

การจัดกิจกรรมเสวนาเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศในห้องสมุด
ตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาผ่านอินฟลูเอนเซอร์

ณิชา ทองธราดล*, ทัชชา พรณารักษ์

สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

254 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

Organizing a Library Talk to Promote Information Literacy in Higher Education
through an Influencer-Led Approach

Nicha Tongtharadol*, Thatcha Punnarak

Office of Academic Resources Chulalongkorn University

254 Phayathai Road, Wangmai, Pathumwan, Bangkok 10330

E-mail: Nicha.t@car.chula.ac.th

DOI: 10.66692/pulinet.13.2.2686

► รับบทความ 28 เมษายน 2569 ► แก้ไขบทความ 25 มิถุนายน 2569 ► ตอรับบทความ 13 กรกฎาคม 2569

บทคัดย่อ

สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดำเนินการจัดกิจกรรมเสวนาเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา เพื่อมุ่งพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในการเข้าถึง ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ ผ่านกิจกรรมเสวนา "❌ อ่านปรกรณ์แบบมิตร ✅ อ่านปรกรณ์แบบมิถ" กิจกรรมนี้เป็น การบูรณาการการสื่อสาร การสร้างเนื้อหาและอิทธิพลของอินฟลูเอนเซอร์เข้ากับกรอบแนวคิดการเรียนรู้สารสนเทศ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเสวนา และดึงดูดความสนใจของผู้รับบริการ จากผลการดำเนินงานพบว่า ผู้ร่วมกิจกรรมมีความสนใจและได้รับการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม ในด้าน (1) ความรู้และความเข้าใจที่มีต่อสารสนเทศ (2) บทบาทของวิทยากรในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ และ (3) ความสามารถในการเข้าถึงและใช้แหล่งสารสนเทศเพื่อการสืบค้น สะท้อนให้เห็นว่าการประยุกต์ใช้อินฟลูเอนเซอร์ร่วมกับกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น แนวทางการจัดกิจกรรมนี้ จึงสามารถนำไป เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศได้

คำสำคัญ

กิจกรรมเสวนา, กรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา, อินฟลูเอนเซอร์, การมีส่วนร่วมของผู้ใช้

Abstract

The Office of Academic Resources, Chulalongkorn University, organized a library talk aimed at promoting information literacy in accordance with the ACRL Framework for Information Literacy in Higher Education. The session, titled “❌ Reading Myths as Friends, ✅ Reading Myths as Foes” integrated communication strategies, content creation practices, and the influence of an invited influencer into the

ผลงานนี้ได้รับการนำเสนอในการประชุมวิชาการระดับชาติ PULINET ครั้งที่ 16 วันที่ 28-30 มกราคม 2569

จัดโดยสถาบันวัดกรรมกรเรียนรู้ มหาวิทยาลัยพะเยา และหน่วยงานห้องสมุดมหาวิทยาลัยส่วนภูมิภาค (PULINET)

information literacy learning process. The initiative sought to enhance learners' abilities to access, evaluate, and use information critically while providing an engaging model for designing library talk. Findings revealed that participants demonstrated high levels of engagement and improved their information literacy skills after attending the event. Improvements were observed in three key areas: (1) knowledge and understanding of information, (2) recognition of the speaker's role in fostering information literacy, and (3) the ability to effectively use information sources and search tools. These results suggest that incorporating influencers into information literacy practices can enhance learning effectiveness and support more efficient information access. Therefore, this approach can serve as a guideline for developing information literacy promotion activities.

Keywords

Library Talk, Information Literacy for Higher Education, ACRL Framework, Digital Literacy, Influencer, Library Influencer, User Engagement

บทนำ (Introduction)

ในยุคที่ข้อมูลมีจำนวนมากและหลากหลายรูปแบบ ทุกคนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลา อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเหล่านั้นอาจมีความคลาดเคลื่อนหรือถูกบิดเบือนได้ จากงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศของผู้เรียนระดับปริญญาตรีในประเทศไทย (ปภาดา เจียวกิก, 2547; ไพรมา เอียงราช, 2563; สุปิยะเจริญ จารุณี, 2559) พบว่าผู้เรียนบางส่วนยังขาดทักษะการรู้สารสนเทศ ทั้งในด้านการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การค้นอย่างเป็นระบบ และการนำข้อมูลไปใช้อย่างเหมาะสม โดยระดับการรู้สารสนเทศของผู้เรียนในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางถึงระดับต่ำ

การรู้สารสนเทศมีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและขับเคลื่อนนวัตกรรม เมื่อโลกเข้าสู่สังคมเศรษฐกิจฐานสารสนเทศและความรู้ ทั้งจำนวนสารสนเทศที่เพิ่มขึ้นจำนวนมาก มีความซับซ้อน หลากหลายรูปแบบ และมีคุณภาพที่แตกต่างกัน ดังนั้น การดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมสารสนเทศ จึงควรมีทักษะความรู้ที่เกี่ยวกับสารสนเทศและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม ซึ่งทักษะนี้มีความสำคัญต่อความสำเร็จของการศึกษาในมหาวิทยาลัยรวมทั้งการทำงานในอนาคต (ปราโมทย์ เหลาละ, 2563) นอกจากนี้ UNESCO (2023) กล่าวว่า การรู้สารสนเทศช่วยให้ทุกคนสามารถสืบค้น ประเมินความถูกต้อง และสร้างสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในหลายด้าน ทั้งการศึกษา การทำงาน สุขภาพ หรือสิ่งแวดล้อม ช่วยสามารถตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีวิจารณญาณ ดังนั้น การมีทักษะรู้สารสนเทศจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้เรียนพึงมีเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิต

ขณะเดียวกัน ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการรับสื่อและข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ โดย Wisersight (2568) ได้สรุปพฤติกรรมของ Generation Z ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีอายุตั้งแต่ 13 - 29 ปี (โดยนับในปี 2568) ไว้ว่า เป็นกลุ่มคนที่เติบโตในยุคดิจิทัล ทำให้มีความเชี่ยวชาญในการสื่อสารในสื่อสังคมออนไลน์ โดยแพลตฟอร์มที่นิยมใช้ได้แก่ TikTok และ Instagram โดยมักจะเชื่อรีวิวจากออนไลน์ และอินฟลูเอนเซอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ Motive Influence (2566) ที่กล่าวว่า กลุ่ม Generation Z มักมองว่าคำพูดหรือคำแนะนำของอินฟลูเอนเซอร์เป็นสิ่งที่น่าเชื่อถือ และมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ จึงกล่าวได้ว่า ปัจจุบัน อินฟลูเอนเซอร์มีอิทธิพลในฐานะแหล่งข้อมูลและผู้ชี้นำความคิดของผู้เรียน

สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือหอสมุดกลาง เป็นแหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย ที่มีวิสัยทัศน์ในการเป็นห้องสมุดคุณภาพมาตรฐานสากล สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต การวิจัยและนวัตกรรม เพื่อสนับสนุนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยและการพัฒนายั่งยืน (สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2567) จึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมทักษะดังกล่าว โดยสำนักงานฯ ได้นำกรอบแนวคิดด้านการรู้สารสนเทศ ในระดับอุดมศึกษา (Information

Literacy for Higher Education) ที่กำหนดโดยสมาคมห้องสมุดวิทยาลัยและวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (Association of College and Research library, ACRL) มาประยุกต์ใช้สำหรับการพัฒนางานด้านการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนในปัจจุบัน ผ่านการจัดกิจกรรมเสวนาที่บูรณาการตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาเข้ากับกระบวนการสื่อสารของอินฟลูเอนเซอร์ เพื่อให้กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศมีความเหมาะสม สอดคล้องกับวิถีทัศน์ของสำนักงานฯ และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ (Objective)

1. เพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาด้วยการจัดกิจกรรมเสวนาผ่านอินฟลูเอนเซอร์
2. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศ

วิธีการดำเนินการ (Methodology)

1. การศึกษาแนวคิดทฤษฎี

1.1 กรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา (Information Literacy for Higher Education)

แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อมุ่งขยายความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศให้ครอบคลุมมิติที่หลากหลาย และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษาในยุคปัจจุบัน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสืบค้น ทำความเข้าใจ และประเมินสารสนเทศได้อย่างมีการไตร่ตรอง สามารถตระหนักถึงกระบวนการสร้างสารสนเทศ คุณค่าของสารสนเทศ ตลอดจนการนำไปใช้ในชุมชนวิชาการอย่างเหมาะสม มีประสิทธิภาพและคำนึงถึงจริยธรรม

บรรณารักษ์ คณาจารย์ หรือผู้ที่ต้องจัดการเกี่ยวกับการเรียนรู้ สามารถนำกรอบแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานในออกแบบการเรียนการสอน การจัดทำหลักสูตร และการพัฒนากิจกรรมต่าง ๆ สำหรับผู้เรียน โดยสามารถนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละส่วนงาน ทั้งนี้ การจัดลำดับการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องปฏิบัติตามหัวข้อแบบลำดับก่อน - หลัง เนื่องจากแต่ละแนวคิดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกรอบแนวคิดดังกล่าวประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้ (Association of College and Research library, 2015)

1. ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น และขึ้นอยู่กับบริบท (Authority Is Constructed and Contextual) หมายถึง ทรัพยากรสารสนเทศแต่ละประเภทสามารถสะท้อนความเชี่ยวชาญและความน่าเชื่อถือของผู้สร้างได้ การนำข้อมูลสารสนเทศไปใช้งาน จึงจำเป็นต้องประเมินให้เหมาะสมกับความต้องการและบริบทของตนเอง ซึ่งความน่าเชื่อถือนั้น ถูกสร้างขึ้นผ่านกระบวนการของชุมชนวิชาการ กลุ่มวิชาชีพ หรือกลุ่มสังคมต่าง ๆ แนวคิดนี้ช่วยให้ผู้เรียนเคารพความเชี่ยวชาญและความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถตั้งคำถาม ตรวจสอบ และตระหนักถึงอคติที่อาจเกิดขึ้นของแหล่งสารสนเทศแต่ละประเภทได้

2. การสร้างสารสนเทศเป็นกระบวนการ (Information Creation as a Process) หมายถึง ข้อมูลสารสนเทศถูกสร้างขึ้นเพื่อถ่ายทอดสารหรือข้อมูลต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการในการค้นคว้า สร้างสรรค์ การปรับปรุงแก้ไข และการเผยแพร่ ซึ่งมีความหลากหลายและแตกต่างกันไปตามลักษณะของแหล่งข้อมูลหรือวัตถุประสงค์ของการสร้างสารสนเทศ กระบวนการเหล่านี้ส่งผลต่อคุณภาพ รูปแบบ ความน่าเชื่อถือ และสะท้อนให้เห็นถึงขั้นตอนในการสร้างได้ เช่น การแก้ไขก่อนและหลังการตีพิมพ์ หรือการถูกประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เมื่อผู้เรียนเข้าใจลักษณะและกระบวนการของการสร้างสารสนเทศแล้วนั้น ผู้เรียนจะสามารถใช้ข้อมูลได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการของตนมากยิ่งขึ้น

3. สารสนเทศมีคุณค่า (Information Has Value) หมายถึง สารสนเทศมีคุณค่าในหลากหลายด้าน เช่น คุณค่าในด้านของสินค้า ด้านเครื่องมือสำหรับการศึกษา หรือใช้ในการโน้มน้าวใจ รวมทั้งใช้เป็นวิธีการทำความเข้าใจและต่อรองผลประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ทั้งทางสังคม เศรษฐกิจ และกฎหมาย ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนได้รับอิทธิพลมาจากการสร้างและเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศ คุณค่าของสารสนเทศปรากฏในหลากหลายรูปแบบ เช่น สิทธิในการถึงข้อมูล วิธีการเผยแพร่ และกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้น ในฐานะของผู้สร้างและผู้ใช้สารสนเทศ จึงควรมีความเข้าใจสิทธิและความรับผิดชอบต่อสารสนเทศ เพื่อไม่ให้ขัดต่อแนวคิดทรัพย์สินทางปัญญาหรือการลอกเลียนแบบ

4. การวิจัยเป็นกระบวนการตั้งคำถาม (Research as Inquiry) หมายถึง การวิจัยเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นซ้ำและทำอย่างต่อเนื่อง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของการตั้งคำถามใหม่หรือคำถามที่ซับซ้อน เพื่อนำไปสู่คำถามหรือแนวทางการสืบค้นในทุกสาขาวิชา ซึ่งกระบวนการตั้งคำถามนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในวงการวิชาการ แต่สามารถขยายไปสู่ประเด็นอื่น ๆ ทั้งด้านส่วนตัว วิชาชีพ หรือด้านสังคมได้เช่นกัน เมื่อผู้เรียนเข้าใจแนวคิดนี้ จะทำให้สามารถพัฒนามุมมองเกี่ยวกับการตั้งคำถาม การค้นหาความรู้ รวมทั้งวิธีการสืบค้นที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. งานวิชาการคือการสื่อสารแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ (Scholarship as Conversation) หมายถึง กลุ่มนักวิจัย นักวิชาการ หรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ มักมีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และความคิดเห็นระหว่างกัน ผ่านมุมมองและการตีความที่แตกต่างกัน การสนทนาแลกเปลี่ยนนี้ ทำให้แนวคิดต่าง ๆ ถูกตั้งคำถาม มีการทบทวนโต้แย้ง และต่อยอดจนสามารถก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ หรือการค้นพบใหม่เพิ่มขึ้นได้ แม้ว่าบางประเด็นหรือคำตอบจะได้รับการยอมรับในชุมชนวิชาการแล้วก็ตาม แต่การแสวงหามุมมองที่แตกต่าง ทั้งจากภายในสาขาวิชาของตนเองหรือจากสาขาอื่น ยังคงมีความสำคัญในการขยายมุมมองและพัฒนาชุมชนงานวิชาการให้เข้มแข็งและมีความหลากหลายยิ่งขึ้น สำหรับผู้เรียน การสนทนาแลกเปลี่ยนนี้ สามารถเริ่มต้นได้จากการเชื่อมโยงแนวคิดของตนเองกับองค์ความรู้เดิม หรือการอ้างอิงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม เพื่อให้การสนทนาดำเนินต่อไปได้ด้วยความน่าเชื่อถือ

6. การสืบค้นคือการสำรวจเชิงกลยุทธ์ (Searching as Strategic Exploration) หมายถึง การสืบค้นสารสนเทศมักไม่ใช่กระบวนการแบบเส้นตรง แต่เป็นกระบวนการที่มีการทำซ้ำและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ ผู้สืบค้นจำเป็นต้องมีทักษะการประเมินแหล่งข้อมูลที่มีความหลากหลาย และควรมีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนทิศทางการสืบค้น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมักมีรูปแบบและวิธีการในการสืบค้นสารสนเทศที่ซับซ้อนและลึกซึ้งกว่าผู้เรียนระดับต้น

1.2 อิทธิพลของอินฟลูเอนเซอร์ต่อผู้บริโภคและการศึกษา (Influencer Impact on Consumers and Education)

จากช่วงเวลานับย้อนไปไม่กี่ปีมานี้ การพัฒนาทางเทคโนโลยีและดิจิทัลเป็นไปอย่างก้าวกระโดด ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการติดต่อสื่อสารทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้สะดวก และรวดเร็วขึ้น ซึ่งในขณะเดียวกันนั้น การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศก็สามารถทำได้ง่ายขึ้นเช่นกัน อีกทั้งยังไม่ถูกจำกัดด้วยจำนวน ระยะทาง หรือช่วงเวลา จนกระทั่งสื่อสังคมออนไลน์แทบจะเป็นช่องทางหลักสำหรับการรับข่าวสารในชีวิตประจำวันของเรา นอกจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการบริโภคสื่อแล้ว ยังเกิดกลุ่มคน หรือผู้คน ที่เป็นผู้ทรงอิทธิพลในมุมของโลกออนไลน์ Social Media Influencers หรือเรียกโดยย่อว่า อินฟลูเอนเซอร์ (Influencer) ซึ่งเป็นผู้รังสรรค์เนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งการให้ความรู้ การแลกเปลี่ยนมุมมองในด้านต่าง ๆ การใช้ชีวิต การท่องเที่ยว หรือแม้กระทั่งการขายสินค้า โดยอิทธิพลของอินฟลูเอนเซอร์นั้นส่งผลถึงความคิด ความเชื่อ ทศนคติ พฤติกรรม ตลอดจนการมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลง หรือการตัดสินใจของผู้บริโภค และในขณะนี้อินฟลูเอนเซอร์กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น (Tengku Mohammad & Manaf, 2025) ซึ่งระดับความน่าเชื่อถือของอินฟลูเอนเซอร์นั้น สอดคล้องกับประสบการณ์ ภูมิหลัง และประเภทของเนื้อหา ทั้งนี้ การเกิดปฏิสัมพันธ์กันระหว่างอินฟลูเอนเซอร์ กับผู้บริโภค รวมถึงกลุ่มคนที่สนใจในสิ่งเดียวกันนั้น อาจก่อให้เกิดการสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองขึ้นมาในกลุ่มเยาวชน (Lajnef, 2023)

ในแง่ของการศึกษา การนำสื่อสังคมออนไลน์และเครื่องมืออิทธิพลของอินฟลูเอนเซอร์มาประยุกต์ใช้ในบริบทของการเรียนการสอน การส่งเสริมการรู้สารสนเทศ เป็นเรื่องที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากอินฟลูเอนเซอร์สามารถใช้ความรู้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ หรือเรื่องราวอื่น ๆ และผลิตสื่อสารสนเทศออกมาในรูปแบบที่ถูกต้อง น่าสนใจ อีกทั้งการศึกษาพฤติกรรม การสื่อสารแบบปากต่อปากในโลกออนไลน์ (Electronic Word of Mouth: eWOM) พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่สามารถใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อเนื้อหาหรือข้อมูลที่ได้มา จากการประเมินคุณภาพของสื่อ และความน่าเชื่อถือของผู้ส่งสาร (ชาญฤทธิ์ คงธนรัตน์, 2560) นอกจากนี้ความน่าเชื่อถือของอินฟลูเอนเซอร์แล้ว ปัจจัยที่จะช่วยเสริมสร้างการรู้สารสนเทศ คือ การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับแนวคิดหลักของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้จากการมีส่วนร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน มีประสิทธิผลมากกว่าการเรียนรู้เป็นผู้ฟังเพียงอย่างเดียว (Tennyson & Volk, 2015)

การที่สถาบันการศึกษาประยุกต์ใช้สื่อสารสนเทศในรูปแบบออนไลน์มาสนับสนุนการเรียนการสอนในลักษณะนี้ ไม่เพียงแต่จะช่วยยกระดับสมรรถนะการรู้สารสนเทศของผู้เรียนให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดเท่านั้น แต่ยังถือเป็นการขับเคลื่อนและสนับสนุนบทบาทของสถาบันอุดมศึกษา ให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570) ภายใต้กลยุทธ์ย่อยที่ 1.3 ข้อที่ 2 ที่มุ่งเน้นการเสริมนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยกลไกนวัตกรรมการศึกษาขั้นสูง เพื่อพัฒนาผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้อย่างยั่งยืน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2566)

2. การออกแบบกิจกรรม

2.1 กรอบแนวคิด

กิจกรรมเสวนานี้ถูกออกแบบเพื่อให้เป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างเสริมทักษะการรู้สารสนเทศ โดยเชื่อมโยงประเด็นการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดด้านการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา ที่กำหนดโดยสมาคมห้องสมุดวิทยาลัยและวิจัยแห่งสหรัฐอเมริกา (Association of College and Research library, ACRL) ทั้งนี้ ผู้จัดกิจกรรม คาดว่าการเข้าร่วมกิจกรรม จะช่วยเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการรู้สารสนเทศของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งจะนำไปสู่ผลลัพธ์ด้านการรู้สารสนเทศตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการออกแบบกิจกรรม

2.2 ขั้นตอนการออกแบบ

1) การเปิดรับความคิดเห็นจากผู้รับบริการ

ฝ่ายจัดการข้อมูลสารสนเทศ ภายใต้สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้สำรวจความคิดเห็นของผู้รับบริการเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศที่จัดผ่านกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน โดยให้เสนอหัวข้อ หรือประเด็นเนื้อหาที่สนใจผ่านแบบฟอร์มออนไลน์ ผลการสำรวจพบว่า นิสิต บุคลากร และบุคคลภายนอก ให้ความสนใจในหัวข้อเทพปกรณัม (Mythology) เป็นจำนวนมาก ผู้จัดจึงนำประเด็นดังกล่าวมาพัฒนาเป็นกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศระดับอุดมศึกษา โดยเชิญอินฟลูเอนเซอร์ที่มีความเชี่ยวชาญ และความสามารถในการถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบที่ถูกต้องและน่าสนใจ ใช้ตำนานและเทพปกรณัมเป็นแกนกลางของการเรียนรู้ เชื่อมโยงองค์ความรู้จากอดีตสู่บริบทปัจจุบัน

เพื่อสะท้อนแนวคิด คุณค่า และรากฐานทางวัฒนธรรมของสังคม อันเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ การตีความ และการส่งเสริมการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศด้านตำนานและเทพปกรณัมที่สำนักงานวิทยทรัพยากรจัดเตรียมไว้ให้บริการ

2) การวางแผนการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา โดยมีการวิเคราะห์ กระบวนการและจัดการกิจกรรมให้สอดคล้องกับองค์ประกอบทั้ง 6 ด้าน ดังนี้

ตารางที่ 1 การดำเนินการจัดกิจกรรมเสวนา ตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	การเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา
1.การคัดเลือกอินฟลูเอนเซอร์	เพื่อทำการคัดกรอง และคัดเลือกอินฟลูเอนเซอร์ ที่มีคุณภาพ สามารถผลิตสื่อที่มีความสร้างสรรค์ และมีความเชื่อถือได้	1. Authority Is Constructed and Contextual
2.การกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการเสวนาร่วมกับทีมวิทยากร	เพื่อให้ได้แนวทางการจัดกิจกรรม และสะท้อนให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นถึงขั้นตอน รวมทั้งที่มาของข้อมูลสารสนเทศ หรือสื่อที่วิทยากรผลิตขึ้น	2. Information Creation as a Process 3. Information Has Value
3.การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์	เพื่อเผยแพร่ข้อมูล และรายละเอียดการจัดกิจกรรม ในช่องทาง Social media	1. Authority Is Constructed and Contextual 2. Information Creation as a Process
4.กิจกรรม Q & A หลังจบการเสวนา	เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับวิทยากร	4. Research as Inquiry 5. Scholarship as Conversation
5.การจัดทำสื่อวิทัศน์จากการบันทึกกิจกรรม และสื่อประชาสัมพันธ์แนะนำหนังสือจากวิทยากร	เพื่อบันทึกองค์ความรู้ที่ได้จากการเสวนา และเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงสำหรับผู้สนใจที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม	1. Authority Is Constructed and Contextual 2. Information Creation as a Process 3. Information Has Value 6. Searching as Strategic Exploration

ดำเนินการระดมความคิดเห็นร่วมกับทีมงานในการคัดเลือกอินฟลูเอนเซอร์ โดยพิจารณาจากผู้ผลิตเนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถือ มีความสม่ำเสมอในการสร้างสรรค์ผลงาน มีความรู้และความสนใจเฉพาะด้านเกี่ยวกับ Mythology สามารถถ่ายทอดประสบการณ์การอ่าน รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย และเป็นผู้ที่มีความน่าเชื่อถือในฐานะแหล่งข้อมูล ตามบริบทที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา อีกทั้งมีจำนวนผู้ติดตามในสื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมาก อยู่ในระดับที่สะท้อนถึงการมีอิทธิพลในการสร้างการรับรู้และแรงบันดาลใจ

ใจในการอ่าน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและบทบาทของห้องสมุดมหาวิทยาลัย ในฐานะแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยได้ข้อสรุปเป็น 4 ท่าน ที่มาเป็นวิทยากร ดังนี้

1. ผศ.ดร.ชานปวีร์ พัดแก้ว (ป้าแก้ว) คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. คุณอิทธิพงษ์ อมรวงศ์ปิติ (พี่พงษ์)
3. อาจารย์จิระศักดิ์ อัจฉริยะศ (พี่จี) ผู้อำนวยการสำนักวิชาศึกษาทั่วไป สถาบันเทคโนโลยีจิตรลดา
4. คุณจิตรพันธ์ หัซซาวนิช (พี่ต๋อ JITTO)

จากนั้นทำการประสานงานกับทีมวิทยากร เพื่อตกลงหาชื่อในเรื่องของการออกแบบการจัดกิจกรรม ให้สอดคล้องกับเนื้อหา รวมถึงการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในห้องสมุด เพื่อให้เหมาะสมกับผู้รับชมในกลุ่มนิสิตระดับอุดมศึกษา และบุคคลภายนอกที่สนใจ โดยจัดกิจกรรมภายใต้ชื่อ “❌ อ่านปกรณัมแบบมิตร ✅ อ่านปกรณัมแบบมิช”

3) จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์

ดำเนินการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อชี้แจงรายละเอียดการจัดกิจกรรม เช่น วันที่ เวลา สถานที่ จัด โดยประชาสัมพันธ์ลงในสื่อสังคมออนไลน์ของสำนักงานวิทยทรัพยากร ทั้ง Facebook : Chula Library หอสมุดกลาง จุฬาฯ, Instagram : chulalibrary และ TIKTOK : Chulalibrary ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการเผยแพร่สื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมบน Facebook : Chula Library หอสมุดกลาง จุฬาฯ

3.การดำเนินการ

3.1 การจัดกิจกรรมเสวนา

งานเสวนา "❌ อ่านปกรณัมแบบมิตร ✅ อ่านปกรณัมแบบมิช" จัดขึ้นในวันที่ 10 กันยายน พ.ศ. 2568 เวลา 12.00 - 14.00 น. ณ ห้องประชุม และโถงอาคารชั้น 7 สำนักงานวิทยทรัพยากร โดยมีการจัดแสดงนิทรรศการหนังสือในหมวดหมู่ Mythology และหนังสืออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในบริเวณงาน อีกทั้งได้รับความร่วมมือจากศูนย์สารสนเทศ ประเทศไทยและประชาคมอาเซียน ร่วมจัดนิทรรศการหนังสือ “แลกเปลี่ยน Rare Books” ที่บริเวณชั้น 6 สำนักงานวิทยทรัพยากร นอกจากนี้ ยังมีโครงการตำรา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตั้งบูธจำหน่ายหนังสือที่ชั้น 1 ร่วมด้วย โดยระหว่างการจัดกิจกรรม มีการพูดคุย นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับเทพปกรณัม ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันระหว่างทีมวิทยากรและผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะในเรื่องของแนวคิด ทศนคติที่มีต่อความเชื่อในเรื่องเทพปกรณัม ไปจนถึงตำนานต่าง ๆ จากทุกภูมิภาคทั่วโลก ทั้งจากเอเชียใต้ กรีกโรมัน และอียิปต์ ทั้งนี้บรรยากาศในงานเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมตลอดการดำเนินกิจกรรม นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังได้

มีช่วงเวลาในการส่งคำถามเพิ่มเติม (Q & A) เพื่ออภิปรายประเด็นอื่น ๆ ที่น่าสนใจร่วมกับวิทยากร และทำแบบประเมินกิจกรรมผ่านแบบฟอร์มออนไลน์ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กิจกรรมเสวนา " ❌ อ่านปกรณัมแบบมิตร ✅ อ่านปกรณัมแบบมิจ"

3.2 การดำเนินการหลังกิจกรรมเสวนา

3.2.1 สัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมงาน ในด้านประเด็นของความรู้สึก ความประทับใจที่มีต่อกิจกรรมในครั้งนี้ รวมถึงสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม หัวข้อที่อยากให้ออกมาจัดในครั้งต่อไป และข้อเสนอแนะ

3.2.2 จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์แนะนำหนังสือจากทีมวิทยากร เพื่อเพิ่มการเข้าถึง และกระตุ้นให้เกิดการส่งเสริมการอ่าน และการรู้สารสนเทศ โดยเผยแพร่ผ่าน Facebook : Chula Library หอสมุดกลาง จุฬาฯ ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 สื่อประชาสัมพันธ์แนะนำจากหนังสือ

3.2.3 จัดทำวิดีโอต้นบันทึกกิจกรรม และประชาสัมพันธ์ในช่องทาง Youtube: Chula Library (<https://www.youtube.com/watch?v=h1UcleMguBc&t=11s>)

ผลการดำเนินการและอภิปรายผล (Result and Discussion)

ผลการดำเนินการ

การดำเนินการจัดกิจกรรมเสวนาเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศในห้องสมุดตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา ผ่านอินฟลูเอนเซอร์ ณ สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในวันพุธที่ 10 กันยายน พ.ศ. 2568 เวลา 12.00 – 14.00 น. มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 190 คน โดยแบ่งเป็นประชาคม จุฬาฯ จำนวน 156 คน และบุคคลภายนอก จำนวน 34 คน ทั้งนี้ ได้เก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมใน 2 รูปแบบ ได้แก่ ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม และการสัมภาษณ์หลังจบกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม

จากการรวบรวมข้อมูลทางแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ร่วมกิจกรรม มีผู้ตอบแบบประเมินทั้งสิ้น 131 คน พบว่าประเด็นที่ปรากฏมากที่สุด ได้แก่ ความพึงพอใจต่อกิจกรรม โดยผู้เข้าร่วมระบุว่ากิจกรรมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ และอยากให้จัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง รองลงมาคือ ด้านระยะเวลา โดยเสนอว่าควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรม และในด้านเสนอแนะหัวข้อและวิทยากร โดยผู้เข้าร่วมแนะนำให้เชิญวิทยากรเพิ่มเติม พร้อมทั้งเสนอแนะประเด็นเนื้อหาในสาขาวิชาอื่น เช่น สาขาวิชาศิลปศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ สำหรับการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์หลังจบกิจกรรม

ผู้จัดงานเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ในการเลือกผู้ถูกสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นวิธีการสุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่าง และง่ายต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างต้องเป็นผู้ที่ร่วมกิจกรรมเสวนาตลอดระยะเวลากิจกรรม เป็นจำนวนทั้งสิ้น 15 คน จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis) ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

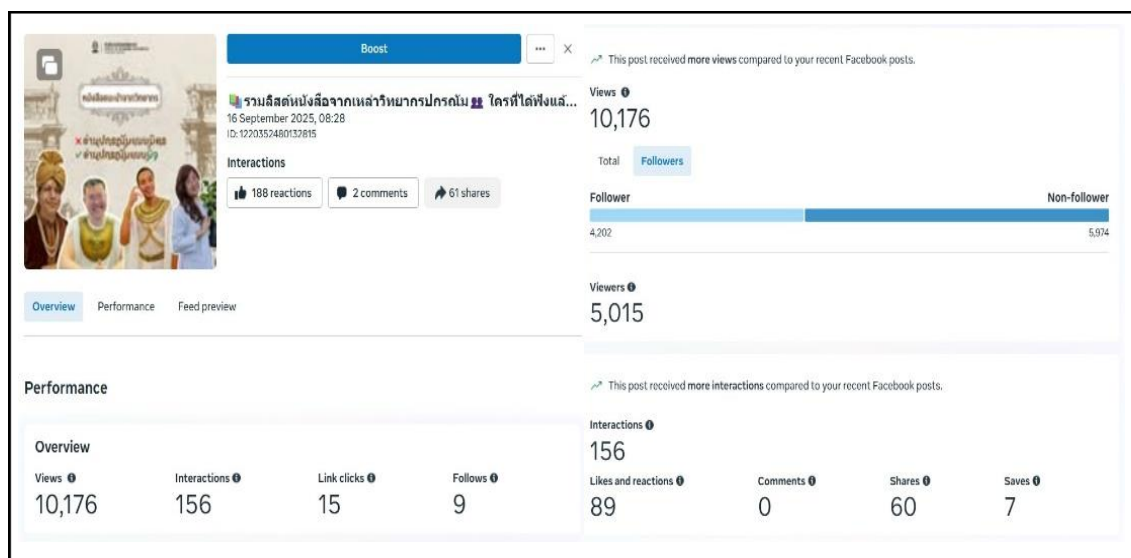
กลุ่มคำ	ความสัมพันธ์	คำหลัก
- ได้รู้สัญชัญและเรื่องราวเบื้องหลังของเทวดานานทั้งด้านการเมือง วัฒนธรรม และกฎหมาย - ได้เรียนรู้ปกรณัมในหลากหลายเชื้อชาติ - ได้เรียนรู้เรื่องที่คุณเหมือนใกล้เคียงแต่แท้จริงแล้วเป็นเรื่องใกล้เคียง - ปกรณัมไม่ใช่แค่วรรณกรรม แต่เป็นเครื่องมือในการปกครองคนได้ - สามารถเชื่อมโยงความรู้กับสิ่งที่เคยเรียน	เป็นการสะท้อน	ความรู้และความเข้าใจที่มีต่อสารสนเทศ
- ได้แรงบันดาลใจเรื่องการเรียนจากวิทยากร - ชอบวิธีการนำเสนอเนื้อหาของวิทยากร - วิทยากรมีความรู้ และความเชี่ยวชาญในเรื่องที่บรรยาย	เป็นการสนับสนุน	บทบาทของวิทยากรในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ
- ได้คำแนะนำเกี่ยวกับหนังสือดี ๆ และมีความตั้งใจที่จะค้นคว้าและอ่านต่อไป - ได้รู้จักหนังสือแนวอื่น นอกจากหนังสือเรียน - ได้เห็นหนังสือที่น่าสนใจหลายเล่ม - ได้แนวทางในการค้นหนังสือเพิ่มเติม - ได้แหล่งข้อมูลในการสืบค้นเกี่ยวกับปกรณัม	เป็นการสนับสนุน	ความสามารถในการเข้าถึงและใช้แหล่งสารสนเทศเพื่อการสืบค้น

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผู้ร่วมกิจกรรมมีการพัฒนาการรู้สารสนเทศใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่

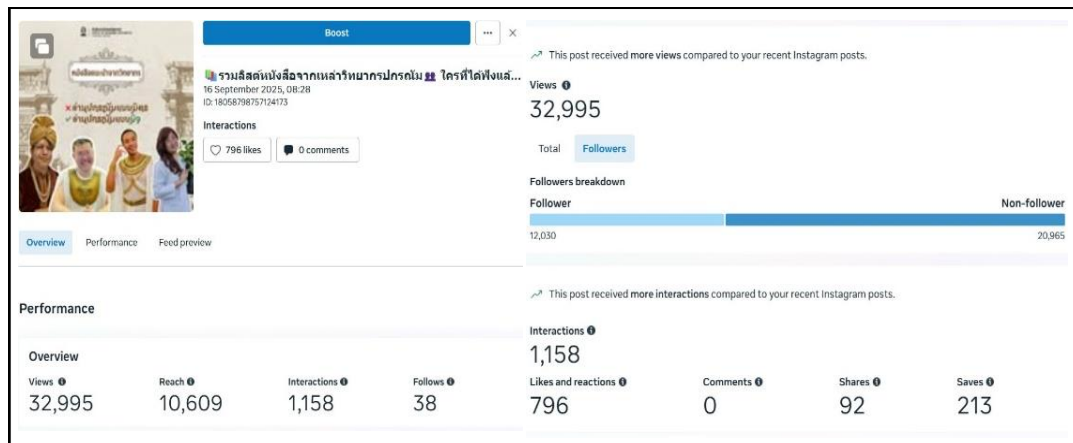
- 1) ความรู้และความเข้าใจที่มีต่อสารสนเทศ พบว่า กิจกรรมเสวนาช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีมุมมองและความเข้าใจที่มีต่อสารสนเทศเพิ่มมากขึ้น หลายคนกล่าวว่าตนเคยมองเรื่องปกรณัมเป็นเพียงเรื่องเล่าเกี่ยวกับเทพ แต่หลังจากร่วมกิจกรรมทำให้เห็นว่าเรื่องเล่าเหล่านี้แฝงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทั้งด้านการเมือง วัฒนธรรม และกฎหมาย ทำให้ตระหนักได้ว่าเรื่องปกรณัมไม่ได้เป็นเพียงวรรณกรรม แต่เป็นข้อมูลที่สามารถใช้วิเคราะห์ความเชื่อ หรือใช้เป็นเครื่องมือที่ขับเคลื่อนสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในบริบทของข้อมูล รวมทั้งการมองคุณค่าของข้อมูลที่มีความลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น
- 2) บทบาทของวิทยากรในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ พบว่า วิทยากรถูกกล่าวถึงในหลายความคิดเห็น ทั้งในด้านความสามารถในการนำเสนอเรื่องราว ความเชี่ยวชาญในเรื่องที่บรรยาย รวมทั้งความสนุกสนานและความเป็นกันเอง นอกจากนี้ วิทยากรทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถตั้งคำถามกับข้อมูล และมองข้อมูลในมิติใหม่ที่หลากหลายกว่าเดิม ซึ่งสะท้อนได้ว่าวิทยากรมีบทบาทสำคัญในการชี้นำความคิด และสามารถส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศได้
- 3) ความสามารถในการเข้าถึงและใช้แหล่งสารสนเทศเพื่อการสืบค้น ผู้เข้าร่วมกล่าวว่าในกิจกรรมมีการช่วยแนะนำแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่น่าสนใจทั้งจากหนังสือ รวมทั้งแหล่งค้นคว้าต่าง ๆ ซึ่งการได้รู้จักแหล่งข้อมูลที่มีความหลากหลายทั้งนี้ การแนะนำสารสนเทศจากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้เข้าร่วมมีความสนใจที่จะนำไปสืบค้น ศึกษา ต่อยอดความรู้ด้วยตนเองต่อไป

3. การมีส่วนร่วมในช่องทางออนไลน์ของโพสต์ที่เกี่ยวกับกิจกรรม

3.1 สื่อประชาสัมพันธ์แนะนำหนังสือจากทีมวิทยากร เผยแพร่บน Facebook ณ วันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2568 พบว่าโพสต์ดังกล่าวได้รับความสนใจจากผู้ใช้สื่อออนไลน์ โดยมีการกดไลค์ จำนวน 89 ครั้ง ถูกเผยแพร่ต่อ 60 ครั้ง ในส่วนของ Instagram มีการกดไลค์ จำนวน 796 ครั้ง ถูกเผยแพร่ต่อ 92 ครั้ง ดังภาพที่ 5 และ 6

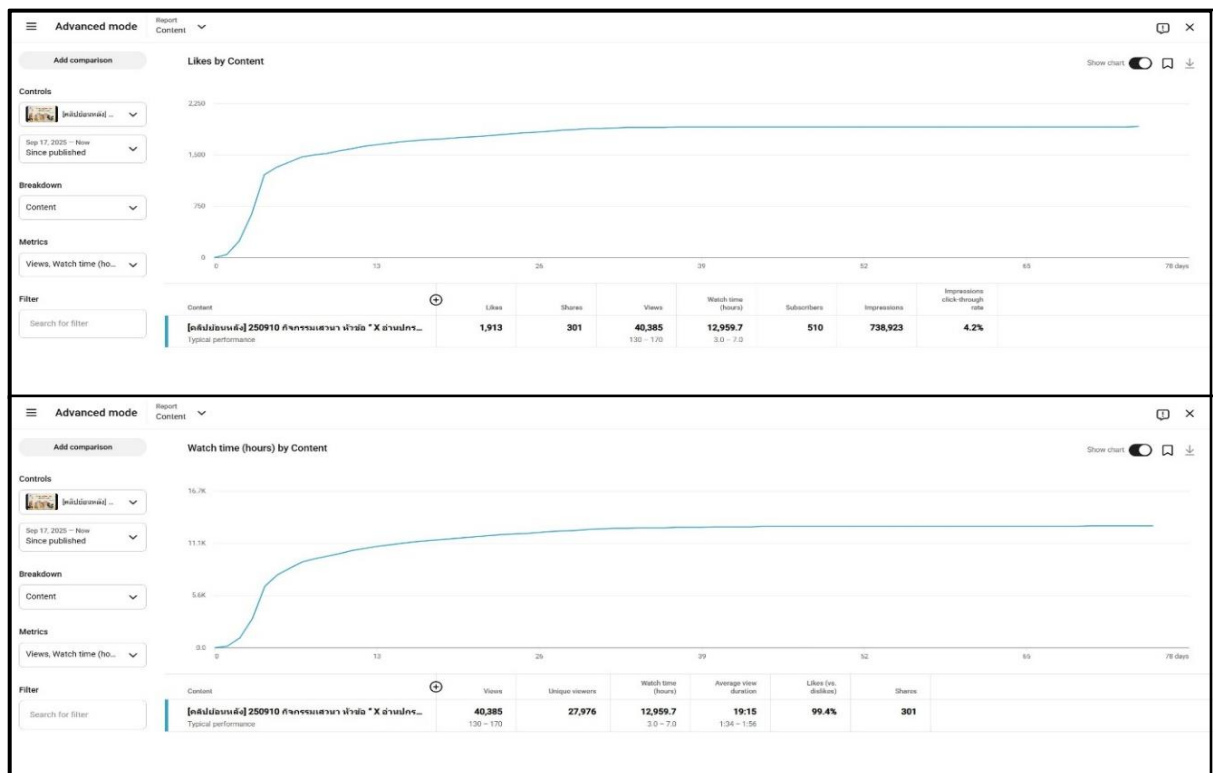


ภาพที่ 5 ข้อมูลการเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์แนะนำหนังสือบน Facebook : Chula Library หอสมุดกลาง จุฬาฯ



ภาพที่ 6 ข้อมูลการเข้าถึงสื่อประชาสัมพันธ์แนะนำจากหนังสือบน Instagram :

3.2 วิดีทัศน์บันทึกกิจกรรม ที่เผยแพร่ผ่านช่องทาง YouTube พบว่าได้รับความสนใจจากผู้ใช้สื่อออนไลน์เป็นจำนวนมากเช่นกัน โดยมีการกดไลก์ จำนวน 1,913 ครั้ง มีการเผยแพร่ต่อ 301 ครั้ง มีการแสดงความคิดเห็นจำนวน 52 ครั้ง และมียอดรับชมวิดีโอ 40,385 ครั้ง นอกจากนี้ ยังมียอดผู้ติดตามเพิ่มขึ้น 510 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ. 2568) ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ข้อมูลการเข้าถึงวิดีโอทัศน์บันทึกกิจกรรม ที่เผยแพร่บน YouTube : Chula Library

อภิปรายผล

การจัดกิจกรรมเสวนาเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศในห้องสมุดตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา ผ่านอินฟลูเอนเซอร์ ภายใต้กิจกรรม “❌ อ่านปรกรณ์แบบมิตร ✅ อ่านปรกรณ์แบบมิถ” ของสำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา ซึ่งพัฒนา กิจกรรมบนพื้นฐานแนวคิดสำคัญ 2 ประการ ได้แก่ กรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา (Information Literacy for Higher Education) และแนวคิดอิทธิพลของอินฟลูเอนเซอร์ต่อผู้บริโภคและการศึกษา (Influencer Impact on Consumers and Education)

จากผลการดำเนินงานพบว่า กิจกรรมเสวนาได้รับความสนใจและการมีส่วนร่วมจากผู้เข้าร่วมเป็นอย่างดี โดยสามารถส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจ และมีความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น ห้องสมุดจึงควรจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและหลากหลายรูปแบบ เพื่อพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศในทุกมิติตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา โดยจากการรวบรวมความคิดเห็นของผู้ร่วมกิจกรรมสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถพัฒนาทักษะในด้าน 1) ความรู้และความเข้าใจที่มีต่อสารสนเทศ 2) บทบาทของวิทยากรในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศ และ 3) ความสามารถในการเข้าถึงและใช้แหล่งสารสนเทศเพื่อการสืบค้น จากผลการดำเนินการ พบว่าห้องสมุดมีความสำคัญในการทำหน้าที่ส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้กับผู้เรียนอย่างยิ่ง สอดคล้องกับกรณีศึกษากลยุทธ์ที่ใช้ในการส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศให้กับผู้ใช้งานห้องสมุดของมหาวิทยาลัยคาทอลิกแห่งแอฟริกาตะวันออก ประเทศเคนยา พบว่า การจัดกิจกรรม เช่น การปฐมนิเทศ การฝึกสอน การจัดทำเอกสารคู่มือเกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ หรือการจัดสัมมนาและเวิร์กช็อป มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการรู้สารสนเทศได้ดี นอกจากนี้ ยังเสนอแนะให้ห้องสมุดควรพัฒนากลยุทธ์ให้เข้มข้นและมีความหลากหลายมากขึ้น (Stellah et al., 2022)

ในด้านของอินฟลูเอนเซอร์หรือผู้ผลิตเนื้อหาที่ทำหน้าที่วิทยากร และเป็นผู้นำทางความคิดในสื่อสังคมออนไลน์นั้น พบว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และการประเมินสารสนเทศของผู้เรียน สอดคล้องกับการศึกษาของ Gil-Quintana et al. (2020) ที่ชี้ว่าผู้เรียนให้ความสำคัญกับเนื้อหาจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่น ยูทูบเบอร์ ในการเป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาผลการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ ขณะเดียวกัน Carpenter et al. (2023) พบว่า อินฟลูเอนเซอร์ด้านการศึกษาที่ผลิตเนื้อหาบนสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ และแนวคิดทางการศึกษา ทั้งนี้ หากกล่าวถึงมิติความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น และขึ้นอยู่กับบริบท ตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาที่ให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลและผู้ผลิตเนื้อหาในบริบทต่าง ๆ การพิจารณาบทบาทของอินฟลูเอนเซอร์นั้น สามารถสะท้อนให้เห็นความสำคัญของผู้ผลิตสารสนเทศได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการใช้อินฟลูเอนเซอร์จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและมีอิทธิพลต่อผู้รับบริการในกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน แต่ห้องสมุดยังจำเป็นต้องระมัดระวังในการคัดเลือกและพิจารณาอย่างรอบคอบ เนื่องจากประเทศไทยยังขาดมาตรการกำกับดูแลอินฟลูเอนเซอร์ที่ชัดเจน ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสี่ยงในด้านความน่าเชื่อถือของผู้สื่อสารและความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาที่เผยแพร่ได้ (ฐานเศรษฐกิจ, 2568)

การส่งเสริมการรู้สารสนเทศในอดีตทั้งในบริบทของประเทศไทยและต่างประเทศโดยส่วนมากมักมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ผ่านรายวิชาและการสอนที่มีโครงสร้างชัดเจน โดยเทอดศักดิ์ ไม่เท่าทอง (2557) ชี้ให้เห็นว่ารูปแบบการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ วิดีทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ และการบูรณาการทักษะการรู้สารสนเทศเข้ากับรายวิชา ขณะที่การศึกษาของ Paterson et al. (2560) จาก University of New Hampshire at Manchester สะท้อนให้เห็นว่ารูปแบบการสอนการรู้สารสนเทศมีการเชื่อมโยงกับรายวิชาเช่นกัน โดยเกิดขึ้นผ่านความร่วมมือระหว่างบรรณารักษ์และอาจารย์ผู้สอน เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับกิจกรรมเสวนานี้ พบว่า กิจกรรมเสวนาที่จัดขึ้น เป็นการพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการรู้สารสนเทศในแนวทางใหม่ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่ภายใต้รายวิชาหรือการเรียนการสอนเท่านั้น แต่

เป็นการบูรณาการกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาเข้ากับการสื่อสารผ่านอินฟลูเอนเซอร์เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการรับสารของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ดังนั้น ห้องสมุดสามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้สำหรับการออกแบบกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศ โดยอาจมุ่งเน้นในด้านการประเมินผู้ผลิตข้อมูลเนื้อหา การวิเคราะห์และการเลือกใช้ทรัพยากรสารสนเทศอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ห้องสมุดสามารถผสานแนวคิดด้านอื่น ๆ ในกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศเข้าด้วยกัน เพื่อออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับแต่ละบริบทของผู้เรียนได้เช่นกัน

บทสรุป (Conclusion)

การดำเนินกิจกรรมเสวนาเพื่อส่งเสริมการรู้สารสนเทศในห้องสมุดตามกรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษา ผ่านอินฟลูเอนเซอร์ ภายใต้ชื่อกิจกรรม "❌ อ่านปกรณัมแบบมิตร ✅ อ่านปกรณัมแบบมิถ" ของสำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า ผู้ร่วมกิจกรรมให้การตอบรับในเชิงบวก และสามารถช่วยพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศได้หลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น ความรู้ความเข้าใจที่มีต่อสารสนเทศ การมีหลักการวิเคราะห์เนื้อหาอย่างรู้เท่าทัน หรือการเลือกใช้แหล่งข้อมูลสารสนเทศให้เหมาะสมตามความต้องการ นอกจากนี้ อิทธิพลและความสามารถในการนำเสนอเนื้อหาของอินฟลูเอนเซอร์ เมื่อทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ควบคู่กับการสอดแทรกแนวคิดการรู้สารสนเทศนั้น อินฟลูเอนเซอร์สามารถช่วยส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วม แลกเปลี่ยนมุมมอง เพิ่มพูนทักษะที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นการเพิ่มรูปแบบการจัดกิจกรรมการส่งเสริมการรู้สารสนเทศให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยไม่จำกัดอยู่แค่รูปแบบการเรียนการสอนในห้องเรียน แต่เป็นการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้เรียนในปัจจุบัน ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสะท้อนถึงความสำเร็จของการจัดกิจกรรมภายใต้กรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาผ่านการประยุกต์ใช้อินฟลูเอนเซอร์เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร ทั้งนี้ ห้องสมุดสามารถดำเนินการจัดกิจกรรมและพัฒนารูปแบบได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการรู้สารสนเทศให้เป็นอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ (Suggestions)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1.1 กิจกรรมเสวนาเป็นกิจกรรมที่สามารถประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดการรู้สารสนเทศในระดับอุดมศึกษาได้ในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านความน่าเชื่อถือของผู้ผลิตหรือแหล่งข้อมูล การประเมินสารสนเทศ การใช้สารสนเทศอย่างมีวิจารณญาณ ดังนั้น ห้องสมุดสามารถนำรูปแบบกิจกรรมเสวนามาดำเนินการ เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนในประเด็นต่าง ๆ ร่วมกัน

1.2 ห้องสมุดสามารถจัดกิจกรรมเสวนาร่วมกับผู้ผลิตเนื้อหาสารสนเทศในบทบาทหรือสาขาวิชาอื่น ๆ เช่น นักวิจัย อาจารย์ บรรณารักษ์ หรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาอื่น ๆ เพื่อแสดงถึงมุมมองที่หลากหลายของผู้ผลิตสารสนเทศ ซึ่งเป็นการเปิดมุมมองให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถประเมินความน่าเชื่อถือและได้วิเคราะห์สารสนเทศในแง่มุมที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ศึกษารูปแบบกิจกรรมส่งเสริมการรู้สารสนเทศในรูปแบบอื่นเพิ่มเติม เช่น การปฐมนิเทศ การจัดการเรียนการสอน หรือการผลิตสื่อรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของแต่ละรูปแบบ และเพื่อระบุแนวทางการเรียนรู้สารสนเทศที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนแต่ละกลุ่มให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2 ศึกษาผู้ผลิตเนื้อหาเพิ่มเติม โดยอาจขยายขอบเขตไปยังผู้ผลิตเนื้อหาสารสนเทศในสาขาอาชีพอื่น ๆ เพื่อศึกษาว่าแต่ละกลุ่มมีวิธีการผลิตและนำเสนอสารสนเทศอย่างไร

รายการอ้างอิง (References)

- ชาญฤทธิ์ คงธนรัตน์. (2560). ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการรับรู้ความน่าเชื่อถือของการสื่อสารแบบปากต่อปาก ของร้านอาหารบนเฟซบุ๊ก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ เพื่อประเทศไทย. <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=2504&context=chulaetd>
- ฐานเศรษฐกิจ. (19 พฤศจิกายน 2568). ธรรมชาติธุรกิจ รัฐเร่งคลอดกฎหมายคุม 'อินฟลูเอนเซอร์' สกัดผลกระทบเชิงลบ. <https://www.thansettakij.com/business/marketing/644454>
- เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. (2557). การส่งเสริมการรู้สารสนเทศสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษา. วารสารสารสนเทศศาสตร์, 32(1), 120–137. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jiskku/article/view/28063>
- ปภาดา เจียวกิก. (2547). การรู้สารสนเทศของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. คลังสถาบัน มศว. https://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Lib_Inf_Sci/Phapada_J.pdf
- ปราโมทย์ เหลาลาภะ. (2563). การรู้สารสนเทศ : ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ไปรมา เชียงราย. (2563). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการรู้สารสนเทศสำหรับห้องสมุดมหาวิทยาลัยราชภัฏ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช]. คลังปัญญา มสธ. <https://ir.stou.ac.th/handle/123456789/10072>
- สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (30 ตุลาคม 2567). วิสัยทัศน์/พันธกิจ. <https://www.car.chula.ac.th/mission.php>
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (13 กุมภาพันธ์ 2566). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566-2570). https://www.nesdc.go.th/wp-content/themes/plant3-child/assets/pdf/13/article_file_20230307173518.pdf
- สุปิยะเจริญ จารุณี. (2559). การรู้สารสนเทศของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วารสารมนุษยศาสตร์, 17(1), 41-57. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/abc/article/view/64341>
- Association of College and Research library. (2015, 2 February). Framework for information literacy for higher education. <https://www.ala.org/acrl/standards/ilframework>
- Carpenter, J. P., Shelton, C. C., & Schroeder, S. E. (2023). The education influencer: A new player in the educator professional landscape. *Journal of Research on Technology in Education*, 55(5), 749–764. <https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2030267>
- Gil-Quintana, J., Malvasi, V., Castillo-Abdul, B., & Romero-Rodríguez, L. M. (2020). Learning leaders: teachers or youtubers? participatory culture and STEM competencies in Italian secondary school students. *Sustainability*, 12(18), 7466. <https://doi.org/10.3390/su12187466>
- Lajnef, K. (2023). The effect of social media influencers' on teenagers behavior: An empirical study using cognitive map technique. *Current Psychology*, 1–14. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04273-1>
- Motive Influence. (2566). คน Gen Z ชอบเสพสื่อแบบไหน ชอบอะไร? <https://www.facebook.com/share/p/192DfiUkoZ/>

- Paterson, S. F., & Gamtso, C. W. (2017). Information literacy instruction in an english capstone course: A study of student confidence, perception, and practice. *The Journal of Academic Librarianship*, 43(2), 143–155. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2016.11.005>
- Stellah, B., Namande, B., & Wabwire, J. (2022). Strategies used to impart information literacy skills among library users at the Catholic University of Eastern Africa, Kenya. *Scholars Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 10(6), 249–254. <https://doi.org/10.36347/sjahss.2022.v10i06.002>
- Tengku Mohammad, T. A. S. N., & Manaf, A. A. (2025). The influence of social media influencers on adolescent behavior: An analysis of positive and negative effects. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 15(9). <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v15-i9/26514>
- Tennyson, R. D., & Volk, A. (2015). Learning theories and educational paradigms. In J. D. Wright (Ed.), *International encyclopedia of the social & behavioral sciences (Second Edition)* (pp. 699–711). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92036-1>
- UNESCO. (2023). *Information literacy*. <https://www.unesco.org/en/ifap/information-literacy>
- Wisesight. (24 มิถุนายน 2568). เข้าใจ Generation 2025 พฤติกรรมผู้บริโภคหลากหลาย Gen ที่แบรนด์ต้องรู้จาก Wisesight Research. <https://wisesight.com/th/articles/customer-generations/>