



การรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา  
ในเขตกรุงเทพมหานคร

**Perception and Use of Web 2.0 of Academic Librarians in  
Bangkok Metropolitan Area**

ผู้วิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แววตา เตชาทวิวรรณ  
ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

งานวิจัยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณเงินรายได้  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปี 2553

2555

แววตา เตชะทวิวรรณ. (2555). การรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุด

สถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์  
และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา และเปรียบเทียบการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 โดยจำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร 29 แห่ง จำนวน 318 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าสถิติ t-test และ F-test หากพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจะทดสอบโดยวิธีของเซฟเฟ่ ผลการวิจัยพบว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง และมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษารับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ในขั้นเข้าใจความหมายแต่ใช้เว็บ 2.0 อยู่ในระดับน้อย เมื่อเปรียบเทียบการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 กับตัวแปรต่าง ๆ พบว่า บุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัวไม่มีอิทธิพลต่อการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 แต่มีผลต่อการใช้เว็บ 2.0 แต่ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตมีผลต่อการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ผลการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้บริหารห้องสมุดในการวางแผนพัฒนาบุคลากรและสำหรับบรรณารักษ์ในการพัฒนาตนเองให้ทันต่อความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

Wawta Techataweewan. (2012). **Perception and Use of Web 2.0 of Academic Librarians in Bangkok Metropolitan Area.** Bangkok: Department of Library and Information Science, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University.

### **Abstract**

The purpose of this research was to study and compare the perception and use of Web 2.0 of academic librarians in Bangkok Metropolitan Area, classified by personality, computer skills, and availability of Internet facilities. The research was conducted through a questionnaire, and the data were collected from 318 librarians of 29 academic libraries in Bangkok Metropolitan area. Frequency, percentage, mean, standard deviation, t-test, and F-test were employed for the data analysis between t-test and F-test. In addition, the Sheffé test was conducted for the significant differences. The results revealed that most of the academic librarians were introvert and moderately competent in computer use. Most of them have a medium level of availability to Internet facilities. They perceived Web 2.0 at a comprehensive stage, but used Web 2.0 at a low level. The comparison between the librarians' personality and their perception and use of Web 2.0 revealed that the introvert and extrovert personality did not affect. Besides, their computer skills and availability of Internet facilities influenced their perception and use of Web 2.0. As a result, the research is beneficial not only for library administrators in planning to develop their personnel but also for librarians to keep up-to-date to the fast-growing technology.

## ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากบรรณารักษ์ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน จำนวน 29 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม รวมทั้งบรรณารักษ์สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา ที่ช่วยเหลือในการทดสอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยรู้สึกประทับใจและขอขอบพระคุณในความช่วยเหลือครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจต่อผู้ทรงคุณวุฒิที่สละเวลาให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือวิจัย ซึ่งได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.นवलละออ สุภาผลอาจารย์ อาจารย์ ดร.มาลีรัตน์ โสदानิล คุณศรีจันทร์ จันทร์ชิวะ คุณสุภาพร ชัยฉิมมะปกรณ์ และคุณบุญเลิศ อรุณพิบูลย์ รวมทั้งผู้ทรงคุณวุฒิท่านอื่นอีกหลายท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ณ ที่นี้ ที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงแก้ไขรายงานวิจัยจนสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยครั้งนี้ และบุคลากรของคณะฯ ที่อำนวยความสะดวกในการทำวิจัย รวมทั้งสามี บุตรสาวและบุตรชายของผู้วิจัยที่ให้ความสนใจแก่ผู้วิจัยมาด้วยดีโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บุพการีและบูรพาจารย์ผู้มีพระคุณทุกท่าน

แหวาดตา เตชาทวีวรรณ

## สารบัญ

| บทที่   | หน้า |
|---|------|
| <b>1 บทนำ</b> .....                           | 1    |
| ภูมิหลัง.....                                 | 1    |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย.....                  | 5    |
| ความสำคัญของการวิจัย.....                     | 5    |
| ขอบเขตของการวิจัย.....                        | 6    |
| ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....                  | 6    |
| กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....            | 6    |
| ตัวแปรที่ศึกษา.....                           | 6    |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                          | 6    |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย.....                     | 8    |
| สมมติฐานในการวิจัย.....                       | 8    |
| <b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> ..... | 9    |
| ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเว็บ 2.0.....          | 9    |
| ความหมายและประเภทของเว็บ 2.0.....             | 9    |
| ความเป็นมาและคุณลักษณะของเว็บ 2.0.....        | 11   |
| เทคโนโลยีเว็บ 2.0.....                        | 13   |
| เว็บ 2.0 กับงานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา.....   | 16   |
| แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุด 2.0.....              | 16   |
| การประยุกต์เว็บ 2.0 ในงานห้องสมุด.....        | 18   |
| แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ.....         | 31   |
| ความหมายของบุคลิกภาพ.....                     | 31   |
| ทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ.....                  | 32   |
| ทฤษฎีบุคลิกภาพของจุง.....                     | 34   |
| บุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัว.....         | 35   |

## สารบัญ(ต่อ)

| บทที่  | หน้า      |
|--|-----------|
| <b>2 (ต่อ)</b>                               |           |
| แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้.....        | 36        |
| ความหมายของการรับรู้.....                    | 36        |
| กระบวนการรับรู้.....                         | 37        |
| ขั้นตอนการรับรู้.....                        | 38        |
| งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                   | 39        |
| งานวิจัยในต่างประเทศ.....                    | 39        |
| งานวิจัยในประเทศ.....                        | 51        |
| <b>3 วิธีดำเนินการวิจัย.....</b>             | <b>56</b> |
| การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....    | 56        |
| การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....      | 56        |
| การเก็บรวบรวมข้อมูล.....                     | 57        |
| การจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....     | 59        |
| <b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>           | <b>63</b> |
| สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....     | 63        |
| การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....             | 63        |
| ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....                    | 64        |
| <b>5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b> | <b>78</b> |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย.....                 | 78        |
| สมมติฐานการวิจัย.....                        | 78        |
| วิธีดำเนินการวิจัย.....                      | 78        |
| สรุปผลการวิจัย.....                          | 80        |
| อภิปรายผลการวิจัย.....                       | 82        |
| ข้อเสนอแนะ.....                              | 88        |

## สารบัญ(ต่อ)

|                                      | หน้า |
|--------------------------------------|------|
| บรรณานุกรม.....                      | 91   |
| ภาคผนวก ก: แบบสอบถาม.....            | 98   |
| ภาคผนวก ข: รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ..... | 107  |
| ประวัติย่อผู้วิจัย.....              | 109  |



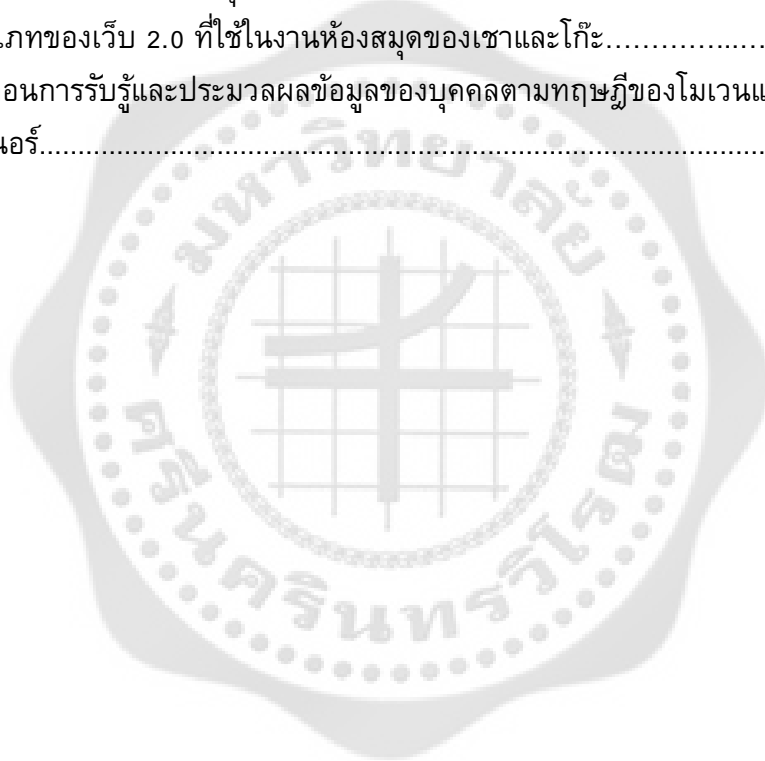
## บัญชีตาราง

| ตาราง  | หน้า |
|--|------|
| 1 จำนวนบรรณารักษ์และจำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืน.....  | 58   |
| 2 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม.....   | 64   |
| 3 บุคลิกภาพของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา.....   | 66   |
| 4 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา.....   | 66   |
| 5 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรมของบรรณารักษ์ห้องสมุด<br>สถาบันอุดมศึกษา.....  | 67   |
| 6 การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตของบรรณารักษ์ห้องสมุด<br>สถาบันอุดมศึกษา.....   | 68   |
| 7 การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา.....   | 68   |
| 8 การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา.....   | 69   |
| 9 วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา.....   | 70   |
| 10 เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก<br>ตามตัวแปรบุคลิกภาพ.....                                   | 71   |
| 11 เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก<br>ตามตัวแปรบุคลิกภาพ.....                                      | 72   |
| 12 เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก<br>ตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์.....                   | 73   |
| 13 เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก<br>ตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์.....                      | 74   |
| 14 เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก<br>ตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต..... | 75   |
| 15 เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก<br>ตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต.....    | 76   |



## บัญชีภาพประกอบ

| ภาพประกอบ  | หน้า |
|--|------|
| 1 การทำงานของ Ajax.....  | 14   |
| 2 เว็บบล็อกของห้องสมุดมหาวิทยาลัยโคเปนเฮเก้น .....                             | 20   |
| 3 เว็บบล็อกของห้องสมุดประชาชนเฮินเนปิน.....                                    | 20   |
| 4 เว็บวิกิวิทยาศาสตร์ (Thai Sciencepedia) ของห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข.....       | 22   |
| 5 คำค้นแบบกลุ่มเมฆ (Tag cloud).....  | 25   |
| 6 แผนที่บนเว็บของห้องสมุดประชาชนเมืองซิดาโก.....                               | 29   |
| 7 ประเภทของเว็บ 2.0 ที่ใช้ในงานห้องสมุดของเขาและโก๊ะ.....                      | 31   |
| 8 ขั้นตอนการรับรู้และประมวลผลข้อมูลของบุคคลตามทฤษฎีของไมเวนและ<br>ไมเนอร์..... | 38   |



# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ตั้งแต่ศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา ส่งผลให้สังคมโลกเข้าสู่สังคมสารสนเทศและสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยใช้สารสนเทศและความรู้เป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิตและธุรกิจ จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “สังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge-based society and economy)” ความรู้จัดว่าเป็นทรัพยากรที่มีค่าสามารถใช้เป็นปัจจัยในการสร้างรายได้เปรียบแข่งขันได้ แต่เนื่องจากจำนวนสารสนเทศที่มีอยู่ในปัจจุบันมีจำนวนมหาศาลและเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงและสร้างขึ้นใหม่ได้ตลอดเวลา จึงมีการคิดค้นเทคโนโลยีที่สามารถจัดการความรู้ที่มีอยู่และเกิดขึ้นใหม่ทั้งในตัวบุคคลและกลุ่มคนให้สามารถแลกเปลี่ยน แบ่งปัน และร่วมกันใช้ประโยชน์ได้ตามต้องการ

เทคโนโลยีเว็บเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศหนึ่งที่เกิดอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เนื่องจากการขยายตัวในการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และไร้ข้อจำกัดทั้งด้านเวลาและสถานที่ จนมีผู้เรียกอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันว่าเป็นอินเทอร์เน็ตยุคที่ 2 เนื่องจากมีผู้คิดค้นเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ซึ่งกล่าวกันว่าเป็นการปรับเปลี่ยนการใช้งานของเว็บแบบเดิม คำว่า “เว็บ 2.0” มีผู้ให้คำจำกัดความหลายอย่าง ทิม โอไรลีย์ (O'Reilly, 2005: Online) ผู้ริเริ่มพัฒนาเทคโนโลยีเว็ลด์ไวด์เว็บได้กล่าวไว้ว่า เว็บ 2.0 เป็นเครือข่ายแพลตฟอร์มหนึ่งที่ไม่ยึดติดกับซอฟต์แวร์ใดซอฟต์แวร์หนึ่ง โดยมีข้อมูลที่เกิดจากผู้ใช้หลายคนร่วมกันสร้างและผลักดันความสำเร็จของเว็บไซต์อีกต่อหนึ่งเพื่อสรรสร้างระบบให้ก่อเกิดประโยชน์ในองค์กรวม ซึ่งแตกต่างกับเว็บไซต์ดั้งเดิมหรือที่เรียกกันว่า เว็บ 1.0 ที่สร้างโดยผู้ใช้ที่อิสระและแยกจากกันภายใต้ซอฟต์แวร์ตัวเดียวกัน เว็บ 2.0 เป็นเทคโนโลยีเว็ลด์ไวด์เว็บที่ถูกออกแบบให้รองรับการสร้างและแบ่งปันข้อมูลข่าวสารในสังคมออนไลน์ แนวคิดนี้นำไปสู่การพัฒนาและการปฏิวัติรูปแบบเทคโนโลยีที่นำไปสู่เว็บบริการ (Web service) หลายอย่าง เช่น เว็บบล็อก (Blog) เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking) เว็บวิกิ (Wiki) เป็นต้น เว็บ 2.0 จึงเป็นแพลตฟอร์มของเว็บที่ทำหน้าที่ประมวลผลทางคอมพิวเตอร์ เพื่อให้บริการโปรแกรมประยุกต์ (Applications) แก่ผู้ใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตโดยมีข้อมูลเป็นส่วนประกอบ มีเครือข่ายที่เกิดจากการมีส่วนร่วมทางอินเทอร์เน็ตที่ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เปิดกว้างมากขึ้น และมีการจัดหมวดหมู่เนื้อหาและจัดระเบียบข้อมูลภายในเว็บให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตลอดจนมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเว็บไซต์จากแบบอพลวัต (Static) เป็นแบบพลวัต (Dynamic) เช่น การเชื่อมโยงข้อมูลที่ค้นหาจากเว็บไซต์หนึ่งไปยังเว็บไซต์อื่นที่ให้ข้อมูลได้ตรงความต้องการมากที่สุด โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องคลิกค้นหาด้วยตนเองไปทุกเว็บไซต์ เป็นต้น (ปฏิพัทธ์ ตุ่มสังข์ทอง, 2549: ออนไลน์)

ในช่วงสองสามปีที่ผ่านมา คำว่า “เว็บ 2.0” ได้เริ่มเป็นที่รู้จักและถูกนำมาใช้ในห้องสมุด และแพร่หลายอย่างรวดเร็วในหลายห้องสมุดโดยเฉพาะในประเทศแถบอเมริกาเหนือและยุโรป (Chua; Goh; & Lee. 2008: 26) เนื่องจากสามารถใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้และชุมชนรวมทั้งการร่วมมือกันในการจัดการสารสนเทศดิจิทัลบนอินเทอร์เน็ต (Lietzau. 2009: 7-8) เนื่องจากผู้ใช้ต้องการอิสระในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้วยตนเองมากกว่าการเข้าถึงโดยผ่านบรรณารักษ์ ทำให้บรรณารักษ์ต้องลดบทบาทจากการเป็นนายประตูสู่ความรู้ (Gatekeeper to knowledge) มาเป็นผู้จัดหาและแนะนำสารสนเทศให้กับผู้ใช้ให้เข้าถึงได้ด้วยตนเองอย่างรวดเร็วและตรงความต้องการ (Bradley. 2007: 8) ซึ่งเทคโนโลยีเว็บ 2.0 สามารถสนับสนุนบทบาทดังกล่าวของบรรณารักษ์ ในขณะที่เดียวกันก็ใช้เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างกว้างขวาง จนมีผู้เรียกห้องสมุดที่ใช้เว็บ 2.0 นี้ว่า “ห้องสมุด 2.0 (Library 2.0)” ที่สนับสนุนให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจด้วยตนเองจนกลายเป็นศูนย์รวมความรู้ส่วนบุคคล (Personal portal หรือ Personal OPAC) (น้ำทิพย์ วิภาวิน; และ นางเยาว์ เปรมกมลเนตร. 2551: 47; Peltier-Davis. 2009: 18)

เครื่องมือเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดนำมาประยุกต์ใช้ มีดังนี้

1. เว็บบล็อกหรือเว็บล็อก (Blog/Weblog) ห้องสมุดประยุกต์ใช้เว็บบล็อกเพื่อกระจายข้อมูลข่าวสารของห้องสมุดและสร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผู้ใช้ห้องสมุดโดยเขียนข้อความบอกเล่าเรื่องราว ภาพ หรือภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ ให้ผู้อื่นเข้าชมและแสดงความคิดเห็นได้ผ่านทางเว็บไซต์ ทำให้ผู้ใช้ห้องสมุดสามารถแบ่งปันความรู้ร่วมกันได้ เว็บล็อกห้องสมุด (Library blog) ที่มีชื่อเสียง เช่น BloggerBook Club, Director's Blog เป็นต้น สำหรับทวิตเตอร์ (Twitter) ถือเป็นเว็บบล็อกขนาดเล็กเว็บไซต์หนึ่ง ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนข้อความสั้น ๆ ได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษรในการส่งแต่ละครั้ง

2. เว็บวิกิ (Wiki) หรือที่เรียกว่า “ห้องสมุดวิกิ (Library wikis)” ริเริ่มครั้งแรกใน ค.ศ. 2007 โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แมตทิว เบจูน จากสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเพอร์ดูว์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เขาเชิญชวนสมาชิกชุมชนห้องสมุดเข้ามาใช้งานเว็บห้องสมุดวิกิที่เขาพัฒนาขึ้นเพื่อร่วมกันแบ่งปันข้อมูลข่าวสารและความรู้ สมาชิกของเว็บวิกิสามารถแก้ไขและเพิ่มผลงานวิจัยใหม่เข้ามาในระบบ (Bejune. 2007: 26) โปรแกรมประยุกต์อื่นนอกเหนือจากเว็บวิกิที่สนับสนุนห้องสมุดวิกิที่แพร่หลายในปัจจุบัน ได้แก่ คลังเก็บสารสนเทศดิจิทัล (DSpace) คลังปัญญาาระดับสถาบัน (Institution repository) และแหล่งสารสนเทศวิชาการเสรีแบบเปิด (Open Access: OA)

3. อาร์เอสเอส (RSS: Really Simple Syndication หรือ Rich Site Summary) เป็นการโหลดหน้าเว็บเพจใดเว็บเพจหนึ่งมาอยู่ที่หน้าจอเครื่องคอมพิวเตอร์หรือเว็บไซต์ของตนเอง โดยใช้ภาษา XML (eXtensible Markup Language) สำหรับอำนวยความสะดวกกับผู้ใช้โดยการส่งข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ตลอดเวลาโดยผู้ใช้ไม่เสียเวลาคลิกไปดูในเว็บไซต์ต้นแหล่ง (จารุ ตั้งพูนผลวิวัฒน์. 2549: ออนไลน์) ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดสถาบันเทคโนโลยี

แมสซาชูเซตส์ (MIT) ใช้อาร์เอสเอสสำหรับบริการสารสนเทศแก่นักวิจัยเพื่อให้รับรู้และทันต่อข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ ที่ถูกตีพิมพ์หรือเผยแพร่

4. พอดแคสต์ (Podcast/Streaming audio) เป็นเนื้อหาสื่อกระจายเสียงทำนองเดียวกับวิทยุ แต่เผยแพร่เฉพาะทางอินเทอร์เน็ตและอนุญาตให้สมาชิกดาวน์โหลดหรือรับฟังรายการที่ต้องการ ห้องสมุดสามารถประยุกต์ใช้พอดแคสต์ในการให้บริการคำบรรยายรายวิชาแก่ผู้เรียนให้ดาวน์โหลดนำไปศึกษาได้ตามต้องการ (กันยารัตน์ ดัดพันธ์. 2551: 38-39) หรือใช้ในการเผยแพร่การบรรยายที่สำคัญ เช่น ซาราห์ ลอง (Sarah A. Long) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนอิลลินอย เมืองชิคาโก ประเทศสหรัฐอเมริกา สร้างเว็บไซต์ชื่อ LibrayBeat (<http://www.librarybeat.org/longshots>) สำหรับจัดเก็บและให้บริการไฟล์เสียงการสัมภาษณ์บรรณารักษ์ในประเด็นสำคัญต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่แก่ผู้ที่สนใจ เป็นต้น

5. เว็บแบ่งปันไฟล์ (File sharing) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการจัดเก็บไฟล์สื่อประสม ซึ่งผู้ใช้สามารถอัปโหลดไฟล์จำนวนมากไปจัดเก็บและเผยแพร่ได้ รวมทั้งสร้างการเชื่อมโยงไฟล์ภาพและเผยแพร่ให้สมาชิกเข้ามาเยี่ยมชมภาพต่าง ๆ ได้ ตลอดจนการเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นและให้คำค้นสื่อประสมที่น่าเสนอเหล่านั้น เว็บไซต์ที่มีชื่อเสียงในการให้บริการแบ่งปันไฟล์วีดิทัศน์ ได้แก่ YouTube และเว็บไซต์ที่มีชื่อเสียงในการแบ่งปันภาพถ่าย เช่น Flickr, MultiPLY เป็นต้น

6. การกำหนดคำค้น (Tagging) หรือปัจเจกภิธาน (Folksonomy) เป็นการกำหนดคำสำคัญ (Keyword) แทนเนื้อหาของสื่อดิจิทัลที่เผยแพร่บนเว็บไซต์โดยผู้ใช้ เพื่อสะดวกในการค้นคืนและแบ่งปันการใช้คำค้นนั้นแก่ผู้อื่น ห้องสมุดสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการบริการต่าง ๆ เช่น การให้ลำดับและคะแนนนิยม (Rating and popularity) ทรัพยากรสารสนเทศที่มีในห้องสมุดว่าผู้ใช้นิยมใช้รายการใดในหัวเรื่องนั้น ๆ เป็นลำดับที่เท่าไร การติดตามความสนใจสารสนเทศของผู้ใช้จากจำนวนการคลิกคำค้น (Tag) เป็นต้น

7. ระบบสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด (Open Public Access Catalog: OPAC) หรือที่เรียกย่อ ๆ ว่า โอเพค โดยนำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาใช้ในการสืบค้นฐานข้อมูลห้องสมุดให้สามารถเชื่อมโยงผู้ใช้ไปยังทรัพยากรสารสนเทศที่มีทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล รวมทั้งอนุญาตให้ผู้ใช้เพิ่มเติมความคิดเห็น ให้ลำดับและคะแนนนิยม เขียนเนื้อหาย่อ และให้คำสำคัญหรือคำค้นที่ผู้ใช้คุ้นเคย ซึ่งทั้งหมดนี้จะแสดงผลบนหน้าจอของผลลัพธ์ของทรัพยากรสารสนเทศที่ค้นได้ ตัวอย่างระบบจัดการห้องสมุดที่ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 เช่น VuFind (<http://www.vufind.org>), Scriblio (<http://about.scriblio.net>), AFI-OPAC 2.0, ระบบจัดการห้องสมุด Libsys7 ของบริษัท ลิบซิส (Libsys) ประเทศอินเดีย เป็นต้น

8. การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที (Instant messaging) เป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่สามารถส่งข้อความโต้ตอบกันได้ทางหน้าจอคอมพิวเตอร์สำหรับการสื่อสารแบบเรียลไทม์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตระหว่างผู้ใช้ 2 คนหรือมากกว่า (Chua; & Goh. 2010: 208) ห้องสมุดนำซอฟต์แวร์ประยุกต์ดังกล่าวให้บริการไว้บนหน้าเว็บของห้องสมุด เพื่อให้ผู้ใช้ที่ประสบปัญหาส่งข้อความขอความช่วยเหลือมายังบรรณารักษ์ได้ทันที โปรแกรมประยุกต์สำหรับส่งข้อความโต้ตอบ

แบบทันที เช่น MSN, ICQ, Yahoo! Instant Messenger (YIM), American Instant Messaging (AIM), Skype เป็นต้น

9. แผนที่บนเว็บ (Web mapping) เป็นบริการข้อมูลเชิงพื้นที่หรือภูมิศาสตร์ของห้องสมุดและสถานที่ใกล้เคียงโดยใช้โปรแกรมแผนที่บนเว็บ เช่น GoogleMaps, WikiMapia, Foursquare, MapQuest, Yahoo! Local เป็นต้น เพื่อระบุที่ตั้งของห้องสมุด และอำนวยความสะดวกในการเดินทางแก่ผู้ใช้อย่างห้องสมุด รวมถึงการแสดงที่ตั้งของห้องสมุดสาขาหรือห้องสมุดใกล้เคียงทำให้ผู้ใช้ตัดสินใจเลือกใช้บริการได้

10. เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking) การสร้างสังคมออนไลน์ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันในกลุ่ม สามารถเชื่อมโยงและขยายกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างไม่จำกัด (ศิริพร กนกชัยสกุล. 2554: 29) ห้องสมุดสามารถใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์ทรัพยากรสารสนเทศ บริการ และกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใช้ห้องสมุดและชุมชน เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมใช้ เช่น Facebook, Hi5 เป็นต้น

11. การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) เป็นการจัดกลุ่มการค้นคว้า (Bookmark) ของเว็บไซต์ เพื่อแนะนำและแบ่งปันการใช้แหล่งสารสนเทศที่เป็นเว็บไซต์แก่กลุ่มผู้ใช้ ห้องสมุดหลายแห่งใช้เว็บ Delicious สำหรับงานบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า เช่น ห้องสมุดสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซต (MIT) สร้างคลังแหล่งสารสนเทศอ้างอิงเสมือน (Virtual reference collection) โดยเชื่อมโยงจากคำค้นแบบกลุ่มเมฆ (Cloud tag) ไปยังรายการเว็บไซต์ที่ ค้นคว้าไว้บนเว็บ Delicious ของห้องสมุด เป็นต้น นอกจากนี้ห้องสมุดสามารถประยุกต์ใช้การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปรานในกลุ่มนักวิจัยเพื่อเผยแพร่แหล่งสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต ทั้งเว็บที่เกี่ยวกับการอ้างอิง ฟิล์มบทความวิชาการ สารานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งการแนะนำหนังสือบนเว็บ Amazon (Click; & Petit. 2010: 140)

12. เกมออนไลน์เสมือนจริง (Virtual 3D game) เป็นการนำเกม 3 มิติบนอินเทอร์เน็ตมาใช้ในงานห้องสมุด เกมที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับ ได้แก่ Second Life ซึ่งบรรณารักษ์ของห้องสมุดหลายแห่งเข้าร่วมเล่นในเกมโดยสร้างห้องสมุดหรือศูนย์ข้อมูลสำหรับให้บริการสารสนเทศแก่ผู้ใช้ที่อยู่ในเกมซึ่งเรียกว่า “อวตาร (Avatar)” ซึ่งจัดให้มีบริการเช่นเดียวกับห้องสมุดที่มีอยู่จริง ได้แก่ การตอบคำถามช่วยการค้นคว้า การบรรยายวิชาการ นิทรรศการ การอภิปรายเกี่ยวกับหนังสือ และการฝึกอบรม

จากการสำรวจการใช้เว็บไซต์ห้องสมุดพบว่าแนวโน้มลดลงใน ค.ศ. 2005 พบว่า มีการใช้เว็บไซต์ห้องสมุด ร้อยละ 50 แต่ใน ค.ศ. 2007 ลดลงเหลือร้อยละ 20 เนื่องจากผู้หันไปใช้โปรแกรมค้นหา (Search engine) อีเมล และเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น (De Rosa; et al. 2007: Online) ทั้งนี้ภารกิจหนึ่งของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย คือ การบริการวิชาการแก่ชุมชน โดยมุ่งมั่นพัฒนาให้ห้องสมุดเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ให้บริการทางวิชาการแก่คณาจารย์ นิสิต นักศึกษา และบุคลากรของสถานศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปเพื่อให้ผู้ใช้ในชุมชนของสถาบันและชุมชนที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าถึงห้องสมุดที่เป็นแหล่งเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง เว็บ 2.0 เป็นเทคโนโลยี

เว็บสนับสนุนการสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการขยายขอบเขตการเรียนรู้ของผู้ใช้ได้กว้างขวางมากขึ้น นอกเหนือจากการให้บริการทรัพยากรสารสนเทศที่มีในห้องสมุด นอกจากนี้ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาเป็นห้องสมุดที่มีความพร้อมทางเทคโนโลยีและผู้ใช้ห้องสมุดก็มีความพร้อมทางเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน ดังนั้นการนำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาใช้ในห้องสมุดเพื่อจัดการหรือสร้างการเรียนรู้ให้แก่ผู้ใช้ได้ในรูปแบบเครือข่ายหรือสังคมออนไลน์จึงมีความเป็นไปได้ค่อนข้างสูง ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาสภาพปัจจุบันของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยเกี่ยวกับการรับรู้และการใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ ซึ่งจะสะท้อนภาพลักษณ์ที่ดีของห้องสมุดที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ใกล้ชิดและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ตามตัวแปร บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
3. เพื่อศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ตามตัวแปร บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
5. เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

### ความสำคัญของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ทำให้ทราบสภาพการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ รวมทั้งวัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ที่จะเป็นแนวทางในการพัฒนาบุคลากรห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นคุณลักษณะหนึ่งที่สำคัญของบรรณารักษ์ในยุคปัจจุบัน ประกอบกับเครื่องมือและการบริการของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานห้องสมุดในเชิงรุก ทำให้ห้องสมุดเข้าถึงตัวบุคคลหรือผู้ใช้ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ประหยัด และกว้างขวางมากขึ้น รวมทั้งสามารถปรับตัวได้ทันต่อสถานการณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

## ขอบเขตของการวิจัย

### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครทั้งของรัฐและเอกชน จำนวน 29 แห่ง ซึ่งมีจำนวนบรรณารักษ์ทั้งสิ้น 433 คน (ข้อมูล พ.ศ. 2554 สืบมาจากเว็บไซต์ของห้องสมุดและสอบถามทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์)

### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครทั้งของรัฐและเอกชน จำนวน 29 แห่ง ที่สุ่มจากกลุ่มตัวอย่างข้างต้นให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 205 คน ตามตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie; & Morgan. 1970: 607-610) โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **บรรณารักษ์** หมายถึง ผู้ที่ปฏิบัติงานในตำแหน่งบรรณารักษ์ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครทั้งของรัฐและเอกชน
2. **บุคลิกภาพ** หมายถึง ผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดที่เป็นลักษณะเฉพาะบุคคลที่แสดงออกมาในรูปของพฤติกรรม อารมณ์ ท่าทาง และความรู้สึกนึกคิดทั้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้น โดยการวิจัยนี้วัดจากแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง และอันต์ ไอแซงค์ ซึ่งจำแนกบุคลิกภาพของบุคคลเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ (Eysenck. 1970: 59-60; อ้างถึงใน นวลละออ สุภาพล. 2534: 64)

2.1 บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extrovert) หมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการเข้าสังคม ชอบงานรื่นเริง มีเพื่อนมาก ไม่ชอบทำงานตามลำพัง มีเชื่อมั่นในตนเอง เป็นคนเปิดเผย ตรงไปตรงมา ช่างพูดช่างคุย ชอบความเป็นอิสระและความสนุกสนาน ตลกขบขัน ค่อนข้างมองโลกในแง่ดี ก้าวร้าว อารมณ์ไม่แน่นอน ชอบการเปลี่ยนแปลง ชอบการผจญภัย ชอบกิจกรรมที่โลดโผน กล้าพูดกับคนแปลกหน้า และสามารถเข้ากับคนอื่นได้ดี

2.2 บุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert) หมายถึง บุคคลที่มักทำหรือคิดโดยผูกพันกับตนเองมากกว่าผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม ไม่ชอบสังสรรค์หรือเข้าสังคม มักพบปะพูดคุยแต่เฉพาะคนใกล้ชิดหรือเพื่อนสนิท ชอบอ่านหนังสือ ไม่ชอบทำตัวเด่นเมื่อออกสังคม ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง ชอบวางแผนต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า ใช้ชีวิตอย่างเคร่งขรึมมีระเบียบแบบแผน ไม่ชอบความตื่นเต้น ควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้ดี โดยปกติไม่มีความประพฤติในทางก้าวร้าว ค่อนข้างมองโลกในแง่ร้าย และมีค่านิยมที่ยึดมาตรฐานทางศีลธรรม

**3. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์** หมายถึง ทักษะโดยรวมในการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ในกลุ่มโปรแกรมต่าง ๆ ทั้งที่เป็นโปรแกรมพื้นฐานทั่วไปและโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เว็บ 2.0 ได้แก่ โปรแกรมระบบปฏิบัติการ โปรแกรมการประมวลผลคำ โปรแกรมการใช้แผ่นงานคำนวณ โปรแกรมนำเสนอ โปรแกรมเบรเซอร์ โปรแกรมจัดการฐานข้อมูล โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมการสื่อสาร โปรแกรมสร้างเว็บเพจอย่างง่าย โปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ โปรแกรมตัดต่อเสียง และโปรแกรมตัดต่อคลิปวิดีโอ โดยแบ่งระดับความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ 3 ระดับ ได้แก่ น้อย ปานกลาง และมาก

**4. การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต** หมายถึง การมีฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และระบบเครือข่ายที่สามารถเชื่อมโยงกับอินเทอร์เน็ตที่มีให้ใช้ทั้งที่ทำงานหรือห้องสมุด และที่บ้านหรือที่พัก ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ น้อย ปานกลาง และมาก

**5. เว็บ 2.0** หมายถึง เทคโนโลยีเว็ลด์ไวด์เว็บที่ถูกออกแบบให้รองรับการสร้างและแบ่งปันข้อมูลข่าวสารในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยผู้ใช้สามารถสร้างข้อมูล แลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูล และทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับสมาชิกในกลุ่มบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้โดยปราศจากข้อจำกัดเรื่องแพลตฟอร์มของซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์

**6. การรับรู้เว็บ 2.0** หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลในการเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเว็บ 2.0 ซึ่งงานวิจัยนี้ได้ประยุกต์ตามขั้นตอนพฤติกรรมการรับรู้ตามแนวคิดของโมเวนและไมเนอร์ (Moven; & Minor. 1998: 77-89) แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

6.1 ขั้นเปิดรับ (Exposure stage) หมายถึง การรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเว็บ 2.0 โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ซึ่งเป็นการรับรู้เพียงระยะสั้นและผู้รับรู้ไม่สนใจที่จะจดจำหรือใส่ใจกับสิ่งนั้น

6.2 ขั้นตั้งใจรับ (Attention stage) หมายถึง การให้ความสนใจต่อข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเว็บ 2.0 ที่ได้รับซึ่งเป็นขั้นตอนที่พัฒนาต่อจากขั้นเปิดรับ ทำให้รู้สึกสนใจศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเว็บ 2.0 และสามารถจดจำลักษณะโดดเด่นของเว็บ 2.0 ได้

6.3 ขั้นเข้าใจความหมาย (Comprehension stage) หมายถึง การแปลความหมายหรือทำความเข้าใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเว็บ 2.0 โดยบูรณาการข้อมูลใหม่ที่ได้รับกับประสบการณ์ ความทรงจำและความคาดหวังของผู้รับ เพื่อสร้างเป็นภาพรวมที่เป็นความรู้ใหม่ของตนเอง รวมถึงความสามารถในการอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจหรือชักจูงให้ใช้เว็บ 2.0 ด้วย

**7. การใช้เว็บ 2.0** หมายถึง ความถนัดในการใช้เครื่องมือและบริการทางอินเทอร์เน็ตที่ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ได้แก่ เว็บบล็อก (Blog) เว็บวิกิ (Wiki) เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking) อาร์เอสเอส (RSS) การกำหนดคำค้น (Tagging) การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที (Instant messaging) เว็บแบ่งปันไฟล์ (File sharing) การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) เกมออนไลน์เสมือนจริง (Virtual 3D game) พอดแคสต์ (Podcast) และแผนที่บนเว็บ (Web mapping) โดยแบ่งระดับความถนัดในการใช้เป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย



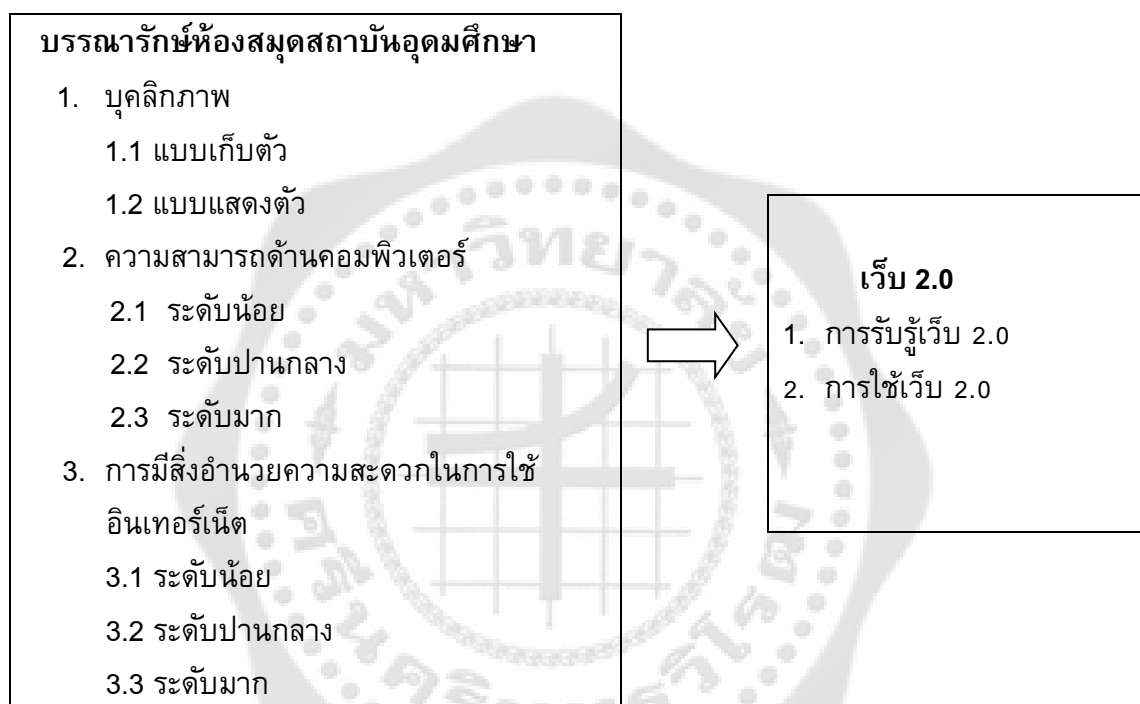
และน้อยที่สุด

8. วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 หมายถึง ความต้องการที่เป็นเป้าหมายในการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ งานห้องสมุด และความสนใจส่วนตัว

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



### สมมติฐานในการวิจัย

1. บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน มีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
2. บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน มีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
3. บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
4. บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
5. บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
6. บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเว็บ 2.0
  - 1.1 ความหมายและประเภทของเว็บ 2.0
  - 1.2 ความเป็นมาและคุณลักษณะของเว็บ 2.0
  - 1.3 เทคโนโลยีเว็บ 2.0
2. เว็บ 2.0 กับงานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา
  - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุด 2.0
  - 2.2 การประยุกต์เว็บ 2.0 ในงานห้องสมุด
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ
  - 3.1 ความหมายของบุคลิกภาพ
  - 3.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ
  - 3.3 ทฤษฎีบุคลิกภาพของจุง
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้
  - 4.1 ความหมายของการรับรู้
  - 4.2 กระบวนการรับรู้
  - 4.3 ขั้นตอนการรับรู้
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
  - 5.2 งานวิจัยในประเทศ

### ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเว็บ 2.0

#### ความหมายและประเภทของเว็บ 2.0

คำว่า “เว็บ 2.0” เป็นชื่อเรียกเทคโนโลยีเว็บในปัจจุบัน ซึ่งมีผู้ให้ความหมาย ดังนี้

โอเรียลลี (O'Reilly. 2005: Online) ให้ความหมายว่า เว็บ 2.0 เป็นยุคต่อไปหรือแนวโน้มของซอฟต์แวร์เว็บและรูปแบบทางธุรกิจผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ต้องการความร่วมมือ การมีปฏิสัมพันธ์ และความเป็นพลวัต (Dynamic) ของผู้ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต

แมคคัสกิลล์ และโอเวิน (Macaskill; & Owen. 2006: Online) ให้ความหมายว่า เว็บ 2.0 เป็นเครื่องมือบนเว็บที่อนุญาตให้ผู้ใช้เพิ่มการเข้าถึง เขียนเนื้อหา พรรณนา กำหนดคำค้นและค้นหาเว็บ รวมทั้งนำเสนอเนื้อหาในหลายรูปแบบทั้งที่เป็นข้อความ วิดิทัศน์ เสียง ภาพและกราฟิก

สตีเฟนส์ (Stephens. 2006: 8) ให้ความหมายว่า เว็บ 2.0 เป็นเว็ลต์ไวต์เว็บเกิดใหม่ ที่ผู้ใช้สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้าง เปลี่ยนแปลง และตีพิมพ์เนื้อหาทุกประเภทได้อย่าง พลวัต

แอนเดอร์สัน (Anderson. 2007: Online) ให้ความหมายว่า เว็บ 2.0 เป็นกลุ่มของ เทคโนโลยี เช่น บล็อก วิกี อาร์เอสเอส พอดแคสต์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเพิ่มเติม แบ่งปัน และ แก้ไขเนื้อหา รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมสังคมออนไลน์บนเว็บ

อาโรนี (Aharony. 2008: 2) ให้ความหมายว่า ผลผลิตส่วนบุคคลของผู้ใช้เว็บ ที่สามารถสร้างเนื้อหาบนเว็บและเพิ่มอำนาจแก่กลุ่มผู้ใช้ด้วยสถาปัตยกรรมระบบที่เอื้อต่อ การมีส่วนร่วมของผู้ใช้ รวมทั้งเพิ่มคุณค่าการบริการแก่ผู้ใช้ด้วยระบบเปิด (Open system) และ เครือข่ายที่เป็นมาตรฐานแบบเปิด (Open standards)

สารานุกรมวิกิพีเดีย (Web 2.0. 2012: Online) ล่าสุดให้ความหมายว่า โปรแกรม ประยุกต์บนเว็บที่อำนวยความสะดวกในการแบ่งปันข้อมูล การทำงานร่วมกัน การออกแบบเว็บที่ เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง และการร่วมมือกันบนเว็ลต์ไวต์เว็บ โดยเว็บ 2.0 อนุญาตให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์ และร่วมมือกันในสื่อสังคมออนไลน์เสมือนเป็นผู้สร้างเว็บ (Creator) หรือเป็นผู้บริโภคมีอาชีพ (Prosumers) ที่สามารถสร้างเนื้อหาในชุมชนเสมือนบนเว็บได้ เว็บ 2.0 จึงแทนที่เว็บรูปแบบเดิมที่ ผู้ใช้เป็นเพียงผู้บริโภคธรรมดาที่ถูกจำกัดให้ดูเนื้อหาบนเว็บได้เพียงอย่างเดียว

กล่าวโดยสรุป เว็บ 2.0 หมายถึง โปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้าง แก้ไข เผยแพร่แบ่งปันเนื้อหา ทุกประเภทบนเว็บได้อย่างพลวัต และสร้างสภาพแวดล้อมสังคมออนไลน์โดยผู้ใช้เป็นผู้สร้างและ ผู้บริโภคที่ชาญฉลาด รวมทั้งการนำเสนอเนื้อหาได้แบบสื่อประสม โดยมีทั้งข้อความ ภาพ เสียงและ วิดิทัศน์ ซึ่งต่างกับเว็บรูปแบบเดิมที่ผู้ใช้เป็นเพียงผู้บริโภคธรรมดาถูกจำกัดให้ดูเนื้อหาบนเว็บได้ เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

ประเภทของเว็บ 2.0 สามารถแบ่งตามการใช้งาน หรือเครื่องมือและบริการของเว็บ 2.0 เป็น 7 ประเภท ดังนี้ (McDermott. 2007: 36-37)

1. การพิมพ์เผยแพร่ (Publishing platforms) ผู้ใช้สามารถสร้างและเผยแพร่เนื้อหา ของตนเองบนเว็บเพื่อแบ่งปันเนื้อหาเหล่านั้นแก่ผู้ใช้คนอื่น ๆ เช่น เว็บบล็อก พอดแคสต์ เป็นต้น
2. บริการเครือข่ายสังคม (Social networking service) สนับสนุนการสร้าง ความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้ใช้นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น MySpace, Facebook เป็นต้น
3. เครือข่ายเนื้อหาแบบประชาธิปไตย (Democratized content networks) ผู้ใช้ สามารถเพิ่มเติม แก้ไข และให้คะแนนนิยมแก่เนื้อหาที่มีผู้นำเสนอบนเว็บได้ เช่น Digg, Wikipedia เป็นต้น
4. แพลตฟอร์มเครือข่ายเสมือน (Virtual networking platform) เป็นการนำเสนอ สภาพแวดล้อมเสมือนให้ผู้ใช้สามารถดำรงอยู่ มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และร่วมกิจกรรมต่าง ๆ กับผู้อื่นได้ เช่น เกมออนไลน์ Second Life เป็นต้น

5. ผู้รวบรวมข้อมูล (Information aggregators) การรวบรวมข้อมูลข่าวสารหัวข้อเรื่องใดหัวข้อเรื่องหนึ่งจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมาไว้ในที่เดียวกัน ทำให้การใช้ข้อมูลสะดวกมากขึ้น เช่น Memeorandum (<http://www.memeorandum.com>) เป็นต้น

6. แพลตฟอร์มสำหรับแก้ไขข่าวสังคม (Edited social news platform) การอนุญาตให้ผู้ใช้ส่งข้อความ คำวิจารณ์ หรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับข่าวต่าง ๆ ที่เว็บไซต์ได้นำเสนอ เช่น Spin Thicket (<http://www.spinthicket.com>) เป็นต้น หรือในประเทศไทย เช่น หนังสือพิมพ์ผู้จัดการ (<http://www.manager.co.th>) หนังสือพิมพ์เดลินิวส์ (<http://www.dailynews.co.th>) เป็นต้น

7. บริการเผยแพร่เนื้อหา (Content distribution services) ผู้ใช้สามารถอัปโหลดไฟล์ที่ต้องการแบ่งปันไฟล์นั้นแก่ผู้อื่น และกำหนดค่าค้นหาสำหรับไฟล์นั้นด้วยตนเอง รวมทั้งการค้นหาเรื่องราวต่าง ๆ ที่ต้องการ เช่น del.icio.us, YouTube เป็นต้น

### ความเป็นมาและคุณลักษณะของเว็บ 2.0

คำว่า “เว็บ 2.0” ปรากฏครั้งแรกในบทความเรื่อง “Fragmented Future” ของดาร์ซี่ ดินคซี ที่กล่าวถึงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในอนาคตโดยระบุว่าเว็บ 2.0 ในขณะนั้นเปรียบเสมือนตัวอ่อน (Embryo) ที่กำลังจะเติบโตมาแทนที่เทคโนโลยีเว็บ 1.0 (DiNucci. 1999: 32) แต่ดูเหมือนช่วงเวลานั้นไม่ค่อยมีใครสนใจกับคำนี้นัก เมื่อปรากฏคำว่า เว็บ 2.0 ทำให้มีการเรียกเว็บยุคเก่าหรือเว็บในยุคเริ่มต้นว่า เว็บ 1.0 ซึ่งยังคงมีให้เห็นอยู่ในปัจจุบันโดยรูปแบบไฟล์มีนามสกุลเป็น .htm และ .html โดยทำหน้าที่ให้ข้อมูลข่าวสารในแบบสื่อสารทางเดียว ผู้ส่งสารหรือผู้จัดการเว็บ (Webmaster) เป็นผู้กำหนดเนื้อหาเองทั้งหมด จึงต้องมีความรู้พื้นฐานการทำเว็บ นอกจากนี้การใช้งานก็ยากที่จะแบ่งปันหรือส่งต่อเนื้อหาออกไปให้กว้างขวางมากที่สุดยกเว้นการถูกเชื่อมโยงจากเว็บอื่น ส่วนผู้ใช้เป็นเพียงผู้รับสารที่มีหน้าที่รับรู้ข้อมูลข่าวสารเพียงอย่างเดียว และไม่สามารถโต้ตอบได้เช่นเดียวกับการใช้สื่อกระแสหลักอื่น ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น

คำว่า “เว็บ 2.0” เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายเมื่อ ทิม โอเรลลี และเดล โดเกอร์ตี ร่วมประชุมระดมสมองเพื่อกำหนดรายละเอียดและคุณลักษณะสำคัญของเว็บ 2.0 หรือที่เรียกว่า “การประชุมโอเรลลี มีเดีย เว็บ 2.0 ค.ศ. 2004” (O'Reilly Media Web 2.0 Conference 2004) และได้ให้คำนิยามคุณลักษณะของเว็บ 2.0 ว่าเป็นแนวโน้มและรูปแบบทางธุรกิจผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ต้องการความร่วมมือ การมีปฏิสัมพันธ์ และความเป็นพลวัต เว็บ 2.0 จึงเป็นคำที่ถูกคิดขึ้นมาเพื่ออธิบายลักษณะของเทคโนโลยีเว็ลด์ไวด์เว็บและการออกแบบเว็บไซต์ในปัจจุบันที่มีลักษณะส่งเสริมให้เกิดการแบ่งปันข้อมูลและร่วมสร้างข้อมูลในโลกอินเทอร์เน็ต การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบเว็บ 2.0 นำไปสู่การปฏิวัติเทคโนโลยีเว็บให้เป็นรูปแบบของเว็บบริการ (Web service) หลากรูปแบบ เช่น เว็บบล็อก เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บวิกิ เป็นต้น (Corrocher. 2011: 560) ความเป็นมาของเว็บ 2.0 คล้องจองกับทิม เบอร์เนอร์สลี ผู้คิดค้นเว็ลด์ไวด์เว็บได้เคยกล่าวว่า เทคนิคของเว็บ 2.0 นั้นเกิดขึ้นมาก่อนกว่าคำว่า “เว็บ 2.0” ที่ถูกนำมาใช้เรียกเทคโนโลยีเว็บในยุคปัจจุบัน

โอเรียลลี ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับคุณลักษณะของเว็บ 2.0 ว่าเป็นการปฏิวัติทางธุรกิจ อุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์ เว็บ 2.0 เปรียบเหมือนธุรกิจที่เว็บกลายเป็นแพลตฟอร์มหนึ่งอยู่เหนือ การใช้งานของซอฟต์แวร์ทั่วไป โดยไม่มีติดติดกับระบบปฏิบัติการหรือซอฟต์แวร์ใดซอฟต์แวร์หนึ่ง เหมือนระบบคอมพิวเตอร์ที่ผ่านมา ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้จำนวนมากที่อิสระ แยกจากกันสามารถร่วมสร้างข้อมูลบนเว็บภายใต้ซอฟต์แวร์ของเว็บตัวเดียวกัน ซึ่งเป็นการสร้าง ระบบที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในองค์รวม เนื่องจากมักมีผู้สับสนเกี่ยวกับคุณลักษณะของเว็บ 2.0 โอเรียลลีได้แบ่งเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็น 4 ระดับ ดังนี้ (O'Reilly. 2006: Online)

ระดับ 0 หมายถึง ระดับที่สามารถใช้งานได้ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งในการใช้งาน แบบออฟไลน์ กระทำโดยการเก็บข้อมูลทั้งหมดไว้ในที่เก็บข้อมูลสำรอง (Cache) ของเครื่อง คอมพิวเตอร์ ตัวอย่างโปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ในระดับ 0 ได้แก่ MapQuest, Yahoo!Local และ GoogleMaps ที่ให้บริการข้อมูลแผนที่ออนไลน์

ระดับ 1 หมายถึง ระดับที่โปรแกรมประยุกต์นั้นมีอยู่และสามารถใช้งานแบบออฟไลน์ แต่สามารถเพิ่มคุณค่าของโปรแกรมได้โดยการใช้งานแบบออนไลน์หรือผ่านอินเทอร์เน็ต ตัวอย่าง เช่น GoogleDocs (<http://docs.google.com>) ซึ่งเป็นเว็บไซต์สำหรับกลุ่มคนที่ร่วมกันเขียนหรือสร้าง ผลงานทางอินเทอร์เน็ต โดยทุกคนในกลุ่มสามารถร่วมกันแก้ไขปรับปรุงงานชิ้นเดียวกันนั้นได้

ระดับ 2 หมายถึง ระดับที่สามารถใช้งานได้โดยไม่จำเป็นต้องผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ หากใช้งานแบบออนไลน์จะสามารถใช้ประโยชน์ได้จากการเชื่อมโยงข้อมูลของกลุ่มผู้ใช้งาน รวมทั้ง สามารถสร้างเป็นฐานข้อมูลส่วนบุคคลที่แลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้อื่นได้ ตัวอย่างเช่น Flickr (<http://www.flickr.com>) เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการอัปโหลด (Upload) ภาพและให้เชื่อมโยง (Link) ระหว่าง ภาพและกลุ่มผู้ใช้งาน

ระดับ 3 หมายถึง เป็นระดับสูงสุดของเว็บ 2.0 ใช้งานได้เฉพาะผ่านอินเทอร์เน็ต เท่านั้น โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ที่ใช้งานได้ในระดับนี้จะมีคุณประโยชน์มากยิ่งขึ้นหากมีการ เชื่อมโยงการใช้งานแบบเครือข่ายและมีผู้ร่วมใช้งานจำนวนมาก โดยเชื่อมโยงผู้ใช้ภายใต้เว็บไซต์ เดียวกันหรือต่างโปรแกรมประยุกต์กันได้ ตัวอย่างเว็บไซต์ที่ให้บริการในระดับ 3 เช่น Wikipedia, Skype, Ebay, Craigslist, del.icio.us เป็นต้น ซึ่งเว็บไซต์เหล่านี้ให้บริการผู้ใช้ในลักษณะเครือข่าย สังคมออนไลน์

นอกจากนี้โอเรียลลีได้อธิบายเพิ่มเติมว่า เว็บ 2.0 บางเว็บอาจจัดอยู่ในระดับได้มากกว่า 1 ระดับ เช่น เว็บ Amazon.com สามารถเป็นได้ทั้งระดับ 2 และระดับ 3 เนื่องจากการสร้างรายการ สินค้ากระทำได้แบบออฟไลน์หรือที่เรียกว่า “ภายในร้านค้า (In a store)” ในขณะที่เดียวกันผู้ใช้ สามารถมีส่วนร่วมในการจัดการรายการสินค้าแบบออนไลน์ การกำหนดข้อจำกัดและการจัดกลุ่ม สินค้า รวมทั้งการสร้างบริการต่าง ๆ บนเว็บ เป็นต้น

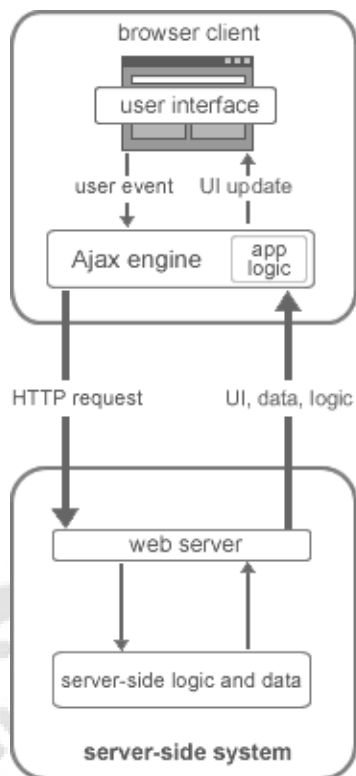
ลักษณะที่เด่นชัดของเว็บ 2.0 ที่มาแทนที่เว็บไซต์แบบเก่า ซึ่งเดิมเป็นการให้บริการอ่าน เนื้อหาบนเว็บอย่างเดียว ต่อมาได้พัฒนาเป็นการโต้ตอบระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้งานหรือที่ เรียกว่า ยุคดอตคอม จนกระทั่งกลายเป็นการให้อิสระผู้ใช้งานทั้งในการสร้างเนื้อหาบนเว็บและ

สร้างชุมชนในสังคมออนไลน์ กิจกรรมดังกล่าวสามารถกระทำได้ง่ายโดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมสร้างเว็บไซต์และการเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการเว็บ (Web server) แต่อย่างใด จึงก่อให้เกิดการสร้างเนื้อหาบนเว็บจำนวนมากอย่างรวดเร็ว และหลายอย่างรวดเร็ว และสามารถแบ่งปันข้อมูลได้ง่ายขึ้น คุณลักษณะของเว็บเปลี่ยนจากการเน้นด้านเทคนิคไปเป็นเน้นด้านข้อมูลข่าวสารซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งองค์กรภาครัฐและภาคธุรกิจในการขยายบริการและการตลาดในวงกว้างได้อย่างไม่สิ้นสุดเกิดการสร้างสรรค์ธุรกิจเว็บไซต์และวิธีการดำเนินธุรกิจออนไลน์ด้วยแนวทางใหม่ ๆ

### เทคโนโลยีเว็บ 2.0

เว็บ 2.0 พัฒนาจากการใช้ Ajax (Asynchronous JavaScript and XML) โดยเป็นการทำงานร่วมกันของ JavaScript และ XML แบบอะซิงโครนัส เป็นเทคนิคการพัฒนาเว็บฝั่งผู้ใช้หรือฝั่งเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่าย (Client-side) โดยมีหลักการทำงานสำคัญ 2 ประการ คือ การอัปเดตหน้าจอบางส่วน และการติดต่อสื่อสารกับเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายโดยใช้หลักการอะซิงโครนัสในการทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ฝั่งผู้ใช้งาน ทำให้ไม่ต้องหยุดการทำงานเพื่อรอประมวลผลจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย รวมถึงการโหลด (Load) ข้อมูล และการรีเฟรช (Refresh) หน้าจอของโปรแกรมเบราว์เซอร์ทางฝั่งเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่าย ดังนั้นผู้ใช้จึงสามารถใช้งานโปรแกรมประยุกต์บนเว็บต่าง ๆ รวมทั้งหน้าจอมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. 2551: ออนไลน์; Si; Shi; & Chen. 2011: 662-663) เทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมเว็บ (Web programming language) ที่ Ajax นำมาใช้ ได้แก่

1. HTML/XHTML และ CSS สำหรับแสดงข้อมูลบนหน้าเว็บ
  2. DOM (Document Object Model) สำหรับให้ JavaScript ทำงานในการแสดงข้อมูลแบบพลวัต (Dynamic)
  3. XML และ XSLT สำหรับการส่งข้อมูลและการจัดการข้อมูล
  4. XMLHttpRequest เป็นออปเจกต์ที่ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ฝั่งลูกข่ายและฝั่งแม่ข่าย
  5. JavaScript เป็นเครื่องมือที่รวมเครื่องมือและเทคโนโลยีทุกอย่างทั้งหมดเข้าด้วยกัน
- ดังแสดงในภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 1 การทำงานของ Ajax

ที่มา: <http://wiki.nectec.or.th/giti/Knowledge/Ajax>

ภาพประกอบ 1 ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า Ajax engine อยู่ระหว่างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) กับเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายซึ่งเป็นการทำงานที่ฝั่งลูกข่าย เมื่อผู้ใช้ใช้งานโปรแกรมประยุกต์ โปรแกรมจะเรียกใช้งาน Ajax engine แทนการร้องขอหน้าเว็บจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายโดยตรง และใช้โครงสร้างข้อมูลแบบ XML ในการขนย้ายข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายกับ Ajax engine เมื่อโปรแกรมเบราว์เซอร์ฝั่งผู้ใช้ร้องขอข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นการแก้ปัญหาการหยุดชะงักการทำงานของผู้ใช้

การทำงานของเว็บ 2.0 เป็นการใช้เทคโนโลยีเว็บหลายอย่างเพื่อให้การส่งผ่านข้อมูลฝั่งผู้ใช้งานและฝั่งผู้ให้บริการกระทำได้รวดเร็วกว่าเทคโนโลยีเดิม จึงทำให้มีผู้คิดค้นสร้างเครื่องมือและบริการเว็บ 2.0 มากมาย จากการสำรวจของเว็บไซต์ ebizmba (<http://www.ebizmba.com/articles/web-2.0-websites>) ซึ่งรายงานเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2555 พบว่า เว็บไซต์ที่เป็นเว็บ 2.0 และมีผู้นิยมใช้มากที่สุด 15 อันดับแรก ได้แก่

1. YouTube เป็นเว็บให้บริการแบ่งปันสื่อประสมโดยเฉพาะวีดิทัศน์ มีผู้ใช้ประมาณ 450 ล้านคนต่อเดือน
2. Wikipedia เป็นเว็บสารานุกรมออนไลน์ มีผู้ใช้ประมาณ 350 ล้านคนต่อเดือน

3. Twitter เป็นเว็บบล็อก มีผู้ใช้ประมาณ 200 ล้านคนต่อเดือน
4. Craigslist เป็นเว็บให้บริการโพสต์ (Post) ข้อความหรือประกาศต่าง ๆ มีผู้ใช้ประมาณ 160 ล้านคนต่อเดือน
5. WordPress เป็นโปรแกรมสำหรับจัดการเนื้อหาบนเว็บ (Contents management system: CMS) และสร้างเว็บบล็อก มีผู้ใช้ประมาณ 150 ล้านคนต่อเดือน
6. Flickr เป็นเว็บสำหรับเก็บรูปภาพดิจิทัลและสามารถแบ่งปันให้ผู้อื่นเข้าชมได้ มีผู้ใช้ประมาณ 90 ล้านคนต่อเดือน
7. IMDB เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ (Internet movie database) ที่ใหญ่ที่สุดในโลก มีผู้ใช้ประมาณ 80 ล้านคนต่อเดือน
8. Photobucket เว็บไซต์สำหรับจัดเก็บและแบ่งปันภาพดิจิทัล มีผู้ใช้ประมาณ 75 ล้านคนต่อเดือน
9. Blogger เว็บบล็อกซึ่งเป็นบริการหนึ่งของ Google มีผู้ใช้ประมาณ 75 ล้านคนต่อเดือน
10. Tumblr เว็บบล็อกที่มีบริการจัดเก็บภาพดิจิทัลด้วย มีผู้ใช้ประมาณ 60 ล้านคนต่อเดือน
11. eHow เว็บไซต์ที่รวบรวมบทความและวิดีโอที่สอนเรื่องทั่วไปและเรื่องที่คุณต้องการทราบ มีผู้ใช้ประมาณ 55 ล้านคนต่อเดือน
12. Yelp เว็บไซต์ให้บริการข้อมูลคำแนะนำและวิจารณ์ธุรกิจต่าง ๆ มีผู้ใช้ประมาณ 40 ล้านคนต่อเดือน
13. TypePad บริการโปรแกรมที่ช่วยในการสร้างบล็อก เผยแพร่ข้อมูลและเชื่อมโยงกับเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่น ๆ ได้ในทุกรูปแบบ มีผู้ใช้ประมาณ 35 ล้านคนต่อเดือน
14. HubPages บริการโปรแกรมสำหรับจัดการเนื้อหาบนเว็บหรือสร้างเว็บ มีผู้ใช้ประมาณ 28 ล้านคนต่อเดือน
15. Digg เว็บโซเชียลบุ๊กมาร์ค (Social bookmarking) หรือบริการค้นหาเว็บ มีผู้ใช้ประมาณ 25.1 ล้านคนต่อเดือน

นอกจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 นิยมใช้งาน Ajax แล้ว ยังมีการใช้โปรแกรม Flash/Flex ของค่ายอดบี (Adobe) Java Silverlight ของค่ายไมโครซอฟต์ และ JavaFX ของค่ายซัน ซอฟต์แวร์เหล่านี้ถูกนำมาช่วยในการจัดการข้อมูล แต่ตัวเทคโนโลยีไม่ได้ถูกกล่าวถึงในรูปแบบของเว็บ 2.0 แต่อย่างใด ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้เป็นเทคโนโลยีช่วยให้หน้าเว็บสามารถดึงข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายมาที่หน้าเว็บได้ทันทีโดยไม่ต้องรอโหลดข้อมูลใหม่ทั้งหมด จึงช่วยให้ผู้ใช้งานมีความสะดวกสบายมากขึ้น

เว็บ 2.0 ให้ความสำคัญกับผู้ใช้เว็บไซต์ ผู้ใช้เว็บไซต์สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเว็บไซต์มากขึ้น ซึ่งไม่ใช่แค่เข้ามาชมเว็บไซต์ที่เจ้าของเว็บจัดทำขึ้นเท่านั้น ผู้ใช้เว็บไซต์สามารถสร้างข้อมูลหรือเนื้อหาของตัวเอง รวมทั้งกำหนดคำสำคัญสำหรับสืบค้นเนื้อหาของ



ตนเอง ตัวอย่างเช่น Digg, Flickr, YouTube, Wiki เป็นต้น เว็บในยุคอนาคตอันใกล้หรือเว็บที่มีการพัฒนาการต่อจากเว็บ 2.0 ที่เรียกว่า เว็บ 3.0 จะมีความแตกต่างกับเว็บ 2.0 คือ เป็นเว็บที่ถูกพัฒนาให้มีความเป็นอัจฉริยะมากขึ้น สามารถใช้เป็นเครื่องมือช่วยคาดเดาพฤติกรรม วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้เว็บ และนำข้อมูลผู้เข้ามาประมวลผลโดยใช้ตรรกะและเหตุผล พร้อมทั้งแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าเพื่อสร้างสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการ

## เว็บ 2.0 กับงานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

### แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุด 2.0

ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ตามมาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2544 ฉบับที่ 2 ให้คำจำกัดความว่า เป็นหน่วยงานให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในสถาบันอุดมศึกษาที่เป็นสถาบันการศึกษาที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับปริญญาตรีขึ้นไปทั้งของรัฐและเอกชน และอาจเรียกว่า มหาวิทยาลัย หรือชื่ออื่นใด เช่น สถาบัน วิทยาลัย เป็นต้น (ทบวงมหาวิทยาลัย. 2544: ออนไลน์) ทั้งนี้ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา อาจมีชื่อเรียกเป็นอย่างอื่น เช่น สำนักหอสมุด สถาบันวิทยบริการ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักบรรณสารสนเทศ ศูนย์วิทยทรัพยากร เป็นต้น การปฏิบัติงานของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาต้องเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินงานและการบริการของห้องสมุดในยุคปัจจุบัน นับตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบทรัพยากรสารสนเทศจากสิ่งพิมพ์เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จนถึงการพัฒนาระบบห้องสมุดอัตโนมัติจากที่ทำงานบนหน้าจอวินโดว์ (Window-based application) เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่ทำงานและแสดงผลบนเว็บ (Web-based application) ทำให้ห้องสมุดสามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้เข้าถึงสารสนเทศของห้องสมุดได้โดยผ่านทางเว็บไซต์ ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษายุคใหม่ให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นโดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสารสนเทศดิจิทัล และเพิ่มช่องทางการสื่อสารระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้ รวมทั้งสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการทำงานและการเรียนรู้แก่ผู้ใช้ (น้ำทิพย์ วิภาวิน. 2548: 124; Decker; & Hermelbracht. 2006: 560)

เว็บ 2.0 เป็นเว็บที่ทำหน้าที่ประมวลผลและให้บริการโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ ทำงานในรูปแบบเครือข่ายสังคม (Social networking) แก่ผู้ใช้บริการทางอินเทอร์เน็ต โดยมีข้อมูลเป็นส่วนประกอบ และเป็นเครือข่ายสังคมที่เกิดจากการมีส่วนร่วมทางอินเทอร์เน็ต มีการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เปิดกว้าง รวมทั้งการจัดหมวดหมู่เนื้อหาและจัดระเบียบภายในเว็บให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเว็บจากแบบคงที่ (Static) เป็นแบบพลวัต (Dynamic) ที่มีการโต้ตอบและถ่ายทอดข้อมูลระหว่างเว็บไซต์โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องค้นหาหรือเข้าถึงด้วยตนเอง เทคโนโลยีเว็บ 2.0 จึงถูกนำมาใช้ในงานห้องสมุดในยุคปัจจุบันที่ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ใช้และทันต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สารสนเทศของผู้ใช้ห้องสมุด จึงมีชื่อเรียกห้องสมุดลักษณะนี้ว่า ห้องสมุด 2.0 (Library 2.0)

แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุด 2.0 เกิดจากการนำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาใช้ในงานห้องสมุด ซึ่งปรากฏในบทความของ มิลเลอร์ (Miller. 2005: Online) ที่กล่าวว่า “เว็บ 2.0 ผสมกับห้องสมุด คือ ห้องสมุด 2.0 (Web 2.0 + Library = Library 2.0)” ต่อมา ค.ศ. 2006 ไมเคิล แคนเชย์ (Michael Casey) เขียนบทความเกี่ยวกับห้องสมุด 2.0 ในเว็บบล็อกของเขา ซึ่งนำเสนอเกี่ยวกับการเปลี่ยนการบริการห้องสมุดจากรูปแบบเดิมเป็นการนำบริการห้องสมุดสู่ชุมชนผู้ใช้ด้วยบรรยากาศแบบร่วมมือซึ่งกันและกัน ห้องสมุดกับผู้ใช้ต่างมีปฏิสัมพันธ์กันบนโลกออนไลน์ ทำให้ห้องสมุดสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการที่ตอบสนองตรงความต้องการของชุมชน (Macaskill; & Owen. 2006: Online; Parvez Ahmad; & Siddique. 2011: 395-396) ทั้งนี้ผู้ใช้ไม่เพียงแต่ค้นหาหรือเข้าถึงสารสนเทศของห้องสมุดเพียงอย่างเดียว แต่สามารถแบ่งปันความรู้ ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะต่าง ๆ ต่อห้องสมุดและชุมชนห้องสมุด ซึ่งทำให้การใช้ประโยชน์จากสารสนเทศไม่จำกัดเฉพาะบุคคลใดบุคคลหนึ่งแต่เป็นการใช้ประโยชน์ร่วมกันของชุมชน

การบริการที่ปรับเปลี่ยนจากห้องสมุด 1.0 ไปสู่ ห้องสมุด 2.0 มีดังนี้ (Maness. 2006: Online)

1. การบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้าผ่านอีเมลและหน้าเว็บตอบคำถาม (Q&A pages) เปลี่ยนเป็นบริการสนทนาออนไลน์เพื่อตอบคำถามช่วยการค้นคว้า (Chat reference)
2. การสอนแบบใช้ข้อความเป็นหลัก (Text-based tutorials) เปลี่ยนเป็นการใช้สื่อประสมและฐานข้อมูลซึ่งเป็นการสอนแบบมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน
3. การส่งข้อมูลข่าวสารโดยใช้อีเมลกลุ่ม (Mailing lists) หรือจากผู้ดูแลเว็บ (Webmaster) เปลี่ยนเป็นการใช้เว็บบล็อก เว็บวิกิ และอาร์เอสเอส
4. การจัดหมวดหมู่ (Classification schemes) เปลี่ยนเป็นการใช้แท็กหรือคำค้น (Tagging) ซึ่งผู้ใช้เป็นผู้กำหนดคำค้นเองและใช้ควบคู่กับการกำหนดหัวเรื่องของห้องสมุด
5. การสืบค้นโอแพค (OPAC) หรือการสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดออนไลน์ ซึ่งหน้าจอสำหรับสืบค้นและแสดงผลปรับเปลี่ยนเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนบุคคล (Personalized social network interface)
6. การจัดหมวดหมู่และทำรายการทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นสิ่งพิมพ์หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่จับต้องได้ปรับเปลี่ยนเป็นการจัดหมวดหมู่และทำรายการทรัพยากรสารสนเทศที่จับต้องไม่ได้ เช่น เว็บไซต์ เว็บบล็อก เว็บวิกิ เป็นต้น

แมนเนส (Maness. 2006: Online) ได้เสนอองค์ประกอบสำคัญของห้องสมุด 2.0 มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-centered) ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาและบริการต่าง ๆ ที่พวกเขามองเห็นบนเว็บของห้องสมุด จากโอแพคและอื่น ๆ ซึ่งการใช้และสร้างเนื้อหาได้อย่างเป็นพลวัตนี้ ทำให้บทบาทของบรรณารักษ์และผู้ใช้ไม่ชัดเจนหรือไม่สามารถเจาะจงได้อย่างแน่ชัดว่าใครคือผู้สร้างหรือผู้รับสารสนเทศ

2. การสร้างประสบการณ์การใช้สื่อประสม (Multi-media experience) การบริการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดควรมีสื่อวีดิทัศน์และสื่อโสตทัศน์ประกอบด้วย เนื่องจากเป็นสื่อสมัยใหม่ที่สร้างความสนใจและให้การรับรู้แก่ผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงเป็นข้อแนะนำให้ห้องสมุดจัดหาสำหรับให้บริการ

3. ความเป็นสังคมสูง (Social rich) เว็บไซต์ของห้องสมุดคงอยู่ยอมหมายถึงผู้ใช้อย่างคงอยู่ โดยมีการสื่อสารกันทั้งแบบซิงโครนัส เช่น การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที (Instant messaging: IM) เป็นต้น การสื่อสารแบบแบบอะซิงโครนัส เช่น เว็บวิกิ เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือเหล่านี้ใช้สำหรับการสื่อสารระหว่างผู้ใช้กับผู้ใช้อื่น และผู้ใช้กับบรรณารักษ์

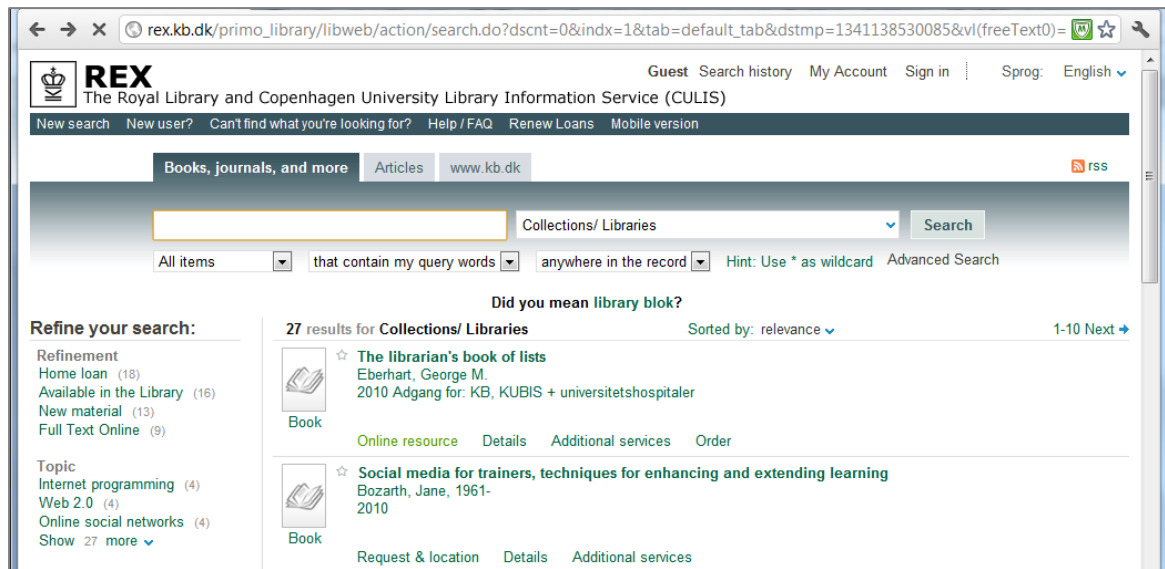
4. นวัตกรรมชุมชน (Communally innovative) องค์ประกอบนี้สำคัญที่สุดในการสนับสนุนการบริการพื้นฐานของห้องสมุดในด้านบริการชุมชน ห้องสมุดต้องเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของชุมชนว่ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงการบริการของห้องสมุดด้วย ห้องสมุดอนุญาตให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงการบริการของห้องสมุดโดยไม่ได้มองว่าพวกเขาเป็นเพียงผู้ค้นหาและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศของห้องสมุดเท่านั้น

### การประยุกต์เว็บ 2.0 ในงานห้องสมุด

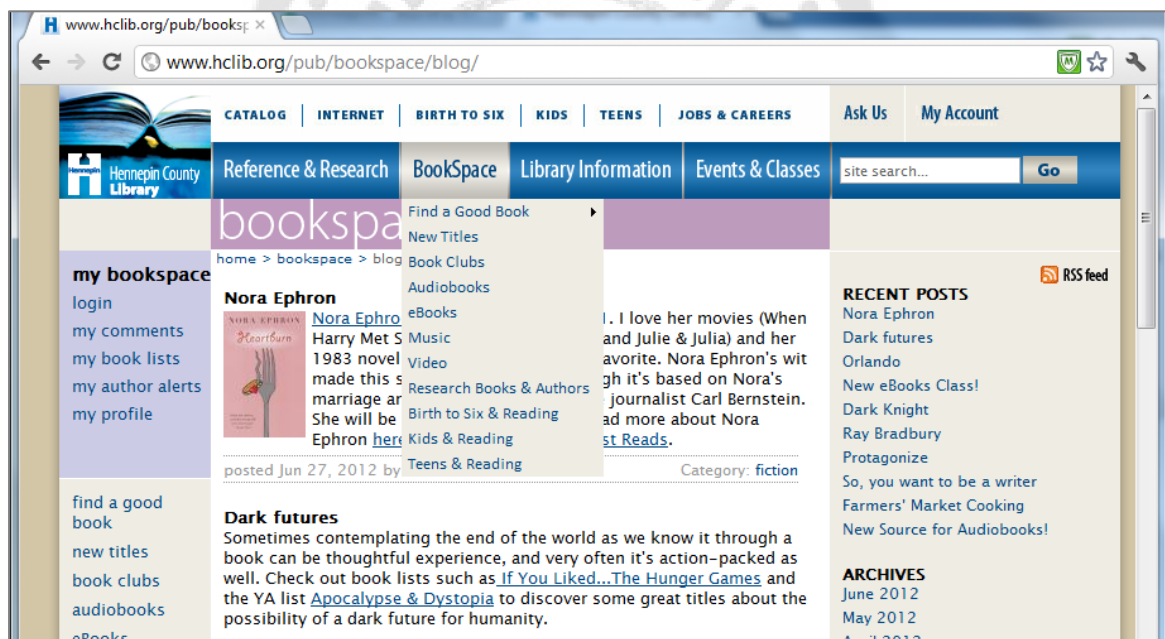
เทคโนโลยีเว็บ 2.0 สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานห้องสมุด ดังนี้

1. เว็บบล็อก (Blog) หรือมีชื่อเรียกอื่นว่า เว็บล็อก (Web log) เมื่อ ค.ศ. 1997 จอห์น เบอร์เกอร์ เป็นผู้เรียกเว็บลักษณะนี้ว่า “บล็อก” เว็บบล็อก คือ หน้าเว็บส่วนบุคคลที่สามารถโพสต์ (Post) ความคิดเห็น ข้อมูลข่าวสาร บันทึกประจำวันส่วนตัว หรือการเชื่อมโยงต่าง ๆ ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นถูกจัดเรียงตามลำดับเวลา ก่อนหลังการเสนอโดยนำข้อความล่าสุดขึ้นก่อนเป็นอันดับแรก เว็บบล็อกส่วนใหญ่อนุญาตให้ผู้ที่เข้ามาอ่านบทความที่เรียกว่า “บล็อก” สามารถแสดงความคิดเห็นในตอนท้ายของเนื้อหาบล็อกได้ รวมทั้งจัดลำดับความน่าสนใจหรือความสำคัญของเนื้อหา และสนทนากับผู้เขียนบล็อกที่กำลังออนไลน์อยู่ ณ ขณะนั้นได้ ผู้ใช้เว็บบล็อกยังสามารถสร้างคำค้น และการเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บอื่นที่เกี่ยวข้องจึงทำให้เนื้อหาต่าง ๆ ทั้งหมดของบล็อกเชื่อมโยงกัน ภายใต้บรรยากาศของบล็อก (Blogsphere) (Cook. 2008: 12; Aharony. 2009a: 228; Kim; & Abbas. 2010: 213-214) นอกจากนี้เว็บบล็อกยังเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีอาร์เอสเอส หรือซอฟต์แวร์ที่ส่งข้อมูลขึ้นหน้าจอคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้อย่างอัตโนมัติทุกครั้งที่มีการเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูล โดยผู้ใช้ใช้โปรแกรม RSS Feed หรือ Aggregator ทำให้เจ้าของเว็บบล็อกสามารถรับข้อมูลจากเว็บบล็อกของผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง และแสดงเนื้อหาของบล็อกนั้นๆ บนเว็บบล็อกของตนได้ วิธีการนี้ทำให้ผู้อ่านบล็อกสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ตนสนใจได้จากหลากหลายแหล่งมากขึ้นจากการเยี่ยมชมเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูลเพียงแหล่งเดียว นอกเหนือจากเว็บบล็อกทั่วไปที่เป็นที่คุ้นเคยกันแล้วยังมีทวิตเตอร์ (Twitter) ซึ่งจัดว่าเป็นบล็อกขนาดเล็ก (Microblog) เนื่องจากวัตถุประสงค์ในการสร้างเพื่อใช้สำหรับโทรศัพท์มือถือและเครื่องคอมพิวเตอร์มือถือ จึงสามารถส่งข้อความได้ครั้งละไม่เกิน 140 ตัวอักษร

ห้องสมุดสามารถใช้เว็บบล็อกเป็นเสมือนสิ่งพิมพ์รูปแบบหนึ่งหรือเป็นเครื่องมือสำหรับการตลาดทรัพยากรสารสนเทศและกิจกรรมห้องสมุด (Stephens; & Collins. 2007: 253-254) เนื่องจากเว็บบล็อกใช้งานง่ายและมีค่าใช้จ่ายต่ำในการจัดทำจึงเป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา ห้องสมุดใช้บล็อกเพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลการบริการ กิจกรรมและข่าวสารต่าง ๆ แนะนำทรัพยากรสารสนเทศ รวมทั้งใช้บล็อกในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้ หรือกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยผู้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็น ให้คำแนะนำ วิจัยเกี่ยวกับหนังสือหรือทรัพยากรสารสนเทศอื่นที่ห้องสมุดแนะนำ (Nguyen. 2008: 633; Aharony. 2009b: 175; Chau; & Goh. 2010: 204; Kim; & Abbas. 2010: 213-214) โดยห้องสมุดสร้างหัวข้อหรือประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจนำเสนอแก่ผู้ใช้ ซึ่งผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับหัวข้อนั้น ๆ เช่น ห้องสมุดมหาวิทยาลัยโคเปนเฮเกน (Copenhagen University Library) ประเทศเดนมาร์ก ใช้เว็บบล็อกสำหรับแนะนำหนังสือใหม่ โดยแบ่งเป็นกลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ วิทยาศาสตร์สุขภาพ มนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ สังคมศาสตร์ และศาสนศาสตร์ ห้องสมุดประชาชนเฮนเนปิน (Hennepin County Library) มลรัฐมินนิโซตา ประเทศสหรัฐอเมริกา ใช้เว็บบล็อกในการแนะนำหนังสือที่จัดเป็นหมวดหมู่ตามความสนใจของผู้ใช้ ห้องสมุดมหาวิทยาลัยคาร์เนกี เมลอน (Carnegie Mellon University Library) ใช้เว็บบล็อกเสนอเรื่องราวประเด็นต่าง ๆ (การเมือง เศรษฐกิจ สังคม นโยบายภาษี ที่พักอาศัย ฯลฯ) พร้อมเชิญชวนให้ผู้สนใจแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาหรือเหตุการณ์ที่นำเสนอ ห้องสมุดมหาวิทยาลัยชิงหัว (Tsinghua University Library) ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน สร้างเว็บบล็อกเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับวารสารศาสตร์และการสื่อสาร บรรณารักษ์ห้องสมุดวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเยล และห้องสมุดเอ็มไอที (MIT) ใช้ทวิตเตอร์ในการส่งข่าวเกี่ยวกับกิจกรรมห้องสมุดและมหาวิทยาลัย การประชุมเชิงปฏิบัติการ การบรรยายพิเศษแก่นักศึกษาและอาจารย์ เป็นต้น



ภาพประกอบ 2 เว็บไซต์ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยโคเปนเฮเก้น



ภาพประกอบ 3 เว็บไซต์แนะนำหนังสือของห้องสมุดประชาชนเฮนเนปิน

2. เว็บวิกิ (Wiki) คำว่า “วิกิ” เป็นภาษาฮาวาย แปลว่า รวดเร็ว และเป็นชื่อเรียกรถบัสที่ให้บริการระหว่างเทอร์มินัลในท่าอากาศยานนานาชาติฮอนโนลูลู วาร์ด คันนิงแฮม (Ward Cunningham) ผู้ริเริ่มเว็บวิกิได้นำคำนี้มาใช้เรียกชื่อซอฟต์แวร์ที่เขาพัฒนาขึ้นจากการใช้ภาษามาร์กอัป WYSIWYG (What You See Is What You Get markup language) เป็นพื้นฐานในการพัฒนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความร่วมมือด้านเนื้อหาบนเว็บไซต์ ซึ่งเป็นฐานความรู้

แบบพลวัตที่ทุกคนสามารถสร้างเนื้อหาความรู้ร่วมกันได้ รวมทั้งแก้ไขเนื้อหาซึ่งต้องผ่านการอนุญาตจากระบบ และมีระบบบันทึกการใช้งานทุกขั้นตอน สมาชิกวิกิสามารถทำงานร่วมกันเสมือนอยู่ในห้องเรียนเดียวกัน เว็บวิกิสามารถนำไปใช้งานที่หลากหลายตามความประสงค์ของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะใช้สนับสนุนการจัดการความรู้ที่ทุกคนสร้างและแบ่งปันความรู้ร่วมกัน ในวงวิชาการสำหรับการเรียนรู้แบบกลุ่ม (Group learning) การแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และสารสนเทศเสรี (Open source products) รวมทั้งการแนะนำความรู้เฉพาะสาขาวิชา (Thipathi; & Kumar. 2010: 197) ตัวอย่างการประยุกต์ใช้วิกิด้านวิชาการ เช่น คลังเก็บสารสนเทศดิจิทัล (DSpace) คลังปัญญาระดับสถาบัน (Institution repository) แหล่งสารสนเทศวิชาการเสรีแบบเปิด (Open access: OA) เป็นต้น

การปฏิบัติที่ดี (Best practices) ของงานห้องสมุดในการนำเว็บวิกิมาใช้ ได้แก่ ศูนย์เก็บข้อมูล (Clearinghouse) เพื่อรวบรวมความคิดหรือนวัตกรรมใหม่ ๆ โปรแกรมกิจกรรมต่าง ๆ เทคโนโลยีและสารสนเทศสำหรับบรรณารักษ์ (Macaskill; & Owen. 2006: Online) ห้องสมุดสามารถนำเว็บวิกิมาใช้สำหรับความร่วมมือดังกล่าวระหว่างห้องสมุด ระหว่างบุคลากรของห้องสมุด ระหว่างบุคลากรของห้องสมุดกับผู้ใช้ และระหว่างผู้ใช้ห้องสมุดด้วยกัน โดยใช้เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารระหว่างบุคลากรห้องสมุดในการสร้างฐานความรู้เพื่อสนับสนุนการปฏิบัติงานของบรรณารักษ์หรือความสนใจของชุมชนผู้ใช้ห้องสมุด ตลอดจนการเผยแพร่เอกสารและแลกเปลี่ยนความรู้หรือความคิดเห็น การวางแผน กำหนดนโยบายหรือพัฒนาระบบสารสนเทศร่วมกัน นอกจากนี้ในการใช้เว็บวิกิของผู้ใช้จะมีห้องสมุดเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ ทั้งพื้นที่การใช้เว็บของแต่ละบุคคล คำแนะนำในการใช้งาน และแหล่งสารสนเทศอ้างอิงต่าง ๆ เช่น พจนานุกรม สารานุกรม เว็บวิจารณ์หนังสือ แหล่งเรียนรู้ เป็นต้น รวมทั้งชักจูงผู้ใช้ให้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันบนเว็บวิกิ (กันยารัตน์ เคียวเซ็น. 2553: 63-69; Tripathi; & Kumar. 2010: 197) ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข มหาวิทยาลัยมหิดล พัฒนาเว็บวิกิด้วยโปรแกรม ดูคูวิกิ (Dokuwiki) จัดให้บริการแก่ผู้ใช้ห้องสมุดซึ่งเป็นนักวิชาการช่วยกันเขียนและแก้ไขบทความ เป็นลักษณะแบบคลังความรู้ (Knowledge asset) โดยรวบรวมและจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดไว้ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายของห้องสมุด เป็นต้น



ภาพประกอบ 4 เว็บไซต์วิกิวิทยาศาสตร์ (Thai Sciencepedia) ของห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข  
ที่มา: <http://www.sc.mahidol.ac.th/wiki/doku.php>

3. เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking) เว็บไซต์สำหรับสร้างสังคมออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันในกลุ่มและสามารถเชื่อมโยงขยายกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างไม่จำกัด โดยผ่านเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ต่าง ๆ เช่น บล็อก การกำหนดคำค้น การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที การแบ่งปันไฟล์ เป็นต้น กิจกรรมที่มีบนเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล เขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ และแสดงรูปภาพให้เพื่อน ๆ ได้ดู เพื่ออัปเดตข้อมูลปัจจุบันของตนเองผ่านบล็อก การเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันโดยตรงหรือผ่านเพื่อน ๆ ในเครือข่าย การเล่นเกมต่าง ๆ กับเพื่อน การส่งข้อความถึงกัน ตลอดจนการกำหนดสิทธิการเข้าถึงข้อมูลของตนเองที่ต้องการเผยแพร่สู่สาธารณะหรือจำกัดเฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมออนไลน์ของตน ตัวอย่างเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ได้แก่ Facebook, MySpace และ Hi5 (ศิริพร กนกชัยสกุล. 2554: 29)

ห้องสมุดใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์ห้องสมุดเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของห้องสมุดและสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้ใช้ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ห้องสมุดส่วนใหญ่นิยมใช้ในปัจจุบัน ได้แก่ Facebook โดยห้องสมุดสมัครเป็นสมาชิกและสร้างประวัติส่วนตัว (Profile) ของห้องสมุดไว้ จากนั้นก็นำเสนอเรื่องราวที่ต้องการประชาสัมพันธ์ และข้อความที่

ก่อให้เกิดการสนทนาหรือตอบรับจากผู้อ่าน รวมทั้งรับการกด “Like” จากผู้ใช้เพื่อแสดงการตอบรับข้อความนั้น ๆ ห้องสมุดต้องประชาสัมพันธ์ให้ผู้ใช้ทราบเกี่ยวกับ เว็บ Facebook ของห้องสมุดเพื่อขอเข้ามาเป็นเพื่อน ข้อความของห้องสมุดสามารถแพร่หลายต่อ ๆ กันไปได้จากการแบ่งปัน (Share) ของสมาชิกในกลุ่ม เมื่อผู้ใช้คนอื่นเห็นว่ามีประโยชน์หรือสนใจก็จะเพิ่มความเป็นเพื่อนเข้ามาในหน้าเว็บ Facebook ของห้องสมุด บางห้องสมุดใช้ Facebook เป็นช่องทางในการให้บริการตอบคำถามแก่ผู้ใช้ เช่น ห้องสมุดประชาชนมลฑลโทโนมาห์ ประเทศสหรัฐอเมริกา เสนอข้อความเกี่ยวกับฐานข้อมูลที่บอกรับใหม่ ซึ่งมีผู้ใช้สนใจและเข้ามาถามคำถามต่าง ๆ บนหน้าเว็บสมาคมห้องสมุดวิทยาลัยโอไฮโอ หรือที่เรียกย่อว่า OCLC (Ohio College Library Consortium) ได้สร้าง WorldCat ใน Facebook เพื่อให้ผู้ใช้สามารถสืบค้นฐานข้อมูลของ WorldCat ได้โดยไม่ต้องเข้าไปยังเว็บไซต์ของ OCLC ห้องสมุดประชาชนเด็นเวอร์ ใช้ MySpace ที่เรียกว่า Denver eVolver สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่น โดยนำเสนอข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับวิจารณ์เพลงหรือภาพยนตร์ และช่วยเหลือเรื่องการบ้าน เป็นต้น (Aharony. 2008: 1; Click; & Petit. 2010: 139; Chua; & Goh. 2010: 208) เว็บไซต์สังคมออนไลน์จึงทำให้ห้องสมุดเข้าถึงผู้ใช้โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นซึ่งนิยมใช้เว็บไซต์ประเภทนี้ บรรณารักษ์สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับนักศึกษา เพื่อตอบคำถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดที่มีประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าแก่พวกเขา

4. อาร์เอสเอส (RSS) ย่อมาจาก Really Simple Syndication หรือ Rich Site Summary เป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารแบบทันเหตุการณ์โดยผู้ใช้ไม่ต้องเข้าถึงเว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารนั้น จึงเหมาะสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ต้องอัปเดต (Update) ตลอดเวลา (Tripathi; & Kumar. 2010: 196) โดยผู้ที่ต้องการเผยแพร่ข้อมูลต้องสร้าง RSS Feed ซึ่งเป็นไฟล์ XML ไว้ที่เว็บไซต์ฝั่งของตน เพื่อให้ผู้ที่ต้องการติดตามรับข้อมูลข่าวสารนั้นดาวน์โหลดหรือทำสำเนาโค้ดโปรแกรม (Source code) ของ RSS Feed มาไว้ในหน้าเว็บของตน หรือเข้าไปสมัครเป็นสมาชิกเพื่อติดตามรับข้อมูลข่าวสารและใช้โปรแกรม RSS Reader หรือ Aggregator ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับรับข้อมูลที่สนใจมายังหน้าจอคอมพิวเตอร์ของตน ซึ่งข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่เป็นได้ทั้งข้อความ ภาพ และเสียง (กันยารัตน์ ดัดพันธ์. 2551: 37-38; Chua; Goh; & Lee. 2008: 229)

ห้องสมุดใช้อาร์เอสเอสใน 2 ลักษณะ คือ เป็นผู้รับข้อมูล และเป็นผู้ให้ข้อมูล ในการเป็นผู้รับข้อมูล ห้องสมุดสร้างหน้าเว็บหรือรับเข้า (Feed) ข้อมูลจากเว็บอื่นที่ให้บริการอาร์เอสเอส โดยห้องสมุดคัดเลือกสารสนเทศที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของห้องสมุดหรือความต้องการของผู้ใช้ เพื่อให้ผู้ใช้ห้องสมุดได้รับสารสนเทศตามความสนใจโดยไม่ต้องเข้าถึงเว็บต้นแหล่ง เช่น ข่าวจากหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ เป็นต้น ส่วนในการเป็นผู้ให้ข้อมูล ห้องสมุดสร้างโปรแกรม RSS Feed สำหรับให้ผู้ใช้รับสารสนเทศที่ห้องสมุดต้องการเผยแพร่ ซึ่งห้องสมุดส่วนใหญ่ใช้อาร์เอสเอสในการประชาสัมพันธ์บริการและกิจกรรมของห้องสมุด เช่น แนะนำทรัพยากรสารสนเทศใหม่ ฐานข้อมูลทดลองใช้ กิจกรรมและเหตุการณ์ต่าง ๆ เป็นต้น (Nguyen. 2008: 633) ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดมหาวิทยาลัยเซาแทมตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา ให้บริการอาร์เอสเอสเพื่อแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับ



กิจกรรมและงานที่จัดขึ้นในมหาวิทยาลัย ห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข มหาวิทยาลัยมหิดล ใช้อาร์เอสเอส รับข้อมูลผลการสืบค้นจากฐานข้อมูล Scopus มาแสดงไว้บนเว็บของห้องสมุด โดยใช้ซอฟต์แวร์ RSS Feed ที่เรียกว่า Scopus HTML Feed เป็นต้น

5. การกำหนดคำค้น (Tagging) ผู้ใช้เว็บสามารถกำหนดคำค้นซึ่งเป็นภาษาธรรมชาติได้ด้วยตนเอง รวมทั้งการประยุกต์ใช้ปัจเจกวิชา (Folksonomy) ซึ่งเป็นคำสำคัญที่กำหนดโดยนักวิชาการหรือผู้ทรงคุณวุฒิเฉพาะสาขาวิชา ในการกำหนดคำสำคัญเพื่อค้นหาเว็บ ภาพถ่าย วิดีทัศน์ การนำเสนอ ดนตรี ข่าวสาร รวมทั้งการเชื่อมโยงเนื้อหาบนเว็บต่าง ๆ (Aharony. 2009b: 175; Kim; & Abbas. 2010: 213) โดยคำค้นเหล่านี้ถูกนำมาใช้แทนการกำหนดหัวเรื่องของห้องสมุดแบบเดิมที่กำหนดโดยบรรณารักษ์หรือใช้คู่มือหัวเรื่อง เช่น หัวเรื่องของหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน (Library of Congress Subject Headings: LCSH) เป็นต้น ผู้ใช้เว็บกำหนดคำศัพท์ที่คิดว่าตรงกับเนื้อหาของไฟล์ดิจิทัลนั้น ๆ ซึ่งคำที่ใช้กำกับไฟล์ดิจิทัล เรียกว่า แท็ก (Tag) หรือคำสำคัญที่ถูกเพิ่มลงในไฟล์หรือวัตถุดิจิทัลเพื่ออธิบายเนื้อหาของสิ่งนั้น เว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันไฟล์ดิจิทัลจะอนุญาตให้ผู้ใช้กำหนดแท็กให้กับไฟล์ดิจิทัลของพวกเขาโดยเฉพาะไฟล์ภาพ การค้นหาเว็บไซต์ที่โปรดปราน และไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งการแบ่งปันแท็กแก่ผู้อื่นที่คิดเห็นหรือสนใจเรื่องเดียวกันในเครือข่ายสังคมออนไลน์

ห้องสมุดให้บริการการกำหนดคำค้นแก่ผู้ใช้เพื่ออำนวยความสะดวกในการสืบค้นและเข้าถึงสารสนเทศ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการสร้างชุมชนที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดด้วย (Chau; & Goh. 2010: 204) นอกจากนี้ห้องสมุดสามารถบูรณาการแท็กที่ผู้ใช้กำหนดขึ้นกับโอแพคของระบบห้องสมุดอัตโนมัติที่ห้องสมุดใช้อยู่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดแก่ผู้ใช้ โดยผู้ใช้เข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดแท็กให้กับทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดโดยใช้ภาษาธรรมชาติตามความคิดของผู้ใช้และไม่ได้เกิดจากเครื่องคอมพิวเตอร์หรือบรรณารักษ์ ซึ่งคำค้นที่ได้จะทันสมัย ตรงกับความรู้ความเข้าใจของผู้ใช้มากขึ้น นอกจากนี้ห้องสมุดสามารถประยุกต์แท็กที่เรียกว่า คำค้นแบบกลุ่มเมฆ (Tag cloud) ในการจัดลำดับความนิยม (Rating) แก่ทรัพยากรสารสนเทศที่ห้องสมุดให้บริการ ทำให้ทราบว่าประเด็นหัวข้อใดกำลังอยู่ในความสนใจของผู้ใช้ห้องสมุดจำนวนมาก รวมทั้งนักวิชาการสามารถกำหนดแท็กไว้เพื่อให้ผู้อื่นได้รับข้อมูลใหม่ ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น (กันยารัตน์ ดัดพันธ์. 2551: 39)



ขึ้นเอง (Homemade video) รวมทั้งรายการโทรทัศน์และวิทยุต่าง ๆ ที่สามารถชมและฟังย้อนหลังได้

ห้องสมุดใช้เว็บ YouTube ในการประชาสัมพันธ์หรือส่งเสริมการตลาดที่เกี่ยวข้องกับการบริการห้องสมุดและการสร้างภาพลักษณ์ของห้องสมุด หลายห้องสมุดสร้างวิดีโอขนาดสั้นเพื่อประชาสัมพันธ์ห้องสมุดทั้งในภาพรวมและแง่มุมต่าง ๆ การแนะนำการใช้ห้องสมุด และการส่งเสริมการอ่าน รวมทั้งการสร้างบทเรียน (Tutorial) เกี่ยวกับการรู้สารสนเทศ ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดอเมริกัน ที่กรุงโคโร ประเทศอียิปต์ นำเสนอบทเรียนการรู้สารสนเทศ โดยจัดทำเป็นชุดการเรียนการสอน และนำไปเสนอบนเว็บ YouTube ซึ่งมีนักศึกษาและผู้สนใจเข้าไปชมจำนวนมาก เป็นต้น (Click; & Petit. 2010: 141-142)

8. การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) เป็นการอนุญาตให้ผู้ใช้เว็บสร้างรายการเว็บไซต์ที่เขาชื่นชอบหรือสนใจ จัดหมวดหมู่เพื่อให้สืบค้นได้ง่าย และจัดเก็บไว้ในฐานข้อมูลของเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการดังกล่าว ซึ่งรายการเว็บไซต์เหล่านั้นสามารถแบ่งปันให้ผู้ใช้คนอื่นที่อยู่ในระบบสามารถรับรู้และใช้งานได้ เว็บไซต์ที่มีชื่อเสียงในการให้บริการแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน ได้แก่ Del.icio.us ซึ่งนอกจากให้ผู้ใช้จัดการรายการเว็บไซต์ที่เขาต้องการจัดเก็บแล้ว ผู้ใช้สามารถจัดกลุ่มรายการและสร้างคำค้นหรือกำหนดแท็ก รวมทั้งการเขียนข้อความแนะนำหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บนั้น ๆ รวมทั้งใช้คำค้นแบบกลุ่มเมฆในการเข้าถึงได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

ห้องสมุดหลายแห่งใช้เว็บ del.ic.io.us สำหรับงานบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า ตัวอย่างเช่น ห้องสมุดสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซต (MIT) สร้างคลังแหล่งสารสนเทศอ้างอิงเสมือน (Virtual reference collection) ที่เชื่อมโยงจากคำค้นแบบกลุ่มเมฆไปยังรายการเว็บไซต์ที่ค้นไว้ในเว็บ del.ic.io.us เป็นต้น นอกจากนี้ห้องสมุดประยุกต์การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปรานในกลุ่มนักวิจัยเพื่อแบ่งปันแหล่งสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต ทั้งการอ้างอิงไฟล์บทความวิชาการ สารานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ และแนะนำหนังสือบนเว็บไซต์ Amazon (Click; & Petit. 2010: 140)

9. เกมออนไลน์เสมือนจริง (Virtual 3D game) เกม 3 มิติที่ผู้ใช้สามารถสร้างโลกเสมือนได้ตามต้องการ โดยจำลองสภาพแวดล้อมบนเว็บให้สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้หลายคนพร้อม ๆ กัน ผ่านเครือข่ายออนไลน์ รวมทั้งกำหนดความเป็นตัวตนที่เรียกว่า “อวตาร (Avatar)” ซึ่งอาจสะท้อนลักษณะที่แท้จริงของผู้ใช้ในโลกรจริง ไม่ว่าจะเป็นสีผิว เพศ หน้าตา รูปร่าง อาชีพหรืออื่น ๆ หรือผู้ใช้อาจเลือกสร้างอวตารตามจินตนาการของตน ในช่วงแรกเกมออนไลน์เสมือนจริงสร้างขึ้นเพื่อเลียนแบบนวนิยายแนวแฟนตาซี ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นในบทบาทที่ตนชื่นชอบได้ ตัวอย่างเช่น Everquest, Lineage2, World of Warcraft เป็นต้น ปัจจุบันเกมออนไลน์เสมือนจริงได้ถูกนำมาใช้งานในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นเว็บไซต์โลกเสมือนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับเว็บไซต์สังคมออนไลน์เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าสังคมกับเพื่อนในกลุ่มของตนหรือหาเพื่อนใหม่ และออกแบบเลียนแบบโลกจริง มีร้านค้า ห้างสรรพสินค้าที่ผู้ใช้สามารถใช้จ่ายเงินซื้อผลิตภัณฑ์ รวมทั้งสถานที่ต่าง ๆ เพื่อทำกิจกรรมเช่นเดียวกับโลกจริง

เว็บไซต์เกมออนไลน์เสมือนจริงที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ Clubpenquin.com และ Secondlife.com (ศิริพร กนกชัยสกุล. 2554: 30-31)

เกมออนไลน์เสมือนจริงที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับในงานห้องสมุด ได้แก่ Second Life ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท ลินเด็นแล็บ (Linden Lab) ที่เกิดจากแรงบันดาลใจในนวนิยายวิทยาศาสตร์ชื่อดังเรื่อง Cyberpunk และ Snow Crash บรรณารักษ์ของห้องสมุดหลายแห่งสมัครเป็นสมาชิกเข้าร่วมเป็นอวตารและเล่นในเกม โดยสร้างห้องสมุดหรือศูนย์ข้อมูลเพื่อให้บริการสารสนเทศแก่ผู้ใช้ที่เป็นอวตารและเล่นอยู่ในเกมเช่นกัน จัดให้มีบริการเช่นเดียวกับห้องสมุดที่มีอยู่จริง ได้แก่ ตอบคำถามช่วยการค้นคว้า การบรรยาย นิทรรศการ การอภิปรายเกี่ยวกับหนังสือ และการฝึกอบรมต่าง ๆ ปัญหาการใช้ Second Life ในการบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า คือ ผู้ใช้ห้องสมุดไม่สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับได้ผ่านทางโลกเสมือนใน Second Life (Joint. 2008: 422) นอกจากนี้บรรณารักษ์บางกลุ่มใช้ Second Life ในการประชุมทางไกลในโลกเสมือน ซึ่งสามารถลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางและที่พักได้ ปัจจุบันผู้ใช้อินเทอร์เน็ตลดความนิยมในการเล่นเกม Second Life ซึ่งเห็นได้จากสถิติการใช้ที่ไม่คงที่และมีแนวโน้มลดลง (Second Life Statistical Charts. 2012: Online) ประกอบกับภาษาหลักที่ใช้ในเกม คือ ภาษาอังกฤษจึงเป็นข้อจำกัดอย่างหนึ่ง และแรงจูงใจในการเล่นน้อยกว่าเกมออนไลน์รุ่นหลังที่มีการกำหนดภารกิจ (Missions) และให้ระดับ (Level) คะแนนความสามารถของผู้เล่น จึงเป็นที่นิยมเล่นมากกว่า

10. พอดแคสต์ (Podcast) ย่อมาจากคำว่า “Personal on demand” หรือ อุปสงค์ส่วนบุคคล เมื่อรวมกับคำว่า Broadcasting จึงกลายเป็น Podcasting ซึ่งในพจนานุกรมอ็อกฟอร์ดให้ความหมายว่า การบันทึกการวิทยุกระจายเสียงในระบบดิจิทัลและให้บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต สำหรับดาวน์โหลดไปยังเครื่องเล่นออดิโอส่วนบุคคล (Personal audio player) เริ่มเป็นที่นิยมเมื่อปลายปี 2004 หลังจากเหตุการณ์เครื่องเล่นไฟล์ดิจิทัลไอพอด (iPod) มีจำหน่ายและเป็นที่นิยมใช้กันทั่วโลกมากกว่า 30 ล้านเครื่อง พอดแคสต์ เป็นไฟล์เสียง MP3 (Portable music player) ที่เล่นได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่น MP3 ถูกอัปโหลดไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการ (Host server) การเผยแพร่ข้อมูลเป็นไปอย่างต่อเนื่องเป็นประจำ โดยอาจแบ่งเรื่องราวที่น่าสนใจเป็นตอน ๆ หรือเป็นรายการออกอากาศประจำวันหรือทุกสัปดาห์ ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดเพื่อเลือกฟังได้ในเวลาและสถานที่ที่ต้องการ รวมทั้งแบ่งปันหรือเผยแพร่ต่อไปผ่านทางอาร์เอสเอส (Patterson. 2006: 103) เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ฟังที่สามารถติดตามได้โดยไม่ต้องเข้าไปในเว็บไซต์ที่ให้บริการพอดแคสต์ เรื่องราวที่น่าสนใจเผยแพร่ เช่น ข่าว เหตุการณ์ดนตรี เพลง การสนทนา บทสัมภาษณ์ สารคดี เป็นต้น พอดแคสต์โดยทั่วไปแบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ พอดแคสต์แบบพื้นฐาน (Basic podcast) มีเพียงเสียงและรูปแบบไฟล์เป็น MP3 พอดแคสต์แบบก้าวหน้า (Enhanced podcast) มีการเพิ่มลูกเล่น ใช้ภาพหรือคำบรรยายประกอบเสียงโดยทำเป็นสไลด์ประกอบเสียงและรูปแบบไฟล์เป็น MP4 และโวดแคสต์ (Vodcast/Video

podcast) เป็นการทำพอดแคสต์เป็นภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ ซึ่งมีความซับซ้อนในการสร้างมากขึ้น รูปแบบไฟล์เป็น MP4 และ MPEG4

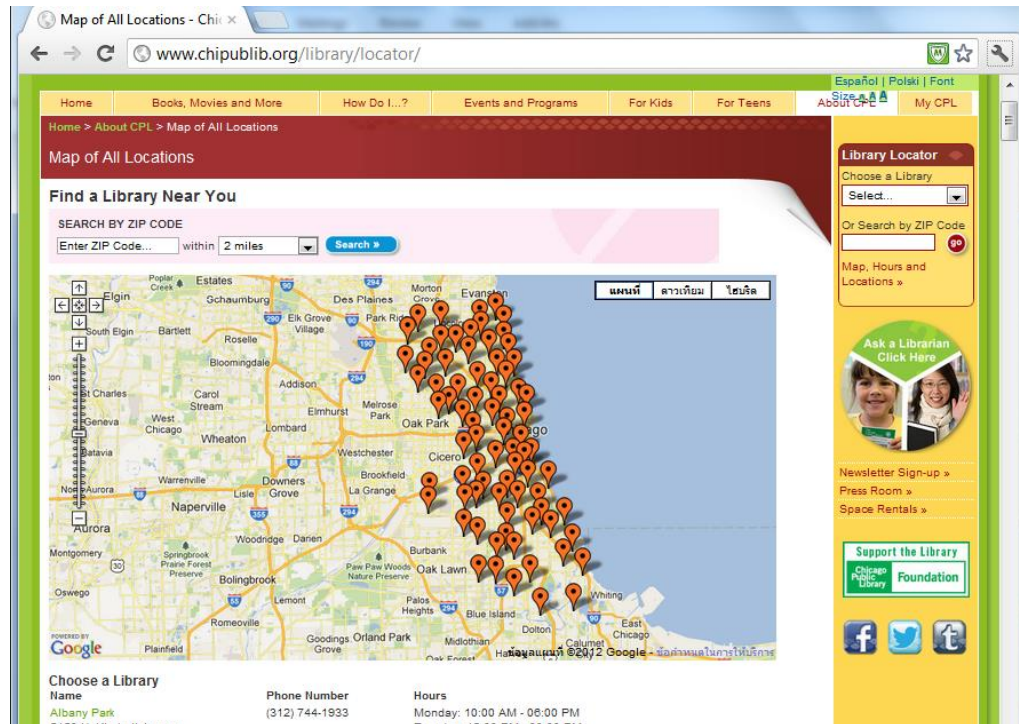
ห้องสมุดใช้พอดแคสต์ ในการบันทึกการบรรยายและการสอนต่าง ๆ เช่น การสอนการรู้สารสนเทศ การแนะนำห้องสมุด ทักษะการใช้ห้องสมุด การสอนรายวิชา เป็นต้น การแนะนำทรัพยากรสารสนเทศใหม่ การนำชมห้องสมุด การแนะนำเครื่องมือสำหรับการวิจัย รวมทั้งการบันทึกเสียงประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับบริการและโปรแกรมกิจกรรมห้องสมุด เพื่อส่งเสริมการใช้ห้องสมุดและให้บริการความรู้แก่ผู้ที่สนใจ (Nguyen. 2008: 645; Stephens; & Collins. 2007: 254) ตัวอย่างเช่น ซาราห์ ลอง (Sarah A. Long) ผู้อำนวยการห้องสมุดประชาชนอินลินอย เมืองชิคาโก ประเทศสหรัฐอเมริกา สร้างเว็บไซต์ชื่อ LibrayBeat (<http://www.librarybeat.org/longshots>) สำหรับจัดเก็บและให้บริการไฟล์เสียงการสัมภาษณ์ของบรรณารักษ์ต่าง ๆ ในประเด็นสำคัญเพื่อเผยแพร่แก่ผู้ที่สนใจ เป็นต้น นอกจากนี้ห้องสมุดสามารถใช้พอดแคสต์ ในการเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้ที่เป็นวัยรุ่นซึ่งนิยมดาวน์โหลดไฟล์เสียงและสื่อประสมต่าง ๆ มาจัดเก็บไว้ในเครื่องเล่น MP3 (กันยารัตน์ ดัดพันธ์. 2551: 39; Kim; & Abbas. 2010: 214)

11. แผนที่บนเว็บ (Web mapping) เป็นบริการข้อมูลเชิงพื้นที่หรือภูมิศาสตร์บนเว็บ โดยมุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลแผนที่ผ่านอินเทอร์เน็ต และผู้ใช้หลายคนสามารถการทำงานร่วมกันได้ (Interoperability) แผนที่บนเว็บจะใช้ โปรโตคอล WMS (Web Map Service) สำหรับส่งการร้องขอเพื่อเรียกดูข้อมูลแผนที่และข้อมูลคำอธิบายจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการแผนที่บนเว็บ ซึ่งผลลัพธ์ที่ผู้ใช้ได้รับ คือ ภาพแผนที่ที่เป็นภาพบิตแมป (Bitmap) หรือภาพจริงที่ถ่ายจากดาวเทียม และเอกสาร XML โปรแกรมที่ใช้ในการเรียกดูแผนที่บนเว็บ เช่น GoogleEarth, NASA Worldwind, Erdas เป็นต้น เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์มักให้บริการแผนที่บนเว็บด้วย

เว็บบริการแผนที่ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ โฟร์สแควร์ (FourSquare) ก่อตั้งโดยเดนนิส โครว์ลีย์ (Denis Crowley) และคณะ เป็นบริการออนไลน์ที่เปิดให้บริการเมื่อเดือนมีนาคม 2552 โดยผสมผสานการทำงานแบบเครือข่ายสังคม การระบุตำแหน่งสถานที่และเกมเข้าด้วยกัน ผู้ใช้สามารถเช็คอิน (Check in) บอกคนทั่วโลกว่ากำลังอยู่ ณ สถานที่ใด และเลือกได้ว่าจะส่งพิกัดของตนไปยังเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรือต้องการเพียงแจ้งให้เพื่อนบนเครือข่ายโฟร์สแควร์ของตนเองทราบเท่านั้น ขณะเดียวกันเมื่อเดินทางไปไหนโฟร์สแควร์จะสามารถบอกได้ว่ามีเคล็ดลับในการท่องเที่ยวหรือมีสถานที่ที่น่าสนใจอยู่บริเวณนั้นบ้าง นอกจากนี้ผู้ใช้สามารถสะสมสติ๊กเกอร์และคะแนนเช็คอินได้รางวัลตามเงื่อนไขที่โฟร์สแควร์กำหนด จึงเป็นเสมือนเกมที่ชาวโฟร์สแควร์ทุกคนสามารถเล่นด้วยกันได้โดยผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนที่รองรับการใช้งานจีพีเอส (GPS) ปัจจุบันมีผู้ใช้โฟร์สแควร์มากกว่า 10 ล้านคนและมีแนวโน้มเพิ่มจำนวนอย่างรวดเร็ว ทำให้โฟร์สแควร์เหนือกว่าคู่แข่งที่ให้บริการแบบเดียวกัน เช่น Gowalla, Google, Facebook เป็นต้น

ห้องสมุดส่วนใหญ่นำแผนที่บนเว็บมาประยุกต์ใช้ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่ตั้งและการเดินทางจากที่ต่าง ๆ มายังห้องสมุด ซึ่งช่วยในการรับรู้และเข้าใจได้ง่ายขึ้น เนื่องจากมีภาพและข้อมูลประกอบ สามารถขยายขนาด (Zoom) เพื่อดูรายละเอียดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ห้องสมุดมักใช้เว็บ

แผนที่ของ GoogleEarth เนื่องจากมีการอัปเดตข้อมูลเสมอและแสดงผลแบบเรียลไทม์ การติดตั้งแบบฝังใน (Embedded) ลงบนหน้าเว็บของห้องสมุดสามารถทำได้ง่าย นอกจากนี้ยังสามารถประยุกต์ใช้แผนที่บนเว็บในการแสดงเครือข่ายการให้บริการของกลุ่มห้องสมุดและห้องสมุดสาขา ทำให้ผู้ใช้พึงพอใจจากความสะดวกในการค้นหาสถานที่ตั้งและเดินทางมายังห้องสมุด



ภาพประกอบ 6 แผนที่บนเว็บของห้องสมุดประชาชนเมืองชิคาโก  
ที่มา: <http://www.chipublib.org/library/locator>

12. โอแพค 2.0 (OPAC 2.0) โอแพคเป็นหน้าจอหรือหน้าเว็บของห้องสมุดสำหรับการสืบค้นข้อมูลทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด โอแพค 2.0 เป็นการนำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาบูรณาการบนหน้าจอสืบค้นของห้องสมุดเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการค้นคืนสารสนเทศของห้องสมุด เครื่องมือและบริการเว็บ 2.0 ส่วนใหญ่ที่นำมาใช้ในโอแพค ได้แก่ การกำหนดคำค้น การเสนอข้อความเพื่อแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้ และการให้อันดับความสำคัญ (Rating) แก่ทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด ซึ่งซอฟต์แวร์โอแพค 2.0 มีทั้งซอฟต์แวร์เชิงพาณิชย์และฟรีแวร์ (Freeware) ดังนี้ (Gavrills; Kakali; & Papatheodorou. 2008: 148-150)

ตัวอย่างซอฟต์แวร์โอแพค 2.0 เชิงพาณิชย์ เช่น SOPAC ของห้องสมุดเขตแอนน์อาร์เบอร์ (Ann Arbor District Library) ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้สามารถให้ลำดับความสำคัญ เขียนคำวิจารณ์ แสดงความคิดเห็น และสร้างแท็กสำหรับรายการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด BookSpace ของห้องสมุดประชาชนเฮนเนปิน (Hennepin County Library) ซึ่งอนุญาตให้ผู้ใช้แสดง

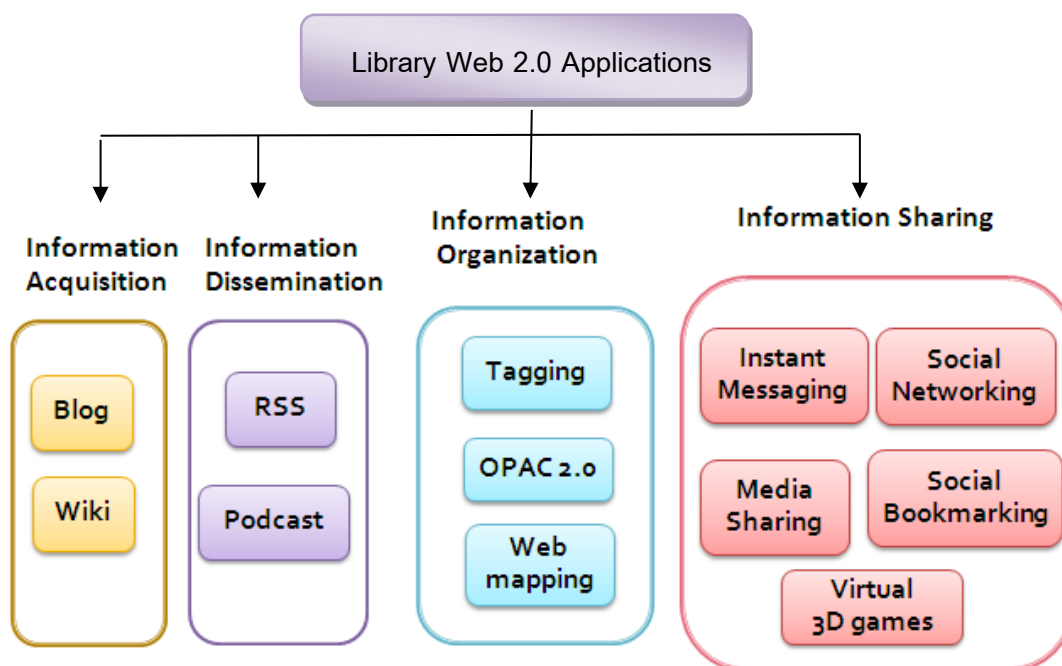
ความคิดเห็นเกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้เช่นเดียวกับเว็บไซต์ Amazon.com และประสบความสำเร็จเนื่องจากมีผู้ใช้เข้ามาเขียนความเห็น 600 รายต่อเดือน ซอฟต์แวร์ LibSys7 ของบริษัทลิปซีส ประเทศอินเดีย เป็นระบบห้องสมุดอัตโนมัติที่ใช้เว็บเป็นแพลตฟอร์ม และสนับสนุนการทำงานแบบห้องสมุด 2.0 ซึ่งรวมทั้งหน้าจอสืบค้นโอแพค 2.0 ด้วย เป็นต้น

ตัวอย่างซอฟต์แวร์โอแพค 2.0 ที่เป็นฟรีแวร์ เช่น VuFind (<http://www.vufind.org>) ซึ่งสนับสนุนการสืบค้นแบบค้นพบสารสนเทศที่ต้องการทันที (Discovery search) โดยเชื่อมโยงการสืบค้นจากโอแพคเดิมกับสารสนเทศที่ห้องสมุดมีหรือจากแหล่งอื่นบนอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถกำหนดแท็ก เขียนคำวิจารณ์ บันทึกและการอ้างอิง Scriblio (<http://about.scriblio.net>) ซึ่งพัฒนาโดยมหาวิทยาลัยมลรัฐเพลเมาท์ ใช้ WordPress เป็นพื้นฐานการสร้างเว็บและมีการเชื่อมโยงกับฐานข้อมูลได้มากกว่า 1 แหล่งทั้งฐานข้อมูลของห้องสมุดและ Google Book Search และผู้ใช้สามารถกำหนดแท็กและเขียนบล็อก AFI-OPAC 2.0 ซึ่งออกแบบมาสำหรับใช้กับห้องสมุดประชาชน โดยสร้างชุมชนห้องสมุดออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถกำหนดแท็ก แสดงความคิดเห็นต่าง ๆ และบริการอาร์เอสเอส เป็นต้น

โดยทั่วไปห้องสมุดใช้เครื่องมือและบริการเว็บ 2.0 หลายประเภทบนเว็บไซต์ของห้องสมุด ทั้งนี้เนื่องจากเครื่องมือและบริการเว็บ 2.0 เหล่านี้ สามารถอำนวยความสะดวก สนับสนุนการบริการ และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่ห้องสมุด เซา และโก๊ะ (Chau; & Goh. 2010: 204-205) ได้แบ่งประเภทของเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดนำมาใช้ประโยชน์ เป็น 4 ประเภท คือ

1. การจัดหาสารสนเทศ (Information acquisition) รวบรวมสารสนเทศจากแหล่งภายในและภายนอกห้องสมุด ได้แก่ เว็บบล็อก และเว็บวิกิ
2. การเผยแพร่สารสนเทศ (Information dissemination) เผยแพร่สารสนเทศจากห้องสมุดไปสู่ผู้ใช้ ได้แก่ อาร์เอสเอส และพอดแคสต์
3. การจัดการสารสนเทศ (Information organization) กำหนดคำสำคัญแทนเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศเพื่ออำนวยความสะดวกในการค้นคืน ได้แก่ การกำหนดคำค้น โอแพค 2.0 และแผนที่บนเว็บ
4. การแบ่งปันสารสนเทศ (Information sharing) ทั้งฝั่งห้องสมุดและฝั่งผู้ใช้แบ่งปันแลกเปลี่ยนสารสนเทศและไฟล์ต่าง ๆ กันได้ ได้แก่ การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที เครือข่ายสังคมออนไลน์ การแบ่งปันสื่อ การค้นหาเว็บไซต์ที่โปรดปราน และเกมออนไลน์เสมือนจริง





ภาพประกอบ 7 ประเภทของเว็บ 2.0 ที่ใช้ในงานห้องสมุดของเขาและโก๊ะ

เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาได้ ห้องสมุดสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานห้องสมุดโดยนำมาปรับปรุงการบริการ การสร้างภาพลักษณ์ ตลอดจนจนชักชวนให้ผู้ใช้แสดงความคิดเห็น สร้างคำค้นด้วยตนเอง จัดลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด รวมทั้งการร่วมปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้

## แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

### ความหมายของบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพ (Personality) มาจากคำว่า "person" หรือคำในภาษาลาตินว่า "persona" ซึ่งหมายถึง หน้ากาก ที่ตัวละครในสมัยกรีกโบราณใช้สวมใส่สำหรับเล่นละครหรือแสดงบนเวทีเพื่อแสดงไปตามบทบาทที่ถูกกำหนดไว้ให้เล่น (บุญทัน ม่วงชื่น. 2526: 11) บุคลิกภาพ คือ ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลในด้านต่าง ๆ ทั้งส่วนภายนอกและส่วนภายใน ซึ่งส่วนภายนอก คือ ส่วนที่มองเห็นชัดเจน เช่น รูปร่าง หน้าตา กิริยามารยาท การแต่งกาย วิธีพูดจา เป็นต้น และส่วนภายใน คือ ส่วนที่มองเห็นได้ยากแต่อาจทราบได้โดยการอนุมาน เช่น สติปัญญา ความถนัด ลักษณะอารมณ์เฉพาะตัว ความใฝ่ฝันปรารถนา ปรัชญาชีวิต ค่านิยม ความสนใจ เป็นต้น (ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2551: 7-8) บุคลิกภาพถูกจัดให้เป็นเรื่องหนึ่งในสาขาวิชาจิตวิทยา นักจิตวิทยาหลายคนมีความเห็นว่า การศึกษาเรื่องบุคลิกภาพสามารถทำให้เข้าใจและคาดคะเนพฤติกรรมในอนาคต



ของบุคคลได้ (Hall; & Lindzey. 1970: 116) มีการให้นิยามของคำว่าบุคลิกภาพที่หลากหลาย สามารถสรุปความหมายของบุคลิกภาพ ได้ 2 แนวทาง ดังนี้ (นวลละอ อสุภาผล. 2527: 5; สิริวรรณ สารนาท. 2552: 5)

1. ความหมายที่แสดงถึงทักษะทางสังคมของบุคคล ซึ่งเป็นความสามารถในการตอบสนอง โต้ตอบและสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันไป โดยเป็นบุคลิกภาพที่สามารถฝึกฝนได้

2. ความหมายที่แสดงถึงลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลหรือเป็นสิ่งที่ติดตัวมาเป็นลักษณะที่โดดเด่นที่บุคคลอื่นสามารถรับรู้ได้หรือเป็นลักษณะที่ทำให้บุคคลอื่นประทับใจ โดยผู้สังเกตจะเลือกคุณสมบัติหรือปริมาณที่เป็นลักษณะเด่นของบุคคล และให้คำจำกัดความบุคลิกภาพใน 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ ดี และเลว

บุคลิกภาพทั้งสองความหมายดังกล่าวเป็นลักษณะโดยรวมของบุคคลที่ถูกหล่อหลอม ประสมประสานทั้งจากกรรมพันธุ์ ครอบครั้ว สังคม วัฒนธรรม ศาสนา เชื้อชาติ การเรียนรู้ วิธีปรับตัวของบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ จึงไม่สามารถแยกเป็นส่วน ๆ ออกจากกันโดยเด็ดขาด หรือกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล

### ทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพของมนุษย์มีมากมายหลายแบบ บางลักษณะเป็นลักษณะร่วมที่เป็นสากล บางลักษณะเป็นลักษณะเฉพาะวัฒนธรรม เชื้อชาติ ศาสนาและสังคม รวมทั้งบางลักษณะที่เป็นแบบฉบับเฉพาะตัวบุคคลนั้น ๆ นักวิชาการจำนวนมากได้พยายามศึกษาเพื่อคิดค้นเป็นทฤษฎีเพื่ออธิบายลักษณะบุคลิกภาพของของบุคคล จึงมีทฤษฎีบุคลิกภาพมากมายหลายแนวคิด ซึ่งแต่ละแนวคิดมีจุดต่อจุดเด่นแตกต่างกันไป ในการนำไปใช้ต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ ทั้งนี้แต่ละทฤษฎีเปรียบเสมือนข้อมูลที่จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจบุคลิกภาพของมนุษย์แต่ละแบบแต่ละคนได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ศรีเรือน แก้วกังวาน (2551: 9-290) ได้แบ่งแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีบุคลิกภาพ ออกเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. แนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis theory) เป็นแนวคิดกลุ่มแรกที่ศึกษาจิตวิทยาบุคลิกภาพอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ จึงได้รับการยอมรับว่าเป็นเสมือนเสาหลักของศาสตร์ด้านนี้ที่ทำให้การศึกษาบุคลิกภาพแตกแขนง ขยายแนวคิดออกไปหลายทิศทาง และมีอิทธิพลต่อแนวคิดในสาขาวิชาอื่น โดยเป็นทฤษฎีที่อธิบายประสบการณ์ในอดีต จิตใต้สำนึก สัญชาติญาณและความสัมพันธ์เชิงสังคมที่มีผลต่อบุคลิกภาพของบุคคล นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์, คาร์ล กุสตาฟ จุง, อัลเฟรด แอดเลอร์, แอริค เอช. แอริคสัน, แฮรี่ สแตค, ซัลลิแวน คาเรน ฮอร์นัย และแอริค ฟรอมม์

2. แนวคิดมนุษยนิยม (Humanistic theory) เป็นทฤษฎีจิตวิทยาร่วมสมัยในปัจจุบันมากที่สุด ทฤษฎีนี้มีชื่อเรียกแตกต่างกัน เช่น ทฤษฎีบุคลิกภาพมานุษยนิยม (Humanistic theory of personality) ทฤษฎีการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualizationism theory) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่

กล่าวถึงบุคลิกภาพโดยมีความเชื่อพื้นฐานว่า มนุษย์นั้นมีความดีและมีคุณค่าต่อการยอมรับ มนุษย์มีความต้องการที่จะมุ่งไปสู่ความเข้าใจในศักยภาพของตนเองถ้าสภาพแวดล้อมของเขาดีพอหรือเอื้ออำนวย ดังนั้นทฤษฎีนี้จึงมีมีโนมตีพื้นฐานการศึกษาบุคคลในเรื่องความบริสุทธิ์ใจจริงอกงามและการสร้างสรรค์ของมนุษย์ (นวลละอ อ สุภาพล. 2527: 255) นักทฤษฎีพฤติกรรมนิยมที่มีชื่อเสียง ได้แก่ อับราฮัม มาสโลว์ และคาร์ล โรเจอร์

3. แนวคิดพฤติกรรมนิยม (Behavioral theory) เป็นทฤษฎีที่พัฒนาเป็นลำดับสองต่อจากแนวคิดกลุ่มจิตวิเคราะห์ แนวคิดทฤษฎีนี้จะไม่ให้ความสำคัญต่อแรงจูงใจภายในของบุคคล แต่ให้ความสำคัญกับสิ่งเร้าภายนอกและการเสริมแรง และเชื่อว่าพฤติกรรมหรือบุคลิกของบุคคลเกิดจากการสังเกตตัวแบบและเลียนแบบ บุคลิกภาพของบุคคลจึงมีความยืดหยุ่นอยู่ใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทั้งทางชีวภาพและสังคม ดังนั้นมนุษย์จะมีบุคลิกภาพอย่างไรขึ้นกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขา ซึ่งทฤษฎีพฤติกรรมนิยมนี้มุ่งทำความเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์โดยคำนึงถึงความซับซ้อนและการจัดระบบของแต่ละบุคคลนักทฤษฎีพฤติกรรมนิยมที่มีชื่อเสียง ได้แก่ บี.เอฟ. สกินเนอร์

4. แนวคิดลักษณะนิสัย (Trait theory) เป็นทฤษฎีที่จำแนกบุคคลตามแนวโน้มลักษณะนิสัย เช่น คนขี้เหนียวจะมีความมุ่งมั่นในการใช้จ่ายให้น้อยที่สุดและจะมุ่งมั่นรักษาผลประโยชน์เรื่องเงิน ๆ ทอง ๆ ทุกวิถีทาง คนขี้บ่นก็จะหาเรื่องบ่นในแทบทุกสถานการณ์แม้ไม่ใช่สถานการณ์ที่ควรบ่น เป็นต้น ทฤษฎีนี้เน้นความคงที่ของคุณลักษณะของบุคคล โดยอธิบายว่าบุคคลมีพฤติกรรมเช่นไรมาแต่หนหลังและในปัจจุบัน ก็สามารถคาดเดาได้ว่าเขาจะประพฤติปฏิบัติอย่างไรในอนาคต นอกจากนี้ยังเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวโดยไม่มีใครเหมือน และเน้นการทำนายโดยการวัดบุคลิกภาพด้วยแบบทดสอบและนำผลการวัดไปใช้ในชีวิตประจำวันในด้านต่าง ๆ เช่น ในคลินิก การเลือกอาชีพ การปรับตัวในองค์กร เป็นต้น นักทฤษฎีลักษณะนิสัยที่มีชื่อเสียง ได้แก่ เฮนรี เอ. เมอร์เรย์, กอร์ดอน อัลพอร์ต, เรมอนด์ บี. แคทเทิลล์ และฮันส์ ไอแซงค์

5. แนวคิดปัญญานิยม (Cognitive theory) เป็นทฤษฎีที่มาจากนักจิตวิทยาสมัยใหม่ที่มีความคิดขัดแย้งกับกลุ่มแนวคิดพฤติกรรมนิยมในประเด็นที่ว่ามนุษย์มิได้ประพฤติปฏิบัติตามการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือการให้แรงเสริมโดยปราศจากการคิดนึกตรึงตรองหรือการใช้สมรรถภาพทางสติปัญญา แนวคิดปัญญานิยมจึงเน้นกระบวนการสำนึกที่ว่า พฤติกรรมใด ๆ ของบุคคลเป็นผลพวงจากความรู้ ทัศนคติ ความคาดหวังและความเชื่อที่มาหลอมบุคลิกภาพ สิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญอันดับรองจากศักยภาพทางสติปัญญาของมนุษย์ กระบวนการทางสติปัญญาของมนุษย์ไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้อิทธิพลของสภาพแวดล้อมและประสบการณ์จากอดีตเสมอไป มนุษย์สามารถใช้สติปัญญาเพื่อปรับตัวเหนือสิ่งแวดล้อม นักทฤษฎีปัญญานิยมที่มีชื่อเสียง ได้แก่ จอร์จ เคลลี, อัลเบิร์ต แอลลิส, แอรอน เบค และอาร์โนลด์ ลาสซาร์

### ทฤษฎีบุคลิกภาพของจุง

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) เกิดที่ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1875 และเสียชีวิตเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน ค.ศ. 1961 เขาเป็นนักจิตแพทย์และเป็นประธานคนแรกของสมาคมจิตวิเคราะห์ (Psycho Analytical Society) จุงใช้เวลาตลอดชีวิตศึกษาวิทยาการหลายสาขาวิชาเพื่อทำความเข้าใจมนุษย์ในแง่มุมต่าง ๆ และอธิบายทฤษฎีของเขาได้อย่างสอดคล้องกับความเป็นจริงมากที่สุด ในช่วงแรกจุงเน้นการศึกษาเรื่องจิตไร้สำนึกเช่นเดียวกับฟรอยด์ แต่ต่อมาเมื่อเขาได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งขึ้น ทำให้จุงมีแนวความคิดแตกต่างกับฟรอยด์ โดยเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นผลรวมของอนาคตกาลและอดีตกาล (Teleology and causality) พฤติกรรมของมนุษย์ได้รับเงื่อนไขไม่เพียงแต่ความแตกต่างที่เกิดจากอดีตกาลเท่านั้น แต่ยังเกิดจากจุดมุ่งหมายที่เป็นความปรารถนาในอนาคตกาลของเขอีกด้วย แนวคิดของจุงในเรื่องบุคลิกภาพ คือ ความคาดหวังในผลข้างหน้า เป็นการรับรู้ถึงการมองไปข้างหน้าสู่ออนาคตและเป็นสาเหตุให้เกิดแนวทางพัฒนาตน เขากล่าวว่า “บุคคลมีชีวิตโดยมีจุดมุ่งหมายในอนาคตพอ ๆ กับอดีต” (นวลละอ อ สุภาพล. 2527: 124-126)

ทฤษฎีบุคลิกภาพของจุงแตกต่างกับฟรอยด์ที่อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลมาจากแรงกระตุ้นทางเพศ และเน้นจุดเริ่มต้นของบุคลิกภาพจากหลังกำเนิดโดยเฉพะอย่างยิ่งในวัยทารก แต่จุงอธิบายว่าจุดเริ่มต้นของบุคลิกภาพเริ่มจากเชื้อชาติหรือเผ่าพันธุ์และการอบรมเลี้ยงดูตั้งแต่วัยเด็ก โดยมีองค์ประกอบของจิต (Structural components of psyche) ที่เป็นผลรวมทั้งหมดของบุคลิกภาพที่ประกอบด้วยระบบต่าง ๆ ทำงานร่วมกัน 3 ระบบ ดังนี้ (นวลละอ อ สุภาพล. 2527: 128-141)

1. โครงสร้างของบุคลิกภาพ (Structure of personality) ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญได้แก่ ตัวตน (Ego) จิตไร้สำนึกส่วนบุคคล (Personal unconscious) จิตไร้สำนึกที่สะสมมาแต่อดีตกาล (Collective unconscious) หน้ากาก (Persona) ลักษณะหญิง/ชายที่มีอยู่ในตัวคน (Anima/Animus) และเงา (Shadow)

2. ตน (Self) เป็นรูปแบบที่นำบุคคลไปสู่การแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนให้ถึงจุดสูงสุด และเป็นวิถีทางของบุคคลที่ทำให้บุคลิกภาพมีความเป็นเอกภาพ สมดุลและมั่นคง

3. ระบบความสัมพันธ์ภายใน (Interdependent systems) ประกอบด้วยรูปแบบทางจิตวิทยาของบุคคลที่เป็นทัศนคติพื้นฐาน (Basic attitudes) โดยแบ่งบุคลิกภาพของบุคคลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- 3.1 ทัศนคติที่หันออกจากตนเอง (Extraversion) เป็นลักษณะที่บุคคลมุ่งสู่โลกภายนอกหรือสู่โลกของความเป็นจริง ลักษณะของบุคคลประเภทนี้ คือ ชอบออกสังคม นิสัยเปิดเผย รู้จักผ่อนปรนซึ่งทำให้ปรับปรุงตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ง่าย มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นและไม่จริงจังกับความรู้สึกผิดหวัง

3.2 ทศนคติหันเข้าหาตนเอง (Introversion) เป็นลักษณะที่บุคคลมุ่งเข้าหาตนเอง หรือสู่โลกของความรู้สึกส่วนตัว ลักษณะของคนประเภทนี้จะตรงกันข้ามกับประเภทแรก คือ เป็นคนไม่แน่ใจ ไม่กล้าตัดสินใจ ไตร่ตรอง สงบเสงี่ยม ไม่ชอบสมาคม หลบหน้าผู้อื่น ปกป้องตนเอง และไม่ไว้วางใจผู้อื่น

ทศนคติทั้งสองประเภทจะเกิดขึ้นในบุคลิกภาพของบุคคล โดยบุคคลจะไม่มีลักษณะหันออกจากตนเองหรือหันเข้าหาตนเองอยู่ในตนเองแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะมีทั้งสองลักษณะอยู่ในตัว และถ้าทศนคติประเภทใดมีลักษณะเด่น ทศนคตินั้นก็จะเข้ามาอยู่ในจิตสำนึก ในขณะที่ทศนคติหนึ่งที่อยู่ก็จะมีอยู่ในจิตไร้สำนึก ทำให้การรับรู้ตัวตนแสดงตนโดยหันตนเองออกสู่การติดต่อกับโลกภายนอก ในขณะที่สิ่งที่อยู่ในจิตไร้สำนึกส่วนบุคคลจะหันเข้าหาตนเอง

#### บุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัว

ไอแซงค์ (Eysenck.1970: 59-60; อ้างถึงใน นวลละออ สุภาพล. 2534: 64) อธิบายลักษณะของบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัว ดังนี้

1. บุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert) หมายถึง บุคคลที่มีลักษณะเงียบขรึม ชอบคิดพิจารณาตนเอง ไม่ชอบการพบปะพูดคุยกับบุคคลอื่นยกเว้นเพื่อนสนิท ชอบอ่านหนังสือมากกว่าสนทนากับบุคคล ชอบวางแผนต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า รับการกระตุ้นจากภายนอกได้น้อย ไม่ชอบความตื่นเต้น ใช้ชีวิตอย่างเคร่งครัด มีระเบียบแบบแผน ควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้ดี โดยปกติไม่มีความประพฤตินทางก้าวร้าว ค่อนข้างมองโลกในแง่ร้าย มีค่านิยมที่ยึดมาตรฐานทางศีลธรรม กล่าวได้ว่าเป็นบุคคลที่มีการควบคุมตนเองและมีพฤติกรรมรับผิดชอบ

2. บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extravert) หมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการเข้าสังคม ชอบงานรื่นเริงต่าง ๆ มีเพื่อนมาก ไม่ชอบการเรียนหรือทำงานตามลำพัง ชอบความตื่นเต้น รับการกระตุ้นจากภายนอกได้มาก ชอบการเปลี่ยนแปลง ชอบทำกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดเวลา ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบความเป็นอิสระ และชอบความสนุกสนานรื่นเริง ค่อนข้างมองโลกในแง่ดี ก้าวร้าวและอารมณ์เสียได้ง่าย กล่าวโดยสรุป ลักษณะแสดงตัว คือ บุคคลที่มีแรงกระตุ้นในตนเองและเป็นบุคคลที่มีความสามารถทางสังคม

ลักษณะเก็บตัวและแสดงตัวทำให้ความสามารถทางสังคมและแรงกระตุ้นภายในบุคคลแตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างนี้ย่อมมีผลต่อการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ผลการวิจัยจำนวนมากที่เปรียบเทียบบุคลิกภาพทั้งสองแบบต่อพฤติกรรมทางสังคมในด้านต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้ (ชนพรรณ กลั่นเกสร. 2551: 82-85: นวลละออ สุภาพล. 2534: 64-66)

1. ด้านมนุษยสัมพันธ์ งานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะเป็นที่นิยมมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัวเล็กน้อย และมีแนวโน้มที่จะเป็นหัวหน้ากลุ่มอย่างไม่เป็นทางการ เนื่องจากมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคล่องแคล่วในการติดต่อกับผู้อื่นและเป็นที่นิยมมากกว่า

2. ด้านการทำงาน งานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะพึงพอใจในงาน มีความสำเร็จในการทำกิจกรรม และทำงานติดต่อกับผู้อื่นได้ดีกว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัว

3. ด้านชีวิตครอบครัว งานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีความพึงพอใจในชีวิตสมรสหรือมีทัศนคติที่ดีต่อความสัมพันธ์ทางเพศสูงกว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัว

4. ด้านการเรียน งานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัว และบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะทำงานได้ดีในกิจกรรมที่ต้องทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มที่มีการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ส่วนบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวจะทำงานได้ดีในสภาพที่ต้องทำงานเป็นรายบุคคล เนื่องจากบุคคลที่มีบุคลิกแบบแสดงตนสามารถปรับตัวทางสังคมได้ดี สำหรับการทำงานที่มีความซับซ้อนหรือต้องใช้ความสนใจมาก ๆ พบว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัวจะมีสมาธิในการทำงานและทำงานได้สำเร็จกว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว

บุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัวทั้งสองแบบนี้มีทั้งข้อดีและข้อเสีย บุคลิกภาพแบบแสดงตัวทำให้บุคคลมีความสามารถทางสังคม สามารถปรับตัวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี ทำให้บุคคลกล้าตัดสินใจจึงมีผลต่อการเรียนรู้และการทำงานที่ต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่อาจเป็นผลเสียหากขาดการพิจารณาพิเคราะห์ต่อการกระทำ ส่วนบุคลิกภาพแบบเก็บตัวมีข้อดี คือ ทำให้บุคคลเป็นผู้ที่มีสมาธิสูงในการทำงาน มีเวลาคิดค้นสร้างสรรค์หรือผลิตนวัตกรรมต่าง ๆ แต่ก็ยังมีข้อเสีย คือ ทำให้บุคคลขาดสังคม หมกมุ่นกับตนเองเกินไป ขาดความมั่นใจในตนเองและไม่กล้าตัดสินใจ ซึ่งอาจส่งผลเสียหายต่อตนเองได้

## แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้

### ความหมายของการรับรู้

การรับรู้ (Perception) เป็นกลไกสำคัญต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ จึงถูกนำมาใช้ในสาขาวิชาและวงการต่าง ๆ อย่างกว้างขวางโดยนักวิชาการให้ความหมาย ดังนี้

โมเวนและไมเนอร์ (Mowen; & Minor. 1998: 72) ให้ความหมายของการรับรู้ว่า กระบวนการของบุคคลสัมผัส สนใจ และทำความเข้าใจกับสารสนเทศ

เคริน ฮาร์ตเลย์ และรูเดเลียส (Kerin; Hartley; & Rudelius. 2004: 106) ให้ความหมายของการรับรู้ว่า กระบวนการซึ่งแต่ละบุคคลเลือกสรร จัดการและตีความเกี่ยวกับสิ่งที่มากระตุ้นโดยอาศัยประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อสร้างภาพที่มีความหมายออกมา

ชิฟแมน และคานุก (Schiffman; & Kanuk. 2007: 162) ให้ความหมายของการรับรู้ว่า กระบวนการซึ่งแต่ละบุคคลเลือกสรร จัดการ และตีความหมายสิ่งกระตุ้น ซึ่งภายใต้สถานการณ์หรือเงื่อนไขเดียวกันแต่ละบุคคลอาจมีการรับรู้ที่แตกต่างกันขึ้นกับการเลือกประสบการณ์และการตีความ

ของแต่ละบุคคล รวมทั้งอิทธิพลด้านความจำเป็น ค่านิยม และความคาดหวังโดยตัวแปรเหล่านี้เกี่ยวข้องกับกระบวนการรับรู้ของบุคคล

จิตยาพร เสมอใจ และมัทนียา สมมิ (2546: 47-48) ให้ความหมายของการรับรู้ว่า กระบวนการที่ผู้บริโภคลือเลือก จัดการและแปลความสิ่งที่มากระทบหรือที่เรียกว่าปัจจัยนำเข้าในการสร้างภาพที่มีความหมาย โดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายสัมผัสและความรู้สึกทางจิตใจ ทำการสรุปและตีความหมายของสิ่งที่สัมผัสนั้นเพื่อสร้างภาพในสมองให้เป็นภาพที่มีความหมาย หรือมีความสอดคล้องกับภาพความทรงจำเดิมและส่งผลให้เกิดการกระทำ

อริสา ส้ารอง (2549: 154) ให้ความหมายของการรับรู้ว่า กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของมนุษย์ในการจัดการและตีความสิ่งที่มากระทบจากประสาทสัมผัสให้มีความหมายตามความเป็นไปของสภาวะแวดล้อม

การรับรู้สามารถมีอิทธิพลต่อความต้องการ แรงจูงใจและทัศนคติของบุคคล คนสองคนที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกันอาจมีการรับรู้ที่แตกต่างกัน เนื่องจากแต่ละคนเปิดรับเหตุการณ์และเลือกรับสิ่งที่มากระตุ้นแตกต่างกัน ความแตกต่างเรื่องการรับรู้เกิดจากสาเหตุ 3 ประการ ดังนี้ (Schiffman; & Kanuk. 2007: 123-124)

1. การเลือกเปิดรับ (Selective exposure) การเลือกที่จะรับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เนื่องจากสารสนเทศมีจำนวนมาก บางอย่างตรงความต้องการบางอย่างไม่ตรงความต้องการบุคคลจึงเลือกที่จะรับรู้ในเหตุการณ์หรือบางส่วนของเรื่องที่ต้องการหรือโดดเด่นตรงกับความสนใจของตน

2. การเลือกบิดเบือน (Selective distortion) แต่ละบุคคลมีความรู้และความเชื่อ เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารบุคคลอาจเลือกบิดเบือนข้อมูลบางส่วนให้ตรงกับความเชื่อของตน

3. การเลือกจดจำ (Selective retention) บุคคลย่อมเลือกที่จะจดจำหรือจดจำได้เฉพาะข้อมูลที่ตนเชื่อหรือสนใจที่จะรับ ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจในพฤติกรรมของบุคคลนั้น

กล่าวโดยสรุป การรับรู้ หมายถึง การที่บุคคลได้รับข้อมูลข่าวสารหรือสิ่งกระตุ้นจากการสัมผัส ได้แก่ การมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การรับรู้รส การได้กลิ่น และความรู้อีกภายในของบุคคล เพื่อนำมาเลือกสรร จัดระเบียบ และตีความข้อมูลข่าวสารที่ได้รับตามความต้องการหรือความสนใจของตน ทั้งนี้การรับรู้ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันตามการเลือกเปิดรับในสิ่งที่สนใจหรือต้องการ การเลือกบิดเบือนตามความรู้และความเชื่อของตนและการเลือกที่จะจดจำในสิ่งที่สนใจหรือโดดเด่นเพื่อใช้ในการตัดสินใจในพฤติกรรมหรือการแสดงออกที่ตอบสนองการรับรู้ นั้น ๆ

### กระบวนการรับรู้

การรับรู้ของบุคคลประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ดังนี้ (อริสา ส้ารอง. 2549: 155-156)

1. การรับสิ่งเร้าทางประสาทสัมผัส (Sensation) ได้แก่ การมองเห็นด้วยตา การได้ยินด้วยหู การลิ้มรสด้วยลิ้น การได้กลิ่นด้วยจมูก และการสัมผัสทางกายหรือผิวหนัง ซึ่งเป็นกลไกที่รับ

ความรู้สึกเข้ามาทางประสาทสัมผัสเพื่อเชื่อมโยงบุคคลกับสภาพแวดล้อม โดยมนุษย์แต่ละคนมีขีดจำกัดในการรับสัมผัสและเข้าใจกับสิ่งเร้าแตกต่างกัน

2. การรับรู้ (Perception) เป็นการตีความและเข้าใจต่อสิ่งเร้าที่รับเข้ามา ซึ่งเป็นกลไกในการวิเคราะห์ข้อมูลและสิ่งต่าง ๆ ที่รับเข้ามาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันและเก็บสะสมข้อมูลไว้เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลใหม่ที่รับเข้ามาตามกลไกของการรับรู้ และเข้าใจสิ่งที่เป็นการกระตุ้นใหม่ที่เพิ่งรับเข้ามา

3. ปัจจัยที่เป็นสิ่งเร้า (Stimulus factors) ได้แก่ สภาพแวดล้อม เหตุการณ์หรือสิ่งเร้าที่บุคคลรับรู้ได้จากประสาทสัมผัส ซึ่งมีอิทธิพลต่อความเข้าใจและการรับรู้

4. ปัจจัยส่วนบุคคลเป็นลักษณะส่วนบุคคลในการรับรู้สิ่งเร้าทางประสาทสัมผัสและตีความ หรือทำความเข้าใจ เช่น แรงจูงใจ ทักษะสติ บุคลิกภาพ สถานภาพทางสังคม สติปัญญา เป็นต้น

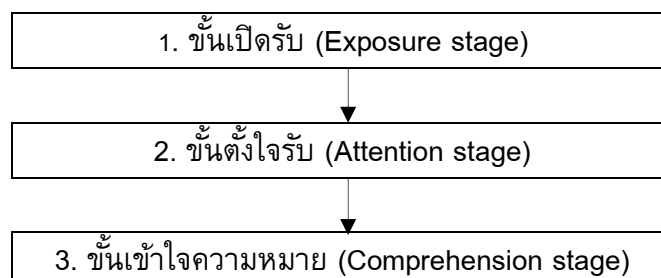
### ขั้นตอนการรับรู้

ในการรับรู้และประมวลผลข้อมูลข่าวสารของบุคคล โมเวนและไมเนอร์ (Mowen; & Minor. 1998: 77-93) ได้อธิบายขั้นตอนการรับรู้ของบุคคล มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเปิดรับ (Exposure stage) สิ่งกระตุ้น ข้อมูลข่าวสาร และสถานการณ์ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมภายนอกของบุคคลที่มีลักษณะโดดเด่นเป็นที่สังเกตเห็นได้ ซึ่งบุคคลสัมผัสได้โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้นและผิวหนัง ซึ่งเป็นการรับรู้เพียงระยะสั้นและบุคคลไม่สนใจที่จะจดจำหรือใส่ใจกับสิ่งนั้น

2. ขั้นตั้งใจรับ (Attention stage) เป็นขั้นตอนที่พัฒนาต่อจากขั้นเปิดรับ บุคคลรู้สึกสนใจกับสิ่งที่ได้รับที่เป็นลักษณะโดดเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งหรือมีแนวโน้มเลือกที่จะจดจำเพียง 1 ใน 3 ของสิ่งที่ได้สัมผัสทั้งหมด

3. ขั้นเข้าใจความหมาย (Comprehension stage) เป็นขั้นตอนการแปลความหมายหรือทำความเข้าใจกับสิ่งเร้าที่ได้สัมผัสโดยบูรณาการกับแรงจูงใจ ประสบการณ์เดิม ความทรงจำและความคาดหวังของผู้รับและสร้างเป็นภาพรวมที่เป็นความรู้ใหม่ของตนเอง



ภาพประกอบ 8 ขั้นตอนการรับรู้และประมวลผลข้อมูลของบุคคลตามทฤษฎีของโมเวนและไมเนอร์

ในการรับรู้ของบุคคลจะแตกต่างกันตามปัจจัยของแต่ละบุคคล ซึ่งประกอบด้วยปัจจัย 3 ด้าน ดังนี้ (ขวัญเรือน กิตติวัฒน์. 2531: 23)

1. ด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล เกิดจากแนวความคิดว่า บุคคลแต่ละคนมีความเฉพาะตัวแตกต่างกันอย่างมากในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากการอบรมเลี้ยงดูที่แตกต่างกัน การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ไม่เหมือนกัน จึงส่งผลกระทบต่อสติปัญญา ความคิด ทักษะคติ ตลอดจนกระบวนการของการรับรู้ การเรียนรู้ การจูงใจต่อข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ

2. ด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากบุคคลจะยึดติดกับกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่หรือที่เรียกว่า กลุ่มอ้างอิง (Reference group) ในการตัดสินใจและการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมใด ๆ ก็ตาม โดยบุคคลมักจะคล้อยตามกลุ่มในด้านความคิด ทักษะคติ และพฤติกรรม เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ดังนั้นการรับรู้ข่าวสารจึงมีการยอมรับ เข้าใจและตีความตามกลุ่มที่ตนสังกัด

3. ด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบสื่อสาร จากผลการวิจัยต่าง ๆ ที่ศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลเชื่อว่าลักษณะเฉพาะของบุคคล ได้แก่ เพศ อาชีพ การศึกษา รายได้ และศาสนา ที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกัน ทำให้เกิดความคล้ายคลึงกันของการเปิดรับเนื้อหาของการสื่อสาร รวมถึงการตอบสนองต่อเนื้อหาดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในต่างประเทศ

เดไซ (Desai. 2003) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที (Instant messaging) ในงานบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า ที่ห้องสมุดมัวร์ส มหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ (Morris Library, Southern Illinois University) ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งขณะนั้นมีโปรแกรมสำหรับสนทนาออนไลน์เกิดขึ้นมากมาย หลังจากศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ของห้องสมุดต่าง ๆ เดไซได้พัฒนาซอฟต์แวร์ส่งข้อความโต้ตอบทันที ที่เรียกว่า มัวร์ส เมสเซ็นเจอร์ (Morris Messenger) ซึ่งสามารถรับ-ส่งข้อความผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ระหว่างบรรณารักษ์กับผู้ใช้ รวมทั้งการรับส่งไฟล์ และการแสดงหน้าจอของเครื่องบรรณารักษ์ไปปรากฏบนหน้าจอของเครื่องผู้ใช้ (Push patron's browsers and co-browse) สำหรับแนะนำการใช้และการสืบค้นสารสนเทศและนำมาทดลองใช้ เพื่อศึกษาให้ทราบว่าห้องสมุดจะประยุกต์ใช้โปรแกรมมัวร์สเมสเซ็นเจอร์อย่างไร คำถามอะไรบ้างที่ผู้ใช้ถามผ่านโปรแกรม และข้อดีข้อเสียของโปรแกรกดังกล่าว การเก็บรวบรวมข้อมูลการบริการตอบคำถามด้วยโปรแกรมของห้องสมุด กระทำเฉพาะวันทำการในช่วง 15 ตุลาคม ถึง 20 สิงหาคม 2001 จำนวน 21 วัน ผลการศึกษาพบว่า มีข้อคำถามจากผู้ใช้ จำนวน 209 คำถามหรือเฉลี่ย 9.5 คำถามต่อวัน ซึ่งแบ่งเป็นการถาม-ตอบอย่างแท้จริง (True conversations) ร้อยละ 71 รองลงมา ได้แก่ ไม่ได้รับการตอบรับจากบรรณารักษ์ (No response from staff) ร้อยละ 20 และ



ผู้ใช้ตัดการติดต่อ (Patron disconnects) ร้อยละ 9 ตามลำดับ สำหรับประเภทของข้อคำถามที่ถามตอบจริง จำนวน 140 คำถาม ได้แบ่งกลุ่มคำถามตามงานวิจัยของเคทซ์ (Katz. 2002: 16-18) และพบว่าคำถามที่ต้องค้นหาแบบเจาะจง (Specific-search question) มีจำนวนสูงสุด รองลงมา ได้แก่ คำถามที่มีคำตอบอยู่แล้ว (Ready reference) การขอคำแนะนำ (Directional) และคำถามอื่น ๆ ส่วนคำถามเกี่ยวกับการทำวิจัย (Research question) ไม่ปรากฏ ทั้งนี้เนื่องจากผู้ใช้งานต้องการใช้โปรแกรมมัลติมีเดียเซ็นเซอร์สำหรับถามคำถามที่ต้องการคำตอบอย่างรวดเร็วหรือทันที แต่คำถามเกี่ยวกับการทำวิจัยเป็นเรื่องซับซ้อนอาจต้องใช้เวลา ผู้จึงต้องการสอบถามแบบเผชิญหน้ากับบรรณารักษ์มากกว่า

บาร์ อิลาน (Bar-Ilan. 2007) ศึกษาการใช้เว็บบล็อกของบรรณารักษ์และห้องสมุดในการเผยแพร่สารสนเทศ เนื่องจากปัจจุบันเว็บบล็อกเป็นเทคโนโลยีเว็บที่เป็นที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายและเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การเก็บรวบรวมข้อมูลการใช้เว็บบล็อกจากเว็บบล็อกของบรรณารักษ์ห้องสมุดต่าง ๆ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ช่วงเวลา คือ เดือนธันวาคม 2003 และเดือนกุมภาพันธ์ 2005 โดยวิเคราะห์เนื้อหาในบล็อกทั้งสองช่วงเวลาและนำมาเปรียบเทียบกัน ผลการวิจัยพบว่า บล็อกมีผลกระทบต่อวิชาชีพสารสนเทศ โดยเป็นช่องทางหนึ่งที่ใช้รับส่งสารสนเทศระหว่างบรรณารักษ์กับผู้ใช้ห้องสมุดบนเว็บ นอกจากนี้เว็บบล็อกยังเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสำหรับการตลาดเกี่ยวกับกิจกรรมห้องสมุดและการบริการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด วัตถุประสงค์ของบรรณารักษ์ในการใช้บล็อกเพื่อเผยแพร่สารสนเทศที่เกี่ยวกับวิชาชีพและทั่วไป ส่วนวัตถุประสงค์ของห้องสมุดในการใช้บล็อกเพื่อประกาศข่าวต่าง ๆ ของห้องสมุด ผลการเปรียบเทียบการใช้บล็อกทั้งสองช่วงเวลาพบว่า มีจำนวนห้องสมุดที่ใช้ประโยชน์จากเว็บบล็อกเพิ่มขึ้นน้อยมากซึ่งไม่เป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้

ญูเยน (Nguyen. 2008) ศึกษาการประยุกต์ใช้โปรแกรมประยุกต์ของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ในห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลียและประเทศนิวซีแลนด์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เว็บไซต์ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลีย จำนวน 39 แห่งและในประเทศนิวซีแลนด์ จำนวน 8 แห่ง รวมทั้งสิ้น 47 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบบันทึกรายการและแบบสอบถาม การเก็บรวบรวมข้อมูลกระทำโดยการสำรวจจากเว็บไซต์ของห้องสมุดที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งใช้เวลาในการสำรวจตั้งแต่ วันที่ 23 ธันวาคม ค.ศ. 2007 ถึงวันที่ 6 มกราคม ค.ศ. 2008 เป็นเวลา 2 สัปดาห์ โดยสัปดาห์ที่สองเป็นการสำรวจซ้ำเพื่อหาความแม่นยำของข้อมูล และใช้โปรแกรมไมโครซอฟต์เอ็กเซลในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า 2 ใน 3 ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลียและประเทศนิวซีแลนด์ใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 อย่างน้อย 1 โปรแกรมหรือมากกว่าโปรแกรมเว็บ 2.0 ที่ใช้มากที่สุด คือ อาร์เอสเอส รองลงมาได้แก่ บล็อกพอดแคสต์ และการส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที วัตถุประสงค์ของการใช้โปรแกรมอาร์เอสเอสของห้องสมุดเพื่อแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับหนังสือใหม่มากที่สุด รองลงมา คือ แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับวารสารใหม่ ข่าวและเหตุการณ์ห้องสมุด และฐานข้อมูลใหม่ ตามลำดับ วัตถุประสงค์ของการใช้บล็อกของห้องสมุดเพื่อแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับบริการห้องสมุด และข่าวและเหตุการณ์ห้องสมุดมากที่สุด รองลงมา

คือ แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องมือช่วยการวิจัย หนังสือใหม่ การรู้สารสนเทศ ข้อมูลทั่วไป คำแนะนำ และวิจารณ์หนังสือ ตามลำดับ วัตถุประสงค์ของการใช้พอดแคสต์ของห้องสมุดเพื่อแนะนำเกี่ยวกับทักษะการใช้ห้องสมุดมากที่สุด รองลงมา คือ แนะนำทรัพยากรสารสนเทศ การนำชมห้องสมุด แนะนำการใช้เครื่องมือช่วยการวิจัย การสืบค้นสารสนเทศ การใช้โอแพค การฝึกปฏิบัติเกี่ยวกับทักษะการเรียน ชาวห้องสมุด แนะนำหนังสือ และข้อมูลทั่วไป ตามลำดับ ส่วนโปรแกรมวิกิพจนานุกรมมีการใช้น้อยมาก โดยเฉพาะห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลียไม่มีการใช้เลย ซึ่งอาจเป็นเพราะเป็นการใช้ภายในของกลุ่มอาจารย์และนักวิจัยจึงไม่ปรากฏบนเว็บห้องสมุดที่ให้สาธารณชนใช้

เชา โก๊ะ และ ลี (Chau; Goh; & Lee. 2008) ศึกษาความชุก (Prevalence) และการใช้เว็บ 2.0 ในห้องสมุด กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เว็บไซต์ของห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 90 แห่ง โดยสุ่มจากเว็บไซต์ห้องสมุดประชาชนจากการจัดลำดับห้องสมุด ประชาชนอเมริกัน ค.ศ. 2006 ของเฮ็นนิน (Hennnen's 2006 American Public Library Rating Report) เว็บไซต์การจัดลำดับห้องสมุดประชาชนในยุโรป (<http://www.theeuropeanlibrary.org>) และนามานุกรมห้องสมุดประชาชนในแถบเอเชียแปซิฟิก (<http://www.nla.gov.au/lap>) ส่วนเว็บไซต์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาได้โดยการสุ่มจากเว็บไซต์การจัดลำดับมหาวิทยาลัยชั้นนำของโลก (<http://www.topuniversities.com>) เว็บไซต์การจัดลำดับมหาวิทยาลัยของนิตยสารไทม์ (<http://thes.co.uk>) เว็บไซต์การจัดลำดับวิทยาลัยที่ดีที่สุดของอเมริกา ค.ศ. 2008 (<http://www.colleges.usnews.rankingsandreviews.com>) เว็บไซต์มหาวิทยาลัย 100 อันดับแรกของยุโรป (<http://www.webometrics.info>) และเว็บไซต์มหาวิทยาลัย 100 อันดับแรกของเอเชีย (<http://www.arwu.org>) กลุ่มตัวอย่างถูกแบ่งเป็น 3 กลุ่มตามที่ตั้งของห้องสมุด ได้แก่ ห้องสมุดในอเมริกาเหนือ ยุโรปและเอเชีย เว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดต่าง ๆ ใช้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มรวบรวมและส่งสารสนเทศ (Information push/pull) ได้แก่ อาร์เอสเอส บล็อก วิกี พอดแคสต์ และเกมเสมือนจริง 3 มิติ กลุ่มค้นคืนสารสนเทศ (Information retrieval) ได้แก่ การกำหนดคำค้น โอแพค 2.0 และแผนที่บนเว็บ และกลุ่มแลกเปลี่ยนสารสนเทศ (Information exchange) ได้แก่ การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที เครือข่ายสังคมออนไลน์ การแบ่งปันไฟล์หรือสื่อ และการค้นหาเว็บที่โปรดปราน ผลการศึกษาพบว่า เว็บไซต์ของห้องสมุดในอเมริกาเหนือใช้เว็บ 2.0 มากกว่าเว็บไซต์ของห้องสมุดในยุโรปและเอเชีย โดยเฉพาะบล็อก การกำหนดคำค้น การส่งข้อความแบบทันที และบริการเครือข่ายสังคม ห้องสมุดประชาชนส่วนใหญ่ใช้วิกิ การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันทีและบริการเครือข่ายสังคมและห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่ใช้อาร์เอสเอส บล็อกและบริการเครือข่ายสังคม เมื่อเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ตามประเภทของห้องสมุด พบว่าห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาใช้การกำหนดคำค้นมากกว่าห้องสมุดประชาชนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

แมคอินไตร์ และนิโคล (McIntyre; & Nicolle. 2008) ศึกษากรณีศึกษาการใช้เว็บบล็อกของห้องสมุดมหาวิทยาลัยแคนเตอร์เบอรี (University of Canterbury Library) ประเทศอังกฤษ ที่ใช้เว็บบล็อกเป็นเครื่องมือสื่อสารภายในและชุมชนภายนอกห้องสมุด การใช้เว็บบล็อกภายในห้องสมุดเพื่อติดต่อสื่อสารและจัดการสารสนเทศสำหรับบริการบุคลากรของห้องสมุด ส่วนการใช้เว็บ

บล็อกภายนอกห้องสมุดก็เพื่อสื่อสารเนื้อหาความรู้และแจ้งข้อมูลข่าวสารใหม่เกี่ยวกับการบริการของห้องสมุดแก่ชุมชนมหาวิทยาลัย วิธีวิจัยที่ใช้ ได้แก่ วิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยศึกษาจากเว็บบล็อกห้องสมุดมหาวิทยาลัยแคนเตอร์เบอร์รี่ (University of Canterbury Library) จำนวน 2 เว็บบล็อก และวิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยการสำรวจการใช้เว็บบล็อกของอาจารย์ ผลการวิจัยพบว่า เว็บบล็อกเป็นกลยุทธ์ที่ประสบผลสำเร็จในการเผยแพร่สารสนเทศภายในบุคลากรห้องสมุดที่ทำงานฝ่ายบริการ เนื่องจากเป็นสื่อกลางที่ใช้งานได้สะดวกในการสื่อสารในแต่ละวัน เป็นแบบปฏิบัติที่ดีและสร้างจดหมายเหตุของความรู้สถาบัน (Archive of institutional knowledge) นอกจากนี้เว็บบล็อกสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารสารสนเทศเฉพาะสาขาวิชาของห้องสมุดไปยังกลุ่มผู้ใช้ที่เป็นอาจารย์ ผลการวิจัยพบข้อสังเกตว่า กลุ่มอาจารย์ซึ่งเป็นผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด แต่กลับใช้เว็บบล็อกน้อยกว่ากลุ่มอื่น ทั้งนี้ห้องสมุดควรมีบทบาทเป็นผู้นำในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีบล็อกในการติดต่อสื่อสารทั้งภายในและภายนอกห้องสมุดเพื่อสร้างสัมพันธภาพกับผู้ใช้

กาวริลิส กากาลี และปาปาธีโอโดรุ (Gavrilis; Kakali; & Papatheodorou. 2008) พัฒนาต้นแบบ (Prototype) ของโอแพคที่ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ซึ่งเรียกว่า โอแพคเซีย (OPACIAL) โดยศึกษาจากการทำงานของโปรแกรมสืบค้นทรัพยากรสารสนเทศห้องสมุดออนไลน์หลายโปรแกรมทั้งที่เป็นโปรแกรมเชิงพาณิชย์และฟรีแวร์ ซึ่งได้แก่ ซอฟต์แวร์ของ SOPAC AADL.org, PowerHouse Museum, AFI OPAC 2.0, VuFind และ Scriblio Plymouth UL โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการสืบค้นสารสนเทศโดยใช้ประโยชน์จากเว็บ 2.0 กับบริการสืบค้นโอแพค ฟังก์ชันเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ ได้แก่ การกำหนดคำค้นโดยผู้ใช้ (Social tag) การเขียนคำอธิบาย การแสดงความคิดเห็น และการจัดอันดับ (Ranking) ตัวแบบโอแพค 2.0 นี้ถูกนำมาทดลองใช้และประเมินโดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใช้ห้องสมุด ได้แก่ อาจารย์และนักศึกษา มหาวิทยาลัยแพนทีออน (Panteion University) ประเทศกรีซ จำนวน 19 คน โดยการสัมภาษณ์หลังจากให้ทดลองใช้งานเป็นเวลา 5 วัน ผลการวิจัยพบว่า ในภาพรวมผู้ใช้ส่วนใหญ่พึงพอใจกับการใช้งานที่ง่ายของตัวแบบ และมีความพึงพอใจตัวแบบในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความรวดเร็วในการสืบค้น สารสนเทศที่ได้ตรงความต้องการ ความน่าเชื่อถือของระบบ รูปแบบของผลลัพธ์ การกำหนดแท็ก และการสืบค้นด้วยแท็ก นอกจากนี้ผู้ใช้มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับไฟล์ดิจิทัล การใช้หัวเรื่อง และกลุ่มคำค้น (Tag cloud) ซึ่งทำให้ต้องมีการปรับปรุงเพื่อพัฒนาตัวแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

อาห์โรนี (Aharony. 2009a) ศึกษาอิทธิพลของบุคลิกภาพส่วนบุคคลของนักศึกษาระบบบริหารศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ที่มีต่อการรับรู้เกี่ยวกับการใช้เว็บ 2.0 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาระบบบริหารศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศอิสราเอล จำนวน 160 คน จากจำนวนนักศึกษาทั้งหมด 900 คน ที่กำลังเรียนในปีการศึกษา 2007 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งสอบถามเกี่ยวกับบุคลิกภาพส่วนบุคคล ได้แก่ กลยุทธ์การเรียนรู้ การต่อต้านการเปลี่ยนแปลง และการประเมินการรับรู้ และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการเรียนรู้ ได้แก่ แรงจูงใจ ความสามารถทางการเรียน และการใช้เว็บ 2.0 ผลการวิจัยพบว่า บุคลิกภาพส่วนบุคคลและสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มีอิทธิพลต่อการรับรู้เว็บ 2.0 ของ

นักศึกษา นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เว็บวิกิเป็นอันดับสูงสุด รองลงมาได้แก่ เว็บบล็อก และเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนโปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ที่นักศึกษาใช้น้อยที่สุดคือ เว็บแบ่งปันสื่อโดยเฉพาะเว็บไซต์ Flickr.com และ อาร์เอสเอส

อาห์โรนี (Aharony. 2009b) สำรวจการใช้บล็อกของบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ โดยศึกษาด้านเนื้อหาและการกำหนดคำค้น (Tagging) สำหรับเนื้อหาของบล็อก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บล็อกด้านบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 30 บล็อก ซึ่งคัดเลือกจากจากคำค้นด้วยคำค้น "library and information science" ในเว็บเทคโนราตี (<http://www.technorati.com>) โดยใช้เงื่อนไขว่าต้องเป็นบล็อกที่เขียนโดยบรรณารักษ์หรือนักสารสนเทศ และเป็นบล็อกที่ยังคงใช้งานอยู่ในช่วงเก็บข้อมูล คือ เดือนพฤษภาคม ถึงเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2008 การวิเคราะห์ข้อมูลกระทำโดยการวิเคราะห์คำค้นที่ปรากฏในบล็อกเหล่านั้น ซึ่งพบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 734 คำค้น เนื้อหาของคำค้นหรือบล็อกจำแนกได้เป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. ทั่วไป (General) เช่น การวางแผน การถกนิตติง เหตุการณ์ หนังสือ ประวัติศาสตร์ ชื่อมหาวิทยาลัย การเรียนรู้ ครอบครัวยุติธรรม เฟิงซูย (Feng shui) ความรับผิดชอบทางสังคม เป็นต้น
2. เทคโนโลยี (Technology) เช่น คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีใหม่ ๆ ฮาร์ดแวร์ เว็บ 2.0 ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ประเภทของเทคโนโลยี โปรแกรมประยุกต์ บุคคล สื่อดิจิทัล เป็นต้น
3. ห้องสมุด (Library) เช่น ห้องสมุด การบริการห้องสมุด บรรณารักษ์ ห้องสมุดประเภทต่าง ๆ ห้องสมุด 2.0 บรรณนิทัศน์หนังสือ งานต่าง ๆ ของห้องสมุด การทำรายการเทคโนโลยีห้องสมุดและแนวโน้ม เป็นต้น
4. สารสนเทศ (Information) เช่น การเข้าถึงสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ ประเภทของทรัพยากรสารสนเทศ สารสนเทศด้านกฎหมาย สิ่งพิมพ์รัฐบาล นโยบายสารสนเทศ การจัดการสารสนเทศ การจัดการความรู้ เป็นต้น
5. เว็บสังคม (Social web) เช่น บล็อก Flickr, Myspace, Facebook, Wiki, ชื่อบล็อกต่าง ๆ ชื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบปริมาณเนื้อหาพบว่า เนื้อหาทั่วไปมีจำนวนมากที่สุด ร้อยละ 33.62 โดยเป็นเรื่องที่ผู้เขียนสนใจและต้องการเผยแพร่ประสบการณ์ของตนเอง รองลงมา ได้แก่ เนื้อหาด้านเทคโนโลยี ร้อยละ 20.21 และห้องสมุด ร้อยละ 19.12 เนื้อหาที่มีเป็นส่วนน้อย ได้แก่ สารสนเทศ และเว็บสังคม

อาห์โรนี (Aharony. 2009c) ศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บรรณารักษ์ชาวอิสราเอล จำนวน 168 คน ซึ่งได้โดยการสุ่มจากห้องสมุดทั่วประเทศ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม ตัวแปรต้นที่ใช้ ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล (เพศ การศึกษา ประสบการณ์การทำงาน ประเภทห้องสมุดที่สังกัด และฝ่ายงาน) การต่อต้านการเปลี่ยนแปลง (Resistance to change) การประเมินทางปัญญา (Cognitive appraisal) การให้อำนาจในการปฏิบัติงาน (Empowerment) บุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัว (Extroversion and Introversion) และความชำนาญด้านคอมพิวเตอร์ (Computer expertise) ตัวแปรตาม ได้แก่

ทัศนคติต่อการใช้เว็บ 2.0 ซึ่งแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ การตระหนักรู้ว่าเป็นสิ่งสำคัญ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ การมีแรงจูงใจที่จะใช้งาน การถูกบังคับให้ใช้งาน และการรู้สึกว่าเป็นสิ่งทำลาย และ การใช้เว็บ 2.0 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทัศนคติต่อการใช้เว็บ 2.0 ทุกด้าน มีอิทธิพลทางบวกต่อการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ยกเว้นด้านการถูกบังคับให้ใช้งานที่มีอิทธิพลทางลบ 2) ลักษณะส่วนบุคคลไม่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติในการใช้เว็บ 2.0 3) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติต่อการใช้เว็บ 2.0 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยบรรณารักษ์ที่มีความชำนาญสูงจะมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้เว็บ 2.0 และใช้เว็บ 2.0 มากกว่า 4) บุคลิกภาพแบบแสดงตัวและการให้อำนาจในการปฏิบัติงาน มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการใช้เว็บ 2.0 5) การต่อต้านการเปลี่ยนแปลงมีความสัมพันธ์ทางลบต่อการใช้เว็บ 2.0 ผู้วิจัยได้อภิปรายผลในประเด็นที่บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีทัศนคติที่ดีและใช้เว็บ 2.0 มาก เนื่องจากเป็นผู้ที่คุ้นเคยกับผู้คนที่ได้ง่ายสนใจต่อสิ่งเร้า และกล้าที่จะแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตน จึงชอบที่จะแสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น รวมทั้งการร่วมมือในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งเว็บ 2.0 สามารถตอบสนองบุคลิกลักษณะนี้ได้

ลิทซอ (Lietzau. 2009) ศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของห้องสมุดประชาชนในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อ 1) หาสัดส่วนห้องสมุดประชาชนที่ประยุกต์ใช้เว็บ 2.0 2) ศึกษาความแตกต่างของการใช้เว็บ 2.0 ในห้องสมุดของห้องสมุดจำแนกตามขนาดของห้องสมุด และ 3) ศึกษาความสำเร็จของห้องสมุดที่ใช้เว็บ 2.0 ศึกษาเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของห้องสมุดใน 2 ช่วงเวลา คือ ค.ศ. 2005 และ ค.ศ. 2008 ผลการวิจัยพบว่า ในระยะเวลา 3 ปี ห้องสมุดประชาชนจำนวนมากกว่าเดิมได้เพิ่มการใช้เทคโนโลยีเว็บเพื่อให้บริการประชาชน ซึ่งเปลี่ยนไปจากเดิมที่เน้นการให้บริการสืบค้นแบบออนไลน์หรือโอแพค (OPAC) เมื่อศึกษาตัวแปรขนาดของห้องสมุดพบว่า ห้องสมุดขนาดเล็กที่ให้บริการประชาชนน้อยกว่า 10,000 คน จะใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 น้อยมาก เช่น แต่ละห้องสมุดมีเว็บบล็อกเพียงเว็บเดียว เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากขาดแคลนสิ่งอำนวยความสะดวกด้านเทคโนโลยี และสังคมห้องสมุดมีขอบเขตค่อนข้างแคบ ซึ่งต่างกับห้องสมุดขนาดใหญ่ที่ใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 หลายประเภทในการสร้างสังคมชุมชนห้องสมุดและให้บริการในเครือข่ายห้องสมุดได้อย่างกว้างขวางกว่า นอกจากนี้จากการเปรียบเทียบสถิติการเข้าใช้ห้องสมุดและการยืมคืนทรัพยากรสารสนเทศพบว่า การใช้เว็บ 2.0 ช่วยให้ห้องสมุดประชาชนประสบความสำเร็จเพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเว็บ 2.0 ทำให้ผู้ใช้จำนวนมากรู้จักและค้นพบห้องสมุด รวมทั้งสามารถใช้บริการห้องสมุดได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น

เชา และโก๊ะ (Chua; & Goh. 2010) ศึกษาเพิ่มเติมจากงานวิจัยเดิมเมื่อ ค.ศ. 2008 โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อสำรวจโปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้ ศึกษาลักษณะการใช้งาน ศึกษาความสัมพันธ์ของการใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 กับคุณภาพของเว็บไซต์ห้องสมุด และเปรียบเทียบการใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 และคุณภาพของเว็บไซต์ห้องสมุดกับตัวแปรภูมิภาคที่ตั้งของห้องสมุดและประเภทของห้องสมุด ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มโปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 เป็น 4 กลุ่ม คือ 1) การจัดหาสารสนเทศ (Information acquisition) ได้แก่ เว็บบล็อก และเว็บวิกิ

2) การเผยแพร่สารสนเทศ (Information dissemination) ได้แก่ อาร์เอสเอส 3) การจัดการสารสนเทศ (Information organization) ได้แก่ การกำหนดคำค้น และ 4) การแบ่งปันสารสนเทศ (Information sharing) ได้แก่ การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที และบริการเครือข่ายสังคม และกำหนดกรอบการประเมินคุณภาพของเว็บไซต์ห้องสมุดใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านระบบ ด้านสารสนเทศ และด้านบริการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ห้องสมุดประชาชนและห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 90 แห่ง โดยสุ่มจากเว็บไซต์จัดลำดับห้องสมุด กลุ่มตัวอย่างถูกแบ่งเป็น 3 กลุ่มตามภูมิภาคที่ตั้งของห้องสมุด ได้แก่ ห้องสมุดในอเมริกาเหนือ ยุโรปและเอเชีย การเก็บรวบรวมข้อมูลกระทำโดยการสำรวจจากเว็บไซต์ห้องสมุดที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในช่วงเดือนมกราคม ถึงเดือนเมษายน ค.ศ. 2009 เป็นระยะเวลา 4 เดือน ผลการวิจัยพบว่าโปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้มากที่สุด คือ เว็บบล็อก รองลงมา คือ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บวิกิและการกำหนดคำค้น เมื่อเปรียบเทียบการใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ตามภูมิภาคที่ตั้งของห้องสมุดพบว่าห้องสมุดในแถบอเมริกาเหนือใช้โปรแกรมกลุ่มการจัดการสารสนเทศมากกว่าห้องสมุดในยุโรปและเอเชีย เมื่อจำแนกตามประเภทของห้องสมุด พบว่าห้องสมุดสถาบัน- อุดมศึกษาใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 มากกว่าห้องสมุดประชาชน เมื่อวิเคราะห์คุณภาพของเว็บไซต์ห้องสมุดพบว่าเว็บไซต์ของห้องสมุดในแถบอเมริกาเหนือมีคุณภาพสูงกว่าเว็บไซต์ห้องสมุดในแถบยุโรปและเอเชีย และไม่พบความแตกต่างระหว่างห้องสมุดประชาชนกับห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ส่วนความสัมพันธ์ของการใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 กับคุณภาพของเว็บไซต์ห้องสมุด พบว่าโปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ในกลุ่มการจัดการสารสนเทศและการแบ่งปันสารสนเทศมีอิทธิพลต่อคุณภาพโดยรวมของเว็บไซต์ห้องสมุดมากกว่าโปรแกรมในกลุ่มการจัดหาสารสนเทศและการเผยแพร่สารสนเทศ

ทริปาठी และกุมาร์ (Tripathi; & Kumar. 2010) ศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา โดยสำรวจจากเว็บไซต์ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศออสเตรเลีย แคนาดา สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา จำนวน 277 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจซึ่งพัฒนามาจากงานวิจัยของแมคอินไนท์และนิโคล (McIntyre; & Nicole. 2008) และงานวิจัยของนงูเยน (Nguyen. 2008) ผลการศึกษาพบว่า เครื่องมือเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้ ได้แก่ อาร์เอสเอส บล็อก พอดแคสต์และวอดคาสต์ (Vodcast) การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที (Instant messaging) และเว็บวิกิ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้มากที่สุด คือ การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที ร้อยละ 43.87 รองลงมา ได้แก่ เว็บบล็อก ร้อยละ 33.2 และ อาร์เอสเอสร้อยละ 31.4 ส่วนพอดแคสต์และวอดแคส และเว็บวิกิมีการใช้ค่อนข้างน้อยไม่ถึงร้อยละ 10 ทั้งนี้เนื่องจากการส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที เป็นเครื่องมือสื่อสารด้วยข้อความที่ใช้งานได้สะดวกแบบเรียลไทม์ (Real time) ห้องสมุดส่วนใหญ่จึงใช้สำหรับงานบริการตอบคำถามเสมือน (Virtual reference services) และสามารถบริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง สำหรับเว็บบล็อกที่ถูกใช้เป็นอันดับรองลงมาเนื่องจากผู้คนส่วนใหญ่นิยมใช้เว็บบล็อกสำหรับงานส่วนบุคคลมากกว่าใช้ในการปฏิบัติงาน

คิม และแอบบัส (Kim; & Abbas. 2010) ศึกษาการประยุกต์ใช้ฟังก์ชันการทำงานของห้องสมุด 2.0 ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาและผู้ใช้ห้องสมุด และเปรียบเทียบการใช้ห้องสมุด 2.0 ของผู้ใช้ห้องสมุดจำแนกตามเพศและระดับการศึกษา ฟังก์ชันการทำงานของห้องสมุด 2.0 ที่ถูกนำมาใช้ ได้แก่ การใช้ปัจเจกวิธานและการกำหนดคำค้น (Folksonomy/Tagging) การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) เว็บวิกิ เว็บบล็อก ทวิตเตอร์ อาร์เอสเอส และพอดแคสต์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เว็บไซต์ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา จำนวน 230 แห่ง ซึ่งได้จากการสุ่มจากรายชื่อห้องสมุด จำนวน 459 แห่ง ที่ปรากฏในเว็บไซต์นามานุกรมของยาฮู (<http://dir.yahoo.com/reference/libraries>) และนักศึกษา จำนวน 183 คน จากมหาวิทยาลัย 2 แห่งในเขตตอนกลางภาคตะวันออกของประเทศ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจเว็บไซต์ห้องสมุด และแบบสอบถามสำหรับนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดส่วนใหญ่ใช้อาร์เอสเอสและเว็บบล็อก ห้องสมุดใช้อาร์เอสเอสเป็นเครื่องมือในการจัดการความรู้เพื่อแจ้งข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดแก่ผู้ใช้ เช่น การเปลี่ยนแปลงเวลาเปิดปิดห้องสมุด การแนะนำหนังสือใหม่ กิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งสามารถแจ้งข้อมูลแก่ผู้ใช้ได้โดยไม่ต้องเปิดเว็บไซต์ของห้องสมุด ส่วนเว็บบล็อกนั้นถูกใช้โดยผู้ใช้ที่ส่วนใหญ่เข้ามาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือหรือประเด็นสำคัญต่าง ๆ และใช้ในการสื่อสารแลกเปลี่ยนกันระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้ ฟังก์ชันที่ใช้บ่อยที่สุด คือ การกำหนดคำค้น

แอนกัส สจ๊อต และเทลเวล (Angus; Stuart; & Thelwall. 2010) ศึกษาการใช้เว็บไซต์ Flickr (<http://www.flickr.com>) ในการเป็นแหล่งสำหรับจัดเก็บและแบ่งปันไฟล์ภาพทางวิชาการ ซึ่งแบ่งหมวดหมู่สาขาวิชาตามดัชนีการอ้างอิงของสถาบันสารสนเทศทางวิทยาศาสตร์ (Institute for Scientific Information: ISI) เป็น 12 สาขาวิชา ได้แก่ ศิลปะ ทฤษฎีการรู้หนังสือ (Literacy theory) ปรัชญา กวีนิพนธ์ กายวิภาคศาสตร์ ชีววิทยาของเซลล์ วิศวกรรมเครื่องกล ฟิสิกส์นิวเคลียร์ โบราณคดี การศึกษา จิตวิทยาสังคม และบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ไฟล์ภาพที่ถูกอัปโหลดบนเว็บไซต์ Flickr จำนวน 4,500 ภาพ ซึ่งสืบค้นตามชื่อสาขาวิชาโดยใช้เครื่องมือสืบค้นภาพของ Flickr ตามคำแนะนำในเว็บไซต์ <http://flickr.photos.search> ผลการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพพบว่า ภาพในกลุ่มสาขาศิลปะและมนุษยศาสตร์ ซึ่งได้แก่ ศิลปะ ทฤษฎีการรู้หนังสือ ปรัชญา และกวีนิพนธ์ มีการกำหนดคำค้น (Tagging) มากที่สุด ภาพในสาขาวิชาศิลปะมีมากที่สุดถึงร้อยละ 94 โดยกำหนดคำค้นว่า "art" รองลงมา ได้แก่ สาขาวิชาการศึกษา กวีนิพนธ์ กายวิภาคศาสตร์ และโบราณคดี ตามลำดับ สาขาวิชาที่มีภาพจำนวนน้อยและมีการกำหนดคำค้นน้อยมาก ได้แก่ วิศวกรรมเครื่องกล บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ฟิสิกส์นิวเคลียร์ ทฤษฎีการรู้หนังสือ ชีววิทยาของเซลล์ และจิตวิทยาสังคม ตามลำดับ นอกจากนี้ยังได้วิเคราะห์ภาพในแต่ละสาขาวิชาว่ามีปรากฏในแอมุมไบบ้างตามหมวดหมู่ย่อยของสาขาวิชานั้น ผลการวิจัยดังกล่าวทำให้ตระหนักว่าเว็บไซต์แบ่งปันไฟล์ภาพสามารถนำมาใช้เป็นแหล่งสารสนเทศด้านภาพเพื่อการเรียนการสอนได้ ทั้งนี้ผู้ใช้จำเป็นต้องคำนึงถึงกฎหมายลิขสิทธิ์ด้วย

แอนฟินน์เซน กินี และเซแซร์ (Anfinnsen; Ghinea; & Cesare. 2011) พัฒนาโปรแกรมกำหนดคำค้นและปัจเจกวิธาน (Folksonomies) ซึ่งเป็นโปรแกรมประยุกต์หนึ่งของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยบูรณาการกับระบบห้องสมุดอัตโนมัติของห้องสมุดมหาวิทยาลัยบรูเนล (Brunel University) ประเทศสหราชอาณาจักร เพื่อให้ผู้ใช้โอเพคสามารถกำหนดคำค้นที่คิดว่าตรงกับเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศโดยใส่คำค้นที่เรียกว่า แท็ก (Tag) แก่ทรัพยากรสารสนเทศนั้น นอกจากนี้โปรแกรมยังรวบรวมคำค้นเหล่านั้นเป็นกลุ่มคำค้น (Tag cloud) เพื่อให้ผู้ใช้ได้คลิกคำสำหรับค้นเรื่องที่ต้องการ การประเมินโปรแกรมกำหนดคำค้นกระทำโดยการทดลองใช้จากผู้ใช้ จำนวน 18 คน ประกอบด้วยบรรณารักษ์ 4 คน อาจารย์ 2 คนและนักศึกษา 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน ได้แก่ แบบสอบถาม ซึ่งกำหนดโจทย์ให้กลุ่มตัวอย่างทดสอบการใช้งานโปรแกรมดังกล่าวคนละ 30 นาที และสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้โปรแกรมการกำหนดคำ ความรู้สึกที่ได้ช่วยเหลือผู้อื่นจากการกำหนดคำค้น ความยากง่ายของการกำหนดคำค้น การค้นหาทรัพยากรสารสนเทศที่ต้องการจากกลุ่มคำค้น และประโยชน์ของการกำหนดคำค้นต่อตนเองและโอเพค กลุ่มตัวอย่างถูกกำหนดให้ค้นหาหนังสือที่ต้องการและสร้างคำค้นสำหรับหนังสือเหล่านั้น กรณีที่คำค้นซ้ำหรือใกล้เคียงกับคำค้นที่มีอยู่เดิมให้พิจารณาในการเพิ่มหรือเลือกลบคำที่ไม่ต้องการออกให้เหลือเพียงคำเดียว ผลการทดลองพบว่า ผู้ใช้พึงพอใจกับการกำหนดคำค้น คำค้นมีประโยชน์ต่อการค้นหาสารสนเทศของตนเองและช่วยเหลือผู้อื่นในการค้นเรื่องเดียวกัน ปัญหาและข้อเสนอแนะมีหลายข้อ เช่น ผู้ใช้บางคนเห็นว่าการกำหนดคำค้นค่อนข้างยากสำหรับพวกเขาที่ไม่มีประสบการณ์ในเรื่องนี้ ควรมีการใช้สีแก่คำค้นเพื่อให้เห็นความแตกต่างว่าคำค้นเกิดจากผู้ใช้กลุ่มใด ซึ่งได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และอาจารย์ เพราะจะช่วยผู้ใช้คนอื่นในการประเมินและตัดสินใจเลือกใช้คำค้นเหล่านั้น ในการกำหนดคำค้นโดยผู้ใช้ควรมีเครื่องมือช่วยเหลือต่าง ๆ ให้เลือกใช้ เช่น คู่มือคำค้น หัวเรื่องหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน (LCSH) เป็นต้น

คอร์โรเชอร์ (Corrocher. 2011) สำรวจการใช้บริการเว็บ 2.0 ของชาวอิตาลี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชาชนผู้ใช้เว็บ จำนวน 310 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามและเก็บข้อมูลผ่านเว็บในช่วงเดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2007 ตัวแปรต้นที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต และโปรแกรมเบราว์เซอร์ที่ใช้ ตัวแปรตาม ได้แก่ เว็บ 2.0 ที่ใช้ และแรงจูงใจในการใช้ ซึ่งเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในแบบสอบถามได้จากการสำรวจในเว็บบล็อกยอดนิยมของประเทศอิตาลี (<http://www.downloadblog.it>) และเว็บไซต์นิตยสารโซเชียลคอมพิวติ้ง (Social Computing Magazine) โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเว็บแลกเปลี่ยนวิดีโอได้แก่ YouTube, Metache, DailyMotion และ iFilm กลุ่มเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ และกลุ่มเว็บแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) ผลการวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ใช้เว็บ 2.0 ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุอยู่ในช่วง 19–30 ปี ศึกษาในระดับมัธยมปลาย ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสายเคเบิล และโปรแกรมเบราว์เซอร์ที่ใช้มากที่สุด คือ Mozilla Firefox ผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้บริการเว็บ 2.0 พบว่า ใช้บริการของกลุ่มเว็บแลกเปลี่ยนวิดีโอมากที่สุด (ร้อยละ 88.1) รองลงมา คือ กลุ่มเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 38.1) และกลุ่มเว็บ



แบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (ร้อยละ 29.7) ตามลำดับ แรงจูงใจที่ทำให้ใช้บริการเว็บ 2.0 คือ เพื่อความสนุกสนาน รองลงมา คือ แบ่งปันความรู้และความคิดเห็น เพื่อการปฏิบัติงาน เพื่อนแนะนำ และโฆษณาผ่านสื่อ ตามลำดับ การเปรียบเทียบตัวแปรต้นกับการใช้บริการเว็บ 2.0 และแรงจูงใจในการใช้เว็บ 2.0 พบว่า เพศมีผลต่อการใช้และแรงจูงใจในการใช้เว็บ 2.0 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สี ชิ และเชน (Si; Shi; & Chen. 2011) ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เว็บไซต์ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยชั้นนำในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน จำนวน 30 แห่ง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสำรวจเว็บไซต์ของแต่ละห้องสมุดในช่วงวันที่ 10 มีนาคม – 15 เมษายน ค.ศ. 2009 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ เพื่อวิเคราะห์ประเภทของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ฟังก์ชันที่ใช้และหน้าจอสําหรับผู้ใช้ห้องสมุด ได้แก่ อาร์เอสเอส เว็บวิกิ เว็บบล็อก การกำหนดคำค้น การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที พอดแคสต์และวอดแคสต์ ทูลบาร์ (Tollbar) และอเจ็ก (Ajax) จากการสืบค้นบนเว็บห้องสมุดและบนเว็บไซต์กูเกิ้ล โดยใช้คำค้น “RSS” “blog” “library blog” “instant messaging” “chat” “podcast” “vodcast” “wiki” และ “tag” ตัวอย่างการสืบค้นบนเว็บไซต์กูเกิ้ล เช่น ใช้คำค้น “RSS site: www.lib.tsinghua.edu.cn” ผลลัพธ์ที่ได้ คือ “ib.tsinghua.edu.cn/service/RSS.html” เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า สองในสามของเว็บไซต์ห้องสมุดมหาวิทยาลัยใช้เว็บ 2.0 อย่างน้อย 1 ประเภทหรือมากกว่า เว็บ 2.0 ที่ใช้มากที่สุด คือ อาร์เอสเอส (ร้อยละ 37) รองลงมา คือ การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที (ร้อยละ 32) ทูลบาร์ (ร้อยละ 12) และเว็บบล็อก (ร้อยละ 7) ตามลำดับ เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้น้อยที่สุด คือ เว็บวิกิ วัตถุประสงค์ของการใช้อาร์เอสเอสของห้องสมุดส่วนใหญ่เพื่อให้ข้อมูลข่าวสารแก่ผู้ใช้ห้องสมุด ได้แก่ ข่าวหรือคำเตือน รายชื่อหนังสือใหม่ฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์ที่ห้องสมุดบอกรับ สารสนเทศเกี่ยวกับประเด็นหัวข้อเรื่องที่น่าสนใจ และข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ วัตถุประสงค์การใช้การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันทีของห้องสมุดส่วนใหญ่เพื่องานบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า ห้องสมุดส่วนใหญ่พัฒนาทูลบาร์เพื่อให้ผู้ใช้ดาวน์โหลดและใช้เป็นเครื่องมือบนเว็บเบราว์เซอร์ของตน ซึ่งจะมีไอคอนให้คลิกเชื่อมโยงสำหรับสืบค้นโอแพค หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลการยืมและเครื่องมือสืบค้นอื่น ๆ นอกจากนี้ห้องสมุดส่วนใหญ่ใช้เว็บบล็อกเพื่อสื่อสารกับผู้ใช้

การ์ว์ฟอลลัว และคาริโตปัวลัว (Garoufallou; & Charitopoulou. 2012) ศึกษาความต้องการและการใช้เว็บ 2.0 ของนักศึกษานิติศาสตร์และสาขารัฐศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ของมหาวิทยาลัยในประเทศกรีซ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษานิติศาสตร์และสาขารัฐศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ของสถาบันการศึกษาเทคโนโลยีอเล็กซานเดอร์แห่งเทสซาโลนิกิ (Alexander Technological Education Institution of Thessaloniki) ประเทศกรีซ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับเว็บ 2.0 และความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บ 2.0 กับหลักสูตรบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ นอกจากนี้ได้สัมภาษณ์อาจารย์ที่สอนในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์เพื่อให้ได้ข้อมูลครบถ้วนสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับ

ความสำคัญของเว็บ 2.0 และต้องการได้รับการฝึกอบรมเพิ่มเติมเกี่ยวกับเว็บ 2.0 ที่นักศึกษาเลือกที่จะเรียนรู้เป็นอันดับแรก คือ เว็บบล็อก และเว็บวิกิ นักศึกษาส่วนใหญ่เชื่อว่า นักวิทยาการคอมพิวเตอร์ (Computer scientists) มีคุณสมบัติเหมาะที่จะเป็นผู้สอนการใช้เว็บ 2.0 แก่พวกเขา และมีนักศึกษาบางส่วนที่คิดว่าการสอนเรื่องดังกล่าวควรเป็นความร่วมมือระหว่างบรรณารักษ์กับนักวิทยาการคอมพิวเตอร์ ข้อดีของการใช้เว็บ 2.0 สำหรับนักศึกษา คือ การใช้สืบเสาะความรู้ใหม่และอำนวยความสะดวกในการทำงานที่ได้รับมอบหมายจากการเรียน ส่วนอาจารย์คิดเห็นว่าการแนะนำหรือฝึกอบรมการใช้เว็บ 2.0 สำหรับการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่ดีเนื่องจากสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา แต่ยังรู้สึกว่าการใช้เว็บ 2.0 เป็นเรื่องรวดเร็วเกินไปสำหรับการเรียนการสอนในสาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

สรุปงานวิจัยในต่างประเทศ งานวิจัยส่วนใหญ่จะศึกษาจากเว็บไซต์ของห้องสมุดและเว็บไซต์ 2.0 มีเพียงงานวิจัยของอาห์โรนี (Aharony. 2009a.; Aharony. 2009c) และการิวฟอลล์และคาริโตปัวลัว (Garoufallou; & Charitopoulou. 2012) ที่ศึกษากับบรรณารักษ์และผู้ใช้ห้องสมุด ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ได้แก่ งานวิจัยของอาห์โรนี (Aharony. 2009a) ศึกษาอิทธิพลของบุคลิกภาพส่วนบุคคลของนักศึกษามหาวิทยาลัยและสารสนเทศศาสตร์ที่มีต่อการรับรู้เว็บ 2.0 ผลการศึกษาพบว่าบุคลิกภาพส่วนบุคคลและสิ่งอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มีอิทธิพลต่อการใช้เว็บ 2.0 ของนักศึกษา

2. การใช้เว็บ 2.0 มีหลายงานวิจัย ได้แก่

2.1 งานวิจัยของนงูเยน (Nguyen. 2008) ศึกษาโปรแกรมประยุกต์ของเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ในห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศออสเตรเลียและประเทศนิวซีแลนด์ ผลการวิจัยพบว่าห้องสมุดส่วนใหญ่ใช้โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 อย่างน้อย 1 โปรแกรมหรือมากกว่า โปรแกรมเว็บ 2.0 ที่ใช้มากที่สุด คือ อาร์เอสเอส รองลงมาได้แก่ เว็บบล็อก พอดแคสต์ และการส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที

2.2 งานวิจัยของเซา โกะ และ ลี (Chau; Goh; & Lee. 2008) ศึกษาความชุก (Prevalence) และการใช้เว็บ 2.0 ในห้องสมุด ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่ใช้อาร์เอสเอส บล็อกและบริการเครือข่ายสังคม

2.3 งานวิจัยของลิทซอ (Lietzau. 2009) ศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของห้องสมุดประชาชน ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดขนาดใหญ่ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 มากกว่าห้องสมุดขนาดเล็ก และเว็บ 2.0 ช่วยให้ห้องสมุดประสบความสำเร็จในการประชาสัมพันธ์การใช้ห้องสมุด

2.4 งานวิจัยของเซาและโก๊ะ (Chua; & Goh. 2010) ศึกษาพบว่า โปรแกรมประยุกต์เว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้มากที่สุด คือ เว็บบล็อก รองลงมา คือ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ เว็บวิกิ และการกำหนดคำค้น

2.5 ทริปาที และกุมาร์ (Tripathi; & Kumar. 2010) ศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ผลการศึกษพบว่า เครื่องมือเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้มากที่สุด คือ การส่ง

ข้อความโต้ตอบกันแบบทันที เว็บบล็อก และอาร์เอสเอส ส่วนเครื่องมือที่ใช้น้อยที่สุด คือ พอดแคสต์ และวอดแคส และเว็บวิกิ

2.6 คิม และแอบบัส (Kim; & Abbas. 2010) ศึกษาการประยุกต์ใช้ฟังก์ชันการทำงานของห้องสมุด 2.0 ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาและผู้ใช้ห้องสมุด ผลการวิจัยพบว่าห้องสมุดส่วนใหญ่ใช้อาร์เอสเอส และเว็บบล็อก

2.7 คอร์โรเชอร์ (Corrocher. 2011) ศึกษาการใช้บริการเว็บ 2.0 ของชาวอิตาลี ผลการวิจัยพบว่า ใช้บริการของกลุ่มเว็บแลกเปลี่ยนวิดีโอมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ และกลุ่มเว็บแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน ตามลำดับ แรงจูงใจที่ทำให้ใช้บริการเว็บ 2.0 คือ เพื่อความสนุกสนาน รองลงมา คือ แบ่งปันความรู้และความคิดเห็น เพื่อการปฏิบัติงานเพื่อนแนะนำ และโฆษณาผ่านสื่อ ตามลำดับ

2.8 สี ชิ และเชน (Si; Shi; & Chen. 2011) ศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยในประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน ผลการวิจัยพบว่า เว็บ 2.0 ที่ใช้มากที่สุด คือ อาร์เอสเอส รองลงมา คือ การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที ทูลบาร์ และเว็บบล็อก ตามลำดับ เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดใช้น้อยที่สุด คือ เว็บวิกิ

2.9 การัวฟอลลัว และคาริโตปูลัว (Garoufallou; & Charitopoulou. 2012) ศึกษาความต้องการและการใช้เว็บ 2.0 ของนักศึกษาสาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยในประเทศกรีซ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาตระหนักรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 และต้องการได้รับการเพิ่มพูนความรู้เกี่ยวกับเว็บบล็อกและเว็บวิกิ

### 3. การศึกษาเว็บ 2.0 แต่ละประเภท ดังนี้

3.1 เว็บบล็อก ได้แก่ งานวิจัยของ บาร์ อิลาน (Bar-Ilan. 2007) ศึกษาการใช้เว็บบล็อกของบรรณารักษ์และห้องสมุดในการเผยแพร่สารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ใช้บล็อกเป็นเครื่องมือทางการทางการตลาดเพื่อประกาศข่าวต่าง ๆ ของห้องสมุดและแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้ใช้ งานวิจัยของแมคอินไตร์และนิโคล (McIntyre; & Nicolle. 2008) ศึกษากรณีศึกษาการใช้เว็บบล็อกเป็นเครื่องมือสื่อสารภายในห้องสมุดและภายนอกห้องสมุด ผลการวิจัยพบว่า การใช้เว็บบล็อกภายในบุคลากรที่ทำงานฝ่ายบริการประสบความสำเร็จมากที่สุด และงานวิจัยของอาห์โรนี (Aharony. 2009b) ศึกษาการใช้บล็อกของบรรณารักษ์และนักสารสนเทศ ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาบนบล็อกที่เผยแพร่ส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาทั่วไปที่ผู้เขียนสนใจและต้องการเผยแพร่ประสบการณ์ของตนเอง

3.2 การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที ได้แก่ งานวิจัยของเดไซ (Desai. 2003) ศึกษาการใช้โปรแกรมส่งข้อความโต้ตอบแบบทันทีในงานบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้า ผลการวิจัยพบว่า มีข้อคำถามเฉลี่ย 9.5 คำถามต่อวัน และเป็นคำถามที่ต้องค้นหาแบบเจาะจง

3.3 โอแพค 2.0 และการกำหนดคำค้น ได้แก่ งานวิจัยของแอนฟินน์เซน กินี และเซแซร์ (Anfinnsen; Ghinea; & Cesare. 2011) ซึ่งพัฒนาโปรแกรมกำหนดคำค้นและปัจเจกวิชา (Folksonomies) บูรณาการกับระบบห้องสมุดอัตโนมัติ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้โอแพคมีความพึง

พอใจกับการกำหนดคำค้น เนื่องจากมีประโยชน์ต่อการค้นหาสารสนเทศของตนเองและช่วยเหลือผู้อื่นในการค้นเรื่องเดียวกัน และงานวิจัยของกาวริลิส กากาลี และปาปารีโอโดรุ (Gavrilis; Kakali; & Papatheodorou. 2008) ทดลองการใช้ต้นแบบของโอแพค 2.0 ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่พึงพอใจกับการใช้งานที่ง่าย ความรวดเร็วในการสืบค้น สารสนเทศที่ได้ตรงความต้องการ ความน่าเชื่อถือของระบบ รูปแบบของผลลัพธ์ การกำหนดแท็ก และการสืบค้นด้วยแท็ก

3.4 เว็บแบ่งปันไฟล์ ได้แก่ งานวิจัยของแอนกัส สจ๊อต และเทลเวล (Angus; Stuart; & Thelwall. 2010) ศึกษาการใช้เว็บไซต์ Flickr ในการเป็นแหล่งสำหรับจัดเก็บและแบ่งปันไฟล์ภาพทางวิชาการ ผลการวิจัยพบว่า ภาพในกลุ่มสาขาศิลปะและมนุษยศาสตร์มีการกำหนดคำค้นมากที่สุด สาขาวิชาที่มีภาพจำนวนน้อยและมีการกำหนดคำค้นน้อยมาก ได้แก่ วิศวกรรมเครื่องกล บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ฟิสิกส์นิวเคลียร์ ทัศนศึกษา ภูมิศาสตร์ ชีววิทยาของเซลล์ และจิตวิทยาสังคม ตามลำดับ

#### งานวิจัยในประเทศ

กรองทอง เกิดนาค (2551) ศึกษาพฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ hi5 โดยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนเมษายน-เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2551 โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน ประกอบด้วย กลุ่มนักศึกษาอายุไม่เกิน 24 ปี จำนวน 4 คน คนทำงานอายุ 25-39 ปี จำนวน 3 คน และกลุ่มคนทำงานอายุ 40 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน ซึ่งมีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์มาเป็นระยะเวลา 1 ปีขึ้นไป ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเว็บไซต์ hi5 จากการได้รับอีเมลเชิญชวนจากเพื่อนและจากทางเว็บไซต์เอง ใช้บริการเว็บไซต์ hi5 มาเป็นระยะเวลา 2 ปี บริการเว็บไซต์ hi5 ที่ใช้ ได้แก่ การติดต่อสื่อสารกับเพื่อน กิจกรรมเพื่อการบันเทิง การนำเสนอภาพ เพลงและข้อความ การหาความรู้และข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ และการปรับใช้กับการเรียนและการทำงาน ประโยชน์ที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากการใช้เว็บไซต์ hi5 ได้แก่ การสื่อสารสองทางทำให้เป็นได้ทั้งผู้ส่งสารและรับสารในเวลาเดียวกัน การติดต่อสื่อสารกับเพื่อนสนิท เพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ การนำข้อมูลของเพื่อนมาปรับใช้และตกแต่งข้อมูลเป็นของตนเองได้ เป็นการผ่อนคลายความเครียด ความเหงา และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ผลกระทบด้านเสียจากการใช้เว็บไซต์ hi5 ได้แก่ ปัญหาส่วนบุคคลและปัญหาทางเทคนิค เนื่องจากการสื่อสารอิสระจึงอาจก้าวท้าวความเป็นส่วนบุคคล การใช้คำพูดไม่เหมาะสม การนำเว็บไซต์ไปใช้ในทางที่ผิด และการถูกหลอกลวงที่ไม่สามารถพิสูจน์ความเป็นจริงได้ ส่วนผลกระทบด้านดี ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจแก่ผู้ในการสร้างเว็บบล็อกของตนเองเพื่อสื่อสารและประชาสัมพันธ์ รวมทั้งการปรับใช้กับการเรียนและการทำงานในชีวิตประจำวัน

ปราโมทย์ เอี้ยงดิลกสกุล (2552) ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าชมเว็บไซต์โอแชรริงหรือเว็บแบ่งปันวิดีโอ โดยแบ่งปัจจัย เป็น 2 ด้าน คือ ด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้ และด้านคุณลักษณะของเว็บไซต์โอแชรริงตามหลักแนวคิดแบบ 7Cs ได้แก่ เนื้อหา ชุมชนและการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เก็บ

รวบรวมข้อมูลโดยการส่งแบบสอบถามผ่านอีเมลและกระดานข่าว ของเว็บ Pantip, MThai และ Clipmass ในช่วงวันที่ 25 กันยายน ถึง 27 ตุลาคม 2552 และให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตอบแบบสอบถามไปยังกูเกิ้ลด็อก (<http://docs.google.com>) ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 478 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 16-20 ปี เป็นนักศึกษากำลังศึกษาชั้นปริญญาตรีและเป็นผู้ที่จบปริญญาตรีแล้ว ใช้เว็บวิดีโอแชร์วันละ 1-3 ชั่วโมง สถานที่ใช้ คือ ที่บ้าน เว็บวิดีโอแชร์ที่รู้จักและเข้าชมเป็นประจำ คือ YouTube ปัจจัยที่ทำให้ใช้เว็บวิดีโอแชร์มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านเนื้อหา เนื่องจากมีคลิปวิดีโอหลากหลายประเภทและจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีการแนะนำวิดีโอที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับวิดีโอที่กำลังชมอยู่ รองลงมา ได้แก่ ปัจจัยการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

เปี่ยมศักดิ์ หาญสุรีย์ (2553) ศึกษาการใช้เว็บบล็อกของนักศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ภาคปกติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีการศึกษา 2552 จำนวน 393 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ในช่วงระหว่างเดือนกรกฎาคม ถึง เดือนสิงหาคม 2552 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวสำหรับใช้งาน ไม่มีเว็บบล็อกส่วนตัว มีประสบการณ์การใช้เว็บบล็อกน้อยกว่า 1 ปี มีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อความบันเทิง ใช้เว็บบล็อกจาก Hi5 มากที่สุด เวลาที่ใช้เว็บบล็อกโดยเฉลี่ย 5-6 วันต่อสัปดาห์ และใช้ครั้งละ 3-4 ชั่วโมงในช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ผลกระทบจากการใช้เว็บบล็อกด้านต่าง ๆ พบว่า ด้านพฤติกรรม ด้านสุขภาพและสุขภาพจิต และด้านสังคมและวัฒนธรรมโดยรวมมีผลกระทบที่ดีในระดับดีมาก ส่วนด้านการเรียนและด้านเศรษฐกิจมีผลกระทบที่ด้อยอยู่ในระดับปานกลาง

ภัทรา เรืองสวัสดิ์ (2553) ศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบง่ายใช้วิธีจับฉลากจากประชาชนในเขตต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานคร ได้จำนวน 10 เขตที่เป็นตัวแทนของประชากร และสุ่มแบบบังเอิญได้กลุ่มตัวอย่างคนวัยทำงาน อายุระหว่าง 19-59 ปี ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเว็บไซต์เครือข่ายสังคม Facebook เข้าใช้บริการในช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มีความถี่ในการเข้าใช้ 7 วันต่อสัปดาห์หรือทุกวัน เวลาที่เข้าใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้งโดยเฉลี่ย 90 นาที เข้าใช้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน/หอพัก และกิจกรรมที่ใช้มากที่สุด คือ การสนทนาออนไลน์กับเพื่อน การอัปเดตสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ และหาข้อมูลหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล นอกจากนี้รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนวัยทำงานที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งแบ่งตามแนวทางการศึกษาของบริษัทโรเปอร์สแตรช เวิร์ลไวด์ (Roper Strach Worldwide Co.) พบว่า ส่วนใหญ่เป็นแบบกลุ่มรักครอบครัว (Intimate) โดยมีกิจกรรมความสนใจและความคิดเห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัว ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า คนวัยทำงานที่มีอาชีพและรายได้ต่างกัน มีช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มฐานะดีมีรสนิยม (Creative) กลุ่มแสวงหาความสนุกสนาน (Fun seekers) กลุ่มรักครอบครัว (Intimate) กลุ่มนักต่อสู้ดิ้นรน (Strives) กลุ่มคนหัวเก่า (Devout) และ

กลุ่มอุทิศตนเพื่อสังคม (Altruists) พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คนวัยทำงานที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบกลุ่มชอบแสวงหาความสนุกสนานมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และกลุ่มรักครอบครัว มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

นรุณ จำปากลาย (2554) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บบล็อก hi5 ซึ่งได้แก่ความสนใจอินเทอร์เน็ต การศึกษาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความเข้าใจในฟังก์ชันของเว็บบล็อก hi5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรนิเทศศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช และมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ใช้เว็บบล็อก hi5 จำนวน 400 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสนใจเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด โดยเฉพาะรูปแบบมัลติมีเดีย มีวัตถุประสงค์ใช้เพื่อค้นคว้าข้อมูลประกอบการเรียน มีประสบการณ์ใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ 1-2 ปี มีความเข้าใจฟังก์ชันการสมัครใช้งาน การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การใช้งานประวัติส่วนบุคคล (Profile) การตกแต่งบล็อกของตนเอง และการทำรูปภาพแบบสไลด์โชว์

อรนุช เศวตรัตนเสถียร และรัฐธีร์ ปภัสสุรีย์โชติ (2554) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐ ในด้านวัตถุประสงค์ ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้ประเภทของเทคโนโลยีที่ใช้และงานที่ใช้ การจัดการ และปัญหาในการใช้ โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้อำนวยการห้องสมุด หัวหน้าห้องสมุด หรือบรรณารักษ์ผู้รับผิดชอบงานเกี่ยวกับเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ในห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 77 แห่ง แห่งละ 1 คน รวมเป็น 77 คน ผลการวิจัย พบว่า ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐในประเทศไทยส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยใช้เพื่อเผยแพร่ข่าวสารและกิจกรรมของห้องสมุด แจ้งข่าวสารต่าง ๆ ภายในองค์กร และจัดการความรู้ในองค์กรมากที่สุด ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ชีตความสามารถของเทคโนโลยี และประโยชน์ในการใช้งาน เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐใช้มากที่สุด คือ เทคโนโลยีการส่งข้อความโต้ตอบแบบทันทีในงานติดต่อสื่อสาร ด้านการจัดการ พบว่า ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐส่วนใหญ่ไม่มีการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการใช้ ไม่มีการจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการใช้ และไม่มีการประเมินการใช้ทั้งโดยผู้ใช้ห้องสมุดและโดยบุคลากรของห้องสมุด แต่มีการประชาสัมพันธ์การใช้ทั้งภายนอกและภายในองค์กร ทั้งนี้ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐมีเจ้าหน้าที่ฝ่าย/งานเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นผู้รับผิดชอบมากที่สุด สำหรับปัญหาที่ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐประสบซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ บุคลากรขาดความรู้และทักษะในเรื่องเทคโนโลยีเว็บ 2.0 การทดลองใช้ต้นแบบระบบไอซีทีเพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้รายวิชาการวิจัยทางการศึกษา กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในต้นแบบที่พัฒนาขึ้น โดยเห็นว่าเป็นช่องทางที่เหมาะสมสำหรับการเรียนรู้ไปกับเทคโนโลยีและการใช้งานที่ไม่ยุ่งยากนัก 2) ระบบไอซีทีเพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้รายวิชาการวิจัยทางการศึกษาที่เหมาะสมกับนักศึกษามหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยมีโครงสร้างที่ประกอบด้วย เว็บไซต์รายวิชา ฐานข้อมูล

อาจารย์และนักศึกษา บันทึกความรู้ แบบประเมินความรู้ กระดานสนทนา คลังความรู้ ดาวโหลด เอกสาร และภาพกิจกรรมต่าง ๆ โดยกระบวนการของระบบไอซีทีที่เพื่อสนับสนุนการจัดการความรู้ รายวิชาการวิจัยทางการศึกษาแบ่งตามขั้นตอนของการจัดการความรู้ ดังนี้ 1) การกำหนดสิ่งที่ต้องเรียนรู้ 2) การแสวงหาความรู้ 3) การสร้างความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 4) การจัดเก็บและสืบค้นความรู้ และ 5) การถ่ายโอนและใช้ประโยชน์จากความรู้ นอกจากนี้ ต้นแบบที่ได้จะช่วยให้ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามีทักษะในการเรียนรู้ด้านการวิจัยทางการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปงานวิจัยในประเทศ เนื่องจากเว็บ 2.0 เป็นเทคโนโลยีใหม่เพิ่งแพร่หลายในประเทศไทย เมื่อไม่นาน งานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเริ่มมีเมื่อ 4-5 ปีที่ผ่านมา และมีจำนวนน้อย งานวิจัยส่วนใหญ่ ศึกษาเฉพาะประเภทของเว็บ 2.0 ซึ่งผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

#### 1. การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เว็บ 2.0 ในภาพรวม ได้แก่ งานวิจัยของ อรุณช

เศวตรตันเสถียร และรัฐธีร์ ปภัสสรีย์โชติ (2554) ผลการวิจัยพบว่า ห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐส่วนใหญ่ใช้เว็บ 2.0 โดยใช้เพื่อเผยแพร่ข่าวสารและกิจกรรมของห้องสมุด แจ้งข่าวสารต่าง ๆ ภายในองค์กร และจัดการความรู้ในองค์กรมากที่สุด ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ชีตความ สามารถของเทคโนโลยี และประโยชน์ในการใช้งาน เว็บ 2.0 ที่ใช้มากที่สุด คือ การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที และปัญหาในการใช้ที่พบมากที่สุด คือ บุคลากรขาดความรู้และทักษะในเรื่องเทคโนโลยีเว็บ 2.0

#### 2. การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เว็บบล็อก ได้แก่ งานวิจัยของเปี่ยมศักดิ์ หาญสุรีย์ (2553) ศึกษาการใช้เว็บบล็อกของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น พบว่า มีวัตถุประสงค์การใช้เพื่อความบันเทิง ใช้เว็บบล็อกจาก Hi5 มากที่สุด และเวลาที่ใช้เว็บบล็อกโดยเฉลี่ย 5-6 วันต่อสัปดาห์ และงานวิจัยของนุรุล จ่าปากลาย (2554) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บบล็อก hi5 พบว่า นักศึกษาสนใจเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด

#### 3. การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เว็บแบ่งปันสื่อประเภทวิดีโอ ได้แก่ งานวิจัยของปราโมทย์ เอียงดิลกสกุล (2552) ศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในการเข้าชมเว็บวิดีโอแชร์ พบว่านักศึกษานักศึกษาใช้เว็บวิดีโอแชร์วันละ 1-3 ชั่วโมง สถานที่ที่ใช้ คือ ที่บ้าน เว็บวิดีโอแชร์ที่รู้จักและเข้าชมเป็นประจำ คือ YouTube ปัจจัยที่ทำให้ใช้เว็บวิดีโอแชร์มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านเนื้อหา เนื่องจากมีคลิปวิดีโอหลากหลายประเภทและจำนวนมาก รองลงมา คือ ปัจจัยการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

#### 4. การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ งานวิจัยของกรรทอง เกิดนาค (2551) พบว่าบริการเว็บไซต์ hi5 ที่ใช้ ได้แก่ การติดต่อสื่อสารกับเพื่อน กิจกรรมเพื่อการบันเทิง การนำเสนอภาพ เพลงและข้อความ การหาความรู้และข้อมูลข่าวสาร การประชาสัมพันธ์ กิจกรรมต่าง ๆ และการปรับใช้กับการเรียนและการทำงาน และงานวิจัยของภัทธา เรืองสวัสดิ์ (2553) ศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของคนวัยทำงาน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าคนวัยทำงานส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเว็บไซต์เครือข่ายสังคม Facebook เข้าใช้บริการในช่วงเวลา 18.01-22.00 น. มีความถี่ในการเข้าใช้ทุกวัน เข้าใช้จากคอมพิวเตอร์

ที่บ้าน/หอพัก และกิจกรรมที่ใช้มากที่สุด คือ การสนทนาออนไลน์กับเพื่อน การอัพเดทสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพ หาข้อมูล และแลกเปลี่ยนข้อมูล





## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร 29 แห่ง จำนวน 433 คน จากการสำรวจจากเว็บไซต์ห้องสมุดและการสอบถามทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่สุ่มมาจากประชากรข้างต้น โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายได้จำนวน 318 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำตามตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie; & Morgan. 1970: 607-610)

#### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม ซึ่งมีวิธีการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเว็บ 2.0 จากหนังสือ เอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ
2. สร้างแบบสอบถาม เกี่ยวกับการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งแบ่งข้อคำถามเป็น 7 ตอน ได้แก่
  - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
  - ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ
  - ตอนที่ 3 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์
  - ตอนที่ 4 สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
  - ตอนที่ 5 การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0
  - ตอนที่ 6 ความถี่ในการใช้เว็บ 2.0

### ตอนที่ 7 วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0

3. นำแบบสอบถามทั้งหมดเสนอผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ บรรณารักษศาสตร์ และจิตวิทยา จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมของ ข้อคำถาม ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขข้อคำถามบางข้อให้ถูกต้องตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัยและให้สื่อความหมายได้ชัดเจนมากขึ้น สำหรับแบบสอบถามตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ ซึ่งใช้ตามแบบวัดบุคลิกภาพแบบเก็บตัว-แสดงตัว ของนวลละอ อสุภาผล (2534: 77, 218-220) ได้นำปรึกษารองศาสตราจารย์ ดร.นวลละอ อสุภาผล เพื่อขอ คำแนะนำในการตรวจแบบทดสอบและวิเคราะห์ผลข้อมูล ผู้วิจัยได้ปรับแก้ข้อคำถามทั้งหมดตาม คำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

4. นำแบบสอบถามที่แก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ไปทดลองใช้กับบรรณารักษ์ สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 30 คน และหาคุณภาพของแบบสอบถาม โดย แบบสอบถามตอนที่ 4 และตอนที่ 5 ซึ่งคำตอบเป็นแบบใช่/ไม่ใช่ หรือมีค่าเป็น 1 และ 0 นำมาหา ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน 20 (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.96 และ นำแบบสอบถามตอนอื่นซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่ามาหาค่าความเชื่อมั่น ด้วย ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Alpha coefficient) ของครอนบร็ค ได้ค่าความเชื่อมั่น .90 ซึ่งตามเกณฑ์ หากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ อยู่ระหว่าง 0.50-0.65 ถือว่าเชื่อถือได้ปานกลาง หากมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไปถือว่าเชื่อถือได้ค่อนข้างสูง (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. 2546: 259-262) ดังนั้น แบบสอบถามนี้จึงนับว่าเชื่อถือได้ค่อนข้างสูงและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลในช่วง วันที่ 8 เมษายน - 8 พฤษภาคม 2554 โดยส่ง แบบสอบถามทางไปรษณีย์ไปยังห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา 29 แห่ง จำนวน 433 ชุดพร้อมสอดซองติดแสตมป์สำหรับการส่งกลับทางไปรษณีย์ ซึ่งได้รับความร่วมมือจากห้องสมุดในการตอบ และส่งกลับมา จำนวนที่ได้รับคืนมา 325 ชุดและนำมาคัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่มีคำตอบ สมบูรณ์สำหรับใช้ในการวิเคราะห์ ได้จำนวนทั้งสิ้น 318 ชุด ซึ่งนับว่ามากกว่าเกณฑ์กำหนด ตามตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie; & Morgan. 1970: 607-610) ที่กำหนดว่าประชากร 433 คน ต้องเป็นกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 205 คน ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 จำนวนบรรณารักษ์และจำนวนแบบสอบถามที่ได้รับคืน

| ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา   | จำนวน<br>บรรณารักษ์ | จำนวน<br>แบบสอบถามที่<br>ได้รับคืน |
|---|---------------------|------------------------------------|
| 1. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  | 25                  | 22                                 |
| 2. ศูนย์วิทยทรัพยากรจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย                                       | 19                  | 13                                 |
| 3. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์   | 39                  | 26                                 |
| 4. สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยรามคำแหง   | 29                  | 27                                 |
| 5. สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ                                    | 28                  | 22                                 |
| 6. สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาพระ                                   | 9                   | 9                                  |
| 7. สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า<br>พระนครเหนือ                | 19                  | 13                                 |
| 8. สำนักหอสมุดกลางสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ<br>ทหารลาดกระบัง            | 39                  | 22                                 |
| 9. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี                             | 22                  | 21                                 |
| 10. สำนักบรรณสารการพัฒนาสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์                            | 19                  | 7                                  |
| 11. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ<br>มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร    | 6                   | 6                                  |
| 12. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม                                  | 8                   | 4                                  |
| 13. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา | 8                   | 7                                  |
| 14. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี              | 5                   | 5                                  |
| 15. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต                                   | 6                   | 6                                  |
| 16. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา                                 | 10                  | 9                                  |
| 17. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  | 20                  | 18                                 |
| 18. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเกริก   | 6                   | 6                                  |
| 19. สำนักบรรณสาร มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต  | 15                  | 15                                 |
| 20. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น  | 4                   | -                                  |
| 21. สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร                                       | 8                   | 8                                  |
| 22. สำนักหอสมุดและสารสนเทศมหาวิทยาลัยธนบุรี                                     | 4                   | -                                  |
| 23. ศูนย์สนเทศและหอสมุด มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต                                 | 29                  | 29                                 |

ตาราง 1 (ต่อ)

| ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา                    | จำนวน<br>บรรณารักษ์ | จำนวน<br>แบบสอบถามที่<br>ได้รับคืน |
|--|---------------------|------------------------------------|
| 24. สำนักบรรณสารมหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต      | 3                   | 3                                  |
| 25. สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยศรีปทุม         | 10                  | -                                  |
| 26. สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยสยาม            | 11                  | 4                                  |
| 27. สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย | 15                  | -                                  |
| 28. สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ       | 10                  | 9                                  |
| 29. สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์   | 7                   | 7                                  |
| รวม  | 433                 | 318                                |

### การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ตรวจสอบแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา คัดเลือกเฉพาะฉบับที่ตอบสมบูรณ์สำหรับใช้เป็นแบบสอบถามที่นำไปวิเคราะห์ข้อมูลได้จำนวน 318 ฉบับ
2. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแจกแจงความถี่และแสดงผลเป็นคำร้อยละ
3. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นแบบทดสอบวัดบุคลิกภาพแบบเก็บตัว-แสดงตัวของเนลลอะอู สุภาผล (2534: 84) ซึ่งแปลและปรับปรุงจากแบบวัดบุคลิกภาพของไอเซนคต์ (Introversion-Extraversion in the Eysenck Personality Inventory) (Wilson. 1977: 182; อ้างถึงใน เนลลอะอู สุภาผล. 2534: 84) มีลักษณะเป็นข้อคำถามให้เลือกตอบ 17 ข้อ แต่ละข้อประกอบด้วยประโยคบอกเล่า 1 ประโยคและมาตราส่วนประมาณค่าจาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” 6 หน่วยควบคู่กันไป เนื้อหาในประโยคทั้ง 17 ประโยคนี้ กล่าวถึงความรู้สึกของผู้ตอบเกี่ยวกับการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในแง่ของแรงกระตุ้นในตนเองและความสามารถทางสังคม เช่น ความรู้สึกตื่นเต้น ความสนใจผู้อื่น ความคล่องแคล่วว่องไว เป็นต้น ผู้ที่มีลักษณะเก็บตัว หมายถึง ผู้ที่มักกระทำหรือคิดโดยผูกพันกับตนเองมากกว่าผู้อื่นหรือสังคมนอกข้าง ไม่ชอบสังสรรค์ ไม่ชอบสังคม ไม่ชอบทำตัวเด่นเมื่อออกงาน ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง ชอบทำอะไรตามกฎเกณฑ์และแบบแผนที่กำหนดไว้ และควบคุมตนเองสูง ส่วนผู้ที่มีลักษณะแสดงตัว หมายถึง ผู้ที่ชอบคบหาสมาคมกับผู้อื่น เป็นคนเปิดเผย ช่างพูด ชอบการผจญภัย ชอบกิจกรรมที่โลดโผน กล่าวพูดกับคนแปลกหน้า เป็นคนสนุกสนานและสามารถเข้ากับผู้อื่นได้ดี ในการตอบแบบทดสอบนี้ผู้ตอบจะได้คะแนน 1 ถึง 6 คะแนนและมีคะแนนรวมจาก 17 ถึง 102 คะแนน ในประโยคบอกเล่าที่แสดงถึงลักษณะแสดงตัว ผู้ที่ตอบ “จริงที่สุด” จะได้คะแนนสูงสุด ได้แก่ ข้อคำถามที่ 1, 3, 6, 7, 11, 13, 14, 16 และ 17 และประโยคที่แสดงถึง

ลักษณะเก็บตัว ผู้ที่ตอบ “จริงที่สุด” จะได้คะแนนต่ำสุด ได้แก่ ข้อคำถามที่ 2, 4, 8, 9, 10, 12 และ 15 ทั้งนี้ในแต่ละข้อคะแนนจะลดหลั่นกันไปจากสูงสุดไปหาน้อยสุด และจากน้อยสุดไปหาสูงสุด ซึ่งเกณฑ์การให้คะแนน มีดังนี้

| ข้อที่แสดงถึงลักษณะแสดงตัว |   |       | ข้อที่แสดงถึงลักษณะเก็บตัว |   |       |
|----------------------------|---|-------|----------------------------|---|-------|
| จริงที่สุด                 | 6 | คะแนน | จริงที่สุด                 | 1 | คะแนน |
| จริง                       | 5 | คะแนน | จริง                       | 2 | คะแนน |
| ค่อนข้างจริง               | 4 | คะแนน | ค่อนข้างจริง               | 3 | คะแนน |
| ค่อนข้างไม่จริง            | 3 | คะแนน | ค่อนข้างไม่จริง            | 4 | คะแนน |
| ไม่จริง                    | 2 | คะแนน | ไม่จริง                    | 5 | คะแนน |
| ไม่จริงเลย                 | 1 | คะแนน | ไม่จริงเลย                 | 6 | คะแนน |

แบบทดสอบบุคลิกภาพนี้ นวลละออ สุภาพผล (2534: 84) ได้หาค่าอำนาจจำแนกรายข้อได้ค่าระหว่าง 1.37–5.58 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับได้ 0.69 ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับบรรณารักษ์สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 30 คน และหาค่าความเชื่อมั่นได้ 0.68 ซึ่งนับว่าใกล้เคียงกับของเดิม

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกระทำโดยการหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มและใช้คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มเป็นเกณฑ์ตัดสิน ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยของกลุ่ม 55 คะแนน ผู้ที่มีคะแนนสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มจัดว่ามีบุคลิกแบบแสดงตัว ส่วนผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยจัดว่ามีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว

4. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 3 เกี่ยวกับความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นข้อคำถามแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 3 ระดับ โดยกำหนดคะแนนการตอบแต่ละระดับ ดังนี้

|              |         |   |       |
|--------------|---------|---|-------|
| ระดับน้อย    | เท่ากับ | 1 | คะแนน |
| ระดับปานกลาง | เท่ากับ | 2 | คะแนน |
| ระดับมาก     | เท่ากับ | 3 | คะแนน |

จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคำตอบแต่ละข้อและผลรวมทั้งหมด การแปลผลของค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์การหาอันตรภาคชั้น ดังนี้ (บุญเรียง ขจรศิลป์. 2542:12-13)

$$\begin{aligned}
 \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{พิสัย}}{\text{จำนวนชั้น}} \\
 &= \frac{3-1}{3} \\
 &= 0.67
 \end{aligned}$$

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.67 หมายถึง ระดับน้อย สามารถใช้โปรแกรมได้เล็กน้อยและต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่นหรือใช้โปรแกรมไม่เป็นเลย

ค่าเฉลี่ย 1.68-2.34 หมายถึง ระดับปานกลาง สามารถใช้โปรแกรมได้และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นต่อตนเองได้พอสมควร

ค่าเฉลี่ย 2.35-3.00 หมายถึง ระดับมาก สามารถใช้โปรแกรมได้ดีและช่วยเหลือหรือแนะนำแก่ผู้อื่นได้

5. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 4 เกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นข้อเลือกตอบ “ใช่” และ “ไม่ใช่” ข้อคำถามมีทั้งสิ้น 9 ข้อ โดยข้อที่ตอบว่า “ใช่” ได้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบว่า “ไม่ใช่” ได้ 0 คะแนน และนำคะแนนรวมทั้งหมดของแต่ละรายมาแปลผลโดยใช้เกณฑ์การแบ่งตามความกว้างของแต่ละอันตรภาคชั้นเท่ากับ 3 คะแนนดังนี้

7 - 9 คะแนน หมายถึง มีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับมาก

4 - 6 คะแนน หมายถึง มีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับปานกลาง

0 - 3 คะแนน หมายถึง มีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับน้อย

6. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 5 เกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ซึ่งเป็นข้อเลือกตอบ “ใช่” และ “ไม่ใช่” ข้อคำถามมีทั้งสิ้น 12 ข้อ โดยข้อที่ 1 - 4 ข้อที่ตอบว่า “ใช่” ได้ 0 คะแนน และข้อที่ตอบว่า “ไม่ใช่” ได้ 1 คะแนน และข้อที่ 5 -12 ข้อที่ตอบว่า “ใช่” ได้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบว่า “ไม่ใช่” ได้ 0 คะแนน และนำคะแนนรวมทั้งหมดของแต่ละรายมาแปลผลโดยใช้เกณฑ์การแบ่งตามความกว้างของแต่ละอันตรภาคชั้น เท่ากับ 4 คะแนน ดังนี้

0 - 4 คะแนน หมายถึง การรับรู้แบบเปิดรับ

5 - 8 คะแนน หมายถึง การรับรู้แบบตั้งใจรับ

9 - 12 คะแนน หมายถึง การรับรู้แบบเข้าใจความหมาย

7. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 6 เกี่ยวกับความถี่ในการใช้เว็บ 2.0 เป็นแบบสอบถามแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งกำหนดเกณฑ์คะแนนและความหมาย ดังนี้

ระดับมากที่สุด เท่ากับ 5 คะแนน

ระดับมาก เท่ากับ 4 คะแนน

ระดับปานกลาง เท่ากับ 3 คะแนน

ระดับน้อย เท่ากับ 2 คะแนน

ระดับน้อยที่สุด เท่ากับ 1 คะแนน

วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคำตอบแต่ละข้อ และผลรวมทั้งหมด การแปลผลของค่าเฉลี่ยใช้เกณฑ์การแบ่งตามความกว้างของแต่ละอันตรภาคชั้น เท่ากับ 0.80 ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง มากที่สุดหรือใช้เป็นประจำทุกวัน

ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง มากหรือใช้บ่อยมาก/ใช้เกือบทุกวัน

ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง ปานกลางหรือใช้ไม่บ่อยมาก/ใช้เป็นครั้งคราว

ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง น้อยหรือใช้น้อยมาก/นาน ๆ ครั้ง

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง น้อยที่สุดหรือไม่เคยใช้เลย

8. วิเคราะห์แบบสอบถามตอนที่ 7 เกี่ยวกับวัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ซึ่งแบ่งวัตถุประสงค์เป็น 2 ด้าน คือ เกี่ยวกับห้องสมุดหรืองานที่ปฏิบัติ และเกี่ยวกับความสนใจส่วนตัว เป็นข้อคำถามให้เลือกคำตอบได้มากกว่า 1 ข้อ โดยใช้ค่าร้อยละ

9. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 กับตัวแปรบุคลิกภาพโดยใช้ t-test independent

10. เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 กับตัวแปรบุคลิกภาพ โดยใช้ t-test independent

11. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 กับตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ โดยใช้ F-test

12. เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 กับตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ โดยใช้ F-test

13. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 กับตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้ F-test

14. เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 กับตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้ F-test

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. ค่าความถี่และค่าร้อยละ ใช้วิเคราะห์สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต การรับรู้เว็บ 2.0 และวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

2. ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้วิเคราะห์คำตอบเกี่ยวกับความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรม และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์สถาบันอุดมศึกษา

3. ค่า t-test ใช้เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ

4. ค่า F-test ใช้เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปร ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต หากพบความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ใช้วิธีของเซฟเฟ (Sheffé)

ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยประมวลผลข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป SPSS/PC+ (Statistical Package for the Social Sciences/Personal Computer Plus)

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา  
ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และแปลผลข้อมูล ดังนี้

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปล  
ความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

|           |     |   |
|-----------|-----|---|
| N         | แทน | จำนวนกลุ่มตัวอย่าง                                      |
| n         | แทน | จำนวนข้อมูลทั้งหมด                                      |
| $\bar{x}$ | แทน | ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง (Mean)                        |
| S.D.      | แทน | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)               |
| df        | แทน | ชั้นของความเป็นอิสระ (Degree of freedoms)               |
| P         | แทน | ความน่าจะเป็นสำหรับนัยสำคัญทางสถิติ (Probability value) |
| t         | แทน | ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาการกระจายของ t (t-distribution)    |
| F         | แทน | ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาการกระจายของ F (F-distribution)    |

#### การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายตามลำดับ ดังนี้

1. สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. บุคลิกภาพของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา
3. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา
4. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรมของบรรณารักษ์ห้องสมุด  
สถาบันอุดมศึกษา
5. การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตของบรรณารักษ์ห้องสมุด  
สถาบันอุดมศึกษา
6. การรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา
7. การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา
8. วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา
9. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนก  
ตามตัวแปรบุคลิกภาพ



10. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ

11. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์

12. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์

13. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต

14. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ปรากฏดังตาราง 2

ตาราง 2 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

| สถานภาพ        |           | จำนวน | ร้อยละ |
|----------------|-----------|-------|--------|
| เพศ            | หญิง      | 294   | 92.50  |
|                | ชาย       | 24    | 7.50   |
|                | รวม       | 318   | 100.00 |
| อายุ           | 20-30 ปี  | 36    | 11.30  |
|                | 31-40 ปี  | 84    | 26.40  |
|                | 41-50 ปี  | 90    | 28.30  |
|                | 50-60 ปี  | 108   | 34.00  |
|                | รวม       | 318   | 100.00 |
| การศึกษาสูงสุด | ปริญญาตรี | 144   | 45.30  |
|                | ปริญญาโท  | 167   | 52.50  |
|                | ปริญญาเอก | 2     | 0.60   |
|                | อื่น ๆ    | 5     | 1.60   |
|                | รวม       | 318   | 100.00 |

ตาราง 2 (ต่อ)

|                  | สถานภาพ   | จำนวน | ร้อยละ |
|------------------|---|-------|--------|
| สาขาวิชาที่ศึกษา | บรรณารักษศาสตร์   | 126   | 39.60  |
|                  | บรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์  | 166   | 52.20  |
|                  | เทคโนโลยีสารสนเทศ   | 5     | 1.60   |
|                  | บรรณารักษศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ   | 5     | 1.60   |
|                  | อื่น ๆ ได้แก่ สารสนเทศศึกษา สารนิเทศศาสตร์  | 16    | 5.00   |
|                  | สื่อสารสนเทศ เทคโนโลยีการศึกษา การบริหาร<br>ทรัพยากรมนุษย์ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์<br>สถิติ และวิทยาการคอมพิวเตอร์ |       |        |
|                  | รวม   | 318   | 100.00 |
| งานที่ปฏิบัติ    | วิเคราะห์และทำรายการ  | 110   | 34.59  |
|                  | บริการตอบคำถาม  | 66    | 20.75  |
|                  | พัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ   | 55    | 17.30  |
|                  | วารสารและสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง   | 26    | 8.18   |
|                  | บริการยืม-คืน   | 22    | 6.92   |
|                  | เทคโนโลยีห้องสมุด   | 18    | 5.66   |
|                  | บริการการอ่าน   | 11    | 3.46   |
|                  | สารสนเทศศึกษา   | 7     | 2.20   |
|                  | สงวนและรักษาทรัพยากรสารสนเทศ  | 3     | 0.94   |
|                  | รวม   | 318   | 100.00 |

จากตาราง 2 แสดงว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 318 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 92.50 มีอายุในช่วง 51-60 ปี ร้อยละ 34.00 รองลงมาคือ อายุ 41-50 ปี ร้อยละ 28.30 อายุ 31-40 ปี ร้อยละ 26.40 และ อายุ 20-30 ปี ร้อยละ 11.30 ตามลำดับ มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาโท ร้อยละ 52.50 รองลงมาคือ ระดับปริญญาตรี ร้อยละ 45.3 และระดับปริญญาเอก ร้อยละ 0.60 ตามลำดับ สาขาวิชาที่ศึกษาในระดับอุดมศึกษาส่วนใหญ่ คือ สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ร้อยละ 52.20 รองลงมา คือ สาขาบรรณารักษศาสตร์ ร้อยละ 39.60 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ร้อยละ 1.60 และสาขาบรรณารักษศาสตร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ร้อยละ 1.60 ตามลำดับ

งานที่ปฏิบัติในห้องสมุดส่วนใหญ่ คือ งานวิเคราะห์และทำบัตรรายการ ร้อยละ 34.59 รองลงมา ได้แก่ งานบริการตอบคำถาม ร้อยละ 20.75 และงานพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศ ร้อยละ 17.30 ตามลำดับ

## 2. บุคลิกภาพของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 บุคลิกภาพของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| บุคลิกภาพ  | จำนวน | ร้อยละ |
|------------|-------|--------|
| แบบแสดงตัว | 154   | 48.40  |
| แบบเก็บตัว | 164   | 51.60  |
| รวม        | 318   | 100.00 |

จากตาราง 3 แสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว ร้อยละ 51.60 รองลงมาคือ แบบแสดงตัว ร้อยละ 48.40

## 3. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ | จำนวน | ร้อยละ |
|---------------------------|-------|--------|
| ระดับน้อย                 | 59    | 18.56  |
| ระดับปานกลาง              | 191   | 60.06  |
| ระดับมาก                  | 68    | 21.38  |
| รวม                       | 318   | 100.00 |

จากตาราง 4 แสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง ร้อยละ 60.06 รองลงมา ได้แก่ ระดับมาก ร้อยละ 21.38 และระดับน้อย ร้อยละ 18.56 ตามลำดับ

#### 4. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรมของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรมของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| กลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์   | $\bar{x}$ | S.D. | แปลผล   |
|---|-----------|------|---------|
| 1. โปรแกรมระบบปฏิบัติการ (เช่น MS Window, Linux)                                | 2.19      | 0.73 | ปานกลาง |
| 2. โปรแกรมประมวลผลคำ (เช่น MS Word)   | 2.53      | 0.65 | มาก     |
| 3. โปรแกรมสเปรดชีต (เช่น MS Excel)  | 2.13      | 0.73 | ปานกลาง |
| 4. โปรแกรมนำเสนอ (เช่น MS PowerPoint)   | 2.19      | 0.77 | ปานกลาง |
| 5. โปรแกรมเบราว์เซอร์ (เช่น Internet Explorer, Fire Fox, Google Chrome)         | 2.54      | 0.64 | มาก     |
| 6. โปรแกรมจัดการฐานข้อมูล (เช่น Access, CDS/ISIS)                               | 1.74      | 0.79 | ปานกลาง |
| 7. โปรแกรมกราฟิก (เช่น ACD See, PhotoShop)                                      | 1.56      | 0.72 | น้อย    |
| 8. โปรแกรมการสื่อสาร (เช่น E-mail, MSN, Web board)                              | 2.63      | 0.61 | มาก     |
| 9. โปรแกรมสร้างเว็บเพจอย่างง่าย (เช่น HTML, Dreamweaver)                        | 1.51      | 0.68 | น้อย    |
| 10. โปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ (เช่น INNOPAC, HORIZON, VTLS, ALICE)               | 2.53      | 0.67 | มาก     |
| 11. โปรแกรมตัดต่อเสียง (เช่น Windows Media Player, Adobe Audition, CoolEditPro) | 1.42      | 0.68 | น้อย    |
| 12. โปรแกรมตัดต่อคลิปวีดีโอ (เช่น Windows Live Movie Maker, Ulead Video Studio) | 1.34      | 0.63 | น้อย    |
| รวม   | 2.02      | 0.43 | ปานกลาง |

จากตาราง 5 แสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาโดยรวมมีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง ( $\bar{x} = 2.02$ ) เมื่อพิจารณารายกลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์พบว่า กลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่บรรณารักษ์มีความสามารถในการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมเบราว์เซอร์ โปรแกรมการสื่อสาร และโปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ กลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการใช้งานในระดับปานกลาง ได้แก่ โปรแกรมระบบปฏิบัติการ โปรแกรมสเปรดชีต โปรแกรมนำเสนอและโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล ส่วนกลุ่ม

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการใช้งานระดับน้อย ได้แก่ โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมสร้างเว็บเพจอย่างง่าย โปรแกรมตัดต่อเสียง และโปรแกรมตัดต่อคลิปวิดีโอ

### 5. การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ดังแสดงในตาราง 6

ตาราง 6 การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต | จำนวน | ร้อยละ |
|---|-------|--------|
| ระดับน้อย                                   | 22    | 6.92   |
| ระดับปานกลาง                                | 155   | 48.74  |
| ระดับมาก                                    | 141   | 44.34  |
| รวม   | 318   | 100.00 |

จากตาราง 6 แสดงว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต ในระดับปานกลาง ร้อยละ 48.74 รองลงมา ได้แก่ ระดับมาก ร้อยละ 44.34 และในระดับน้อย ร้อยละ 6.92 ตามลำดับ

### 6. การรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ดังแสดงในตาราง 7

ตาราง 7 การรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| การรับรู้เว็บ 2.0  | จำนวน | ร้อยละ |
|--------------------|-------|--------|
| ขั้นเปิดรับ        | 45    | 14.15  |
| ขั้นตั้งใจรับ      | 92    | 28.93  |
| ขั้นเข้าใจความหมาย | 181   | 56.92  |
| รวม                | 318   | 100.00 |

จากตาราง 7 แสดงว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ในขั้นเข้าใจความหมาย จำนวน 181 คนหรือร้อยละ 56.92 รองลงมา ได้แก่ มีการรับรู้ในขั้นตั้งใจรับ จำนวน 92 คนหรือร้อยละ 28.93 และมีการรับรู้ในขั้นเปิดรับ จำนวน 45 คนหรือร้อยละ 14.15 ตามลำดับ

## 7. การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ดังแสดงในตาราง 8

ตาราง 8 การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| เครื่องมือ/บริการเว็บ 2.0                             | $\bar{x}$ | S.D. | แปลผล      |
|---|-----------|------|------------|
| 1. เว็บบล็อก (Blog)                                   | 2.62      | 1.12 | ปานกลาง    |
| 2. เว็บวิกิ (Wiki)                                    | 2.79      | 1.12 | ปานกลาง    |
| 3. เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking)      | 3.36      | 1.31 | มาก        |
| 4. อาร์เอสเอส (RSS)                                   | 1.96      | 1.06 | น้อย       |
| 5. การกำหนดคำค้น (Tagging)                            | 2.45      | 1.27 | น้อย       |
| 6. การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที (Instant messaging) | 3.31      | 1.40 | ปานกลาง    |
| 7. เว็บแบ่งปันไฟล์ (File sharing)                     | 2.13      | 1.20 | น้อย       |
| 8. การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) | 2.18      | 1.15 | น้อย       |
| 9. เกมออนไลน์เสมือนจริง (Virtual 3D game)             | 1.61      | 0.92 | น้อยที่สุด |
| 10. พอดแคสต์ (Podcast)                                | 1.73      | 1.05 | น้อยที่สุด |
| 11. แผนที่บนเว็บ (Web mapping)                        | 2.48      | 1.32 | น้อย       |
| รวม   | 2.42      | 0.84 | น้อย       |

จากตาราง 8 แสดงว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษามีการใช้เว็บ 2.0 โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้ในระดั้มาก ได้แก่ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้ในระดั้มานกลาง ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บวิกิ และการส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้อยู่ในระดับน้อย ได้แก่ อาร์เอสเอส การกำหนดคำค้น เว็บแบ่งปันไฟล์ การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน และแผนที่บนเว็บ เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้ในระดั้น้อยที่สุด ได้แก่ เกมออนไลน์เสมือนจริง และพอดแคสต์

## 8. วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

ดังแสดงในตาราง 9

ตาราง 9 วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

| วัตถุประสงค์  | จำนวน<br>N=318 | ร้อยละ |
|---|----------------|--------|
| 1. เกี่ยวกับห้องสมุดหรืองานที่ปฏิบัติ                         |                |        |
| 1.1 อ่านข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดอื่น                           | 237            | 74.53  |
| 1.2 เผยแพร่หรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดของตนเอง   | 217            | 68.24  |
| 1.3 ติดตามข่าวสารและวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพบรรณารักษ์ | 183            | 57.55  |
| 1.4 แลกเปลี่ยนข้อมูลในกลุ่มอาชีพบรรณารักษ์                    | 175            | 55.03  |
| 1.5 บริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้าแก่ผู้ใช้                     | 174            | 54.72  |
| 1.6 ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ห้องสมุด                              | 172            | 54.09  |
| 1.7 แนะนำหนังสือและแหล่งสารสนเทศแก่ผู้ใช้                     | 163            | 51.26  |
| 1.8 สร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง   | 157            | 49.37  |
| 1.9 สร้างเครือข่ายสังคมความรู้ระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้        | 153            | 48.11  |
| 1.10 สอนการใช้ห้องสมุดหรือการรู้สารสนเทศแก่ผู้ใช้             | 115            | 36.16  |
| 2. เกี่ยวกับความสนใจส่วนตัว                                   |                |        |
| 2.1 ติดตามหรือรับฟังข้อมูลที่สนใจ                             | 257            | 80.82  |
| 2.2 ดาวน์โหลด/อัปโหลดข้อมูล เช่น ไฟล์ข้อความ ไฟล์ภาพ          | 250            | 78.62  |
| 2.3 ค้นหาหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น บันทึกลง การเมือง เป็นต้น  | 213            | 66.98  |
| 2.4 สนทนาออนไลน์ เช่น MSN เป็นต้น                             | 208            | 65.82  |
| 2.5 ค้นหาเพื่อนหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่                  | 101            | 31.76  |
| 2.6 ซื้อหรือชำระค่าสินค้าหรือบริการ                           | 79             | 24.84  |
| 2.7 เล่นเกมออนไลน์  | 61             | 19.18  |

(หมายเหตุ: ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

จากตาราง 9 แสดงว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษามีวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 เพื่องานห้องสมุดหรืองานที่ปฏิบัติ ในด้านการอ่านข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดอื่น ร้อยละ 74.53 มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ การเผยแพร่หรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดของตนเอง ร้อยละ 68.24 การติดตามข่าวสารและวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพบรรณารักษ์ ร้อยละ 57.55 การแลกเปลี่ยนข้อมูลในกลุ่มอาชีพบรรณารักษ์ ร้อยละ 55.03 การบริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้าแก่ผู้ใช้ ร้อยละ 54.72 การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ห้องสมุด ร้อยละ 54.09 และการแนะนำ

หนังสือและแหล่งสารสนเทศแก่ผู้ใช้ ร้อยละ 51.26 การสร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร้อยละ 49.37 และการสร้างเครือข่ายสังคมความรู้ระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้ ร้อยละ 48.11 ตามลำดับ วัตถุประสงค์ในการใช้น้อยที่สุด คือ การสอนการใช้ห้องสมุดหรือการรู้สารสนเทศแก่ผู้ใช้ ร้อยละ 36.16

ส่วนวัตถุประสงค์เพื่อความสนใจส่วนตัว พบว่า มีวัตถุประสงค์ที่ใช้มากที่สุด คือ การติดตามหรือรับฟังข้อมูลที่สนใจ ร้อยละ 80.82 รองลงมา ได้แก่ การดาวน์โหลดหรืออัปโหลดข้อมูล ร้อยละ 78.62 การค้นหาหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล ร้อยละ 66.98 การสนทนาออนไลน์ ร้อยละ 65.82 การค้นหาเพื่อนหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ร้อยละ 31.76 และการซื้อหรือชำระค่าสินค้าหรือบริการ ร้อยละ 24.84 ตามลำดับ วัตถุประสงค์ที่ใช้น้อยที่สุด คือ การเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 19.18

### 9. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ ดังแสดงในตาราง 10

ตาราง 10 เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตาม  
ตัวแปรบุคลิกภาพ

| บุคลิกภาพ  | จำนวน | $\bar{X}$ | S.D. | t     | P    |
|------------|-------|-----------|------|-------|------|
| แบบเก็บตัว | 164   | 8.52      | 3.27 | 1.510 | .132 |
| แบบแสดงตัว | 154   | 9.05      | 3.02 |       |      |

จากตาราง 10 แสดงว่า บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพทั้งแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัวต่างมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ไม่แตกต่างกันหรือไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1



10. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา  
จำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ ดังแสดงในตาราง 11

ตาราง 11 เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตาม  
ตัวแปรบุคลิกภาพ

| การใช้เครื่องมือ/บริการเว็บ 2.0       | บุคลิกภาพ<br>แบบแสดงตัว |      | บุคลิกภาพ<br>แบบเก็บตัว |      | t     | P      |
|---------------------------------------|-------------------------|------|-------------------------|------|-------|--------|
|                                       | $\bar{x}$               | SD   | $\bar{x}$               | SD   |       |        |
| 1. เว็บบล็อก                          | 2.91                    | 1.09 | 2.35                    | 1.08 | 4.625 | .000** |
| 2. เว็บวิกิ                           | 3.00                    | 1.07 | 2.60                    | 1.13 | 3.253 | .001** |
| 3. เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์          | 3.69                    | 1.28 | 3.05                    | 1.26 | 4.398 | .000** |
| 4. อาร์เอสเอส                         | 2.21                    | 1.13 | 1.73                    | 0.94 | 4.070 | .000** |
| 5. การกำหนดคำค้น                      | 2.82                    | 1.22 | 2.10                    | 1.23 | 5.249 | .000** |
| 6. การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบ<br>ทันที | 3.62                    | 1.36 | 3.03                    | 1.38 | 3.814 | .000** |
| 7. เว็บแบ่งปันไฟล์                    | 2.51                    | 1.20 | 1.77                    | 1.09 | 5.690 | .000** |
| 8. การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน      | 2.49                    | 1.13 | 1.89                    | 1.09 | 4.836 | .000** |
| 9. เกมออนไลน์เสมือนจริง               | 1.81                    | 0.99 | 1.43                    | 0.81 | 3.789 | .000** |
| 10. พอดแคสต์                          | 1.99                    | 1.16 | 1.49                    | 0.88 | 4.244 | .000** |
| 11. แผนที่บนเว็บ                      | 2.77                    | 1.32 | 2.21                    | 1.27 | 3.807 | .000** |
| รวม                                   | 2.71                    | 0.85 | 2.15                    | 0.73 | 6.272 | .000** |

\*\* P < .01

จากตาราง 11 แสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีการใช้เว็บ 2.0 โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันกับบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 2 โดยบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว ( $\bar{x} = 2.71$ ) มีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว ( $\bar{x} = 2.15$ )

## 11. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ ดังแสดงในตาราง 12

ตาราง 12 เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตาม  
ตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์

| การรับรู้เว็บ 2.0      | ความสามารถ<br>ด้านคอมพิวเตอร์ | $\bar{X}$ | S.D  | F      | P      | คู่ที่<br>แตกต่าง |
|------------------------|-------------------------------|-----------|------|--------|--------|-------------------|
| ขั้นรับรู้             | ระดับน้อย (n=59)              | 2.41      | 1.48 | 8.020  | .000** | 2,3 >1            |
|                        | ระดับปานกลาง<br>(n=191)       | 3.12      | 1.17 |        |        |                   |
|                        | ระดับมาก (n=68)               | 3.10      | 1.13 |        |        |                   |
| ขั้นตั้งใจรับ          | ระดับน้อย (n=59)              | 1.69      | 1.47 | 25.454 | .000** | 2,3 >1            |
|                        | ระดับปานกลาง<br>(n=191)       | 2.70      | 1.36 |        |        |                   |
|                        | ระดับมาก (n=68)               | 3.35      | 0.99 |        |        |                   |
| ขั้นเข้าใจ<br>ความหมาย | ระดับน้อย (n=59)              | 2.08      | 1.48 | 14.593 | .000** | 2,3 >1            |
|                        | ระดับปานกลาง<br>(n=191)       | 2.86      | 1.25 |        |        |                   |
|                        | ระดับมาก (n=68)               | 3.28      | 1.09 |        |        |                   |

\*\*P <.01

(คู่ที่แตกต่าง 1 หมายถึง ระดับน้อย 2 หมายถึง ระดับปานกลาง 3 หมายถึง ระดับมาก)

จากตาราง 12 แสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 เมื่อพิจารณารายด้านโดยเปรียบเทียบเป็นรายคู่โดยใช้สถิติของเซฟเฟ (Sheffè) พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทุกขั้นของการรับรู้ ดังนี้

การรับรู้ขั้นเปิดรับ บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ระดับปานกลางและระดับมากมีการรับรู้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย

การรับรู้ขั้นตั้งใจรับ บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลางและระดับมากมีการรับรู้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย และบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับมากมีการรับรู้เว็บ 2.0 มากกว่า

บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง

การรับรู้ขั้นเข้าใจความหมาย บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ระดับปานกลาง และระดับมากมีการรับรู้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย

## 12. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ ดังแสดงในตาราง 13

ตาราง 13 เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์

| การใช้เว็บ 2.0                    | ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ |      |           |      |           |      | F      | P      | คู่ที่แตกต่าง |
|-----------------------------------|---------------------------|------|-----------|------|-----------|------|--------|--------|---------------|
|                                   | น้อย                      |      | ปานกลาง   |      | มาก       |      |        |        |               |
|                                   | $\bar{x}$                 | S.D. | $\bar{x}$ | S.D. | $\bar{x}$ | S.D. |        |        |               |
| 1. เว็บบล็อก                      | 1.69                      | 0.95 | 2.65      | 1.03 | 3.34      | 0.89 | 43.667 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 2. เว็บบล็อก                      | 2.15                      | 1.10 | 2.82      | 1.10 | 3.28      | 0.93 | 17.777 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 3. เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์      | 2.19                      | 1.17 | 3.46      | 1.19 | 4.09      | 1.06 | 44.52  | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 4. อาร์เอสเอส                     | 1.36                      | 0.74 | 1.91      | 0.94 | 2.65      | 1.17 | 28.134 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 5. การกำหนดคำค้น                  | 1.83                      | 1.10 | 2.38      | 1.21 | 3.21      | 1.24 | 21.769 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 6. การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที | 2.46                      | 1.34 | 3.34      | 1.37 | 3.99      | 1.12 | 21.339 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 7. เว็บแบ่งปันไฟล์                | 1.53                      | 0.95 | 1.99      | 1.06 | 3.03      | 3.03 | 33.570 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 8. การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน  | 1.58                      | 0.89 | 2.14      | 1.08 | 2.82      | 2.82 | 21.292 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |
| 9. เกมออนไลน์เสมือนจริง           | 1.27                      | 0.69 | 1.52      | 0.83 | 2.18      | 2.18 | 20.047 | .000** | 3 >1, 2       |
| 10. พอดแคสต์                      | 1.31                      | 0.68 | 1.58      | 0.89 | 2.53      | 2.53 | 31.259 | .000** | 3 >1, 2       |
| 11. แผนที่บนเว็บ                  | 1.97                      | 1.26 | 2.36      | 1.22 | 3.28      | 3.28 | 19.863 | .000** | 3 >1, 2       |
| รวม                               | 1.7                       | 0.67 | 2.38      | 0.74 | 3.13      | 0.70 | 58.029 | .000** | 2,3 >1, 3 >2  |

\*\*P <.01

(คู่ที่แตกต่าง 1 หมายถึง ระดับน้อย 2 หมายถึง ระดับปานกลาง 3 หมายถึง ระดับมาก)

จากตาราง 13 แสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน โดยรวมและรายด้านมีการใช้เว็บ 2.0 ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อ 4

เมื่อพิจารณารายด้านโดยเปรียบเทียบเป็นรายคู่โดยใช้สถิติของเชฟเฟ (Sheffè) พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ในทุกรายการ โดยบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับมากมีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับปานกลางและระดับน้อย บรรณารักษ์ที่มีความสามารถในระดับปานกลางมีการใช้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถในระดับน้อย ยกเว้นรายการเกมออนไลน์เสมือนจริง พอดแคสต์และแผนที่บนเว็บ ซึ่งพบว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถในระดับมากมีการใช้เว็บ 2.0 ในรายการดังกล่าวมากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถในระดับปานกลางและระดับน้อย กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับสูงกว่ามีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับที่ต่ำกว่า

### 13. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต ดังแสดงในตาราง 14

ตาราง 14 เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต

| การรับรู้เว็บ 2.0  | สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต | —    |      |        |        | คู่ที่แตกต่าง |
|--------------------|--|------|------|--------|--------|---------------|
|                    |  | X    | S.D  | F      | P      |               |
| ขั้นรับรู้         | ระดับน้อย (n=22)                       | 2.36 | 1.81 | 5.249  | .006** | 3 >1          |
|                    | ระดับปานกลาง (n=55)                    | 2.88 | 1.24 |        |        |               |
|                    | ระดับมาก (n=141)                       | 3.19 | 1.12 |        |        |               |
| ขั้นตั้งใจรับ      | ระดับน้อย (n=22)                       | 2.09 | 1.51 | 15.820 | .000** | 3 >1,2        |
|                    | ระดับปานกลาง (n=55)                    | 2.30 | 1.47 |        |        |               |
|                    | ระดับมาก (n=141)                       | 3.13 | 1.18 |        |        |               |
| ขั้นเข้าใจความหมาย | ระดับน้อย (n=22)                       | 1.64 | 0.35 | 11.667 | .000** | 3 >1,2        |
|                    | ระดับปานกลาง (n=55)                    | 1.37 | 0.11 |        |        |               |
|                    | ระดับมาก (n=141)                       | 1.08 | 0.09 |        |        |               |

\*\*P <.01

(คู่ที่แตกต่าง 1 หมายถึง ระดับน้อย 2 หมายถึง ระดับปานกลาง 3 หมายถึง ระดับมาก)

จากตาราง 14 แสดงว่าบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 5 เมื่อพิจารณารายด้านโดยเปรียบเทียบเป็นรายคู่โดยใช้สถิติของเซฟเฟ (Sheffè) พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ในทุกชั้นของการรับรู้ ดังนี้ การรับรู้ขั้นเปิดรับและขั้นเข้าใจความหมาย บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตระดับมากมีการรับรู้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับน้อย

การรับรู้ขั้นตั้งใจรับ บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับมากมีการรับรู้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปานกลางและระดับน้อย

#### 14. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต ดังแสดงในตาราง 15

ตาราง 15 เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต

| การใช้เว็บ 2.0                        | สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต |      |           |      |           |      | F     | P      | คู่ที่แตกต่าง |
|---------------------------------------|--|------|-----------|------|-----------|------|-------|--------|---------------|
|                                       | น้อย                                   |      | ปานกลาง   |      | มาก       |      |       |        |               |
|                                       | $\bar{X}$                              | S.D. | $\bar{X}$ | S.D. | $\bar{X}$ | S.D. |       |        |               |
| 1. เว็บบล็อก                          | 2.64                                   | 1.29 | 2.50      | 1.11 | 2.75      | 1.08 | 1.941 | .145   |               |
| 2. เว็บบล็อก                          | 2.55                                   | 1.37 | 2.71      | 1.14 | 2.94      | 1.04 | 2.276 | .104   |               |
| 3. เว็บบล็อก<br>ออนไลน์               | 3.09                                   | 1.60 | 3.16      | 1.32 | 3.62      | 1.21 | 5.117 | .007** | 3 > 2         |
| 4. อาร์เอสเอส                         | 1.50                                   | 0.91 | 1.78      | 1.00 | 2.23      | 1.09 | 9.445 | .000** | 3 > 1,2       |
| 5. การกำหนดคำค้น                      | 2.27                                   | 1.39 | 2.32      | 1.29 | 2.62      | 1.23 | 2.322 | .100   |               |
| 6. การส่งข้อความโต้ตอบ<br>กันแบบทันที | 3.14                                   | 1.46 | 3.10      | 1.44 | 3.57      | 1.31 | 1.475 | .012*  | 3 > 2         |
| 7. เว็บบล็อก                          | 1.72                                   | 1.20 | 2.04      | 1.16 | 2.29      | 1.22 | 2.995 | .051   |               |
| 8. การแบ่งปันหน้าเว็บ<br>ที่โปรดปราน  | 2.09                                   | 1.19 | 2.06      | 1.13 | 2.33      | 1.57 | 2.206 | .112   |               |
| 9. เกมออนไลน์เสมือนจริง               | 1.68                                   | 0.99 | 1.57      | 0.90 | 1.65      | 0.93 | 0.379 | .685   |               |
| 10. พอดแคสต์                          | 1.68                                   | 1.13 | 1.59      | 0.91 | 1.89      | 1.17 | 3.058 | .048*  | 3 > 2         |
| 11. แผนที่บนเว็บ                      | 2.32                                   | 1.52 | 2.30      | 1.28 | 2.71      | 1.31 | 3.845 | .022*  | 3 > 2         |
| รวม                                   | 2.42                                   | 0.84 | 2.28      | 0.83 | 2.60      | 0.80 | 6.017 | .003*  | 3 > 2         |

\*\*P < .01, \*P < .05

(คู่ที่แตกต่าง 1 หมายถึง ระดับน้อย 2 หมายถึง ระดับปานกลาง 3 หมายถึง ระดับมาก)

จากตาราง 15 แสดงว่า บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน โดยรวมและรายด้านมีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 6 โดยบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับมาก มีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับปานกลางและในระดับน้อย และบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง มีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในระดับน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านโดยใช้สถิติของเซฟเฟ พบว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับสูงกว่ามีการใช้ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาร์เอสเอส การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที พอดแคสต์และแผนที่บนเว็บ มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับต่ำ



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครตามตัวแปร บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
3. เพื่อศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ตามตัวแปร บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
5. เพื่อศึกษาวัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

#### สมมติฐานในการวิจัย

1. บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน มีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
2. บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน มีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
3. บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
4. บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
5. บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีการรับรู้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน
6. บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน

#### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร 29 แห่ง จำนวน 433 คน (ข้อมูล พ.ศ. 2554 สืบมาจากเว็บไซต์ของห้องสมุดและ

สอบถามทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่สุ่มมาจากรายชื่อประชากรข้างต้น โดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายได้จำนวน 318 คน ซึ่งมากกว่าจำนวนขั้นต่ำตามตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของเครจซีและมอร์แกน (Krejcie; & Morgan. 1970: 607-610) ที่กำหนดว่าประชากร 433 คน ต้องเป็นกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 205 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม เกี่ยวกับการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ซึ่งแบ่งข้อคำถามเป็น 7 ตอน ได้แก่

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ
- ตอนที่ 3 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์
- ตอนที่ 4 สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
- ตอนที่ 5 การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0
- ตอนที่ 6 ความถี่ในการใช้เว็บ 2.0
- ตอนที่ 7 วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0

4. ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านบรรณารักษศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ และด้านจิตวิทยา จำนวน 5 ท่าน นำแบบสอบถามที่แก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิไปทดลองใช้กับบรรณารักษ์ สำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน 30 คน จากนั้นให้นำแบบสอบถามตอนที่ 4 และตอนที่ 5 ซึ่งคำตอบเป็นแบบใช่/ไม่ใช่ หรือมีค่าเป็น 1 และ 0 นำมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของ คูเตอร์ ริชาร์ดสัน 20 (KR-20) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.96 และนำแบบสอบถามตอนอื่นซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนค่ามาหาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Alphacoefficient) ของครอนบรัค ได้ค่าความเชื่อมั่น .90 ซึ่งตามเกณฑ์หากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ อยู่ระหว่าง 0.50-0.65 ถือว่าเชื่อถือได้ปานกลาง หากมีค่าตั้งแต่ .70 ขึ้นไปถือว่าเชื่อถือได้ค่อนข้างสูง (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. 2546: 259-262) ดังนั้นแบบสอบถามนี้จึงนับว่าเชื่อถือได้ค่อนข้างสูงและสามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลได้จริง

5. ส่งแบบสอบถามไปยังห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร 29 แห่ง จำนวน 433 ชุด ทางไปรษณีย์พร้อมสอดซองติดแสตมป์สำหรับการส่งกลับคืนมา ซึ่งได้รับแบบสอบถามกลับคืนมา จำนวน 325 ชุด และคัดเลือกเฉพาะฉบับที่สมบูรณ์สำหรับการวิเคราะห์ผลได้จำนวนทั้งสิ้น 318 ชุด

6. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม โดยประมวลผลด้วยโปรแกรมคำนวณสำเร็จรูป SPSS/PC+ ดังนี้

6.1 ใช้ค่าความถี่และค่าร้อยละ ในการวิเคราะห์สถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม บุคลิกภาพ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ การมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้



อินเทอร์เน็ต การรับรู้เว็บ 2.0 และวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

6.2 ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์คำตอบเกี่ยวกับความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรม และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์สถาบันอุดมศึกษา

6.3 ใช้สถิติ t-test Independent ในการเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 จำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ

6.4 ใช้สถิติ F-test ในการเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปร ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์รายกลุ่มโปรแกรม และการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต หากพบความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ใช้วิธีของเซฟเฟ (Sheffé)

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาครั้งนี้สรุปผลตามจุดมุ่งหมายการวิจัย ดังนี้

1. สถานภาพส่วนบุคคลของของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่เป็นผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุในช่วง 51-60 ปีมีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาโทสาขาวิชาที่ศึกษาในระดับอุดมศึกษา คือ สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ และปฏิบัติงานวิเคราะห์และทำบัตรรายการ

2. บุคลิกภาพของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าบรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว

3. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาทั้งโดยรวมและรายกลุ่มโปรแกรม พบว่าโดยรวมมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายกลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พบว่ากลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมเบรดาเซอร์ โปรแกรมการสื่อสาร และโปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ กลุ่มโปรแกรมที่มีความสามารถในการใช้งานในระดับปานกลาง ได้แก่ โปรแกรมระบบปฏิบัติการโปรแกรมแผ่นงานคำนวณ โปรแกรมนำเสนอ และโปรแกรมจัดการฐานข้อมูล ส่วนกลุ่มโปรแกรมที่มีความสามารถในการใช้งานระดับน้อย ได้แก่ โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมสร้างเว็บเพจอย่างง่ายโปรแกรมตัดต่อเสียง และโปรแกรมตัดต่อคลิปวิดีโอ

4. สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาพบว่า บรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง

5. การรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่าบรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ในขั้นเข้าใจความหมาย รองลงมา ได้แก่ มีการรับรู้ในขั้นตั้งใจรับและขั้นเปิดรับ ตามลำดับ

6. การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่าบรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีการใช้เว็บ 2.0 โดยรวมอยู่ในระดับน้อย เมื่อพิจารณารายเครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 พบว่าเครื่องมือและบริการที่ใช้ในระดับมาก ได้แก่ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้ในระดับปานกลาง ได้แก่ เว็บบล็อกเว็บวิกิ และการส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที ส่วนเครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้อยู่ในระดับน้อย ได้แก่ อาร์เอสเอส การกำหนดคำค้น เว็บแบ่งปันสื่อ การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน และแผนที่บนเว็บ เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ที่ใช้ในระดับน้อยที่สุด ได้แก่ เกมออนไลน์เสมือน 3 มิติ และพอดแคสต์

7. วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่าบรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 เพื่องานห้องสมุดหรืองานที่ปฏิบัติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการอ่านข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดอื่นมากที่สุด รองลงมา คือ การเผยแพร่หรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดของตนเอง ส่วนวัตถุประสงค์เพื่องานห้องสมุดที่ใช้น้อยที่สุด คือ การสอนการใช้ห้องสมุดหรือการรัฐสภาระสนเทศแก่ผู้ใช้ สำหรับวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ที่เกี่ยวกับความสนใจส่วนตัวของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่าบรรณารักษ์จำนวนมากที่สุดมีวัตถุประสงค์ในการติดตามหรือรับฟังข้อมูลที่สนใจ และจำนวนน้อยที่สุดมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

8. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตาม ตัวแปรบุคลิกภาพ พบว่า บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพทั้งแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัวต่างมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัวส่วนใหญ่มีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ในขั้นเข้าใจความหมาย

9. เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ พบว่าบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแบบแสดงตัวมีการใช้เว็บ 2.0 โดยรวมและรายด้านแตกต่างกัน โดยบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว

10. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตาม ตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ พบว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 แตกต่างกัน โดยบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับสูงขึ้นไปจะมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ในระดับสูงขึ้นไปด้วยเช่นกัน

11. เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ พบว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน โดยบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับสูงขึ้นไปมีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับที่ต่ำกว่า

12. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตาม สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 แตกต่างกัน โดยบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับสูงกว่ามีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับต่ำกว่า

13. เปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตาม สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันโดยรวมและรายด้านมีการใช้เว็บ 2.0 แตกต่างกัน โดยบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับสูงกว่า มีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่า บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับต่ำกว่า เมื่อพิจารณา รายด้านพบว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับสูงกว่ามีการใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาร์เอสเอส การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที พอดแคสต์ และ แผนที่บนเว็บ มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับต่ำกว่า

## อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยการรับรู้และการใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่า โดยรวมมีความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ในระดับปานกลาง และรองลงมาก็คือ ระดับมาก ซึ่งแสดงว่าบรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีความรู้และทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ค่อนข้างดี ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินงานของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในปัจจุบันเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายมากขึ้น ประกอบกับการศึกษาในสาขาบรรณารักษศาสตร์ของหลายสถาบันการศึกษาได้ปรับเปลี่ยนหลักสูตรให้เน้นเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น จึงทำให้บรรณารักษ์คุ้นเคยและมีทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์

เมื่อพิจารณารายกลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์ พบว่ากลุ่มโปรแกรมที่บรรณารักษ์มีความสามารถในการใช้งานในระดับมาก ได้แก่ โปรแกรมประมวลผลคำ โปรแกรมเบรดาเซอร์ โปรแกรมการสื่อสาร และโปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ เนื่องจากโปรแกรมหากล่าวเป็นโปรแกรมพื้นฐานทั่วไปที่ผู้ปฏิบัติงานห้องสมุดส่วนใหญ่ต้องใช้งานเป็นประจำ ส่วนกลุ่มโปรแกรมที่บรรณารักษ์มีความสามารถในการใช้งานระดับน้อย ได้แก่ โปรแกรมกราฟิก โปรแกรมสร้างเว็บเพจอย่างง่าย โปรแกรมตัดต่อเสียง และโปรแกรมตัดต่อคลิปวีดีโอ ซึ่งล้วนเป็นโปรแกรมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานประจำวันของห้องสมุด และเป็นโปรแกรมที่เป็นทักษะเฉพาะตัวบุคคลสำหรับใช้งานเฉพาะด้าน

2. การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ในขั้นเข้าใจความหมาย สอดคล้องกับงานวิจัยของ การัวฟอลลัว และคาริโตปัวลัว (Garoufallou; & Charitopoulou. 2012) ทั้งนี้ในการรับรู้และประมวลข่าวสารของบุคคล มี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเปิดรับ (Exposure stage) เป็นการรับรู้เพียงระยะสั้นและบุคคลไม่สนใจที่จะจดจำหรือใส่ใจกับสิ่งนั้น ขั้นตั้งใจรับ เป็นขั้นตอนที่พัฒนาต่อจากขั้นเปิดรับ (Attention stage) บุคคลจะสนใจและจดจำเกี่ยวกับลักษณะโดดเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งของสิ่งที่ได้รับรู้ และขั้นเข้าใจความหมาย (Comprehension stage) เป็นขั้นตอนการแปลความหมายหรือทำความเข้าใจกับสิ่งที่รับรู้และสร้างความรู้ใหม่แก่ตนเอง (Mowen; & Minor. 1998: 77-93) ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีความสนใจและเข้าใจเกี่ยวกับเว็บ 2.0 เป็นอย่างดี เนื่องจากการปฏิบัติงานของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินงานและการบริการของห้องสมุดในยุคปัจจุบัน นับตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงของรูปแบบทรัพยากรสารสนเทศจากสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อดิจิทัล จนถึงการพัฒนาระบบห้องสมุดอัตโนมัติจากแบบวินโดว์ (Window-based application) เป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บ (Web-based application) ทำให้ห้องสมุดสามารถอำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้เข้าถึงสารสนเทศของห้องสมุดได้โดยผ่านทางเว็บไซต์ ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษายุคใหม่ให้บริการทรัพยากรสารสนเทศในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้นโดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสารสนเทศดิจิทัล เพิ่มช่องทางการสื่อสารระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้ และสร้างสภาพแวดล้อมสำหรับการทำงานและการเรียนรู้แก่ผู้ใช้ (น้ำทิพย์ วิชาวิน. 2548: 124; Decker; & Hermelbracht. 2006: 560) การดำเนินงานและบริการของห้องสมุดส่วนใหญ่จึงเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเว็บ ประกอบกับปัจจุบันเทคโนโลยีเว็บ 2.0 เป็นที่รู้จักและใช้งานอย่างแพร่หลาย จึงทำให้บรรณารักษ์มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเว็บ 2.0

3. การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีการใช้เว็บ 2.0 โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอรนุช เศวตรัตนเสถียร และรัฐธีร์ ปภัสสุรีย์โชติ (2554) ที่พบว่าห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้และทักษะเรื่องเทคโนโลยีเว็บ 2.0 จึงทำให้ปัจจุบันการประยุกต์เว็บ 2.0 สำหรับงานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยยังมีน้อย ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยที่โดดเด่นในการประยุกต์เว็บ 2.0 ณ ขณะมีเพียงเว็บไซต์ของห้องสมุดสตางค์ มงคลสุข คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และห้องสมุดศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ เมื่อห้องสมุดมีการใช้งานน้อยยิ่งทำให้บรรณารักษ์ไม่คุ้นเคยมากขึ้น นอกจากนี้ผลการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่เป็นผู้สูงวัยหรือมีอายุอยู่ในช่วง 50 - 60 ปี และมีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว (Introvert) ซึ่งไอเซนค (Eysenck. 1970: 59-60, อ้างถึงใน นวลละออ สุภาพล. 2534: 64) อธิบายว่า เป็นบุคคลที่มีลักษณะเงียบขรึม ชอบคิดพิจารณาตนเอง ไม่ชอบการพบปะพูดคุยกับบุคคลอื่นยกเว้นเพื่อนสนิท ชอบอ่านหนังสือมากกว่าสนทนากับบุคคล ชอบ

วางแผนต่าง ๆ ไว้ล่วงหน้า รับการกระตุ้นจากภายนอกได้น้อย ไม่ชอบความตื่นเต้น ใช้ชีวิตอย่างเคร่งครัด มีระเบียบแบบแผน ควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้ดี โดยปกติไม่มีความประพฤตินทางก้าวร้าว ก่อนข้างมองโลกในแง่ร้าย และมีค่านิยมที่ยึดมาตรฐานทางศีลธรรม ซึ่งไม่สอดคล้องกับการใช้เว็บ 2.0 ที่มุ่งเน้นให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กันรวมทั้งมีส่วนร่วมในการสร้างและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจด้วยตนเอง นอกจากนี้เว็บ 2.0 ส่งเสริมให้เปลี่ยนแปลงบริการห้องสมุดเป็นการนำบริการสู่ชุมชนผู้ใช้ด้วยบรรยากาศความร่วมมือซึ่งกันและกันโดยห้องสมุดกับผู้ใช้ต่างมีปฏิสัมพันธ์กันบนโลกออนไลน์ (Macaskill; & Owen. 2006: Online; Parvez Ahmad; & Siddique. 2011: 395-396) ซึ่งคุณลักษณะของการใช้เว็บ 2.0 ดังกล่าวจึงเหมาะสำหรับบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว (Extrovert) ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความสามารถในการเข้าสังคม ชอบงานรื่นเริงต่าง ๆ มีเพื่อนมาก ไม่ชอบการเรียนรู้หรือทำงานตามลำพัง

เมื่อพิจารณาประเภทของเว็บ 2.0 พบว่าบริการที่ใช้ในระดับมาก ได้แก่ เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์สำหรับสร้างสังคมออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันในกลุ่มและสามารถเชื่อมโยงขยายกลุ่มผู้ใช้ได้อย่างไม่จำกัด โดยผ่านเทคโนโลยีเว็บ 2.0 ต่าง ๆ เช่น บล็อก การกำหนดคำค้น การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที การแบ่งปันไฟล์ เป็นต้น กิจกรรมที่มีบนเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ เผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล เขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ และแสดงรูปภาพให้เพื่อน ๆ ได้ดู เพื่ออัปเดตข้อมูลปัจจุบันของตนเองผ่านบล็อก การเปิดโอกาสให้มีการรู้จักกันโดยตรงหรือผ่านเพื่อน ๆ ในเครือข่าย การเล่นเกมต่าง ๆ กับเพื่อน การส่งข้อความถึงกัน ตลอดจนการกำหนดสิทธิการเข้าถึงข้อมูลของตนว่าต้องการเผยแพร่สู่สาธารณะหรือจำกัดเฉพาะบุคคลที่อยู่ในสังคมออนไลน์ของตน ตัวอย่างเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ได้แก่ Facebook, Hi5 และ MySpace (ศิริพร กนกชัยสกุล. 2554: 29) สอดคล้องกับงานวิจัยของชา โจ๊ะและลี (Chau; Goh; & Lee. 2008) ซึ่งศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ในช่วงแรกพบว่าส่วนใหญ่นิยมใช้เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ และงานวิจัยของกรองทอง เกิดนาค (2551) และงานวิจัยของ ภัทรา เรืองสวัสดิ์ (2553) ที่พบว่าคนวัยทำงานส่วนใหญ่เป็นสมาชิกของเว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์รวมทั้งรายงานสถิติการใช้ Facebook ของเว็บไซต์ Socialbakers.com ที่รายงานว่าประชากรชาวกรุงเทพมหานครใช้ Facebook สูงสุดมากกว่าเมือง อื่น ๆ (Facebook Statistics by City: Beta. 2012) ผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรนุช เศรษฐรัตนเสถียร และรัฐธีร์ ปภัสสรีย์โชติ (2554) ที่พบว่าห้องสมุดของรัฐส่วนใหญ่ใช้การส่งข้อความโต้ตอบกันแบบทันที ทั้งนี้เนื่องจากงานวิจัยดังกล่าวสำรวจเฉพาะห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐและเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหาร จึงได้ผลในบริบทของการใช้เว็บ 2.0 เพื่อการปฏิบัติงานห้องสมุด ซึ่งต่างกับงานวิจัยครั้งนี้ที่เก็บข้อมูลจากบรรณารักษ์ และวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์มีทั้งใช้เพื่องานห้องสมุดและใช้เพื่อความสนใจส่วนตัว นอกจากนี้ผลการวิจัยยังไม่สอดคล้องกับงานวิจัยในต่างประเทศ ได้แก่ งานวิจัยของ นูเยน (Nguyen. 2008) งานวิจัยของชา โจ๊ะและลี (Chau; Goh; & Lee. 2008) งานวิจัยของชาและโจ๊ะ (Chau; & Goh. 2010) งานวิจัยของทริปาทีและ กุมาร์

(Tripathi; & Kumar. 2010) งานวิจัยของคิมและแอบบัส (Kim; & Abbas. 2010) และงานวิจัยของ ลี ชิ และเชน (Si; Shi; & Chen. 2011) ที่พบว่า ห้องสมุดส่วนใหญ่ใช้เว็บบล็อกและอาร์เอสเอส ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบริบทในการใช้เว็บของบรรณารักษ์ชาวไทยกับชาวต่างประเทศแตกต่างกัน รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของแต่ละประเทศหรือพื้นที่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่า เว็บ 2.0 ที่บรรณารักษ์ใช้ในระดับน้อยที่สุด ได้แก่ เกมออนไลน์ เสมือนจริงและพอดแคสต์ ซึ่งเกมออนไลน์เสมือนจริงเป็นเกมที่ผู้ใช้สามารถสร้างโลกเสมือนได้ตามต้องการ โดยจำลองสภาพแวดล้อมบนเว็บให้สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของผู้ใช้หลายคนพร้อม ๆ กัน ผ่านเครือข่ายออนไลน์ รวมทั้งกำหนดความเป็นตัวตนที่เรียกว่า อวตาร (Avatar) ที่สามารถสะท้อนลักษณะแท้จริงของผู้ใช้ในโลกรจริง ไม่ว่าจะเป็นสีผิว เพศ หน้าตา รูปร่าง อาชีพ หรืออื่น ๆ หรือผู้ใช้อาจเลือกสร้างอวตารตามจินตนาการของตน (ศิริพร กนกชัยสกุล. 2554: 30-31) ส่วนพอดแคสต์ เป็นเป็นไฟล์เสียง MP3 ที่เล่นได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่น MP3 ถูกอัพโหลดไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่เป็นผู้ให้บริการ (Host server) และเผยแพร่อย่างต่อเนื่องเป็นประจำ โดยอาจแบ่งเรื่องราวที่น่าสนใจเป็นตอน ๆ หรือเป็นรายการออกอากาศประจำวันหรือทุกสัปดาห์ ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดเพื่อเลือกฟังได้ในเวลาและสถานที่ที่ต้องการ รวมทั้งแบ่งปันหรือเผยแพร่ต่อได้ผ่านทางอาร์เอสเอส (Patterson. 2006: 103) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทริปาทีและกุมาร์ (Tripathi; & Kumar. 2010) ทั้งนี้เนื่องจากเกมเกมออนไลน์เสมือนจริงที่บรรณารักษ์นิยมใช้ คือ SecondLife ได้รับความนิยมน้อยลง สถิติผู้ใช้งานไม่คงที่และมีแนวโน้มลดลง (Second Life Statistical Charts. 2012: Online) การใช้งานส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ และแรงจูงใจในการเล่นน้อยกว่าเกมออนไลน์รุ่นหลังที่มีการกำหนดภารกิจ (Missions) และให้ลำดับ (Level) คะแนนความสามารถของผู้เล่น จึงเป็นที่นิยมเล่นมากกว่า ส่วนพอดแคสต์ ซึ่งเป็นการให้บริการไฟล์เสียงหรือบางครั้งสามารถให้บริการภาพเคลื่อนไหวได้ ซึ่งเรียกว่า วอดแคสต์ (Vodcast) นั้น ผู้ใช้จำเป็นต้องมีทักษะด้านไฟล์เสียงดิจิทัล มีขั้นตอนในการดำเนินการค่อนข้างยุ่งยากทั้งเครื่องมือและสถานที่สำหรับผู้ที่ไม่มีทักษะด้านนี้และข้อจำกัดของไฟล์เสียงที่เป็นไฟล์ MP3 และ MP4 ซึ่งต้องใช้เครื่องเล่นไอพอด (iPod) หรือเครื่องเล่นที่รองรับไฟล์เสียงดิจิทัลดังกล่าว ได้รวมทั้งผู้ใช้ต้องมีความรู้เกี่ยวกับซอฟต์แวร์สำหรับใช้งาน นอกจากนี้เครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายสำหรับให้บริการสื่อเสียงและวิดีโอ (Streaming server) มีราคาแพง ห้องสมุดส่วนใหญ่ไม่มีให้บริการ เหล่านี้จึงทำให้พอดแคสต์ไม่เป็นที่นิยมใช้สำหรับบรรณารักษ์โดยทั่วไปและมีการใช้งานเฉพาะกลุ่มคนเท่านั้น

4. วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่า บรรณารักษ์มีวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 เพื่องานห้องสมุดหรืองานที่ปฏิบัติในเรื่องการอ่านข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดอื่น ทั้งนี้เนื่องจากห้องสมุดต่าง ๆ นำเทคโนโลยีเว็บ 2.0 มาใช้เพื่อ ประชาสัมพันธ์ ข่าวสารห้องสมุด (Chau; & Goh. 2010: 204-205) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอรนุช เศวรัตน์ เสถียร และรัฐธีร์ ปภัสสรีย์โชติ (2554) ที่พบว่าห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาของรัฐส่วนใหญ่ใช้เว็บ 2.0 เพื่อเผยแพร่ข่าวสารและกิจกรรมของห้องสมุด ทำให้บรรณารักษ์สามารถรับรู้เรื่องราวและ

ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของห้องสมุดผ่านเว็บ 2.0 ซึ่งปัจจุบันห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยเป็นห้องสมุดที่มีความพร้อมทางเทคโนโลยี อีกทั้งอาจารย์และนักศึกษามีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี จึงมีหลายห้องสมุดประยุกต์เว็บ 2.0 กับงานห้องสมุด (น้ำทิพย์ วิภาวิน; และ นางเยาว์ เปรมกมลเนตร. 2551: 48) นอกจากนี้วัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ ที่อยู่ในระดับน้อยที่สุด คือ การสอนการใช้ห้องสมุดหรือการรัฐสภาระสนเทศแก่ผู้ใช้ ทั้งนี้เนื่องจากหน้าที่ความรับผิดชอบในการใช้เว็บ 2.0 เพื่องานห้องสมุดส่วนใหญ่เป็นของฝ่าย/งานเทคโนโลยีสารสนเทศ และห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่ไม่มีนโยบายเกี่ยวกับการใช้เว็บ 2.0 (อรนุช เศวตรตันเสถียร; และ รัฐธีร์ ปภัสสรีย์โชติ. 2554) บรรณารักษ์ผู้ปฏิบัติงานทั่วไปจึงใช้เว็บ 2.0 สำหรับงานในเชิงรับมากกว่าเชิงรุก ซึ่งผลการวิจัยก็สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0 ในด้านที่เกี่ยวกับความสนใจส่วนตัวที่บรรณารักษ์ส่วนใหญ่ตอบว่า เพื่อติดตามหรือรับฟังข้อมูลที่สนใจ

5. การเปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพทั้งแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัวต่างมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ไม่แตกต่างกันทั้งนี้เนื่องจากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าบรรณารักษ์ส่วนใหญ่มีบุคลิกแบบเก็บตัวและมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ขั้นเข้าใจความหมาย (Comprehension stage) ซึ่งมีผลการวิจัยจำนวนมากที่เปรียบเทียบบุคลิกภาพกับการเรียนรู้ของบุคคล พบว่าทั้งบุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัวต่างมีความสามารถทางการเรียนรู้ แต่อาจแตกต่างกันในด้านความสนใจและการทำงาน โดยบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัว และบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวจะทำงานได้ผลดีในกิจกรรมที่ต้องทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มที่มีการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ส่วนบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวจะทำงานได้ดีในสภาพที่ต้องทำงานเป็นรายบุคคล เนื่องจากบุคคลที่มีบุคลิกแบบแสดงตัวสามารถปรับตัวทางสังคมได้ดี จึงเหมาะสำหรับการทำงานที่มีความซับซ้อนหรือต้องใช้ความสนใจอย่างมาก และพบว่าบุคคลที่มีบุคลิกแบบเก็บตัวจะมีสมาธิในการทำงานและประสบความสำเร็จในการทำงานมากกว่าบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัว (ชนพรพรรณ กลิ่นเกสร. 2551: 82-85; นวลละออ สุภาพล. 2534: 64-66) ดังนั้นบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวและแบบเก็บตัวจึงสามารถรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 ได้ไม่แตกต่างกัน

6. การเปรียบเทียบการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรบุคลิกภาพ ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีการใช้เว็บ 2.0 โดยรวมและรายด้านแตกต่างกันกับบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว โดยบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวเนื่องจากบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมักเป็นผู้ที่มุ่งสู่โลกภายนอกหรือสู่โลกของความเป็นจริง ลักษณะของบุคคลประเภทนี้ คือ ชอบสังคม นิสัยเปิดเผย รู้จักผ่อนปรนซึ่งทำให้ปรับปรุงตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ง่าย มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นและไม่จริงจังกับความรูสึกผิดหวัง จึงมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น (นวลละออ สุภาพล. 2527: 128-141) หรือเป็นผู้ที่คุ้นเคยกับผู้อื่นได้ง่าย สามารถแสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่นและให้ความร่วมมือใน

เรื่องต่าง ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะของเว็บ 2.0 ที่ออกแบบมาเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ให้สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้าง แก้ไข เผยแพร่แบ่งปันเนื้อหาทุกประเภทบนเว็บได้อย่างพลวัต รวมทั้งสามารถสร้างสภาพแวดล้อมสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้เว็บได้มากขึ้น (Anderson. 2007: Online; O'Reilly. 2005: Online; Stephens. 2006: 8) ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารีโรนี (Aharony. 2009c) ที่พบว่าบรรณารักษ์ที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีทัศนคติที่ดีและใช้เว็บ 2.0 ในระดับมาก เนื่องจากเป็นผู้ที่คุ้นเคยกับผู้คนได้ง่าย สนใจต่อสิ่งเร้าและกล้าที่จะแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตน จึงชอบที่จะแสดงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น รวมทั้งการร่วมมือในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งเว็บ 2.0 สามารถตอบสนองต่อบุคคลที่มีบุคลิกลักษณะเช่นนี้

7. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาจำแนกตามตัวแปรความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ต่างกัน โดยบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ในระดับสูงขึ้นไปจะมีการรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ในระดับสูงขึ้นไปด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอารีโรนี (Aharony. 2009c) ที่พบว่า บรรณารักษ์ที่มีความชำนาญด้านคอมพิวเตอร์สูงจะมีทัศนคติที่ดีต่อเว็บ 2.0 และมีการใช้เว็บ 2.0 มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความชำนาญด้านคอมพิวเตอร์ต่ำกว่า ทั้งนี้เนื่องจากเว็บ 2.0 เช่น Facebook, YouTube, Twitter, Flickr เป็นต้น เป็นเทคโนโลยีเว็บยุคปัจจุบันที่ให้อิสระผู้ใช้งานทั้งในการสร้างเนื้อหาบนเว็บและสร้างชุมชนในสังคมออนไลน์ กิจกรรมดังกล่าวสามารถกระทำได้ง่ายโดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับการเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการเว็บ (Web server) แต่อย่างใด เนื้อหาที่อยู่บนเว็บ 2.0 นอกเหนือจากข้อความแล้วยังประกอบด้วยสื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีทัศน์ ภาพถ่ายดิจิทัล ไฟล์เสียง ภาพกราฟิก เป็นต้น เหล่านี้ต้องอาศัยความรู้และทักษะในการใช้งานหรือผู้ใช้ต้องมีการรู้ดิจิทัล (Digital literacy) การรู้เครือข่าย (Network literacy) ประกอบด้วยการใช้เว็บ 2.0 จึงสัมพันธ์กับความสามารถทางคอมพิวเตอร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ บรรณารักษ์ที่มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์ย่อมคุ้นเคยหรือมีความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ มากกว่าบรรณารักษ์ที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์น้อยกว่า

8. เปรียบเทียบการรับรู้เว็บ 2.0 และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา จำแนกตามตัวแปรการมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า บรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับสูงขึ้นไป มีการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 สูงกว่าบรรณารักษ์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับต่ำกว่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อารีโรนี (Aharony. 2009c) สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่นี้หมายถึง การมีฮาร์ดแวร์ซอฟต์แวร์และสามารถเชื่อมโยงกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีให้ใช้ทั้งที่ทำงานในห้องสมุดและที่พักของบรรณารักษ์ ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า บรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่มีสิ่งอำนวยความสะดวก



ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในระดับปานกลาง โดยส่วนใหญ่มีเพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้งานเฉพาะตัวและใช้อินเทอร์เน็ตได้ในที่ทำงาน บางส่วนมีคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กใช้งานส่วนตัวและใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน มีบรรณารักษ์ส่วนน้อยที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ ทั้งนี้สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 เนื่องจากเว็บ 2.0 มีลักษณะเป็นเว็บบริการ (Web service) บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใช้เว็บเป็นแพลตฟอร์มนอกเหนือการใช้งานของซอฟต์แวร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์โดยทั่วไป โดยไม่ยึดติดกับซอฟต์แวร์ใดซอฟต์แวร์หนึ่งเหมือนระบบคอมพิวเตอร์ที่ผ่านมา เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานจำนวนมากที่อิสระแยกจากกันสามารถร่วมสร้างข้อมูลบนเว็บภายใต้ซอฟต์แวร์ของเว็บตัวเดียวกันได้ (O'Reilly, 2006: Online) กลุ่มผู้ใช้จึงสามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และสร้างปฏิสัมพันธ์กันผ่านเว็บ ตัวอย่างในต่างประเทศหลายกรณีที่บรรณารักษ์ใช้เว็บ 2.0 สำหรับงานส่วนบุคคลในการสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้ใช้และสร้างกิจกรรมต่าง ๆ จนสามารถอำนวยความสะดวก โยชน์ สนับสนุนการบริการและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่ห้องสมุด (Chau; & Goh, 2010: 204) นอกจากนี้ไฟล์ส่วนใหญ่ที่อัปโหลด ดาวน์โหลด หรือแบ่งปันไฟล์บนอินเทอร์เน็ตนั้นส่วนใหญ่เป็นไฟล์ภาพ ไฟล์คลิปวิดีโอ และไฟล์เสียงซึ่งมีขนาดใหญ่ ดังนั้นระบบเครือข่ายที่มีแบนด์วิธ (Bandwidth) กว้าง เช่น ADSL เครือข่ายสายไฟเบอร์ออปติก (Fiber optics) เป็นต้น จึงสามารถอำนวยความสะดวกในการรับรู้และใช้เว็บ 2.0 และเป็นสิ่งจำเป็นต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตในยุคเว็บ 2.0 เช่นปัจจุบัน (Corrocher, 2011: 8)

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะต่อห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

1.1 ห้องสมุดสนับสนุนให้บรรณารักษ์มีเครื่องคอมพิวเตอร์สมรรถนะสูงสำหรับใช้งานเฉพาะตัว รวมทั้งอำนวยความสะดวกในการเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้มีโอกาสในการเรียนรู้และใช้เว็บ 2.0 มากขึ้น

1.2 ห้องสมุดจัดอบรมหรือสัมมนาความรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0 แก่บรรณารักษ์ เพื่อให้บรรณารักษ์สามารถประยุกต์เว็บ 2.0 กับงานที่ปฏิบัติ และคิดค้นการให้บริการรูปแบบใหม่แก่ผู้ใช้ตามแนวคิดของห้องสมุด 2.0

1.3 ห้องสมุดกำหนดนโยบายในการพัฒนาห้องสมุดเป็นห้องสมุด 2.0 ที่ใช้เทคโนโลยีเว็บ 2.0 สำหรับการดำเนินงานและการบริการของห้องสมุด เพื่อการประชาสัมพันธ์ข่าวสารห้องสมุด ส่งเสริมการตลาดโดยเฉพาะกลุ่มผู้ใช้ที่เป็นนิสิตนักศึกษา และอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงห้องสมุดและสารสนเทศของห้องสมุด

1.4 ห้องสมุดสนับสนุนสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้เว็บ 2.0 เพื่อการปฏิบัติงานและบริการห้องสมุด ทั้งการพัฒนาเว็บห้องสมุดเป็นเว็บ 2.0 และจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย อุปกรณ์ ฮาร์ดแวร์ซอฟต์แวร์ และบุคลากรคอมพิวเตอร์ที่คอยช่วยเหลือแก่บรรณารักษ์ในการ

## ปฏิบัติงาน

### 2. ข้อเสนอแนะต่อบรรณารักษ์

2.1 บรรณารักษ์ควรใช้เว็บ 2.0 ในการสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์กับผู้ใช้ห้องสมุดและห้องสมุดอื่น เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และสร้างสัมพันธ์ภาพกับผู้ใช้และห้องสมุดอื่น รวมทั้งการก่อให้เกิดความร่วมมือด้านงานเทคนิคและงานบริการเพื่อการพัฒนาห้องสมุดให้ทันสมัยและทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน

2.2 บรรณารักษ์ควรศึกษาเครื่องมือและบริการของเว็บ 2.0 ซึ่งมีหลายประเภท เพื่อนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมกับบริบทของงานห้องสมุดที่ตนรับผิดชอบ โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้และความพร้อมในการปฏิบัติตามสิ่งที่คิดริเริ่มสร้างสรรค์

2.3 บรรณารักษ์ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์การใช้เว็บ 2.0 เพื่อการรับรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้มีการประสานงานและสร้างร่วมมือในการประยุกต์เว็บ 2.0 กับงานที่ปฏิบัติให้ดียิ่งขึ้น

### 3. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.1 ควรศึกษาการใช้เว็บ 2.0 ของห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา ในแง่รูปแบบ เนื้อหา และประสิทธิผล โดยศึกษาจากเว็บไซต์ห้องสมุดและจากเว็บไซต์ที่ให้บริการเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดส่วนใหญ่เป็นสมาชิกหรือนิยมใช้ ซึ่งได้แก่ เว็บบล็อก เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาร์เอสเอส เว็บแบ่งปันไฟล์ และเว็บวิกิ

3.2 ควรศึกษารับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของผู้ใช้ห้องสมุด เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้ประเภทของเว็บ 2.0 ที่ใช้ และการใช้เว็บของห้องสมุด เพื่อเป็นข้อมูลในการประยุกต์เว็บ 2.0 สำหรับงานห้องสมุดที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้

3.3 ควรศึกษาการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์กลุ่มห้องสมุดประเภทอื่น นอกเหนือจากห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา เช่น ห้องสมุดประชาชน ห้องสมุดเฉพาะ ห้องสมุดโรงเรียน เป็นต้น

3.4 ควรศึกษาการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและตรงกับสภาพจริงมากที่สุด

3.5 ควรศึกษาการรับรู้เว็บ 2.0 ในแง่ของความรู้ความเข้าใจนอกเหนือจากการทดสอบทางพฤติกรรมของบรรณารักษ์เช่นงานวิจัยนี้ ซึ่งอาจศึกษาความรู้ในภาพรวมหรือแต่ละประเภทของเว็บ 2.0 ที่ห้องสมุดส่วนใหญ่นิยมใช้ ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ อาร์เอสเอส เว็บแบ่งปันไฟล์ และเว็บวิกิ



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กรองทอง เกิดนาค. (2551). พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์ชุมชนออนไลน์ [www.hi5.com](http://www.hi5.com). รายงานโครงการเฉพาะบุคคล ว.ม. (การบริหารสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กันยารัตน์ เควียะเช่น. (2553, มกราคม-เมษายน). การประยุกต์ใช้วิกิกับงานบริการสารสนเทศ. วารสารสารสนเทศศาสตร์. 28(1): 61-71.
- กันยารัตน์ ดัดพันธ์. (2551, ภาคการเรียนที่ 2). ห้องสมุด 2.0 กับบริการสารสนเทศบนเว็บ. วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์. 30: 31-42.
- ขวัญเรือน กิตติวัฒน์. (2531). พลศาสตร์ของการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จารุ ตั้งพูนผลวิวัฒน์. (2549). **RSS: What is RSS ?**. สืบค้นเมื่อ 5 มิถุนายน 2552, จาก <http://wiki.nectec.or.th/setec/Knowledge/RSS>
- ฉัตยาพร เสมอใจ; และ มัทนียา สมมิ. (2546). พฤติกรรมผู้บริโภค. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ชรรคมลการพิมพ์.
- ทบวงมหาวิทยาลัย. (2544). ประกาศทบวงมหาวิทยาลัย เรื่อง มาตรฐานห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พ.ศ. 2544. สืบค้นเมื่อ 17 มีนาคม 2555, จาก <http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/ministry%20law/1-31%20library%20standard%202544.pdf>
- ชนพรรณ กลิ่นเกสร. (2551). บุคลิกภาพเก็บตัว-แสดงตัวกับทัศนคติต่อความรักและความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุ. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นวลละออ สุภาพล. (2527). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- \_\_\_\_\_. (2534). ผลการฝึกทักษะในการรับวัฒนธรรมที่มีต่อคุณลักษณะของนักเรียนนายร้อยตำรวจ. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. (พัฒนศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน. (2548). การบริหารห้องสมุดยุคใหม่. กรุงเทพฯ: เอสอาร์พรีนติ้งแมสโปรดักส์.
- น้ำทิพย์ วิภาวิน; และ นางเยาว์ เปรมกมลเนตร. (2551). นวัตกรรมห้องสมุดและการจัดการความรู้. กรุงเทพฯ: ซีเอที โซลูชั่น.
- นุรอุณ จำปากลาย. (2554). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บล็อก hi5. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- บุญทัน ม่วงชื่น. (2526). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาพลศึกษาของ  
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัวและแสดงตัว.  
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. (2542). สถิติวิจัย 1. กรุงเทพฯ: พีเอ็นการพิมพ์.
- ปฏิบัติ ตุ่มสังข์ทอง. (2549). **Web 2.0**. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2553, จาก <http://wiki.nectec.or.th/setec/Knowledge/WebTwoDotZero>
- ปราโมทย์ เอี้ยงดิลกสกุล. (2552). พฤติกรรมและปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าชมเว็บไซต์โอเอซิ่ง.  
วิทยานิพนธ์ ศ.ม (เศรษฐศาสตร์ธุรกิจ). กรุงเทพฯ: คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัย-  
ธรรมศาสตร์.
- เปี่ยมศักดิ์ หาญสุรีย์. (2553). การศึกษาการใช้เว็บบล็อกของนักศึกษา มหาวิทยาลัย  
ขอนแก่น. รายงานการศึกษาอิสระ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). ขอนแก่น:  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภัทรา เรืองสวัสดิ์. (2553). รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม  
ออนไลน์ของคนวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล  
ว.ม. (การจัดการการสื่อสารองค์กร). กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2551). **ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ: รู้เขา รู้เรา**. พิมพ์ครั้งที่ 15.  
กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- ศิริพร กนกชัยสกุล. (2554, มกราคม-มีนาคม). เครือข่ายสังคมออนไลน์. **วารสารนักบริหาร**.  
30(1): 29-32.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. (2551). **Ajax (Asynchronous  
JavaScript and XML)**. สืบค้นเมื่อ 6 พฤษภาคม 2555, จาก [http://wiki.nectec.or.th/  
giti/Knowledge/Ajax](http://wiki.nectec.or.th/giti/Knowledge/Ajax)
- สิริวรรณ สารระนาค. (2552). **ทฤษฎีบุคลิกภาพ**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2546). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 12.  
กรุงเทพฯ: สามลดา.
- อรุณช เศวตรัตนเสถียร; และ รัฐธีร์ ปภัสสุรีย์โชติ. (2554, กันยายน-ธันวาคม). การใช้เทคโนโลยี  
เว็บ 2.0 ของห้องสมุดมหาวิทยาลัยของรัฐ. **วารสารสารสนเทศศาสตร์**. 29(3): 14-30.
- อริสา สำรอง. (2549). **จิตวิทยาการจัดการและบุคลากร**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา  
มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Aharony, Noa. (2008). Web 2.0 in US LIS Schools: Are They Missing the Boat?. **Ariadne**.  
54(1): 1-2. Retrieved May 6, 2012, from [http://www.ariadne.ac.uk/  
issue54/aharony](http://www.ariadne.ac.uk/issue54/aharony)

- Aharony, Noa. (2009a, December). The Influence of LIS Students' Personality Characteristics on Their Perceptions towards Web 2.0 Use. **Journal of Librarianship and Information Science**. 41(4): 227-242.
- \_\_\_\_\_. (2009b, April). Librarians and Information Scientists in the Blogosphere: An Exploratory Analysis. **Library & Information Science Research**. 31: 174-181.
- \_\_\_\_\_. (2009c, January). Web 2.0 Use by Librarians. **Library & Information Science Research**. 31(1): 29-37.
- Anderson, Paul. (2007, February). What is Web 2.0? Ideas, Technologies and Implications for Education. **JISC Technology and Standards Watch**. Retrieved May 6, 2010, from <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>
- Anfinnsen, Svein; Ghinea, Gheorghita; & Cesare, Sergio de. (2011, February). Web 2.0 and Folksonomies in a Library Context. **International Journal of Information Management**. 31(1): 63-70.
- Angus, Emma; Stuart, David; & Thelwall, Mike. (2010). Flickr's Potential as an Academic Image Resource: An Exploratory Study. **Journal of Librarianship and Information Science**. 42(4): 268-278.
- Bar-Ilan, J. (2007, October). The Use of Weblogs (Blogs) by Librarians and Libraries to Disseminate Information. **Information Research**. 12(4): Unpagued. Retrieved March 10, 2011, from <http://informationr.net/ir/12-4/paper323.html>
- Bejune, Matthew. (2007, September). Wikis in Libraries. **Information Technology and Libraries**. 26(3): 26-38.
- Bradley, Phil. (2007). **How to Use Web 2.0 in Your Library**. London: Facet.
- Chua, Alton Yeow Kuan; & Goh, Dion Hoe-Lian. (2010, July). A Study of Web 2.0 Applications in Library Websites. **Library & Information Science Research**. 32(3): 203-211.
- Chua, Alton Yeow Kuan; Goh, Dion Hoe-Lian; & Lee, Chei Sian. (2008). The Prevalence and Use of Web 2.0 in Libraries. In **The Proceedings of the International Conference on Asia-Pacific Digital Libraries (ICADL), Bali, Indonesia, 2-5 December 2008**. pp. 22-30. Berlin: Springer-Verlag.
- Click, Amanda; & Petit, Joan (2010, June). Social Networking and Web 2.0 in Information Literacy. **International Information & Library Review**. 42(2): 137-142.
- Cook, Niall. (2008). **Enterprise 2.0: How Social Software will Change the Future of Work**. Surrey, England: Gower.

- Corrocher, Nicoletta. (2011, May). The Adoption of Web 2.0 Services: An Empirical Investigation. **Technological Forecasting & Social Change**. 78(4): 547-558.
- De Rosa, Cathy, Cantrell, Joanne, Havens, Andy, Hawk, Janet, & Jenkins, Lillie, contributors. (2007). **Sharing Privacy and Trust in our Networked World: A Report to the OCLC Membership**. Dublin, Ohio: Online Computer Library Center. Retrieved June 11, 2012, from <http://www.oclc.org/reports/pdfs/sharing.pdf>
- Decker, Reinhold; & Hermelbracht, Antonia. (2006, November). Planning and Evaluation of New Academic Library Services by Means of Web-based Conjoint Analysis. **The Journal of Academic Librarianship**. 32(6): 558-572.
- Desai, Christina M. (2003). Instant Messaging Reference: How does it Compare? **The Electronic Library**. 21(1): 21-30.
- DiNucci, Darcy. (1999). Fragmented Future. **Print**. 53(4): 32, 221-222. Retrieved April 9, 2012, from [http://darcy.d.com/fragmented\\_future.pdf](http://darcy.d.com/fragmented_future.pdf)
- Facebook Statistics by City (Beta)**. (2012). Retrieved June 11, 2012, from <http://www.socialbakers.com/facebook-statistics/cities>
- Garoufallou, Emmanouel; & Charitopoulou, Vassiliki. (2012). Web 2.0 in Library and Information Science Education: The Greek Case. **New Library World**. 113(3/4): 202-217. Retrieved May 6, 2012, from <http://dx.doi.org/10.1108/03074801211218561>
- Gavrilis, Dimitris; Kakali, Constantia; & Papatheodorou, Christos. (2008). Enhancing Library Services with Web 2.0 Functionalities. In **The 12th European Conference on Research and Advance Technology Digital Libraries, Aarhus, Denmark, 14-19 September 2008**. pp. 148-159. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag.
- Hall, Calvin S.; & Lindzey, Gardner. (1970). **Theories of Personality**. New York: John Wiley & Sons.
- Joint, Nicholas. (2008). Virtual Reference, SecondLife and Traditional Library Enquiry Services: ANTAEUS. **Library Review**. 57(6): 416-423. Retrieved June 16, 2012, from <http://www.emeraldinsight.com/0024-2535.htm>
- Katz, William A. (2002). **Introduction to Reference Work: Volume 1**. 8<sup>th</sup>ed. New York, NY: Mcgraw-Hill.
- Kerin, Roger A.; Hartley, Steven William; & Rudelius, William. (2004). **Marketing: The Core**. 8<sup>th</sup> ed. Singapore: McGraw-Hill.

- Kim, Yong-Mi; & Abbas, June. (2010, May). Adoption of Library 2.0 Functionalities by Academic Libraries and Users: A Knowledge Management Perspective. **The Journal of Academic Librarianship**. 36(3): 211-218.
- Krejcie, R. V.; & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. **Education and Psychological Measurement**. 90: 607-610. Retrieved March 11, 2010, from <http://people.usd.edu/~mbaron/edad810/Krejcie.pdf>
- Lietzau, Zeth. (2009, October). U.S. Public Libraries and Web 2.0: What's Really Happening?. **Computers in Libraries**. 29(9): 6-10.
- Macaskill, Wendy; & Owen, Dylan. (2006). **Web 2.0 to Go**. Retrieved June 5, 2012, from [http://www.lianza.org.nz/sites/lianza.org.nz/files/web2togo\\_wmacaskill.pdf](http://www.lianza.org.nz/sites/lianza.org.nz/files/web2togo_wmacaskill.pdf)
- Maness, Jack M. (2006, June). Library 2.0 Theory: Web 2.0 and Its Implications for Libraries. **Webology**. 3(2): Unpaged. Retrieved March 12, 2012, from <http://www.webology.org/2006/v3n2/a25.html>
- McDermott, Irene E. (2007). All A-Twitter About Web 2.0: What Does It Offer Libraries. **Searcher**. 15(9): 34-39.
- McIntyre, Alison & Nicolle, Janette. (2008). Biblioblogging: Blogs for Library Communication. **Electronic Library**. 26(5): 683-694.
- Miller, Paul. (2005, 30 October). **Web 2.0: Building the New Library**. Retrieved March 12, 2012, from <http://www.ariadne.ac.uk/issue45/miller>
- Moven, John C.; & Minor, Michael. (1998). **Consumer Behavior**. 5<sup>th</sup>ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Nguyen, Cuong Linh. (2008). A Survey of the Application of Web 2.0 in Australasian University Libraries. **Library Hi Tech**. 26(4): 630-653.
- Oberhelman, David D. (2007). Reference Service and Resources in the Age of Instant Messaging. **Reference Reviews**. 21(2): 7-8.
- O'Reilly, Tim. (2005, September 30). **What is Web 2.0**. Retrieved March 12, 2010, from <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- \_\_\_\_\_. (2006a, July 17). **Levels of the Game: The Hierarchy of Web 2.0 Applications**. Retrieved March 10, 2010, from <http://radar.oreilly.com/archives/2006/07/levels-of-the-game.html>
- Parvez Ahmad, Mohammad Aqil; & Siddique, Mohammad Asad. (2011, September). Web 2.0 and Libraries: Facts or Myths. **Journal of Library and Information Technology**. 31(5): 395-400.



- Patterson, Laurie J. (2006, October). The Technology Underlying Podcasts. **Computer**. 39(10): 103-105.
- Peltier-Davis, Cheryl. (2009, November 1). Web 2.0, Library 2.0, Library User 2.0, Librarian 2.0: Innovative Services for Sustainable Libraries. **Computers in Libraries**. 29(10): 16-21.
- Schiffman, Leon G.; & Kanuk, Leslie Lazar. (2007). **Consumer Behavior**. 9<sup>th</sup> ed. Upper Saddle River, N.J.: Person Prentice Hall.
- Second Life Statistical Charts**. (2012). Retrieved June 11, 2012, from <http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts>
- Si, Li; Shi, Ruoyao; & Chen, Bijuan. (2011). An Investigation and Analysis of the Application of Web 2.0 in Chinese University Libraries. **The Electronic Library**. 29(5): 651-668.
- Stephens, Michael. (2006, July-August). Exploring Web 2.0 and Libraries. **Library Technology Reports**. 42(4): 8-14. Retrieved May 6, 2012, from <http://alatechsource.metapress.com/content/p513w183h736683p/fulltext.pdf>
- Stephens, Michael; & Collins, Maria. (2007). Web 2.0, Library 2.0, and the Hyperlinked Library. **Serial Review**. 33(1): 253-256.
- Tripathi, Manorama; & Kumar, Sunil. (2010, September). Use of Web 2.0 Tools in Academic Libraries: A Reconnaissance of the International Landscape. **The International Information & Library Review**. 42(3): 195-207.
- Web 2.0**. (2012, May 26). Retrieved May 6, 2012, from [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)



ภาคผนวก ก  
แบบสอบถาม

## แบบสอบถามโครงการวิจัยเรื่อง การรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา

ผู้วิจัย ผศ. ดร.แววตา เตชะทวิวรรณ

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**เว็บ 2.0** หมายถึง เทคโนโลยีเว็ลด์ไวด์เว็บที่ถูกออกแบบให้รองรับการสร้างและการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารในสังคมออนไลน์ ผู้ใช้สามารถสร้างและแลกเปลี่ยนข้อมูลตลอดจนทำกิจกรรมต่าง ๆ ในกลุ่มเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้โดยปราศจากข้อจำกัดเรื่องแพลตฟอร์มของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ บริการและเครื่องมือเว็บ 2.0 ที่เป็นที่ยอมรับ ได้แก่ เว็บบล็อก (Blog) เว็บวิกิ (Wiki) อาร์เอสเอส (RSS) พอดแคสต์ (Podcast) เว็บแบ่งปันไฟล์ (File sharing) การกำหนดคำค้น (Tagging) การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที (Instant messaging) เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social networking) การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social bookmarking) แผนที่บนเว็บ (Web mapping) และเกมออนไลน์เสมือนจริง (Virtual 3D game)

### คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้และการใช้เว็บ 2.0 ของบรรณารักษ์ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งแบ่งข้อคำถามเป็น 7 ตอน ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ
- ตอนที่ 3 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์
- ตอนที่ 4 สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต
- ตอนที่ 5 การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0
- ตอนที่ 6 ความถี่ในการใช้เว็บ 2.0
- ตอนที่ 7 วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0

## ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องสี่เหลี่ยมหน้าคำตอบที่ตรงความเป็นจริงของท่าน

### 1.1 เพศ

- หญิง                       ชาย

### 1.2 อายุ

- 20 - 30 ปี                       31 - 40 ปี  
 41 - 50 ปี                       51 - 60 ปี

### 1.3 ระดับการศึกษาสูงสุด

- ปริญญาตรี                       ปริญญาโท                       ปริญญาเอก  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

### 1.4 สาขาวิชาที่ศึกษาในระดับอุดมศึกษา

- บรรณารักษศาสตร์  
 บรรณารักษศาสตร์และ/หรือสารสนเทศศาสตร์  
 เทคโนโลยีสารสนเทศ  
 บรรณารักษศาสตร์และ/หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

### 1.5 ลักษณะงานที่ปฏิบัติในห้องสมุด

- พัฒนาระบบสารสนเทศ  
 วิเคราะห์และทำรายการ  
 บริการตอบคำถาม  
 บริการการอ่าน  
 บริการยืม-คืน  
 วารสาร/สิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง  
 เทคโนโลยีห้องสมุด  
 สงวนและรักษาทรัพยากรสารสนเทศ  
 โสตทัศนศึกษา  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

## ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ

คำชี้แจง แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพของตนเองนี้มีคำถามทั้งหมด 17 ข้อ ขอให้ท่านอ่านไปที่ละข้ออย่างช้า ๆ ให้เข้าใจ แล้วพิจารณาว่าคำถามเหล่านั้นตรงกับกรกระทำของท่านเพียงใด โดยมีข้อคำตอบให้เลือก 6 คำตอบ คือ จริงที่สุด จริง ก่อนข้างจริง ก่อนข้างไม่จริง ไม่จริง และไม่จริงเลย ให้ทำเครื่องหมายถูก ✓ ลงบนเส้นปะของคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

### 2.1 ข้าพเจ้าเป็นคนชอบแสวงหาเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

### 2.2 ข้าพเจ้ามักไต่รถรอก่อนลงมือทำสิ่งต่าง ๆ เสมอ

|            |       |              |                 |         |             |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|-------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....       |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย. |

### 3 ข้าพเจ้าชอบทำอะไรอย่างโลดโผนเพื่อให้เกิดความตื่นเต้นเสมอ

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

### 2.4 ตามปกติข้าพเจ้ามักชอบอ่านหนังสือมากกว่าเข้าสังคม

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

### 2.5 ข้าพเจ้าพอใจที่มีเพื่อนน้อยคน แต่เป็นเพื่อนแท้

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

### 2.6 เมื่อมีเพื่อนมาเอ็ดตะโรหรือพูดตะโกนกับข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามักเอ็ดตะโรหรือตะโกนตอบไป

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

### 2.7 เพื่อน ๆ มักคิดว่าข้าพเจ้าเป็นคนสนุกสนานร่าเริงหรือมีชีวิตชีวา

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

### 2.8 เมื่ออยู่กับคนหมู่มาก ข้าพเจ้ามักเป็นผู้ฟังมากกว่าเป็นผู้พูด

|            |       |              |                 |         |            |
|------------|-------|--------------|-----------------|---------|------------|
| .....      | ..... | .....        | .....           | .....   | .....      |
| จริงที่สุด | จริง  | ก่อนข้างจริง | ก่อนข้างไม่จริง | ไม่จริง | ไม่จริงเลย |

2.9 ถ้าข้าพเจ้าอยากทราบเรื่องใด ข้าพเจ้าจะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองมากกว่าถามคนอื่น

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.10 ข้าพเจ้าเป็นคนไม่ชอบอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่ชอบล้อเลียนผู้อื่น

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.11 ข้าพเจ้าชอบงานที่ต้องทำด้วยความรวดเร็ว

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.12 ข้าพเจ้ามักเป็นทำงานเชิงซ้ำและไม่รีบร้อน

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.13 ข้าพเจ้าเป็นคนช่างสนทนาและกล้าที่จะพูดคุยกับคนแปลกหน้า

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.14 ข้าพเจ้ารู้สึกไม่มีความสุข ถ้าในเวลาส่วนใหญ่แล้วไม่ได้พบกับผู้คนจำนวนมาก ๆ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.15 ข้าพเจ้ารู้สึกเป็นการยากที่จะทำตัวสนุกสนานในงานเลี้ยงสังสรรค์

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.16 ข้าพเจ้าเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเองมากพอสมควร

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

2.17 ข้าพเจ้ามักชอบเล่นกระเช้าเข้าเหย้าคนอื่น ๆ

.....  
 จริงที่สุด      จริง      ค่อนข้างจริง      ค่อนข้างไม่จริง      ไม่จริง      ไม่จริงเลย

### ตอนที่ 3 ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ของท่านตามกลุ่มโปรแกรม ซึ่งอาจเป็นโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่งในกลุ่มโปรแกรมห้างสรรพสินค้า โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนที่ตรงกับความสามารถของท่านมากที่สุด ดังนี้

3 คะแนน หมายถึง ระดับมาก สามารถใช้โปรแกรมได้ดี และช่วยเหลือหรือแนะนำแก่ผู้อื่นได้

2 คะแนน หมายถึง ระดับปานกลาง สามารถใช้โปรแกรมได้ และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นต่อตนเองได้พอสมควร

1 คะแนน หมายถึง ระดับน้อย สามารถใช้โปรแกรมได้เล็กน้อยและต้องการความช่วยเหลือจากผู้อื่น หรือใช้โปรแกรมไม่เป็นเลย

| กลุ่มโปรแกรมคอมพิวเตอร์   | ระดับความสามารถ |         |       |
|---|-----------------|---------|-------|
|   | น้อย            | ปานกลาง | มาก   |
| 3.1 โปรแกรมระบบปฏิบัติการ (เช่น MS Window, Linux).....  | .....           | .....   | ..... |
| 3.2 โปรแกรมประมวลผลคำ (เช่น MS Word).....   | .....           | .....   | ..... |
| 3.3 โปรแกรมแผ่นงานคำนวณ (เช่น MS Excel).....  | .....           | .....   | ..... |
| 3.4 โปรแกรมนำเสนอ (เช่น MS PowerPoint).....   | .....           | .....   | ..... |
| 3.5 โปรแกรมเบราว์เซอร์ (เช่น Internet Explorer, FireFox, GoogleChrome).....                               | .....           | .....   | ..... |
| 3.6 โปรแกรมจัดการฐานข้อมูล (เช่น Access, CDS/ISIS).....   | .....           | .....   | ..... |
| 3.7 โปรแกรมกราฟิก (เช่น ACD See, PhotoShop, Illustrator)....  | .....           | .....   | ..... |
| 3.8 โปรแกรมการสื่อสาร (เช่น E-mail, MSN, Web board).....  | .....           | .....   | ..... |
| 3.9 โปรแกรมสร้างเว็บเพจอย่างง่าย (เช่น HTML editors, Dreamweaver).....                                    | .....           | .....   | ..... |
| 3.10 โปรแกรมห้องสมุดอัตโนมัติ (เช่น INNOPAC, HORIZON, VTLS, ALICE).....                                   | .....           | .....   | ..... |
| 3.11 โปรแกรมตัดต่อเสียง (เช่น Windows Media Player, Adobe Audition, CoolEdit Pro).....                    | .....           | .....   | ..... |
| 3.12 โปรแกรมตัดต่อคลิปวีดีโอ (เช่น Windows Live MovieMaker, Ulead VideoStudio, Speed Video Splitter)..... | .....           | .....   | ..... |

#### ตอนที่ 4 สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตของท่าน

| สิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต   | ใช่   | ไม่ใช่ |
|--|-------|--------|
| 4.1 ที่ทำงานมีเครื่องคอมพิวเตอร์ใช้งานเฉพาะตัว .....                                     | ..... | .....  |
| 4.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำงานค่อนข้างใหม่และมีสมรรถนะดี .....                           | ..... | .....  |
| 4.3 ที่ทำงานสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา .....                                    | ..... | .....  |
| 4.4 ที่ทำงานสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้สะดวกและรวดเร็ว .....                          | ..... | .....  |
| 4.5 ที่ทำงานไม่มีข้อบังคับหรือปิดกั้นการใช้งานอินเทอร์เน็ต .....                         | ..... | .....  |
| 4.6 ที่บ้าน/ที่พักมีเครื่องคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กใช้งานส่วนตัว .....                    | ..... | .....  |
| 4.7 ที่บ้าน/ที่พักสามารถติดต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแบบHigh speed/ADSL .....              | ..... | .....  |
| 4.8 มีอุปกรณ์เคลื่อนที่สำหรับใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น Smart phone, IPad.. .....           | ..... | .....  |
| 4.9 ใช้บริการอินเทอร์เน็ตสำหรับโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่าน EDGE/GPRS/3G..... | ..... | .....  |

#### ตอนที่ 5 การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับการรับรู้เว็บ 2.0 ของท่าน

| การรับรู้เกี่ยวกับเว็บ 2.0  | ใช่   | ไม่ใช่ |
|---|-------|--------|
| 5.1 ได้ยินบ่อย ๆ เกี่ยวกับเว็บ 2.0 แต่ไม่สนใจรับฟังหรือศึกษา.....           | ..... | .....  |
| 5.2 เคยรับรู้แบบผ่าน ๆ แต่จำไม่ได้ว่าเว็บ 2.0 คืออะไร .....                 | ..... | .....  |
| 5.3 เว็บ 2.0 ไม่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานหรือบริการของห้องสมุด .....       | ..... | .....  |
| 5.4 เว็บ 2.0 เป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่นหรือคนรุ่นใหม่เท่านั้น..... | ..... | .....  |
| 5.5 เมื่อได้ยินเพื่อนร่วมงานสนทนาเกี่ยวกับเว็บ 2.0 ก็จะร่วมสนทนาด้วย .....  | ..... | .....  |
| 5.6 เคยอ่านและศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเว็บ 2.0 .....                            | ..... | .....  |
| 5.8 เคยสนใจและทดลองใช้เว็บ 2.0 .....  | ..... | .....  |
| 5.8 เว็บ 2.0 ใช้สำหรับติดต่อกับเพื่อนฝูงที่อยู่ห่างไกล.....                 | ..... | .....  |
| 5.9 เว็บ 2.0 ทำให้บทบาทของห้องสมุดจะเปลี่ยนแปลงไป .....                     | ..... | .....  |
| 5.10 เว็บ 2.0 ทำให้ห้องสมุดใกล้ชิดผู้ใช้มากยิ่งขึ้น .....                   | ..... | .....  |
| 5.11 ชักชวนและแนะนำให้เพื่อนร่วมงานใช้เว็บ 2.0 .....                        | ..... | .....  |
| 5.12 ชักชวนและแนะนำให้ผู้ใช้ห้องสมุดใช้เว็บ 2.0 .....                       | ..... | .....  |



## ตอนที่ 6 ความถี่ในการใช้เว็บ 2.0

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในช่องคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านเกี่ยวกับความถี่ในการใช้เครื่องมือหรือบริการเว็บ 2.0 ตามเกณฑ์การให้คะแนนคำตอบดังนี้

- 5 คะแนน หมายถึง มากที่สุด หรือใช้เป็นประจำทุกวัน
- 4 คะแนน หมายถึง มาก หรือใช้บ่อยมาก/ใช้เกือบทุกวัน
- 3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง หรือใช้ไม่บ่อยมาก/ใช้เป็นครั้งคราว
- 2 คะแนน หมายถึง น้อย หรือใช้น้อยมาก/นาน ๆ ครั้ง
- 1 คะแนน หมายถึง น้อยที่สุด หรือไม่เคยใช้เลย

| เครื่องมือ/บริการเว็บ 2.0  | ความถี่ในการใช้ |          |              |           |                 |
|--|-----------------|----------|--------------|-----------|-----------------|
|  | มากที่สุด<br>5  | มาก<br>4 | ปานกลาง<br>3 | น้อย<br>2 | น้อยที่สุด<br>1 |
| 6.1 เว็บบล็อก (Blog) เช่น Blogger.....   | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.2 เว็บวิกิ (Wiki) เช่น Wikipedia.....  | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.3 เว็บเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Hi5,<br>Twitter.....                                  | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.4 อาร์เอสเอส (RSS) .....   | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.5 การกำหนดคำค้น (Tagging).....   | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.6 การส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที (Instant<br>messaging) เช่น MSN, Yahoo Messenger,<br>Skyte.....    | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.7 เว็บแบ่งปันไฟล์ เช่น Flickr, AmazonCloud<br>Drive, Mediafire.....                              | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.8 การแบ่งปันหน้าเว็บที่โปรดปราน (Social<br>bookmarking) เช่น GoogleBookmarks,<br>Delicious ..... | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.9 เกมออนไลน์เสมือน 3 มิติ เช่น Second Life.....  | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.10 พอดแคสต์ (Podcast) เช่น ITune.....  | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |
| 6.11 แผนที่บนเว็บ (Web mapping) เช่น<br>GoogleEarth, WikiMapia, Foursquare.....                    | .....           | .....    | .....        | .....     | .....           |

## ตอนที่ 7 วัตถุประสงค์การใช้เว็บ 2.0

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายถูก ✓ ในช่อง [ ] หน้าคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ในการใช้เว็บ 2.0 ของท่าน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

### 7.1 เกี่ยวกับห้องสมุดหรืองานที่ปฏิบัติ

- [ ] เผยแพร่หรือประชาสัมพันธ์ข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดของตนเอง
- [ ] อ่านข้อมูลเกี่ยวกับห้องสมุดอื่น
- [ ] แลกเปลี่ยนข้อมูลในกลุ่มอาชีพบรรณารักษ์
- [ ] ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ห้องสมุด
- [ ] สร้างเครือข่ายสังคมความรู้ระหว่างห้องสมุดกับผู้ใช้
- [ ] บริการตอบคำถามช่วยการค้นคว้าแก่ผู้ใช้
- [ ] ติดตามข่าวสารและวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับวิชาชีพบรรณารักษ์
- [ ] แนะนำหนังสือและแหล่งสารสนเทศแก่ผู้ใช้
- [ ] สอนการใช้ห้องสมุดหรือการรู้สารสนเทศแก่ผู้ใช้
- [ ] สร้างความร่วมมือระหว่างห้องสมุดและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

### 7.2 เกี่ยวกับความสนใจส่วนตัว

- [ ] ดาวน์โหลด/อัปโหลดข้อมูล เช่น ไฟล์ข้อความ ไฟล์ภาพ ไฟล์วีดิทัศน์ เป็นต้น
- [ ] สนทนาออนไลน์ เช่น MSN เป็นต้น
- [ ] เล่นเกมออนไลน์
- [ ] ซื้อหรือชำระค่าสินค้าหรือบริการ
- [ ] ค้นหาหรือแลกเปลี่ยนข้อมูล เช่น บันทึกลง การเมือง เศรษฐกิจ สังคม
- [ ] ค้นหาเพื่อนหรือทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่
- [ ] ติดตามหรือรับฟังข้อมูลที่สนใจ
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) .....

-----ขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง-----



ภาคผนวก ข  
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

## รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.นวลละออ สุภาผล (กศ.ด. พัฒนศึกษาศาสตร์)  
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ (อาจารย์พิเศษ)  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. อาจารย์ ดร.มาลีรัตน์ โสदानิล (ปร.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศ)  
ตำแหน่ง อาจารย์ (หัวหน้าภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ)  
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
3. นางศรีจันทร์ จันท์ชิวะ (M.A. Library Science)  
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสายบริการและส่งเสริมการเรียนรู้  
สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
4. นางสาวสุภาพร ชัยฉัมมะปกรณ (อ.ม. บรรณารักษศาสตร์)  
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ
5. นายบุญเลิศ อรุณพิบูลย์ (วท.บ. วิทยาการคอมพิวเตอร์)  
ตำแหน่ง รักษาการหัวหน้างานพัฒนาและบริการสื่อสาระดิจิทัล  
ฝ่ายบริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ



ประวัตย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล นางแววตา (พานิชศิลป์) เตชะทวิวรรณ

วันเดือนปีเกิด 17 มีนาคม 2503

สถานที่เกิด อำเภอปะเหลียน จังหวัดตรัง

สถานที่ทำงานปัจจุบัน

ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร

ตำแหน่งงานปัจจุบัน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ประวัติการศึกษา

ปร.ด. (คอมพิวเตอร์ศึกษา) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

วท.ม. (การจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ)

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

อ.ม. (บรรณารักษศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศศ.บ. (บรรณารักษศาสตร์) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ประโยคมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสายน้ำผึ้ง กรุงเทพมหานคร

ประโยคมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสภาราชนี จังหวัดตรัง