรียนรู้ภาษาเชิงวัฒนธรรม

¹ อาจารย์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล pasita.w@pkru.ac.th

² นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล s6611707122@pkru.ac.th

³ นักศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อีเมล s6611707108@pkru.ac.th

The Development of a Mini Book for Learning Thai for Foreign Learners through Phuket Local Cuisine

Pasita Wanseng¹

Sarocho Taebumroong²

Thunyaporn Sriaram³

ABSTRACT

This study aimed to: 1) develop and evaluate the quality of a mini book for beginner foreign learners of Thai through Phuket local cuisine, and 2) examine the satisfaction of beginner foreign learners toward the developed mini book. The study employed a research and development approach. The participants consisted of 10 foreign learners who were interested in learning Thai at the beginner level and were selected through voluntary sampling. The research instruments included the mini book for beginner foreign learners of Thai through Phuket local cuisine, a media quality evaluation form completed by experts, and a learner satisfaction questionnaire. The data were analyzed using descriptive statistics, including mean and standard deviation.

The results revealed that: 1) the overall quality of the developed mini book was at the highest level ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.40), and 2) the overall satisfaction of foreign learners toward the mini book was also at the highest level ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.48). The findings indicate that the mini book integrating Thai language content with the cultural context of Phuket local cuisine is appropriate as a learning medium for beginner foreign learners of Thai and was highly accepted by the learners. However, this study did not measure learning achievement before and after using the mini book; therefore, the findings should be interpreted within the scope of media quality evaluation and learner satisfaction.

Keywords: Mini book, Thai for foreign learners, Phuket local cuisine, Culture-based language learning, Learner satisfaction

¹ Lecturer, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University Email: pasita.w@pkru.ac.th

² Student, Thai Language Program, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University Email: s6611707122@pkru.ac.th

³ Student, Thai Language Program, Faculty of Education, Phuket Rajabhat University Email: s6611707108@pkru.ac.th

บทนำ

การเรียนรู้ภาษาเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการสื่อสารและความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ ซึ่งมีบทบาทต่อการดำรงชีวิต การท่องเที่ยว และการทำงานในสังคมไทย อย่างไรก็ตาม ภาษาไทยมีลักษณะเฉพาะด้านระบบเสียง ตัวอักษร วรรณยุกต์ และรูปแบบการสะกดคำที่แตกต่างจากภาษาอื่น ทำให้ผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นประสบความยากลำบากในการอ่านและทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาไทย ทักษะการอ่านจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจด้านคำศัพท์ โครงสร้างภาษา และความหมายของข้อความ การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีเนื้อหากระชับ และเชื่อมโยงกับบริบทใกล้ตัว จึงสามารถช่วยลดความยากของภาษาและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการเชื่อมโยงความรู้ทางภาษาเข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากภาษาไม่ได้เป็นเพียงระบบของคำศัพท์หรือโครงสร้างทางไวยากรณ์เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสื่อความหมายทางวัฒนธรรม Kramsch (1998) อธิบายว่า ภาษาและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด การเรียนภาษาจึงควรทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของภาษาในบริบททางวัฒนธรรม ขณะที่ Byram (1997) เสนอแนวคิดความสามารถในการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจภาษา วิถีชีวิต ค่านิยม และมุมมองของเจ้าของภาษาไปพร้อมกัน ทั้งนี้ Darma, Maesaroh and Citra (2025) พบว่า การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นในการเรียนการสอนภาษาสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการใช้ภาษาในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ดังนั้น การนำอาหารมาใช้เป็นบริบทในการเรียนรู้ภาษาจึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำศัพท์กับประสบการณ์จริงได้ง่ายขึ้น เพราะอาหารเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่ผู้เรียนสามารถพบเห็นและสัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน

ในปัจจุบัน ภาษาไทยได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย รวมถึงนักท่องเที่ยว และผู้ที่ต้องการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อประโยชน์ด้านการสื่อสาร วัฒนธรรม และการประกอบอาชีพ โดยเฉพาะจังหวัดภูเก็ตซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญและมีชาวต่างชาติพำนักอาศัยอยู่จำนวนมาก ชาวต่างชาติเหล่านี้มีความต้องการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันและทำความเข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่น สอดคล้องกับ Phlaengson (2018) ที่กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นภาษาที่ได้รับความสนใจจากผู้เรียนชาวต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม หนังสือหรือตำราที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ด้านการสอนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศยังมีจำนวนจำกัด โดยส่วนใหญ่เน้นหนังสือสนทนาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์ทั่วไป

นอกจากนี้ การเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนชาวไทย เนื่องจากผู้เรียนชาวต่างชาติอาจยังไม่คุ้นเคยกับระบบตัวอักษรไทย ระบบเสียง วรรณยุกต์ คำศัพท์ และบริบทการใช้ภาษาในสังคมไทย งานวิจัยของ Yang and Chayanuvat (2025) พบว่า ผู้เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศประสบความท้าทายหลายด้าน ได้แก่ คำศัพท์และสำนวน โครงสร้าง

ไวยากรณ์ การออกเสียงและสัทศาสตร์ ภูมิหลังทางวัฒนธรรม สภาพแวดล้อมทางภาษา รวมถึงการฟังและการอ่านจับใจความ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบสื่อสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นควรมีองค์ประกอบที่ช่วยลดความยากของภาษา เช่น คำแปล คำอ่านแบบถอดเสียง ภาพประกอบ และสื่อเสียง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงรูปคำ เสียงอ่าน ความหมาย และบริบททางวัฒนธรรมได้ชัดเจนขึ้น

จังหวัดภูเก็ตได้รับการยกย่องจากองค์การยูเนสโกให้เป็น “เมืองสร้างสรรค์ด้านอาหาร” (City of Gastronomy) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558 ซึ่งสะท้อนถึงศักยภาพด้านวัฒนธรรมอาหารของพื้นที่ อาหารพื้นถิ่นภูเก็ตมีลักษณะโดดเด่นจากการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างไทย จีน และมลายู ทำให้เกิดอาหารที่มีเอกลักษณ์ทั้งด้านรสชาติ ประวัติความเป็นมา และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม อาหารพื้นถิ่นเหล่านี้จึงไม่เพียงสะท้อนวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น แต่ยังสามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ทางภาษาและวัฒนธรรมได้อย่างมีความหมาย (Phuket Provincial Office, 2017) นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตยังได้ดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาอาหารพื้นถิ่นแบบบูรณาการสู่การท่องเที่ยว โดยมีการพัฒนาหลักสูตรภูมิปัญญาอาหารพื้นถิ่นจำนวน 21 เมนูอาหาร ซึ่งสะท้อนให้เห็นศักยภาพของอาหารพื้นถิ่นในฐานะทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนรู้ได้

สื่อประเภทหนังสือเล่มเล็กเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีลักษณะเนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย และสามารถนำเสนอข้อมูลผ่านภาพประกอบ คำศัพท์ และข้อความสั้น ๆ ได้อย่างเป็นลำดับ จึงเหมาะสำหรับผู้เรียนระดับเบื้องต้น เมื่อพิจารณาในมุมของการออกแบบสื่อการเรียนรู้ การใช้ข้อความ ภาพ คำอ่าน และเสียงร่วมกันสอดคล้องกับแนวคิดด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งให้ความสำคัญกับการใช้สื่อที่สัมพันธ์กับเนื้อหา ตรงตามวัตถุประสงค์ น่าสนใจ และเหมาะสมกับระดับความรู้ของผู้เรียน (Lert-Amornsak, 2022) งานวิจัยของ Meesilp and Sirikanjanaporn (2014) และ Muangmool and Saikhamfoo (2020) พบว่า หนังสือเล่มเล็กสามารถสนับสนุนการอ่านและเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวศึกษาในบริบทของผู้เรียนชาวไทย ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยครั้งนี้ที่มุ่งพัฒนาสื่อสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น จึงจำเป็นต้องปรับองค์ประกอบของสื่อให้เหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน เช่น การใช้คำแปลภาษาอังกฤษ คำอ่านแบบถอดเสียงเป็นอักษรโรมัน ภาพประกอบ และสื่อเสียงผ่าน QR Code

จากการศึกษางานวิจัยและสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านมา พบว่าสื่อภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติส่วนใหญ่ยังเน้นคำศัพท์ รูปประโยค และบทสนทนาเพื่อการสื่อสารทั่วไป ขณะที่สื่อที่บูรณาการเนื้อหาทางวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต ยังมีจำนวนจำกัด ทั้งที่อาหารพื้นถิ่นเป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมโยงภาษาเข้ากับประสบการณ์จริงของผู้เรียนได้อย่างมีความหมาย ดังนั้น การพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต จึงเป็นแนวทางที่ช่วยเชื่อมโยงภาษาไทยกับบริบทวัฒนธรรมในชีวิตจริง สนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ การอ่านภาษาไทยเบื้องต้น และความ

เข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่นควบคู่กัน การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งพัฒนาหนังสือเล่มเล็กดังกล่าว พร้อมทั้งประเมินคุณภาพของสื่อและศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นที่มีต่อหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development: R&D) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต และศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและออกแบบสื่อ 2) การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กโดยผู้เชี่ยวชาญ และ 3) การทดลองใช้สื่อกับกลุ่มตัวอย่างและประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อ การตรวจสอบคุณภาพสื่อ และการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนเท่านั้น โดยยังไม่ได้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อ ดังนั้น ผลการวิจัยจึงควรตีความในขอบเขตของคุณภาพสื่อและความพึงพอใจของผู้เรียน มิใช่การยืนยันผลสัมฤทธิ์หรือพัฒนาการด้านการอ่านภาษาไทยโดยตรง

2. กลุ่มเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ชาวต่างชาติที่สนใจเรียนภาษาไทยในระดับเบื้องต้นและอาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต ซึ่งมีความต้องการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันและทำความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้เรียน ได้แก่ ชาวต่างชาติที่สนใจเรียนภาษาไทยระดับเบื้องต้น จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบสมัครใจ (Voluntary Sampling) เพื่อทดลองใช้หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต และประเมินความพึงพอใจต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น การเลือกกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวมีความเหมาะสมกับลักษณะของการวิจัยเชิงพัฒนาในระยะทดลองใช้เบื้องต้น ซึ่งมุ่งตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อและ

ความคิดเห็นของผู้เรียนหลังการใช้สื่อ มากกว่าการทดสอบประสิทธิภาพผลเชิงทดลองเพื่ออ้างอิงผลไปยังประชากรในวงกว้าง อีกทั้งผู้เข้าร่วมวิจัยต้องเป็นผู้ที่มีความสนใจเรียนภาษาไทยและสามารถทดลองใช้สื่อได้ครบตามระยะเวลาที่กำหนด

อย่างไรก็ตาม การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสมัครใจอาจมีข้อจำกัดด้านการเป็นตัวแทนของประชากร และอาจเกิดอคติจากการคัดเลือกตนเองของผู้เข้าร่วมวิจัย (Selection Bias) ดังนั้น ผลการวิจัยจึงควรตีความในขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการทดลองใช้สื่อเท่านั้น

กลุ่มตัวอย่างมีความหลากหลายด้านสัญชาติ/ภูมิภาค ได้แก่ แคนาดา รัสเซีย ฟิลิปปินส์ จีน และยุโรป โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20–29 ปี และมีระดับความรู้ภาษาไทยเดิมอยู่ในระดับเริ่มต้นและระดับพื้นฐาน รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างผู้เรียนชาวต่างชาติ

ข้อมูลพื้นฐาน	รายละเอียด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สัญชาติ/ภูมิภาค	ยุโรป	4	40.00
	จีน	3	30.00
	แคนาดา	1	10.00
	รัสเซีย	1	10.00
	ฟิลิปปินส์	1	10.00
อายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	1	10.00
	20–29 ปี	6	60.00
	30–39 ปี	2	20.00
	40 ปีขึ้นไป	1	10.00
ระดับความรู้ภาษาไทยเดิม	ระดับเริ่มต้น	7	70.00
	ระดับพื้นฐาน	3	30.00
รวม		10	100.00

3. เครื่องมือที่ใช้และวิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ประเภท ได้แก่ 1) หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต และ 2) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต

หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยใช้บริบทอาหารพื้นถิ่นภูเก็ตเป็นเนื้อหาหลัก เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษาไทยกับวัฒนธรรมท้องถิ่น หนังสือจัดทำในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบพลิกหน้าออนไลน์จำนวน 102 หน้า นำเสนอเนื้อหาเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษควบคู่กัน เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น

ลักษณะการนำเสนอประกอบด้วยภาพประกอบอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต คำศัพท์ภาษาไทย คำแปลภาษาอังกฤษ คำอ่านแบบถอดเสียงเป็นอักษรโรมัน ข้อความอธิบายสั้น ๆ แบบฝึกหัด และ QR Code สำหรับเชื่อมโยงคลิปเสียงการออกเสียงคำศัพท์ภาษาไทย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกอ่าน ฝึกออกเสียง และ ทบทวนคำศัพท์ได้ด้วยตนเอง เนื้อหาออกแบบให้กระชับ เข้าใจง่าย และใช้ภาพประกอบช่วยเชื่อมโยงความหมายของคำศัพท์กับบริบทจริง โดยแบ่งออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

หน่วยที่ 1 พื้นฐานการอ่านภาษาไทย (Basic Thai Reading for Beginners) ประกอบด้วยพยัญชนะไทย หน่วยเสียงพยัญชนะต้น พยัญชนะต้นเดี่ยว พยัญชนะต้นประสม เสียงควบกล้ำ หน่วยเสียงพยัญชนะท้าย สระ และวรรณยุกต์ เพื่อให้ผู้เรียนมีพื้นฐานด้านการอ่านภาษาไทย

หน่วยที่ 2 คำศัพท์พื้นฐานเกี่ยวกับการทำอาหาร (Basic Cooking Vocabulary) นำเสนอคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบอาหาร เช่น วัตถุดิบและแป้ง แหล่งโปรตีน อาหารทะเล เครื่องปรุงรส ผักและสมุนไพร ผลิตภัณฑ์จากมะพร้าว น้ำมัน คำกริยาในการทำอาหาร และหน่วยวัด เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงคำศัพท์กับสถานการณ์การใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน

หน่วยที่ 3 วิธีการปรุงอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต (Phuket Local Cooking Methods) นำเสนอเมนูอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต เช่น ขนมอั้งกู๋ ขนมอ่าโป่ง ปู้โก๋หมอย ตูโป้เจียะเจียะ เกียน ลูกชิ้นภูเก็ต ผัดหมี่ฮกเกี้ยน ฮูแซ่ กระหี่ไหมผืน และหมี่ซั่วน้ำ เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้คำศัพท์และข้อความภาษาไทยผ่านบริบทอาหารที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดภูเก็ต

หลังจากพัฒนาหนังสือเล่มเล็กแล้ว ผู้วิจัยนำสื่อดังกล่าวเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย 2 ท่าน ด้านภาษาอังกฤษ 1 ท่าน ด้านอาหารพื้นถิ่น 1 ท่าน และด้านการจัดการเรียนการสอน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา คำศัพท์ คำอ่าน รูปแบบการนำเสนอ ภาพประกอบ และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

แบบประเมินคุณภาพหนังสือเล่มเล็กเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Scale) จำนวน 13 ข้อ ครอบคลุมด้านเนื้อหา ภาษาและคำศัพท์ รูปแบบการนำเสนอ

ภาพประกอบและกราฟิก และการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ วิเคราะห์ผลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยใช้เกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยตามแนวทางของ Srisa-Ard (2017) ดังนี้ 4.51–5.00 หมายถึง มากที่สุด 3.51–4.50 หมายถึง มาก 2.51–3.50 หมายถึง ปานกลาง 1.51–2.50 หมายถึง น้อย และ 1.00–1.50 หมายถึง น้อยที่สุด



ภาพที่ 1 ตัวอย่างหน้าหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต

3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้เก็บ

รวบรวมข้อมูลจากชาวต่างชาติที่ทดลองใช้หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น แบบสอบถามจัดทำในรูปแบบสองภาษา ได้แก่ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นชาวต่างชาติสามารถทำความเข้าใจข้อความได้อย่างถูกต้อง

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) จำนวน 12 ข้อ ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้งาน ด้านมัลติมีเดีย และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ตามการรับรู้ของผู้เรียน และส่วนที่ 2 ข้อคำถามปลายเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามเสนอความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา และความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item–Objective Congruence: IOC) ผลการตรวจสอบพบว่า ข้อคำถามทุกรายการมีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้ จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน มาตรวจสอบค่า

ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่า แบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.76 ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ ทั้งนี้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีจำนวนจำกัด จึงควรตีความค่าความเชื่อมั่นดังกล่าวด้วยความระมัดระวัง

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่ออธิบายระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้น ทั้งนี้ การแปลผลค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์การแปลความหมายตามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแนวทางของบุญชม ศรีสะอาด (2560) ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง ระดับมาก ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง ระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง ระดับน้อย และค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ อาหารพื้นถิ่นภูเก็ต และแนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำมาออกแบบโครงสร้างเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และองค์ประกอบของสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น
2. ผู้วิจัยนำหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา รูปแบบการนำเสนอ และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงสื่อให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
3. ผู้วิจัยรวบรวมผลการประเมินคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปวิเคราะห์ด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)
4. ผู้วิจัยนำหนังสือเล่มเล็กที่ผ่านการปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างชาวต่างชาติที่สนใจเรียนภาษาไทยระดับเบื้องต้น จำนวน 10 คน โดยอธิบายวัตถุประสงค์ วิธีการใช้หนังสือเล่มเล็ก และการเข้าถึงสื่อเสียงผ่าน QR Code ก่อนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์และอาหารพื้นถิ่นภูเก็ตด้วยตนเอง เป็นระยะเวลาประมาณ 1 สัปดาห์
5. หลังจากทดลองใช้สื่อครบตามระยะเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือเล่มเล็ก โดยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 11–17 มีนาคม 2569 แบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุมด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ การใช้งานสื่อ มัลติมีเดีย และประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้สื่อ
6. ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามความพึงพอใจทั้งหมด เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติในขั้นตอนต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อวิเคราะห์คุณภาพของหนังสือเล่มเล็กและระดับความพึงพอใจของผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์คุณภาพของหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต ผู้วิจัยนำผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งประเมินความเหมาะสมของหนังสือเล่มเล็กในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา รูปแบบการนำเสนอ และความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่ออธิบายระดับคุณภาพและความเหมาะสมของหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้น

2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติที่ทดลองใช้หนังสือเล่มเล็ก จำนวน 10 คน มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่ออธิบายระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อหนังสือเล่มเล็กในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้งาน ด้านมัลติมีเดีย และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยตามลำดับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการประเมินคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้นำหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของสื่อ โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) ครอบคลุมด้านเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอ และการนำไปใช้ในการเรียนรู้ จากนั้นนำผลการประเมินมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพของหนังสือเล่มเล็กโดยผู้เชี่ยวชาญ

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหนังสือ	5.00	0.00	มากที่สุด
2	เนื้อหามีความถูกต้อง เชื่อถือได้	5.00	0.00	มากที่สุด
3	คำศัพท์และสำนวนเหมาะสมกับบริบทของอาหารท้องถิ่น	4.60	0.55	มากที่สุด
4	เนื้อหาเอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ	4.60	0.55	มากที่สุด

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
5	รูปแบบการนำเสนอเหมาะสม สวยงาม และเป็นระเบียบ	5.00	0.00	มากที่สุด
6	การใช้ภาพประกอบและกราฟิกช่วยเสริมความเข้าใจ	4.80	0.45	มากที่สุด
7	ขนาดและรูปแบบตัวอักษรอ่านง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
8	หนังสือสามารถใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ	4.60	0.55	มากที่สุด
9	ลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด
10	หนังสือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.60	0.55	มากที่สุด
11	หนังสือช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาไทย	4.60	0.55	มากที่สุด
12	หนังสือช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวัน	4.60	0.55	มากที่สุด
13	หนังสือช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต	4.60	0.55	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.74	0.40	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า โดยภาพรวมหนังสือเล่มเล็กที่พัฒนามีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.74 (S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหนังสือ เนื้อหามีความถูกต้องเชื่อถือได้ และรูปแบบการนำเสนอเหมาะสม สวยงาม และเป็นระเบียบ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า หนังสือเล่มเล็กที่พัฒนามีความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความถูกต้องของข้อมูล และรูปแบบการนำเสนอ สามารถนำไปใช้ป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นได้

2. ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติที่มีต่อหนังสือเล่มเล็ก

ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติที่มีต่อหนังสือเล่มเล็ก โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้งาน ด้านมัลติมีเดีย และด้านผลลัพธ์การเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างเป็นชาวต่างชาติที่ทดลองใช้หนังสือเล่มเล็กจำนวน 10 คน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนชาวต่างชาติที่มีต่อหนังสือเล่มเล็ก

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1	เนื้อหาในหนังสือเล่มเล็กเข้าใจง่าย	4.60	0.52	มากที่สุด
2	คำศัพท์ภาษาไทยในหนังสือเหมาะสมกับผู้เรียนระดับเบื้องต้น	4.30	0.82	มาก
3	เนื้อหาเกี่ยวกับอาหารพื้นถิ่นช่วยให้เข้าใจคำศัพท์ภาษาไทยได้ดีขึ้น	4.80	0.42	มากที่สุด

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
4	รูปภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	4.70	0.48	มากที่สุด
5	รูปแบบการจัดหน้าหนังสืออ่านง่ายและน่าสนใจ	4.80	0.42	มากที่สุด
6	หนังสือเล่มเล็กใช้งานง่าย	4.70	0.48	มากที่สุด
7	หนังสือช่วยให้สามารถเรียนรู้ภาษาไทยได้ด้วยตนเอง	4.50	0.71	มาก
8	คลิปเสียงการออกเสียงคำศัพท์ภาษาไทยผ่าน QR Code ช่วยให้เข้าใจการออกเสียงได้ดีขึ้น	4.50	0.53	มาก
9	การใช้เสียง ภาพ และข้อความร่วมกันช่วยให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
10	หนังสือเล่มเล็กช่วยให้ฉันอ่านคำศัพท์ภาษาไทยได้ดีขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
11	หนังสือเล่มเล็กช่วยให้ฉันเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารไทยมากขึ้น	4.90	0.32	มากที่สุด
12	หนังสือเล่มเล็กช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาไทย	4.80	0.42	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.70	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า โดยภาพรวมผู้เรียนชาวต่างชาติมีความพึงพอใจต่อหนังสือเล่มเล็กอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.70 (S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การใช้เสียง ภาพ และข้อความร่วมกันช่วยให้การเรียนรู้ที่น่าสนใจมากขึ้น หนังสือเล่มเล็กช่วยให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยได้ดีขึ้น และหนังสือเล่มเล็กช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารไทยมากขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อองค์ประกอบของสื่อที่น่าสนใจผ่านภาพ ข้อความ และเสียง รวมทั้งเห็นว่าสื่อสามารถช่วยสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยในบริบทอาหารพื้นถิ่นได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ จากข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในคำถามปลายเปิดของแบบสอบถาม พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อหนังสือเล่มเล็ก โดยเห็นว่าสื่อมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้จริง อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนบางส่วนเสนอแนะว่าควรแบ่งเนื้อหาของหนังสือออกเป็น 2 เล่ม เพื่อให้สามารถศึกษาเนื้อหาได้ง่ายและเป็นลำดับมากขึ้น อีกทั้งมีข้อสังเกตว่าการถอดเสียงหรือการเปรียบเทียบเสียงภาษาอังกฤษกับคำศัพท์ภาษาไทยบางครั้งอาจไม่สามารถถ่ายทอดเสียงภาษาไทยได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากเสียงบางเสียงไม่มีในระบบเสียงภาษาอังกฤษ ข้อเสนอแนะดังกล่าวสะท้อนให้เห็นแนวทางในการปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนระดับเบื้องต้นมากยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาหนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยของชาวต่างชาติระดับเบื้องต้นผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

ผลการวิจัยพบว่า หนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.74$, S.D. = 0.40) แสดงให้เห็นว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหา ความถูกต้องของภาษา รูปแบบการนำเสนอ และการนำไปใช้ป็นสื่อการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยออกแบบหนังสือเล่มเล็กโดยคำนึงถึงลักษณะของผู้เรียนชาวต่างชาติระดับต้นเป็นสำคัญ โดยจัดลำดับเนื้อหาจากพื้นฐานการอ่านภาษาไทยไปสู่คำศัพท์และบริบทการใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องกับอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต ทำให้เนื้อหาไม่ล้าสมัย เข้าใจง่าย และช่วยลดความซับซ้อนของการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับผู้เรียนที่ยังไม่คุ้นเคยกับระบบตัวอักษรเสียง และโครงสร้างภาษาไทย

ลักษณะการนำเสนอของหนังสือเล่มเล็กที่ประกอบด้วยภาพประกอบ คำศัพท์ภาษาไทย คำแปลภาษาอังกฤษ คำอ่านแบบถอดเสียงเป็นอักษรโรมัน และสื่อเสียงผ่าน QR Code เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านหลายช่องทางการรับรู้ (Multimodal Learning) ผู้เรียนจึงสามารถเชื่อมโยงรูปคำ การออกเสียง และความหมายของคำศัพท์ได้พร้อมกัน โดยเฉพาะผู้เรียนระดับเริ่มต้นที่ยังมีข้อจำกัดในการอ่านตัวอักษรไทย การใช้ภาพประกอบช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ขณะเดียวกัน คำแปลภาษาอังกฤษและคำอ่านแบบถอดเสียงยังช่วยเชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้เรียนกับภาษาไทย ส่งผลให้หนังสือเล่มเล็กมีความเหมาะสมในฐานะสื่อประกอบการเรียนรู้ภาษาไทยเบื้องต้น

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการบูรณาการวัฒนธรรมในการสอนภาษา (Culture-based Language Learning) ที่ให้ความสำคัญกับการนำบริบททางวัฒนธรรมมาใช้ในการเรียนรู้ภาษา เนื่องจากภาษาและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด การเรียนรู้ภาษาผ่านบริบทอาหารพื้นถิ่นจึงช่วยให้ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้เพียงคำศัพท์หรือรูปประโยคเท่านั้น แต่ยังสามารถเรียนรู้ความหมายของภาษาในบริบททางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ทั้งนี้สอดคล้องกับ Darma, Maesaroh and Citra (2025) ที่พบว่า การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นในการเรียนการสอนภาษาสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการใช้ภาษาในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้น การใช้บริบทอาหารพื้นถิ่นภูเก็ตจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาสื่อภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติ เนื่องจากอาหารเป็นวัฒนธรรมที่ผู้เรียนสามารถพบเห็น สัมผัส และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในชีวิตประจำวันได้ง่าย

เมื่อพิจารณาในบริบทของการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับ Yang and Chayanuvat (2025) ที่ศึกษาความท้าทายของผู้เรียนชาวจีนที่เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ และพบว่า ผู้เรียนประสบความท้าทายหลายด้าน ได้แก่ ด้านคำศัพท์และสำนวน ด้านโครงสร้าง

ไวยากรณ์ ด้านการออกเสียงและสัทศาสตร์ ด้านภูมิหลังทางวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมทางภาษา รวมถึงด้านการฟังและการอ่านจับใจความ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนชาวต่างชาติจำเป็นต้องได้รับสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยเชื่อมโยงคำศัพท์ การออกเสียง ความหมาย และบริบททางวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะผู้เรียนระดับต้นที่ยังไม่คุ้นเคยกับระบบภาษาไทย ดังนั้น การออกแบบหนังสือเล่มเล็กในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งประกอบด้วยคำศัพท์ภาษาไทย คำแปลภาษาอังกฤษ คำอ่านแบบถอดเสียง ภาพประกอบ และสื่อเสียงผ่าน QR Code จึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ

อีกทั้งผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Meesilp and Sirikanjanaporn (2014) และ Muangmool and Saikhamfoo (2020) ที่พบว่า หนังสือเล่มเล็กหรือหนังสือส่งเสริมการอ่านเป็นสื่อที่มีลักษณะกระชับ เข้าใจง่าย และสามารถใส่ภาพประกอบหรือสื่อเสริมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยดังกล่าวศึกษาในบริบทของผู้เรียนชาวไทย ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยครั้งนี้ที่มุ่งพัฒนาสื่อสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น ดังนั้น การนำรูปแบบหนังสือเล่มเล็กมาประยุกต์ใช้กับการเรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศจึงจำเป็นต้องปรับองค์ประกอบของสื่อให้เหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน เช่น การใช้คำแปลภาษาอังกฤษ คำอ่านแบบถอดเสียงเป็นอักษรโรมัน ภาพประกอบ และสื่อเสียงผ่าน QR Code เพื่อช่วยลดข้อจำกัดด้านการอ่านตัวอักษรไทยและการออกเสียงคำศัพท์

ผลการวิจัยยังพบว่า ผู้เรียนชาวต่างชาติมีความพึงพอใจต่อหนังสือเล่มเล็กโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.70$, S.D. = 0.48) โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง ได้แก่ การใช้เสียง ภาพ และข้อความร่วมกันช่วยให้การเรียนรู้น่าสนใจมากขึ้น หนังสือเล่มเล็กช่วยให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์ภาษาไทยได้ดีขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารไทยมากขึ้น ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนมีการรับรู้เชิงบวกต่อการออกแบบสื่อที่บูรณาการภาพ ข้อความ และเสียงเข้าด้วยกัน โดยเฉพาะการใช้ QR Code เพื่อเชื่อมโยงเสียงอ่านคำศัพท์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนได้ด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ผลดังกล่าวเป็นการสะท้อนระดับความพึงพอใจและการรับรู้ของผู้เรียนหลังการใช้สื่อ มิใช่ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยโดยตรง

เมื่อพิจารณาผลการประเมินความพึงพอใจรายข้อ พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ คำศัพท์ภาษาไทยในหนังสือเหมาะสมกับผู้เรียนระดับต้น มีค่าเฉลี่ย 4.30 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 ซึ่งอยู่ในระดับมาก แม้ผลดังกล่าวยังแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อความเหมาะสมของคำศัพท์ในระดับสูง แต่การที่รายการนี้มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่ารายการอื่นอาจสะท้อนว่า คำศัพท์บางคำในหนังสือเล่มเล็กยังมีความยากสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น โดยเฉพาะคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต ซึ่งเป็นชื่ออาหารท้องถิ่น คำเฉพาะทางวัฒนธรรม หรือคำที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น ขนมหังถู บี้โก้มอย ตูโป้เจียเจียเจียน ฮูแซ่ หรือหมีขั้วน้ำ เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้เรียนระดับต้นอาจยังมีข้อจำกัดในการอ่านตัวอักษรไทย การออก

เสียง และการเชื่อมโยงคำอ่านกับความหมาย จึงอาจทำให้ผู้เรียนบางส่วนรับรู้คำศัพท์ในหนังสือยังมีความซับซ้อนเมื่อเทียบกับระดับความสามารถของตน

ประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ Yang and Chayanuvat (2025) ที่พบว่า คำศัพท์และสำนวนเป็นหนึ่งในความท้าทายสำคัญของผู้เรียนภาษาไทยในฐานะภาษาต่างประเทศ การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยสำหรับผู้เรียนชาวต่างชาติจึงไม่ควรพิจารณาเฉพาะความหมายของคำเท่านั้น แต่ควรคำนึงถึงระดับความยากง่าย ความถี่ในการใช้จริง ความคุ้นเคยของผู้เรียน และบริบททางวัฒนธรรมของคำศัพท์ด้วย ในกรณีของคำศัพท์อาหารพื้นถิ่นก็เกิด แม้เป็นเนื้อหาที่มีคุณค่าในการเชื่อมโยงภาษาเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่คำบางคำเป็นชื่อเฉพาะหรือคำที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรม จึงอาจต้องใช้คำอธิบายเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและการใช้คำได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ดังนั้น การพัฒนาสื่อครั้งต่อไปควรพิจารณาจัดลำดับคำศัพท์จากง่ายไปยาก แยกคำศัพท์พื้นฐานออกจากคำศัพท์เฉพาะทางวัฒนธรรม เพิ่มคำอธิบายความหมายของชื่ออาหารหรือคำท้องถิ่นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพิ่มตัวอย่างประโยคสั้น ๆ ที่ใช้ในสถานการณ์จริง และเพิ่มกิจกรรมทบทวนคำศัพท์หลังแต่ละหน่วย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนระดับต้นสามารถทำความเข้าใจและจดจำคำศัพท์ภาษาไทยได้อย่างเป็นลำดับมากขึ้น นอกจากนี้ อาจพัฒนาระบบคำอ่านหรือสื่อเสียงให้ละเอียดขึ้น เช่น การแบ่งพยางค์ การเน้นเสียง หรือการเพิ่มตัวอย่างเสียงจากผู้พูดเจ้าของภาษา เพื่อช่วยลดข้อจำกัดด้านการออกเสียงภาษาไทยของผู้เรียนชาวต่างชาติ

นอกจากนี้ จากข้อคิดเห็นเพิ่มเติมในคำถามปลายเปิดของแบบสอบถาม พบว่าผู้เรียนบางส่วนเสนอให้แบ่งเนื้อหาของหนังสือออกเป็นสองเล่ม เพื่อให้สามารถศึกษาเนื้อหาได้ง่ายและเป็นลำดับมากขึ้น อีกทั้งมีข้อสังเกตว่าการถอดเสียงหรือการเปรียบเทียบเสียงภาษาอังกฤษของคำศัพท์ภาษาไทยบางคำอาจไม่สามารถถ่ายทอดเสียงภาษาไทยได้อย่างสมบูรณ์ ข้อคิดเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับผลการประเมินรายข้อที่สะท้อนว่าคำศัพท์บางส่วนอาจยังมีความยากสำหรับผู้เรียนระดับต้น ดังนั้น การพัฒนาสื่อในอนาคตควรพิจารณาปรับปริมาณเนื้อหาให้เหมาะสมกับระยะเวลาการเรียนรู้ แยกเนื้อหาออกเป็นระดับหรือหน่วยย่อย และพัฒนาระบบคำอ่านควบคู่กับสื่อเสียงให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อช่วยลดข้อจำกัดด้านการออกเสียงและการอ่านภาษาไทยของผู้เรียนชาวต่างชาติ

อย่างไรก็ตาม การวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดบางประการ กล่าวคือ การทดลองใช้หนังสือเล่มเล็กดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบสมัครใจ และมีระยะเวลาในการทดลองใช้สื่อประมาณ 1 สัปดาห์ จึงอาจมีข้อจำกัดด้านการเป็นตัวแทนของประชากรและการอ้างอิงผลการวิจัยไปยังกลุ่มผู้เรียนชาวต่างชาติในวงกว้าง นอกจากนี้ การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญและการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนหลังการใช้สื่อเท่านั้น โดยยังไม่ได้ดำเนินการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาไทยก่อนและหลังการใช้สื่อ ดังนั้น ผลการวิจัยจึงยังไม่สามารถยืนยันได้ว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นส่งผลต่อ

พัฒนาการด้านทักษะการอ่านภาษาไทยของผู้เรียน โดยตรง แต่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมของหนังสือเล่มเล็กในฐานะสื่อการเรียนรู้ และการยอมรับของผู้เรียนที่มีต่อสื่อดังกล่าว ทั้งนี้ การวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้สื่อ ขยายจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มีความหลากหลายมากขึ้น และเพิ่มระยะเวลาในการทดลองใช้สื่อ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสามารถอธิบายประสิทธิผลของสื่อที่พัฒนาขึ้นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะหรือการนำไปใช้ประโยชน์

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

หนังสือเล่มเล็กที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับชาวต่างชาติระดับเบื้องต้น ทั้งในชั้นเรียนและการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยควรใช้ร่วมกับการอธิบายคำศัพท์ การฝึกออกเสียง และสื่อเสียงผ่าน QR Code เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงรูปคำ เสียงอ่าน และความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ แนวคิดการบูรณาการอาหารพื้นถิ่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อภาษาไทยรูปแบบอื่นได้

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาผลของการใช้หนังสือเล่มเล็กต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเพิ่มการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อให้สามารถอธิบายประสิทธิผลของสื่อได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ควรขยายจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้นและมีความหลากหลายด้านสัญชาติ อายุ และระดับความสามารถทางภาษา รวมทั้งอาจพัฒนาสื่อในรูปแบบดิจิทัลหรือสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาไทยของผู้เรียนชาวต่างชาติได้อย่างเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาให้คำแนะนำและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย รวมทั้งขอขอบพระคุณผู้เข้าร่วมการทดลองซึ่งเป็นชาวต่างชาติที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้หนังสือเล่มเล็กและตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนจนการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

เอกสารอ้างอิง

Byram, M. (1997). *Teaching and assessing intercultural communicative competence*. Clevedon, England: Multilingual Matters.

- Darma, V. P., Maesaroh, S., & Citra, A. R. (2025). Integrating local culture into the English language teaching and learning process. *Jurnal Pengabdians Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(2), 11009–11014. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3536>
- Kramsch, C. (1998). *Language and culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Lert-Amornsak, G. (2022). *Innovation and technology for educational institution administrators*. Retrieved from https://ssrudlp.ssrui.ac.th/data-file/teacher_work/file/012a0d1b5c98c44d294bb2d18c83ce97.pdf (In Thai).
- Meesilp, N., & Sirikanjanaporn, P. (2014). A development of the reading book (tiny book) of 12 traditions month of northeast people of Thai subject for students in Baan Gudgae school in Loei primary educational service area office 2. *Research and Development Journal, Loei Rajabhat University*, 9(27), 75–83. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/researchjournal-lru/article/view/100832>
- Muangmool, S. & Saikhamfoo, J. (2020). The development of booklet through augmented reality to develop reading skills for grad 6 primary school students from the school under the jurisdiction of Lampang primary education service area office 1. *Sripatum Chonburi Academic Journal*, 16(3), 71–77. (In Thai). <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/SPUCJ/article/view/240814>
- Phlaengson, R. (2018). *The science of teaching Thai as a foreign language*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. (In Thai).
- Phuket Provincial Office. (2017). *Phuket: City of Gastronomy strategic plan*. Phuket: Author. Retrieved from https://www.phuket.go.th/webpk/file_data/gastronomy/01.pdf (In Thai).
- Srisa-Ard, B. (2017). *Introduction to research* (10th ed. rev.). Bangkok: Suwiriyasan. (In Thai).
- Yang, S., & Chayanuvat, A. (2025). Perception of common challenges of learning Thai as a foreign language of Master's degree Chinese students at a Thai private university. *Nakhabut Paritat Journal*, 17(2), 134–143. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/nakboot/article/view/275058>

ภาคผนวก

หนังสือเล่มเล็กสำหรับการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านอาหารพื้นถิ่นภูเก็ต สามารถเข้าถึงหนังสือเล่มเล็กฉบับเต็มได้ที่ลิงก์ต่อไปนี้ <https://anyflip.com/ijcik/qzwn/>

การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่สัมพันธ์กัน: กรณีศึกษา ชาร์ลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก

ปรีดี ปลื้มสำราญกิจ¹

พิชญ์ นิรุจน์รัตน²

พิมพ์ภัทร ทำสวน³

บทคัดย่อ

วรรณกรรมเยาวชนเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพัฒนาการของเยาวชน ดังนั้นการอ่านวรรณกรรมเยาวชนจึงเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมให้เยาวชนทุกคนมีนิสัยรักการอ่านและรักการเรียนรู้ไปสู่การอ่านในระดับสูง บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันในด้านตัวละคร ฉาก และแนวคิด โดยมีวิธีวิจัยคือการวิจัยแบบการวิเคราะห์เนื้อหา โดยใช้แบบบันทึกข้อมูลและแบบวิเคราะห์เป็นเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขอบเขตการวิจัยคือการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักที่นำมาศึกษา คือ ชาร์ลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก และวรรณกรรมเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน ผลการวิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจและการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน คือ ตัวละครเป็นแมงมุม มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 1 ชื่อเรื่อง ฉากในโรงนา มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 2 ชื่อเรื่อง แนวคิดเรื่องมิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์ มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 6 ชื่อเรื่อง และแนวคิดเรื่องมิตรภาพระหว่างเพื่อน มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 4 ชื่อเรื่อง

คำสำคัญ: วรรณกรรมเยาวชน, ความสัมพันธ์, การวิเคราะห์

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง อีเมล: preedee.p@ru.ac.th

² อาจารย์ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อีเมล: pitchayan@g.swu.ac.th

³ อาจารย์ สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์และการจัดการแหล่งเรียนรู้ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา อีเมล: pimprapat.t@nrru.ac.th

An Analysis of Youth Literature with Correlation: A Case Study of Charlotte's Web

Preedee Pluemsamrungi¹

Pitchaya Nilrungratana²

Pimprapat Thamsuan³

Abstract

Children's literature is characterized by content aligned with the developmental stages of young people. Therefore, reading children's literature is a crucial medium for fostering a love of reading and learning in all youth, leading to higher levels of reading. This article aims to analyze children's literature with related themes in terms of characters, settings, and themes. The research methodology employed content analysis, using data recording and analysis forms as the primary tools for data collection. The scope of the research includes the analysis of the main children's literature work studied, namely "Charlotte's Web" and other related works. The results of the analysis of interesting aspects, including the following: One title features a spider as the main character; two titles feature a barn setting; six titles feature the theme of friendship between humans and animals; and four titles feature the theme of friendship among peers.

Keywords: Children Literature, Relationship, Analysis

¹ Assistant Professor, The Department of Library Science, Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University E-mail: preedee.p@ru.ac.th

² Lecturer, Bachelor of Arts Program in Children's Literature, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University E-mail: pitchayan@g.swu.ac.th

³ Lecturer, Department of Information Science and Resource Management, Faculty of Humanities and Social Science Nakhon Ratchasima Rajabhat University E-mail: pimprapat.t@nrnu.ac.th

บทนำ

การส่งเสริมให้ประชากรในประเทศมีนิสัยรักการอ่านนั้นเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศชาติอย่างยิ่ง เพราะการอ่านก่อให้เกิดความรู้ ประสบการณ์ การพัฒนาทักษะทางสมอง แต่สถิติในปัจจุบันพบว่าเด็กและเยาวชนไทย ร้อยละ 22.5 มีพัฒนาการด้านการอ่านที่ล่าช้า ภาครัฐพยายามส่งเสริมให้เกิดโครงการกระตุ้นการอ่านอย่างต่อเนื่อง เพื่อแก้ไขปัญหาปัญหานี้ (ThaiHealth Promotion Foundation, 2026) การแก้ปัญหาพัฒนาการด้านการอ่านนั้น สัมพันธ์กับการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านให้กับเด็กและเยาวชน และส่งเสริมให้เกิดการอ่านอย่างมีคุณภาพ

วรรณกรรมเยาวชนหรือวรรณกรรมเด็กเป็นหนังสือที่แต่งขึ้นสำหรับผู้อ่านซึ่งส่วนใหญ่เป็นเยาวชนหรือเด็ก โดยนำเสนอเนื้อหาที่เยาวชนหรือเด็กสนใจ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนหรือเด็กได้อ่านหรือเรียนรู้ตามความเหมาะสมกับวัย (Chiengthong, 1987; Tomlinson & Lynch-Brown, 2008) วรรณกรรมเยาวชนมีหลายประเภท เช่น บทกล่อมเด็ก นิทานชาวบ้าน นิยาย เรื่องสั้น หนังสือภาพ เป็นต้น การอ่านของเยาวชนจะแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงวัย เด็กเล็กสนใจภาพวาดในหนังสือและมีจินตนาการตามที่ได้เห็นภาพประกอบในหนังสือ ในขณะที่เยาวชนหรือเด็กโตสนใจเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับเรื่องราวในชีวิตของตนเองซึ่งอาจมีทั้งความตื่นเต้น ความเศร้า และความสุข วรรณกรรมเยาวชนมีผลสะท้อนที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงวัย ความคิด และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (Intarakamhaeng, 1977) วรรณกรรมเยาวชนจึงเป็นสื่อสำคัญในการส่งเสริมให้เยาวชนทุกคนมีนิสัยรักการอ่านและรักการเรียนรู้นำไปสู่การอ่านในระดับสูงขึ้นไป

การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนแบ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาและการวิเคราะห์การใช้ภาษา การวิเคราะห์เนื้อหาประกอบด้วย โครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉาก สารัตถะ และกลวิธีการเล่าเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาช่วยให้ทราบความเชื่อ ค่านิยม และสภาพสังคมวัฒนธรรมที่ปรากฏ สำหรับการวิเคราะห์การใช้ภาษา ประกอบด้วย การเลือกใช้ถ้อยคำและการใช้สำนวนโวหาร (Mallikamas, 1995) นอกจากนี้การวิเคราะห์เนื้อหาอาจเพิ่มการวิเคราะห์แนวคิดหรือแก่นของเรื่องได้ด้วย

การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่สัมพันธ์กันในบทความนี้เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาในลักษณะ โดยกำหนดขอบเขตที่ศึกษาคือ ตัวละคร ฉาก และแนวคิด ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาของวรรณกรรมหลายเล่มที่มีความสัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน เพื่อให้มองเห็นรูปแบบ ความคล้ายคลึง และความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมได้อย่างเป็นระบบ เพื่อเปิดโอกาสให้เยาวชนที่สนใจประเด็นหรือตัวละครในเรื่องสามารถเชื่อมโยงไปสู่การอ่านวรรณกรรมเล่มอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดการอ่านอย่างต่อเนื่อง การเลือกวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันนั้นจะคัดเลือกจากหนังสือในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา เพื่อเป็นแนวทางสำหรับบรรณารักษ์ในการจัดหา การบริการ และการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน นอกจากนี้ยังเป็นแนวทางสำหรับผู้อ่านและผู้สนใจทั่วไปในการเลือกวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันหรือมีประเด็นที่

สนใจคล้ายกัน เพื่อก่อให้เกิดการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านในหมู่เด็ก เยาวชน และประชาชนไทย อันนำไปสู่การพัฒนาประเทศด้วยการอ่านที่ยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันในด้านตัวละคร ฉาก และแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่สัมพันธ์กัน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาเป็นวิธีการหลักในการศึกษา ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัยแต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาจาวรรณกรรมเยาวชน โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยแบ่งแหล่งข้อมูลออกเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ วรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก และวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์ ประกอบกับการศึกษาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องการใช้ทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) วิเคราะห์งานเขียนสร้างสรรค์ที่มีผลต่อการส่งเสริมการอ่าน

1.1 วรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก ได้แก่ หนังสือเรื่อง ชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก เกณฑ์ในการคัดเลือกวรรณกรรม ประกอบด้วย 1) เป็นทรัพยากรสารสนเทศประเภทหนังสือที่มีให้บริการในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา 2) เป็นวรรณกรรมเยาวชนที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและได้รับความนิยมระดับสากล 3) เป็นหนังสือที่ทรงคุณค่าทางวรรณศิลป์ โดยมีหลักฐานเชิงประจักษ์คือการได้รับรางวัลนิวเบอรี (Newbery Honor Medal) 4) เป็นหนังสืออ่านนอกเวลาเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ทำให้ผู้อ่านและเยาวชนไทยสามารถเข้าถึงได้ง่าย และ 5) เป็นฉบับแปลที่มีการใช้สำนวนภาษาที่เข้าใจง่าย และมีเนื้อหาใกล้ตัวเยาวชน

1.2 วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและคัดเลือกวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่น ๆ ที่มีจุดเชื่อมโยงกับวรรณกรรมเล่มหลัก โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อระบุและจัดกลุ่มความสัมพันธ์ของวรรณกรรมเยาวชน ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์และนิยามปฏิบัติการ วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่จะถูกตัดสินว่า มีความสัมพันธ์กับวรรณกรรมเล่มหลัก (ชาร์ลลอตต์ แมงมุมเพื่อนรัก) จะต้องมียุทธศาสตร์ที่สอดคล้องและผ่านเกณฑ์การพิจารณาเชิงประจักษ์ในแต่ละมิติอย่างชัดเจน ได้แก่ ด้านตัวละคร (ต้องเป็นสัตว์ที่มีพฤติกรรมสะท้อนความเป็นมนุษย์) ด้านฉาก (ต้องดำเนินเรื่องในโรงนาที่มีผลต่อปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร) และด้านแนวคิด (ต้องสะท้อนแก่นเรื่องมิตรภาพข้ามสายพันธุ์หรือมิตรภาพระหว่างเพื่อนผ่านพล็อตเรื่องการเสียสละและการช่วยเหลือเกื้อกูล) จำนวน 9 เล่ม ได้แก่ 1) แมงมุมเคนยอดนักสืบ 2) เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ 3) เอช ยอดหนู

อัจฉริยะ 4) พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด 5) สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก 6) เพื่อนซี้ก้อง 7) มรดกศาสตราจารย์ 8) ลูกแม่น้ำโขง และ 9) แล้วเราก็เป็นเพื่อนกัน

1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งใช้ทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) วิเคราะห์งานเขียนสร้างสรรค์ที่มีผลต่อการส่งเสริมการอ่าน ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอ่านและเขียนเชิงสร้างสรรค์ตามทฤษฎีสัมพันธบทเพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านและเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับปริญญาบัณฑิต โดย Pohotong (2014) การวิจัยครั้งนี้ใช้ทฤษฎีสัมพันธบท (Transtextuality Theory) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ระหว่างวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวจำแนกความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทออกเป็น 5 ประเภท ครอบคลุมการอ้างถึงการเลียนแบบโครงเรื่อง และการมีแก่นเรื่องร่วมกัน พบว่ากระบวนการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทส่งเสริมความสามารถในการอ่านเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ การวิจัยครั้งนี้ จึงนำกรอบแนวคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนโดยพิจารณาความสัมพันธ์ใน 3 ด้าน ได้แก่ ตัวละคร ฉาก และแนวคิด

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบบันทึกข้อมูล และแบบวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาเครื่องมือดังกล่าวให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ดังนี้

2.1 แบบบันทึกข้อมูล แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ประกอบด้วย ส่วนที่ 1 ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลพื้นฐานของหนังสือ ได้แก่ 1) ชื่อเรื่อง 2) ชื่อผู้แต่ง 3) ชื่อผู้แปล 4) ชื่อสำนักพิมพ์ 5) ปีที่พิมพ์ ส่วนที่ 2 คือเกณฑ์คุณสมบัติเบื้องต้น ได้แก่ 1) เป็นหนังสือที่มีให้บริการในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา 2) จัดอยู่ในประเภทวรรณกรรมเยาวชน 3) มีเนื้อหาและรูปแบบที่เหมาะสมกับพัฒนาการ ความสนใจ หรือประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน 4) เป็นหนังสือที่มีเนื้อเรื่องสมบูรณ์ มีจุดเริ่มต้น จุดวิกฤต และบทสรุปที่สามารถนำมาวิเคราะห์เนื้อหาได้ ส่วนที่ 4 คือ เกณฑ์ความสัมพันธ์เชิงสหทกัวรรณกรรมเล่มหลัก แบ่งเป็น 4 มิติ ได้แก่ 1) มิติด้านตัวละคร มีตัวละครหลักหรือตัวละครสำคัญเป็นแมงมุมหรือสัตว์ และมีการกำหนดลักษณะพฤติกรรมสะท้อนความเป็นมนุษย์ 2) มิติด้านฉาก มีบริบทพื้นที่ที่กายภาพหรือการดำเนินเรื่องหลักเกิดขึ้นในโรงนา ซึ่งส่งผลต่อวิถีชีวิตของตัวละคร 3) มิติด้านแนวคิด (คนกับสัตว์) มีแก่นเรื่องหลักหรือแก่นเรื่องรองที่น่าสนใจ มิตรภาพความผูกพันระหว่างมนุษย์กับสัตว์ 4) มิติด้านแนวคิด (ระหว่างเพื่อน) มีแก่นเรื่องหลักหรือแก่นเรื่องรองที่น่าสนใจ มิตรภาพ การปรับตัว และการอยู่ร่วมกันระหว่างเพื่อนมนุษย์หรือเพื่อนสัตว์ด้วยกัน

2.2 แบบวิเคราะห์ เป็นเครื่องมือเชิงลึกที่แบ่งตารางการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ด้านตามกรอบแนวคิด ได้แก่ 1) แบบวิเคราะห์ด้านตัวละคร มุ่งเน้นบันทึกการใช้ตัวละครสัตว์ที่สะท้อนพฤติกรรมมนุษย์ โดยเฉพาะตัวละคร แมงมุม 2) แบบวิเคราะห์ด้านฉาก มุ่งเน้นบันทึกบริบทพื้นที่ทางกายภาพ โดยเฉพาะฉากโรงนาที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของตัวละคร และ 3) แบบวิเคราะห์ด้านแนวคิด มุ่งเน้นบันทึกเหตุการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงแนวคิด มิตรภาพ ทั้งระหว่างคนกับสัตว์ และระหว่างเพื่อนสัตว์ด้วยกัน

2.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ วิเคราะห์วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบ ประเด็นการวิเคราะห์ (ตัวละคร ฉาก และแนวคิด) นำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นแบบร่างเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบ บันทึกรายข้อมูล และแบบวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบวรรณกรรม จากนั้นตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยการ เสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องของเครื่องมือกับวัตถุประสงค์การ วิจัย มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ที่ 0.97 โดยคัดเลือกเฉพาะประเด็น ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงซึ่งนำไปใช้ได้ ส่วนประเด็นที่มี ข้อบกพร่องหรือได้รับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงแก้ไขภาษาและขอบเขตการบันทึกให้มีความ ชัดเจน รัดกุม และครอบคลุมมากยิ่งขึ้นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์เนื้อหาในงานวิจัย แบ่ง กระบวนการออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

3.1 ขั้นตอนที่ 1 การสำรวจ รวบรวม และคัดกรองวรรณกรรม ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการสำรวจ รายชื่อหนังสือวรรณกรรมเยาวชนที่มีให้บริการในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จากนั้นทำการอ่านแบบคร่าว ๆ เพื่อหาร่องรอยของความเชื่อมโยงในด้านตัวละคร ฉาก และแนวคิด เมื่อพบหนังสือที่มีความสัมพันธ์กัน จึงทำ การบันทึกข้อมูลบรรณานุกรม และทำการคัดเลือกวรรณกรรมเล่มหลัก คือ เรื่องชาร์ลส์ดัดต์ แมงมุมเพื่อนรัก และ วรรณกรรมเล่มอื่น ๆ จำนวน 9 เล่ม ที่ผ่านเกณฑ์เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์เชิงลึกต่อไป

3.2 ขั้นตอนที่ 2 การบันทึกและวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยทำการ อ่านวรรณกรรมเรื่อง ชาร์ลส์ดัดต์ แมงมุมเพื่อนรัก อย่างละเอียด จากนั้นดำเนินการจัดทำบรรณนิทัศน์โดยสรุป เนื้อเรื่องย่อและประเด็นสำคัญของหนังสือเล่มหลักลงในโปรแกรมไมโครซอฟท์เวิร์ด เพื่อจัดระเบียบข้อมูล จากนั้นใช้แบบบันทึกข้อมูลและแบบวิเคราะห์ที่สร้างขึ้น ทำการบันทึกและวิเคราะห์ พบว่าตัวละครหลักคือ แมง มุม ฉากสำคัญคือ โรงเรียน และมีแนวคิดหลักคือมิตรภาพ 2 รูปแบบ คือ คนกับสัตว์ และ เพื่อนกับเพื่อน

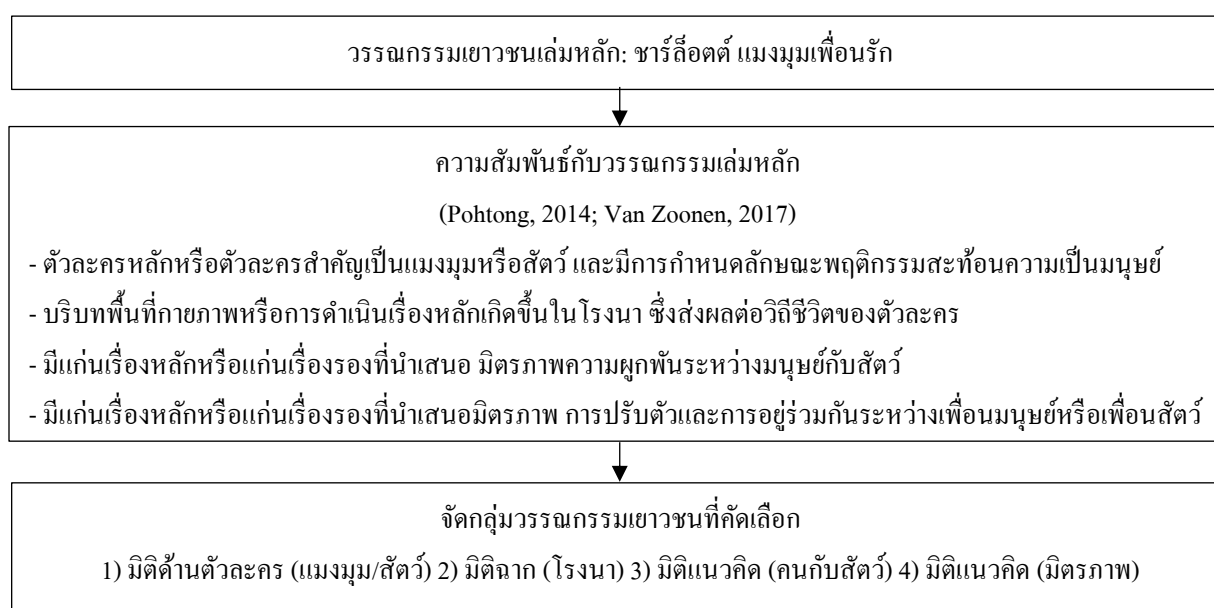
3.3 ขั้นตอนที่ 3 การบันทึกและวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่สัมพันธ์กัน ผู้วิจัยนำ ประเด็นที่วิเคราะห์ได้จากวรรณกรรมเล่มหลัก (แมงมุม, โรงเรียน, มิตรภาพ) เป็นแนวทางในการอ่านวรรณกรรม เยาวชนอีก 9 เล่ม จากนั้นดำเนินการ จัดทำบรรณนิทัศน์สำหรับวรรณกรรมทั้ง 9 เล่ม ลงในโปรแกรม ไมโครซอฟท์เวิร์ด วิเคราะห์และจัดกลุ่มข้อมูลว่าวรรณกรรมแต่ละเล่มมีความสัมพันธ์กับวรรณกรรมเล่มหลัก ในมิติใดบ้าง เพื่อเตรียมนำข้อมูลไปสังเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกบรรณนิทัศน์และเนื้อเรื่องย่อของ วรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก (ชาร์ลส์ดัดต์ แมงมุมเพื่อนรัก) และวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่น ๆ มาจัดระเบียบและ จำแนกหมวดหมู่ ตามกรอบแนวคิดการวิจัยที่กำหนดไว้ 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1) ด้านตัวละคร 2) ด้านฉาก

และ 3) ด้านแนวคิด เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลเบื้องต้นในการเปรียบเทียบ จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์เจาะลึกในเนื้อหาของวรรณกรรมเล่มหลัก ที่เป็นจุดเด่นสำคัญ ได้แก่ การใช้ตัวละครแมงมุม การใช้ฉากโรงนา และการนำเสนอแนวคิดเรื่องมิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์ และมิตรภาพระหว่างเพื่อน จากนั้นจึงนำรหัสเหล่านี้ไปเป็นแกนกลาง ในการตีความและค้นหาความสอดคล้องกับเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่น ๆ ที่ผ่านการคัดเลือก เพื่อหาความสัมพันธ์ทางวรรณกรรม ตามด้วยการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และเปรียบเทียบมาทำการสังเคราะห์แบบอุปนัย โดยจัดกลุ่มวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับวรรณกรรมเล่มหลักออกเป็น 4 มิติ (มิติตัวละคร, มิติฉาก, มิติแนวคิดมิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์, มิติแนวคิดมิตรภาพระหว่างเพื่อน) เพื่อสร้างเป็นแผนผังความเชื่อมโยงของวรรณกรรม ท้ายสุดนำผลการสังเคราะห์ความเชื่อมโยงที่ได้ มาสรุปและอภิปรายผลร่วมกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการอ่านและจิตวิทยาพัฒนาการของเยาวชน เพื่อชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกลุ่มวรรณกรรมที่สัมพันธ์กัน ในฐานะเครื่องมือเชิงกลยุทธ์สำหรับบรรณารักษ์และนักการศึกษาในการจัดบริการ แนะนำหนังสือ และจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเพื่อกระตุ้นให้เยาวชนเกิดนิสัยรักการอ่านอย่างยั่งยืน

งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นการวิจัยเอกสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยตรง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดแนวทางจริยธรรมการวิจัยทางวิชาการ โดยมีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลวรรณกรรมทุกเล่ม เพื่อป้องกันการโจรกรรมทางวรรณกรรม อีกทั้งผู้วิจัยยังระมัดระวังในการตีความเนื้อหาของวรรณกรรม โดยรักษาความเที่ยงตรงและเจตนารมณ์ดั้งเดิมของผู้แต่งและผู้แปลไว้

5. กรอบแนวคิดการวิจัย



ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. วรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักที่นำมาศึกษา คือ *ชาร์ลोटต์ แมงมุมเพื่อนรัก* เนื่องจากเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่เป็นที่รู้จักแพร่หลายและได้รับความนิยม อีกทั้งเคยได้รับเลือกเป็นหนังสืออ่านนอกเวลาเรียนสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และได้รับรางวัลนิวเบอรี (Winner of the Newbery Honor Medal) และนิตยสารไทม์ (Time) ยกย่องให้เป็นหนังสือเด็กที่ดีที่สุดในรอบศตวรรษ จึงเป็นหนังสือที่มีคุณค่า เหมาะสำหรับเยาวชน อีกทั้งยังเป็นหนังสือแปลที่มีการใช้สำนวนภาษาที่เข้าใจง่าย มีแนวคิดที่เชื่อมโยงไปสู่เรื่องอื่น ๆ ได้ เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวของเยาวชน ดังนั้นเมื่อเยาวชนอ่านแล้วก็จะติดตามเนื้อหาได้ตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ตัวละครที่เป็นสัตว์ต่าง ๆ ย่อมส่งผลให้เยาวชนรู้สึกสนใจและสนุกสนาน รวมถึงการสอดแทรกแนวคิดเรื่องมิตรภาพซึ่งเป็นประเด็นสำคัญสำหรับเยาวชนทุกคน จากนั้นได้จัดทำบรรณนิทัศน์ของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก

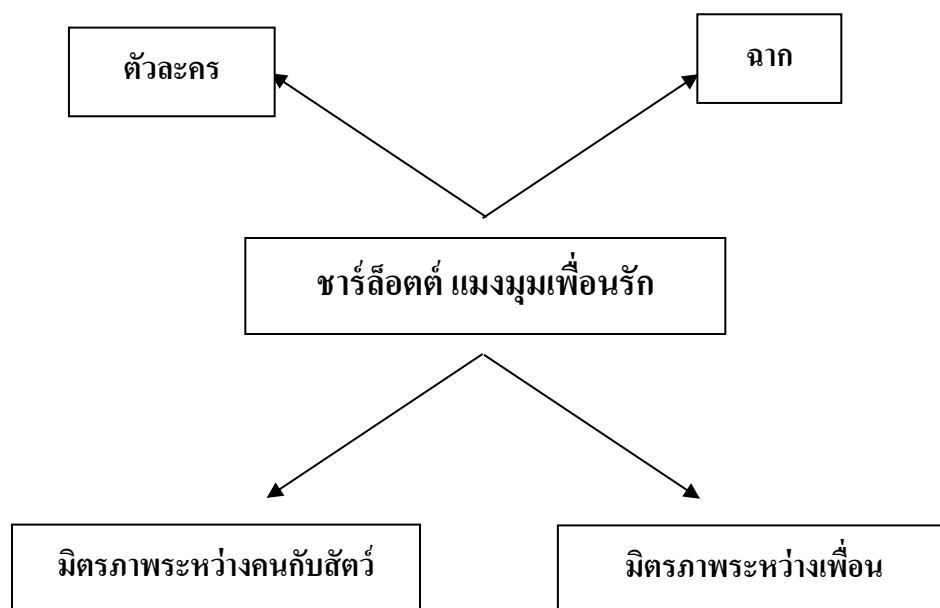


ภาพที่ 1 บรรณนิทัศน์ของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก

2. ผลการวิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจจากเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักมีดังนี้
 - 2.1 ตัวละคร ตัวละครหลักของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก คือ สัตว์ (แมงมุม-ชาร์ลोटต์)
 - 2.2 ฉาก ฉากในการดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักคือ โรงนา
 - 2.3 แนวคิด แนวคิดสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักคือ มิตรภาพ ซึ่งมี 2 ประเด็น ดังนี้

2.3.1 มิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์ คือ คน (เด็กผู้หญิง) กับสัตว์ (หมู)

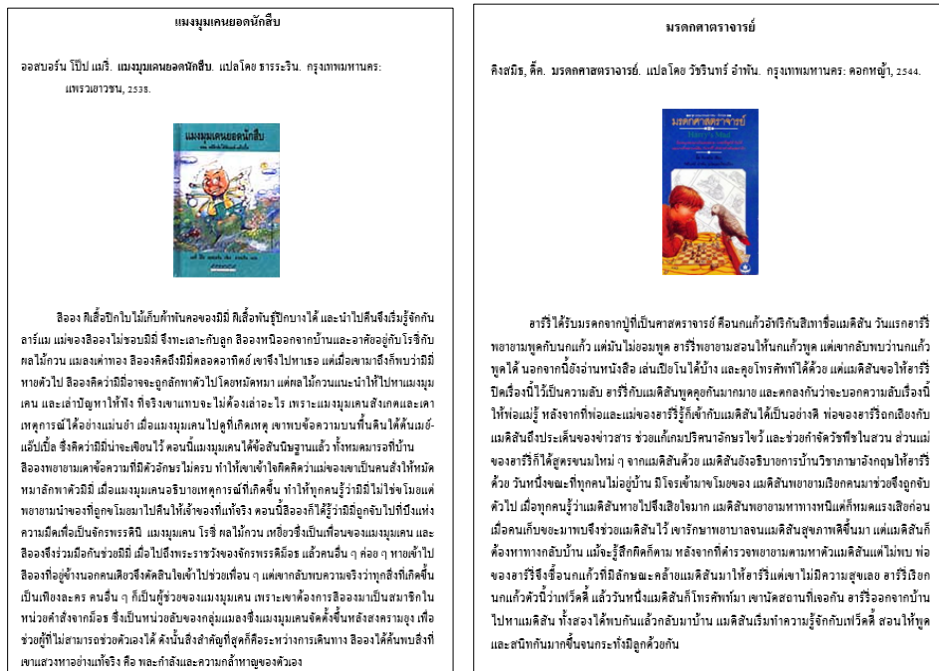
2.3.2 มิตรภาพระหว่างเพื่อน คือ สัตว์ต่าง ๆ ในโรงนา ได้แก่ หมู ห่าน วัว แกะ และไก่
จากการวิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจของวรรณกรรมเล่มหลักนำเสนอเป็นแผนผังได้ดังนี้



ภาพที่ 2 แผนผังประเด็นที่สำคัญของวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก

3. วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก จากนั้นจัดทำบรรณนิทัศน์ของวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก จนกระทั่งครบทุกเล่ม โดยมีข้อมูลเรื่องย่อในบรรณนิทัศน์ ดังนี้ 1) แมงมุมเคนยอนักสืบ ลีออน ลีฟวิง แมลงผีเสื้อตามหาแฟนสาวที่หายตัวไปโดยอาศัยความช่วยเหลือของแมงมุมเคนยอนักสืบผู้เฉลียวฉลาด และพบว่าภารกิจทั้งหมดเป็นการทดสอบเพื่อเข้าร่วมกลุ่มลับ 2) เบ็บ หมูเลี้ยงแกะ เบ็บเป็นลูกหมูกำพร้าเรียนรู้การตอนแกะจากแม่หมาเลี้ยงแกะและค้นพบว่าการพูดคุยอย่างสุภาพได้ผลดีกว่าการข่มขู่ จนชนะการแข่งขันตอนแกะในที่สุด 3) เอช ยอดหมูอัจฉริยะ เอชเป็นหมูที่เข้าใจภาษามนุษย์ได้ทุกคำแต่ไม่เคยเปิดเผย จนวันที่ความฉลาดของเขาปรากฏแก่เจ้าของฟาร์มและได้เป็นสัตว์เลี้ยงตามฟาร์ม 4) พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด พาล์มเมอร์ไม่ยอมรับหน้าที่บิดคองกพิราบบตามประเพณีของเมือง เขาแอบเลี้ยงนกช้อนิปเปอร์ และเลือกฝ่าแรงกดดันจากเพื่อนเข้าช่วยนกในวันงาน 5) สจ๊วรดิลิตเติล เจ้าหนูเผชิญโลก สจ๊วรดิลิตเติลเป็นหนูที่มีรูปร่างเล็กจิ๋วแต่กล้าหาญ ออกเดินทางตามหานกที่รักไปยังทิศเหนือและพิสูจน์ว่าความหวังไม่เคยขึ้นอยู่กับขนาดของร่างกาย 6) เพื่อนซี้ก้อง เด็กชายผิวดำออกตามหาพ่อที่ถูกจำคุก

และสุนัขก้องที่บาดเจ็บ สูญเสียทั้งคู่ในที่สุด แต่ได้รับสิ่งที่มีค่ากว่าคือการอ่านออกเขียนได้ 7) มรดกศาสตราจารย์ แฮร์รี่ ได้รับมรดกเป็นนกแก้วอจลริยะชื่อแมด ทั้งสองผูกพันกันจนเมื่อนกถูกขโมย แมดโทรศัพท์หาแฮร์รี่เองเพื่อขอให้มาช่วย 8) ลูกแม่น้ำโขง ปุ่มเด็กชายฐานะดีไม่มีเพื่อนจนได้รู้จักหลานเด็กชนบทและเรียนรู้วิถีชีวิตริมน้ำ กระทั่งช่วยเด็กสาวจมน้ำและเข้าใจว่าเพื่อนแท้ไม่มีพรมแดน 9) แล้วเราก็คือเพื่อนกัน เอลิซาเบธผู้โดดเดี่ยวได้พบเจนนีเฟอร์ที่อ้างตัวเป็นแม่มด เมื่อถูกสั่งให้ทำสิ่งที่รับไม่ได้เธอยืนหยัดปฏิเสธ และทั้งสองกลายเป็นเพื่อนกันอย่างเท่าเทียม



ภาพที่ 3 ตัวอย่างบรรณนิทัศน์ของวรรณกรรมเยาวชนอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลัก

4. ผลการวิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจและการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันมีดังนี้

4.1 ตัวละครเป็นแมงมุม มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 1 ชื่อเรื่อง ได้แก่ แมงมุมเคนยอดนักสืบ ซึ่งมีตัวละครหลักเป็นแมงมุมเหมือนกัน โดยผู้เขียนนำเสนอคุณค่าและบทเรียนชีวิตผ่านมุมมองของสัตว์ที่เล็กเกินกว่าที่มนุษย์จะให้ความสนใจ หรือมนุษย์อาจมองเป็นอันตราย ให้ผู้อ่านเปลี่ยนมุมมองความคิดต่อสัตว์ประเภทนี้ และการกระทำของสัตว์กลับกลายเป็นข้อคิดในการดำเนินชีวิตของมนุษย์

4.2 ฉากในโรงนา มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 2 ชื่อเรื่อง ได้แก่ เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ และ เอช ยอดหมูอัจฉริยะ ซึ่งล้วนใช้โรงนาเป็นฉากในการดำเนินเรื่อง เช่นเดียวกับวรรณกรรมเล่มหลักที่บรรยายฉากโรงนาทำหน้าที่เป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์แห่งชีวิต มิตรภาพ และการพัฒนาการของตัวละคร

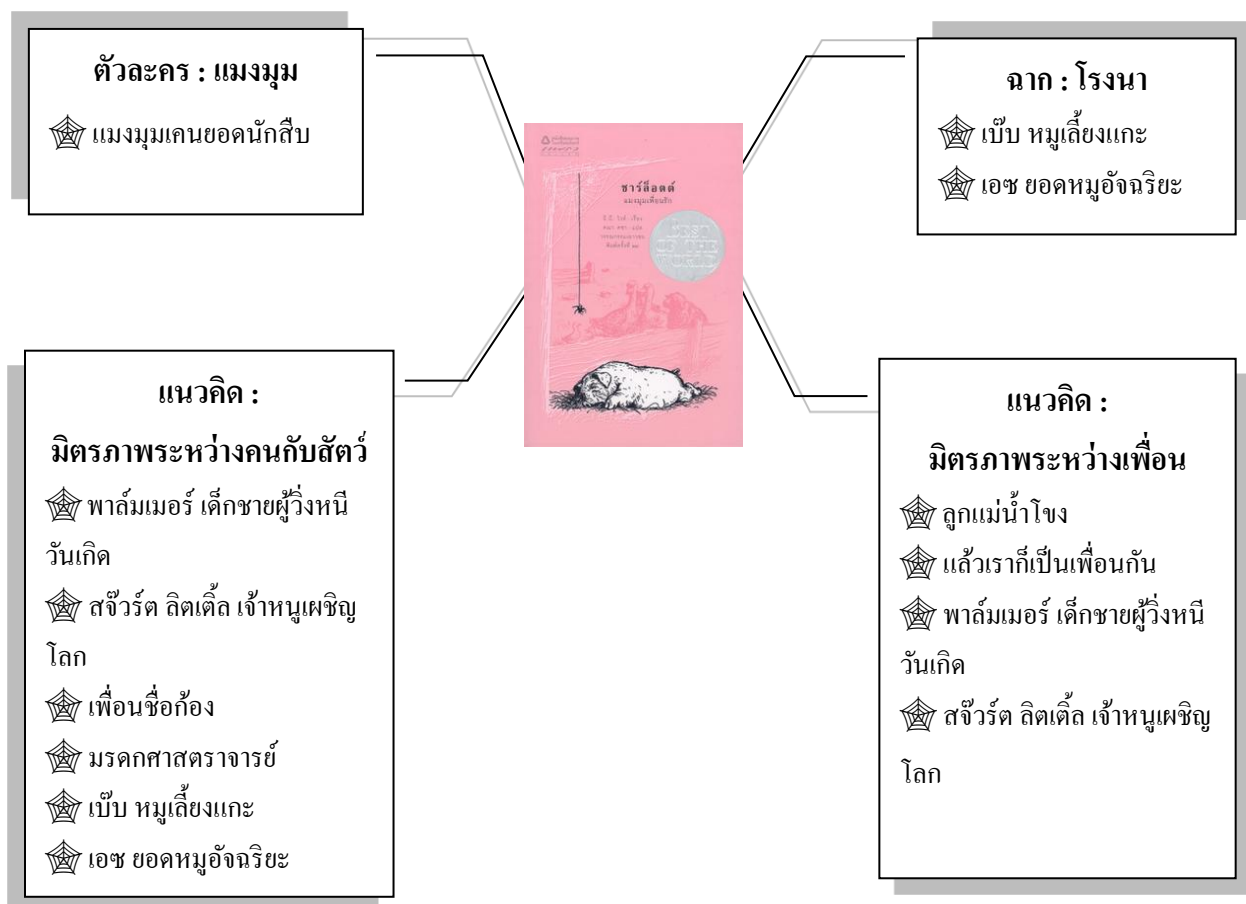
4.3 แนวคิดเรื่องมิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์ มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 6 ชื่อเรื่อง ได้แก่ พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก เพื่อนซื่อก๊อ้ง มรดกศาสตราจารย์ เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ และเอช ยอดหมูอัจฉริยะ วรรณกรรมทุกเล่มนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสัตว์ที่ก้าวข้ามขอบเขตสายพันธุ์ สะท้อนแนวคิดว่ามีมิตรภาพที่แท้จริงไม่จำกัดเพียงความเหมือนหรือสายพันธุ์เดียวกัน เราอยู่ร่วมกันอย่างแตกต่างได้ และชีวิตทุกชีวิตมีคุณค่าไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ ล้วนมีชีวิตจิตใจด้วยกันทั้งสิ้น

4.4 แนวคิดเรื่องมิตรภาพระหว่างเพื่อน มีเรื่องที่มีประเด็นคล้ายกันจำนวน 4 ชื่อเรื่อง ได้แก่ ลูกแม่น้ำโขง แล้วเราก็เป็นเพื่อนกัน พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด และสจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก วรรณกรรมเหล่านี้มีแก่นร่วมคือการนำเสนอมิตรภาพในวัยเยาว์ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย ซึ่งเกิดขึ้นท่ามกลางความแตกต่างและอุปสรรค

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีประเด็นสัมพันธ์กัน

ที่	ประเด็นที่น่าสนใจ	วรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่น
1	ตัวละคร : แมงมุม	1) แมงมุมเคนยอดนักสืบ
2	ฉาก : โรงนา	1) เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ 2) เอช ยอดหมูอัจฉริยะ
3	แนวคิด : มิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์	1) พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด 2) สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก 3) เพื่อนซื่อก๊อ้ง 4) มรดกศาสตราจารย์ 5) เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ 6) เอช ยอดหมูอัจฉริยะ
4	แนวคิด : มิตรภาพระหว่างเพื่อน	1) ลูกแม่น้ำโขง 2) แล้วเราก็เป็นเพื่อนกัน 3) พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด 4) สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก

เมื่อนำวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีประเด็นสัมพันธ์กันมาแสดงเป็นแผนผังความเชื่อมโยงของวรรณกรรมเล่มหลักและวรรณกรรมเล่มอื่นที่สัมพันธ์กัน เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ของวรรณกรรมเยาวชนที่ได้ศึกษาซึ่งจะสะท้อนถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาในวรรณกรรมเยาวชนที่มีความเชื่อมโยงกันจะได้ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 แผนผังความเชื่อมโยงของวรรณกรรมเล่มหลักและวรรณกรรมเล่มอื่นที่สัมพันธ์กัน

ผลการศึกษาที่ปรากฏว่าวรรณกรรมเยาวชนส่วนใหญ่เป็นเรื่องชีวิตสัตว์ซึ่งเป็นการดำรงชีวิตของสัตว์หรือการกำหนดตัวละครที่เป็นสัตว์ให้มีลักษณะเหมือนมนุษย์ เป็นเนื้อเรื่องของวรรณกรรมเยาวชนชื่นชอบ

(Chiengthong, 1987; Intarakamhaeng, 1977) ตัวละครที่เป็นสัตว์ต่าง ๆ นั้น มีการแสดงบทบาทหรือพฤติกรรมในเรื่องราวคล้ายมนุษย์ เช่น มีชื่อ มีอายุใกล้เคียงกับเยาวชน มีความสมจริงตามสถานภาพและบทบาท นอกจากจะทำให้เยาวชนที่ได้อ่านวรรณกรรมรู้สึกสนุกแล้วยังเปรียบเป็นการสะท้อนจิตใจของเยาวชนบางคนที่ยังประสบกับสถานการณ์ใกล้เคียงกันอีกด้วย (Charunat, 1995; Rattakorn, 1986; Sirisingh, 1981) นอกจากนี้ผลจากการกำหนดลักษณะหรือพฤติกรรมของตัวละครให้เป็นไปตามธรรมชาติก็จะทำให้เยาวชนเข้าใจธรรมชาติของทั้งสัตว์ประเภทนั้นได้ด้วย (Kongkanan, 1990) ดังจะเห็นได้จากตัวละครที่เป็นแมงมุมที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักและวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับเล่มหลัก คือ แมงมุมเคนยอดนักสืบ

ฉากในเรื่องหากเป็นบรรยากาศที่มีอยู่จริงก็จะส่งผลให้เยาวชนจินตนาการตามได้ง่ายขึ้น ฉากที่ดีต้องชัดเจนและเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับการดำเนินเรื่อง และต้องเลือกฉากหรือบรรยากาศให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องด้วย (Changtada, 1988; Chiengthong, 1987) ดังจะเห็นได้จากฉากในโรงนาที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักและวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับเล่มหลัก คือ 1) เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ และ 2) เอช ยอดหมูอัจฉริยะ

แนวคิดเรื่องมิตรภาพเป็นแนวคิดที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังให้ความรู้และบทเรียนแก่เยาวชนได้ทำความเข้าใจถึงการปรับตัวและการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันของคนในสังคม หล่อหลอมให้เยาวชนเป็นคนที่มีจิตใจโอบอ้อมอารีและมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นซึ่งจะเป็นแนวปฏิบัติให้ใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสม (Charunat, 1995; Rattakorn, 1986; Ra-wingthong, 1997) ดังจะเห็นได้จากแนวคิดมิตรภาพระหว่างคนกับสัตว์ที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักและวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กับเล่มหลัก คือ 1) พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด 2) สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก 3) เพื่อนซื่อก๊อง และ 4) มรดกศาสตราจารย์ 5) เบ๊บ หมูเลี้ยงแกะ 6) เอช ยอดหมูอัจฉริยะ นอกจากนี้ยังมีแนวคิดมิตรภาพระหว่างเพื่อน คือ 1) ลูกแม่น้ำโขง 2) แล้วเราก็เป็นเพื่อนกัน 3) พาล์มเมอร์ เด็กชายผู้วิ่งหนีวันเกิด และ 4) สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก

จากผลการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันเป็นแนวทางที่มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับการส่งเสริมการอ่านในประเทศไทย เนื่องจากวรรณกรรมเยาวชนต่างประเทศที่ได้รับการแปลเป็นภาษาไทยมีบทบาทสำคัญในการขยายมุมมองโลกของเยาวชนไทย และเมื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกับวรรณกรรมเยาวชนไทยที่มีเนื้อหาคล้ายกัน จะช่วยให้เยาวชนเห็นคุณค่าของวรรณกรรมทั้งสองวัฒนธรรมอย่างเชื่อมโยงกัน อย่างไรก็ตามวรรณกรรมเยาวชนที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมานั้นเป็นวรรณกรรมเยาวชนที่โด่งดังในช่วงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1945 (เรื่อง สจ๊วต ลิตเติ้ล เจ้าหนูเผชิญโลก) จนถึงปี ค.ศ. 2001 (เรื่องลูกแม่น้ำโขง) ซึ่งแสดงให้เห็นบริบทโลกในยุคศตวรรษที่ 20 ที่อาจมีความแตกต่างกับปัจจุบัน มีเนื้อหาที่

เยาวชนในปัจจุบันอาจไม่ได้มีประสบการณ์ร่วม ซึ่งอาจทำให้เกิดการตั้งคำถามในการอ่านวรรณกรรมในด้านที่เกี่ยวข้องกับบริบทสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว หรือเรื่องราวเชิงประสบการณ์ในเนื้อหา

ข้อเสนอแนะและการนำไปใช้ประโยชน์

ห้องสมุดที่ให้บริการเยาวชนควรรวบรวมวรรณกรรมเยาวชนทั้งต่างประเทศและประเทศไทย เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและการให้บริการอย่างครอบคลุม เยาวชนจะได้เรียนรู้ทั้งแนวคิดที่สะท้อนจากเนื้อเรื่อง ตลอดจนวัฒนธรรมที่หลากหลาย นอกจากนี้บรรณารักษ์ยังนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านซึ่งอาจเป็นนิทรรศการแนะนำหนังสือที่น่าสนใจหรือหนังสือที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน ส่งผลให้เยาวชนหรือผู้สนใจใช้บริการห้องสมุดมากขึ้น อีกทั้งยังนำไปใช้ในการพิจารณาคัดเลือกวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกันหรือสัมพันธ์กันได้ด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาขยายขอบเขตการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่สัมพันธ์กันโดยใช้วรรณกรรมเยาวชนไทยเป็นเล่มหลัก เพื่อเปรียบเทียบกับวรรณกรรมเยาวชนต่างประเทศในประเด็นที่คล้ายกัน รวมถึงการศึกษาเพิ่มเติมในบริบทความเปลี่ยนแปลงของสังคมผ่านเนื้อหา จาก ตัวละคร และสิ่งที่สะท้อนอยู่ในวรรณกรรมเยาวชนที่ได้คัดเลือกมาซึ่งเป็นวรรณกรรมในยุคศตวรรษที่ 20 ในด้านความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างยุคสมัยโดยควรมีการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยในยุคศตวรรษที่ 21 นี้เพิ่มเติมหรือทำการเปรียบเทียบ สะท้อน แนวทางในการพัฒนาเนื้อหาให้เข้าถึงเยาวชนในยุคปัจจุบันเพื่อเป็นการส่งเสริมความสนใจในการอ่านของเยาวชนในอนาคตให้เพิ่มมากยิ่งขึ้นด้วย

นอกจากนี้ควรศึกษาประสิทธิภาพของการนำวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันไปใช้ในกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในห้องสมุดหรือในชั้นเรียน เพื่อประเมินผลต่อพัฒนาการการอ่านของเยาวชน รวมทั้งควรพัฒนากลุ่มมือสำหรับบรรณารักษ์และนักการศึกษาในการจัดกลุ่มและแนะนำวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบต่อไป

สรุป

การวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันในงานวิจัยนี้ เป็นฐานระบบเพื่อปลูกฝังนิสัยรักการอ่านของเด็กไทย โดยมีแนวคิดที่ต้องเริ่มจากการเลือกวรรณกรรมเยาวชนเล่มหลักก่อน แล้ววิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจ นั่นคือ ตัวละคร ฉาก และแนวคิด จากนั้นจึงศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเล่มอื่นที่มีความสัมพันธ์กันในประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ ทั้งนี้วรรณกรรมเยาวชนบางชื่อเรื่องอาจมีแนวคิดมากกว่าหนึ่งแนวคิดก็ได้ ประโยชน์ของการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันคือ การส่งเสริมการอ่านในกรณีที่มีผู้อ่านสนใจประเด็นที่สำคัญของวรรณกรรมเล่มนั้น ๆ โดยผู้อ่านจะค้นหาวรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหา

คล้ายกันได้ตามความต้องการอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดการจูงใจให้อ่านหนังสือและมีนิสัยรักการอ่านมากยิ่งขึ้น และการอ่านทำให้พัฒนาต่อขยายไปสู่การเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ ของเยาวชน แก้ปัญหาพัฒนาการด้านการเขียนการอ่านที่ล่าช้าของเยาวชนในประเทศไทยปัจจุบัน ให้มีแนวโน้มดีขึ้นในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- Changtada, R. (1988). *Books for children*. Mahasarakham: Srinakharinwirot University Mahasarakham. (In Thai)
- Charunat, S. (1995). *Handbook for writing fiction and non-fiction for children*. Bangkok: Thai Language Development Institute, Department of Curriculum and Instruction Development, Ministry of Education. (In Thai)
- Chiangthong, P. (1987). *Children's literature*. Bangkok: Chomrom Dek. (In Thai)
- Intarakamhaeng, R. (1977). *Literature for children and adolescents*. Bangkok: Duang Kamol. (In Thai)
- Kongkanan, W. (1990). *Literary studies* (2nd ed.). Bangkok: Thai Watana Panich. (In Thai)
- Mallikamas, K. (1995). *Literary criticism*. Bangkok: Ramkhamhaeng University Press. (In Thai)
- Pohtong, K. (2014). *Development of an instructional model based on transtextuality theory to enhance creative reading and creative writing ability of Undergraduate students* (Doctoral dissertation). Silpakorn University. (In Thai)
- Rattakorn, L. (1986). *Writing and translating books for adolescents*. Bangkok: Suwiriyan. (In Thai)
- Ra-wingthong, N. (1997). *Analysis of children's fiction literature awarded in the National Book Week 1987–1993* (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Bangkok. (In Thai)
- Sirisingh, W. (1981). *Writing stories for children: Proceedings of the workshop on writing books for children by Srinakharinwirot University and UNESCO*. Bangkok: Suwiriyan. (In Thai)
- ThaiHealth Promotion Foundation. (2026). *ThaiHPF is pleased that the "Miracle of Reading, Reading, Reading" project has helped Thai children develop well according to their age, increasing their reading skills by 69.84%*. Retrieved from <https://www.happyreading.in.th/news/05032569/> (In Thai)
- Tomlinson, C. M., & Lynch-Brown, C. (2008). *Essentials of children's literature* (6th ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.

Van Zoonen, L. (2017). Intertextuality. In P. Rössler, C. Hoffner, & L. van Zoonen (Eds.), *The international encyclopedia of media effects*. Wiley-Blackwell. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/313405629_Intertextuality