

GEN0304  
รู้เท่าทันดิจิทัล

D I G I T A L

L I T E R A C Y

## Chapter 2

**พฤติกรรมสารสนเทศและมนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัล**  
(Information Behavior and Digital Humanities)

**อาจารย์ภาชญา เชี่ยวชาญ**

หัวหน้าแขนงวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ  
phachaya.ch@ssru.ac.th

# Topics

## 01 พฤติกรรมสารสนเทศของมนุษย์

ความหมายและความสำคัญของพฤติกรรมสารสนเทศ ความต้องการสารสนเทศ การแสวงหาและสืบค้นสารสนเทศ การใช้สารสนเทศ

## 02 การใช้สารสนเทศในยุคดิจิทัล

ความสามารถในการใช้สารสนเทศในยุคดิจิทัล การประยุกต์ใช้สารสนเทศในชีวิตประจำวัน

## 03 มนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัล

หลักการของมนุษยศาสตร์ดิจิทัล มนุษยศาสตร์ดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงสังคมดิจิทัล บทบาทขององค์กรต่างๆ กับมนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัล

01

พฤติกรรมสารสนเทศของมนุษย์

# พฤติกรรมสารสนเทศ

## พฤติกรรมของมนุษย์

- การตอบสนองของบุคคลหรือกลุ่มของมนุษย์ต่อสิ่งเร้าต่างๆ
- การกระทำของบุคคลนั้นๆ ทางกายภาพ และความรู้สึกที่สามารถสังเกตได้



# พฤติกรรมสารสนเทศ



การแสวงหาสารสนเทศ  
เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับ  
เป้าหมายโดยเจตนา



พฤติกรรมขององค์กรสารสนเทศเป็น  
กระบวนการในการวิเคราะห์และจำแนก  
ประเภทสารสนเทศด้วยการจัด  
หมวดหมู่ตามมาตรฐานที่กำหนด



พฤติกรรมการใช้สารสนเทศ  
โดยรวมถึงการใส่สารสนเทศ  
ลงในฐานความรู้ของแต่ละ  
บุคคล



พฤติกรรมทั้งหมดของบุคคลหนึ่ง  
สามารถเชื่อมโยงบุคคลผู้นั้นให้เข้าถึง  
แหล่งสารสนเทศ โดยใช้ช่องทางในการ  
เผยแพร่จากสื่อต่างๆ

# พฤติกรรมการสารสนเทศ

พฤติกรรมการสารสนเทศ จึงเป็นคำที่มีความหมายกว้างและเป็นการมองกิจกรรมของมนุษย์ในระดับมหภาคโดยครอบคลุมกิจกรรมสำคัญ 2 กิจกรรม ได้แก่

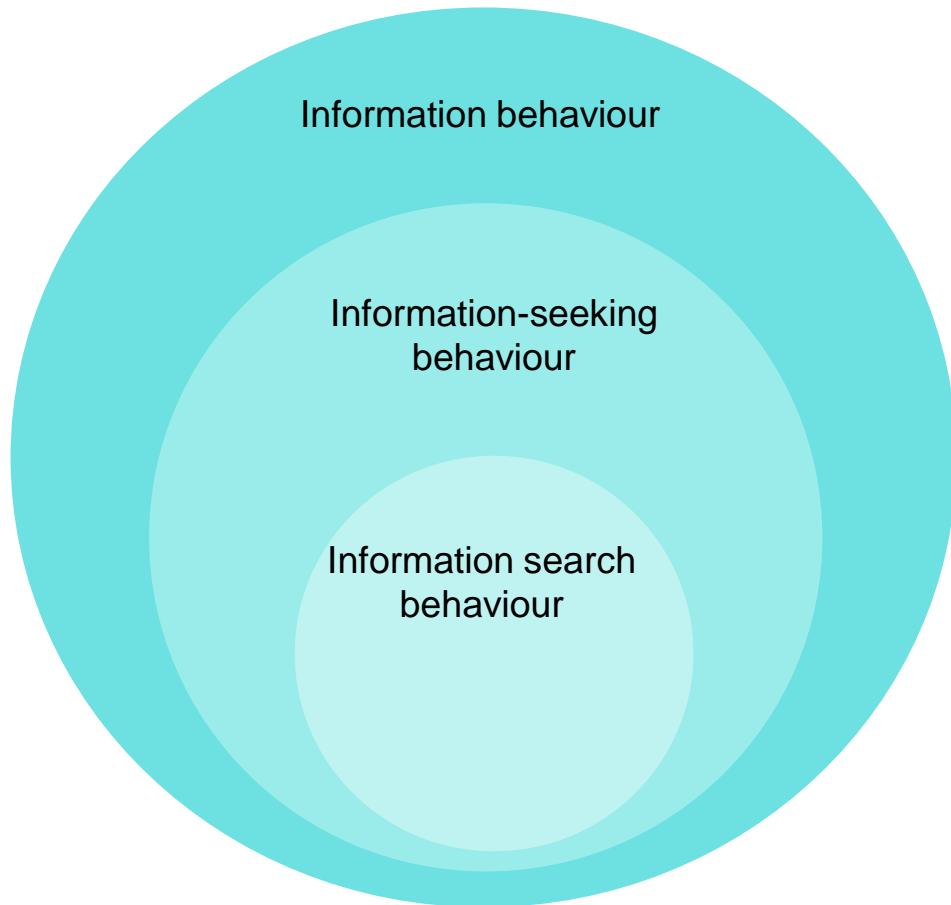


การค้นหาสารสนเทศที่ต้องการด้วยวิธีการต่างๆ



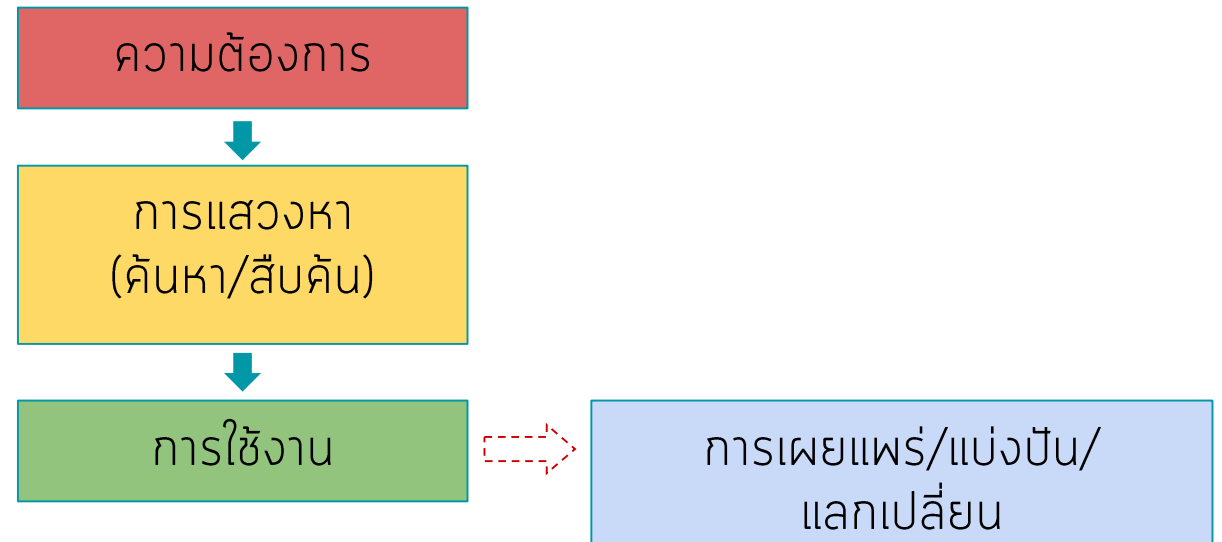
การใช้สารสนเทศหรือการส่งต่อสารสนเทศนั้นไปยังผู้อื่นต่อไป รวมถึงพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่ต้องการสารสนเทศ

# พฤติกรรมสารสนเทศ



ตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศ

- พฤติกรรมสารสนเทศจะเริ่มขึ้นจากความต้องการสารสนเทศของแต่ละคนนั้น ซึ่งมีความแตกต่างกัน เพราะจากภาวะหรืออุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถแสวงหาสารสนเทศที่ตนต้องการได้ เช่น ภาวะด้านจิตใจ ภาวะแวดล้อม เป็นต้น
- พฤติกรรมสารสนเทศ ประกอบไปด้วยกิจกรรมหลัก ได้แก่



# ความสำคัญของพฤติกรรมสารสนเทศในยุคดิจิทัล



- ภายใต้สภาพแวดล้อมดิจิทัล (Digital Environment) ทำให้เกิดสื่อสังคมออนไลน์ ในหลากหลายรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอย่างมาก
- ส่งผลให้พฤติกรรมสารสนเทศของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไป มีช่องทางและแหล่งสารสนเทศ ให้เลือกอย่างหลากหลาย
- เป็นจูงใจให้ผู้พัฒนาเทคโนโลยี และระบบสารสนเทศ คิดว่าจะต้องออกแบบและพัฒนาอย่างไรให้ตอบสนองกับความต้องการของผู้ใช้

# ความสำคัญของพฤติกรรมสารสนเทศในยุคดิจิทัล

- ในส่วนของผู้ใช้ก็จะต้องพัฒนาทักษะความรู้ของตนเองให้เกิดการรู้เท่าทัน ในการเข้าถึงแหล่งของสารสนเทศ การแสวงหาสารสนเทศและการค้นหาสารสนเทศ การประเมินและการใช้สารสนเทศ เป็นต้น
- ระบบสารสนเทศอุปกรณ์ สร้างและพัฒนาขึ้นมาให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ เช่น การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ของเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

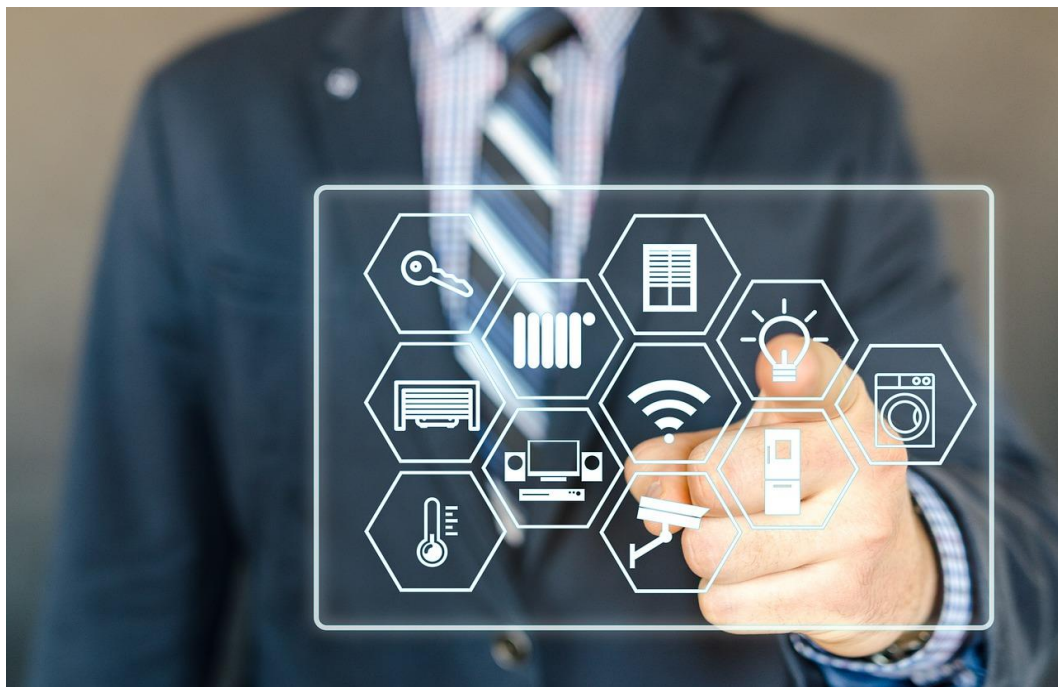


# ความต้องการสารสนเทศ (Information Need)

- ความต้องการสารสนเทศ อาจหมายถึงการที่บุคคลมีความประสงค์ที่ต้องการจะได้รับความสารสนเทศ
- จึงทำให้ต้องทำการค้นหาสารสนเทศเพื่อหาคำตอบของปัญหา หรือทำความเข้าใจตรงตามความต้องการ
- ความต้องการสารสนเทศเป็นคำที่ใช้แทนแนวคิดเพื่ออธิบายว่าทำไมบุคคลหนึ่งๆ จึงตัดสินใจแสวงหาสารสนเทศ



# ความต้องการสารสนเทศ (Information Need)



## ความต้องการสารสนเทศ

ข้อเท็จจริงที่บุคคลต้องการหรือคาดหวังในแหล่งข้อมูล โดยสามารถขับเคลื่อนด้วยความอยากรู้อยากเห็นหรือต้องตัดสินใจหรือทำภารกิจให้เสร็จ จึงเกิดความต้องการสารสนเทศขึ้น และจะมีความประสงค์ที่จะได้รับสารสนเทศนั้น เพื่อนำมาใช้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

# ความต้องการสารสนเทศ (Information Need)

1

## ความต้องการพื้นฐาน

ทางด้านร่างกาย จิตใจ(อารมณ์) สติปัญญาและ ลักษณะเฉพาะตัว



2

## ความต้องการด้านหน้าที่การงาน ตัวอย่างเช่น

- องค์กรธุรกิจต้องการข้อมูลและสารสนเทศ
- ผู้เชี่ยวชาญระดับมืออาชีพต้องการข้อมูลที่จำเป็นในการทำงานเฉพาะด้าน
- นักวิจัยหรืองานด้านการวิจัยต้องการข้อมูลแนวคิด
- การหางานหรือการเพิ่มความเชี่ยวชาญในการทำงาน



3

## ความต้องการด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม

เป็นความต้องการในการเข้าถึงสารสนเทศความรู้ การศึกษา รวมถึงการฝึกอบรมเพื่อส่งเสริมการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ



# การแสวงหาสารสนเทศ (Information Seeking)

## การแสวงหาสารสนเทศ

เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความต้องการพื้นฐาน 3 ด้าน  
ของมนุษย์ คือ

- 1) ความต้องการทางกาย
- 2) ความต้องการทางอารมณ์
- 3) ความต้องการทางสติปัญญา



# แนวคิดพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

## ยุคที่สอง (ค.ศ.1986 - 1995)

ยุคที่มีการเสนอตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศใหม่ๆ ได้แก่

- ตัวแบบเบอร์รี่พิคกิ้ง (Berry-picking Model)
- ตัวแบบกระบวนการแสวงหาสารสนเทศของเดวิด เอลลิส (David Ellis, 1997)



## ยุคแรก (ค.ศ.1960 - 1985)

เป็นการวิจัยครอบคลุมเรื่องเกี่ยวกับผู้ใช้สารสนเทศสารสนเทศต้องตอบสนองความต้องการของผู้ใช้กลุ่มต่างๆ กลุ่มผู้ใช้ในยุคแรกส่วนใหญ่เป็นนักวิทยาศาสตร์และวิศวกรที่ค้นหาสารสนเทศทางวิชาการ ตัวแบบในยุคนี้ ได้แก่ ไพลีย์ (Paisley), แอลเลน (Allen) และวิลสัน (Wilson)

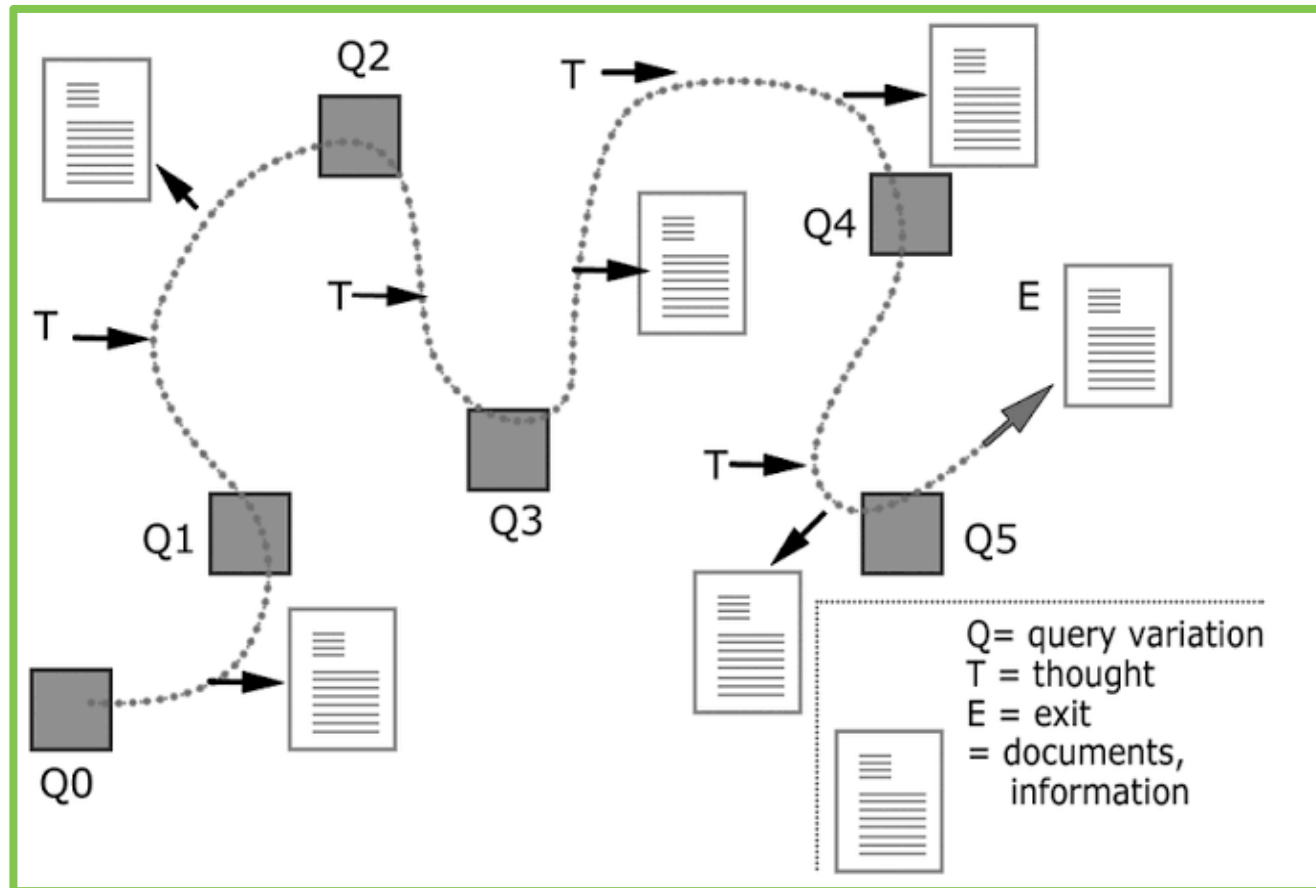
## ยุคที่สาม (ค.ศ.1995 - ปัจจุบัน)

เป็นยุคที่พยายามพัฒนาตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ที่สมบูรณ์โดยการกลั่นกรองตัวแบบเดิม หรือบูรณาการจากทฤษฎีเดิม ตัวแบบที่พัฒนาขึ้นในยุคนี้ ได้แก่

- Information Search Process Model ของคัลเฮา
- การแสวงหาสารสนเทศด้วยหลักการใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Zipf's Principle of Least Effort)



# ตัวแบบเบอร์รี่พิกกิ้ง (Berry-picking Model)



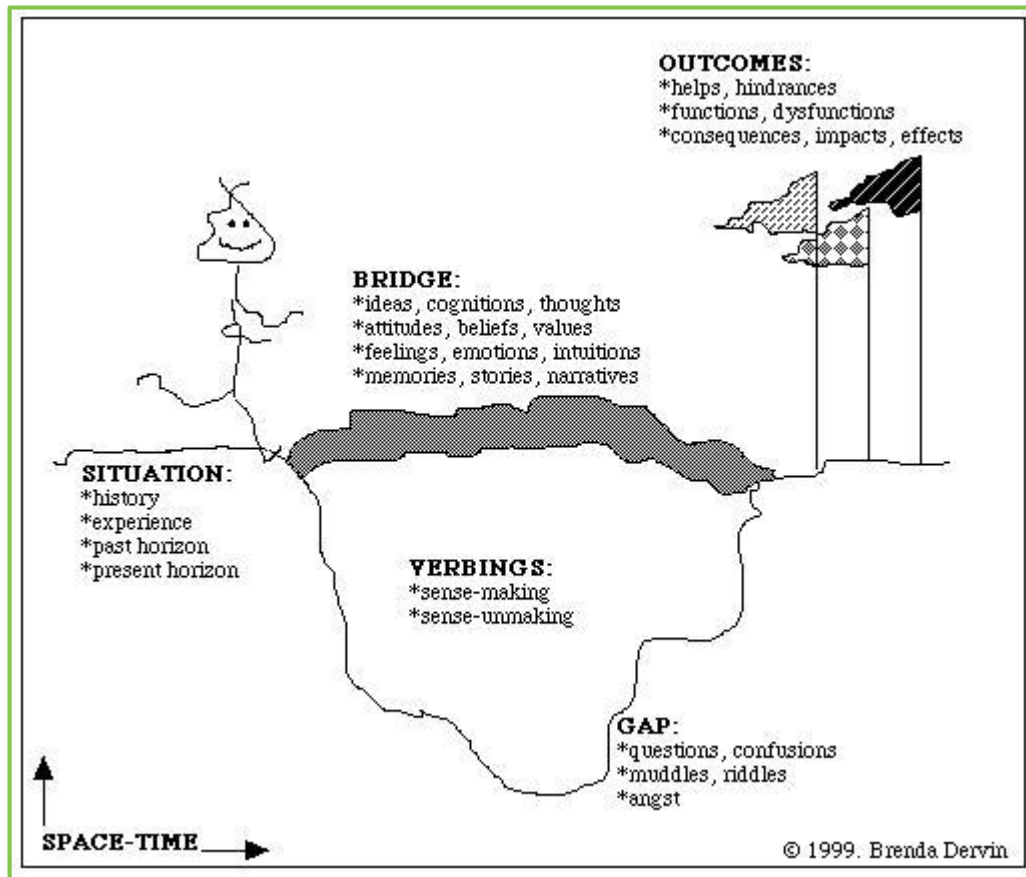
## ตัวแบบเบอร์รี่พิกกิ้ง

- เป็นตัวแบบสำหรับการค้นหาสารสนเทศ
- เป็นการนำไปสู่แนวทางการออกแบบฐานข้อมูลและส่วนต่อประสานการสืบค้น
- ที่ผู้ใช้จะสามารถสืบค้นสารสนเทศที่ต้องการได้ด้วยความรู้สึกที่เป็นธรรมชาติ

# ตัวแบบกระบวนการแสวงหาสารสนเทศของ David Ellis

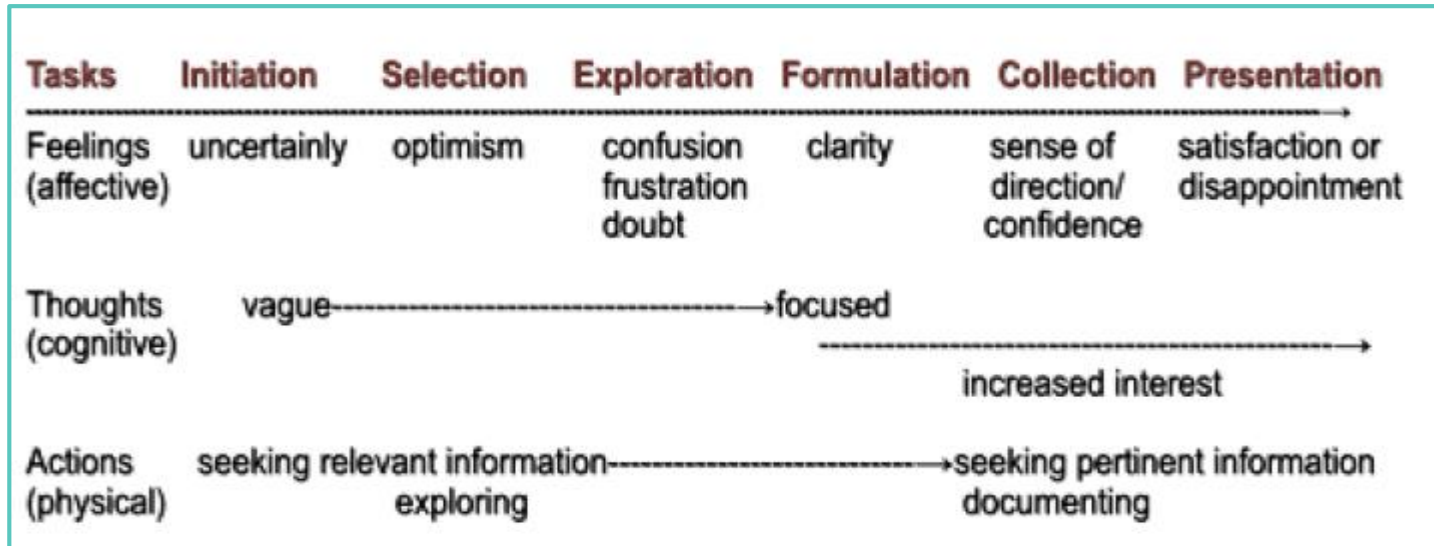


# ทฤษฎีการสร้างความรู้ (Sense-Making Methodology)



- เป็นตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศของ เบรนด้า เดอร์วิน (Brenda Dervin, 1999)
- แสดงกระบวนการของการแสวงหา การสร้างและการใช้สารสนเทศเพื่อเชื่อมโยง ช่องว่างของความรู้
- พฤติกรรมความต้องการสารสนเทศไม่ได้ เกิดจากความต้องการแสวงหาสารสนเทศ
- แต่เกิดขึ้นเพราะต้องการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เป็นภาวะที่ต้องใช้สารสนเทศเพื่อการแก้ปัญหาหรือเพื่อลดช่องว่างของปัญหา

# ตัวแบบกระบวนการค้นหาสารสนเทศ (Information Search Process Model)



ที่มา: Carol Collier Kuhlthau, 2004

- เป็นตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศที่แสดงขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงความรู้สึก ความคิด การแสดงออกและทัศนคติของผู้ใช้ในกระบวนการค้นหาสารสนเทศ
- โดยอิงกับพิสัยการเรียนรู้ (Domain of Learning) 3 ด้าน ได้แก่ พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)
- ขั้นตอนของกระบวนการค้นหาสารสนเทศมี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การริเริ่ม 2) การเลือก 3) การสำรวจ 4) การสร้างกรอบแนวคิดของหัวข้อเรื่องที่ต้องการ 5) การรวบรวม และ 6) การนำเสนอ

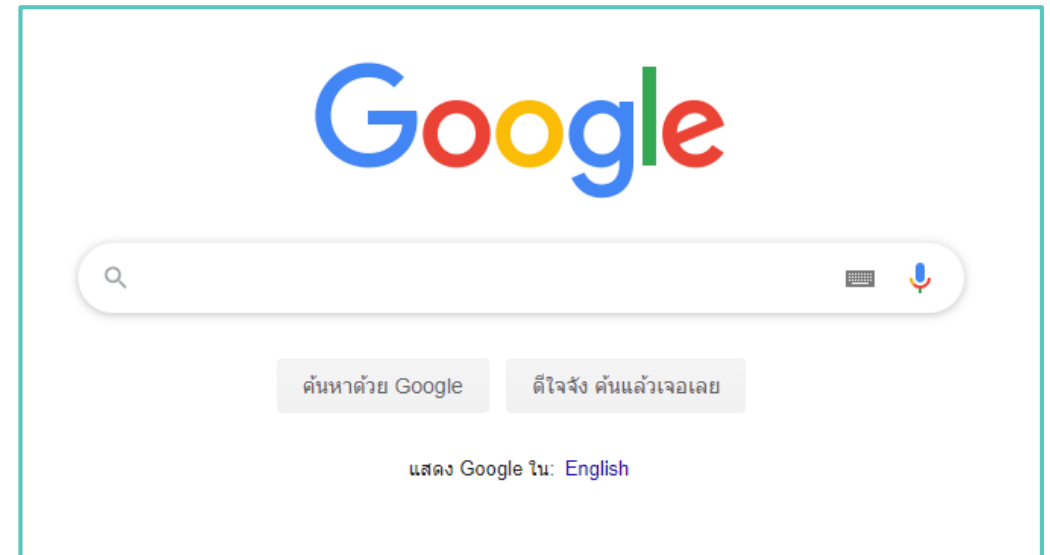
# การแสวงหาสารสนเทศด้วยหลักการใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Zipf's Principle of Least Effort)

- การใช้ความพยายามในการค้นหาให้น้อยที่สุด
- คนทั่วไปมักค้นหาสารสนเทศด้วยวิธีที่สะดวกที่สุด เข้าถึงง่ายที่สุด จากแหล่งใกล้ตัวก่อนเสมอ
- ทັงๆที่รู้ว่าสารสนเทศนั้นคุณภาพด้อยหรือไม่น่าเชื่อถือ
- แทนที่จะใช้สารสนเทศที่มีคุณภาพสูงแต่ค้นหาลำบาก

## หลักการใช้ความพยายามน้อยที่สุด

ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ

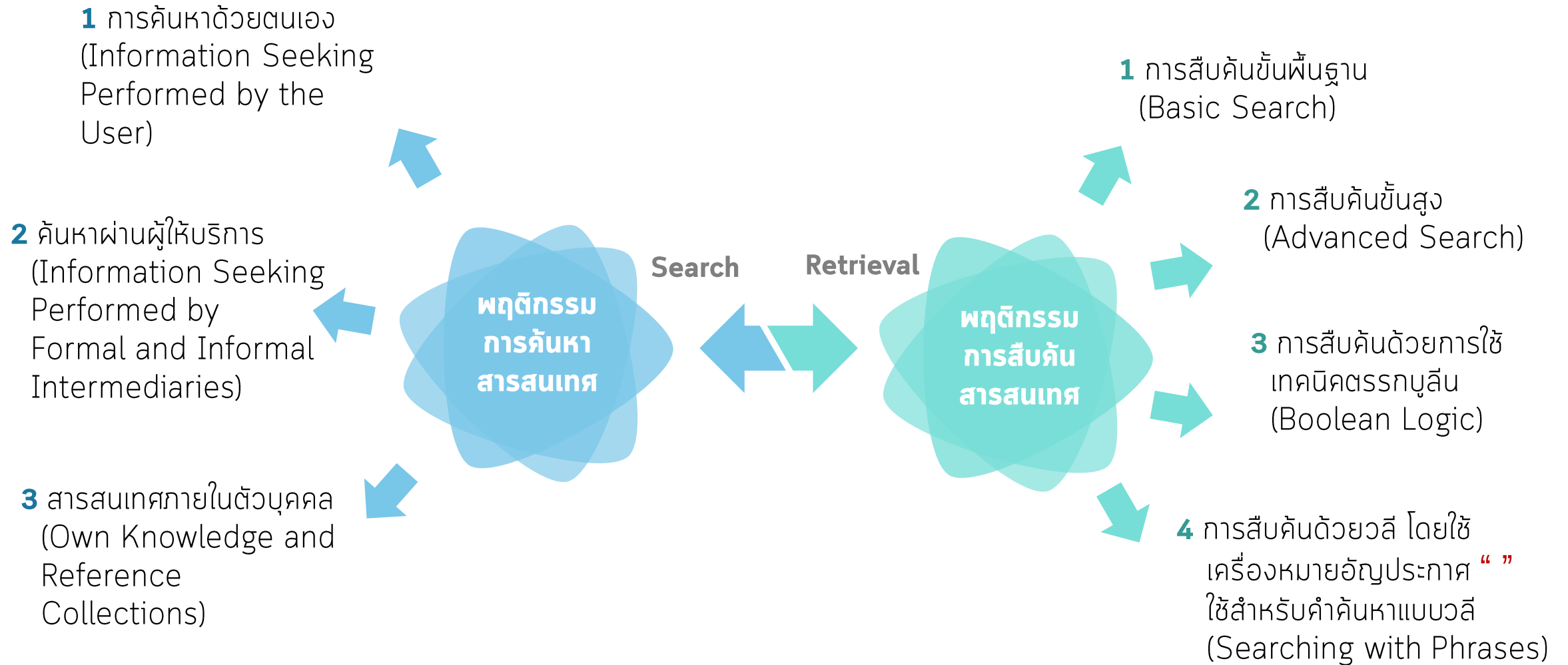
- 1) ความสะดวก
- 2) ความง่าย
- 3) สารสนเทศมีให้ใช้
- 4) ประสิทธิภาพ/ความคุ้นเคย



# พฤติกรรมสารสนเทศในสภาพแวดล้อมดิจิทัล (Information Behaviour in Digital Environments)



# กระบวนการแสวงหาสารสนเทศ



# การใช้สารสนเทศ (Information Use)

- การนำสารสนเทศที่บุคคลนั้นหามาได้จากแหล่งสารสนเทศนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่งาน เพื่อตอบสนองความต้องการสารสนเทศ
- การใช้แหล่งสารสนเทศของผู้ใช้ เช่น ช่องทางในการเข้าถึงสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศที่เลือกใช้ เป็นต้น รวมถึงเป็นการรับรู้สารสนเทศ
- ผู้ใช้ต้องสามารถที่จะอ่าน ดู ฟัง หรือโต้ตอบกับข้อมูล และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่มีคุณค่าเหมาะสมกับปัญหาสารสนเทศหรือสถานการณ์เฉพาะ
- ผู้ใช้จะต้องดึงข้อมูลที่ต้องการใช้จากแหล่งข้อมูลด้วยการบันทึก ทำสำเนา การอ้างอิง เป็นต้น และนำสารสนเทศที่ต้องการและสืบค้นมาได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ตรงตามความต้องการของผู้ใช้



# กระบวนการของการใช้สารสนเทศ

1

## การรับรู้ข้อมูลในแหล่งสารสนเทศ

(Engage the Information in the Source)

รับรู้เนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศที่ผ่านการประเมินแล้วว่าสามารถนำมาใช้งานได้จริง เช่น การอ่าน การใช้เทคนิคการอ่านเร็ว, การฟัง, การสัมผัส, การเขียน การโต้ตอบ



2

## การสกัดข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากทรัพยากรสารสนเทศ

(Extract Relevant Information from a Source)

- ตัดสินใจเลือกข้อมูลที่มีคุณค่าเหมาะสมกับปัญหาสารสนเทศ หรือสถานการณ์เฉพาะที่ต้องการสารสนเทศ
- ดึงข้อมูลที่ต้องการใช้จากแหล่งข้อมูลด้วยการบันทึก ทำสำเนา การอ้างอิง เป็นต้น
- อาจจำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และบันทึกข้อมูลต่างๆ

3

## การบันทึกเนื้อหาในสื่อต่างๆ

(Engage the Information in the Source)

เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์เคลื่อนที่ ระบบคลาวด์

- สิ่งสำคัญที่จะขาดไม่ได้ คือ การอ้างอิงแหล่งที่มาของสารสนเทศ โดยมีวัตถุประสงค์เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อแสดงว่าสารสนเทศนั้นเชื่อถือได้ และสามารถพิสูจน์ยืนยันได้ เป็นการให้เกียรติผู้เขียนแหล่งอ้างอิงนั้น (หลีกเลี่ยงการคัดลอกข้อเขียน)
- การใช้สารสนเทศโดยชอบธรรมบนพื้นฐานของจริยธรรมดิจิทัล
- การบันทึกเพื่อนำสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศใดๆ ไปใช้ประโยชน์ต่อ



02

การใช้สารสนเทศในยุคดิจิทัล

# การใช้สารสนเทศในยุคดิจิทัล

สารสนเทศมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินชีวิต การบริหารจัดการใช้ในการวิเคราะห์ พิจารณา และการตัดสินใจในการทำงานและดำเนินชีวิต จึงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติที่ดีของสารสนเทศ



สามารถเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility)



มีความถูกต้อง (Accurate)



มีความครบถ้วน (Completeness)



ความเหมาะสม (Appropriateness)



ความทันต่อเวลา (Timeliness)



ความชัดเจน (Clarity)



ความยืดหยุ่น (Flexibility)



ความสามารถในการพิสูจน์ได้ (Verifiability)



ความซ้ำซ้อน (Redundancy)



ความไม่ลำเอียง (Bias)

# การประยุกต์ใช้สารสนเทศในชีวิตประจำวัน



## การดำเนินการกิจต่างๆ ขององค์กรและสังคม

- ทำให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างทันที่
- ลดระยะเวลาในการติดต่อสื่อสาร การประชุมผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยสื่อสังคมออนไลน์หรือโปรแกรมเฉพาะ
- ช่วยให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น มีความถูกต้อง แม่นยำ และสามารถช่วยในการจัดเก็บข้อมูลที่มีความสะดวกต่อการเรียกใช้งาน
- นำมาใช้เป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าในการเรียนรู้ และสร้างผลิตภัณฑ์/การบริการ/นวัตกรรม ขององค์กร



## การใช้สารสนเทศของบุคคลด้านการศึกษา/ ด้านวิชาชีพหรือการทำงาน

- การใช้สารสนเทศที่ได้จากการสืบค้นบทความวิจัยบนฐานข้อมูลงานวิจัยออนไลน์มาวิเคราะห์เพื่อเป็นการทบทวนวรรณกรรมในการทำงานวิจัย
- นักเรียน/นักศึกษาแสวงหาสารสนเทศจากประเด็นที่สนใจ เพื่อการศึกษาและใช้ประกอบการทำรายงาน
- หาความรู้ใหม่ๆ รู้เท่าทันแนวโน้มเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
- เพื่อให้มีทักษะความรู้ที่จำเป็นและสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการพัฒนางานในสายวิชาชีพของตนได้

# การประยุกต์ใช้สารสนเทศในชีวิตประจำวัน



# การประยุกต์ใช้สารสนเทศในชีวิตประจำวัน

YouTube TH

AR MR XR

Today's topic is Extended Reality. Shortform XR.

Industry Insight - What is XR? | VR, AR, MR | XR Academy | Stereoscape

5,490 views • Aug 24, 2018

63 12 SHARE SAVE

Up next

AUTOPLAY

AR VR & THE FUTURE OF WORK  
Evolve Conference  
14K views  
26:27

How the blockchain is changing money and business | Don...  
TED  
Recommended for you  
18:50

After Effects character animation workflow  
Emanuele Colombo  
Recommended for you  
1:25:25

Calm Guided Meditation to Gain Abundance, Love & Happiness...  
Omvana by Mindvalley  
Recommended for you  
21:53

Making sense of string theory | Brian Greene  
TED  
Recommended for you  
19:07

ANCIENT STAR MAPPERS  
Spark

03

มนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัล

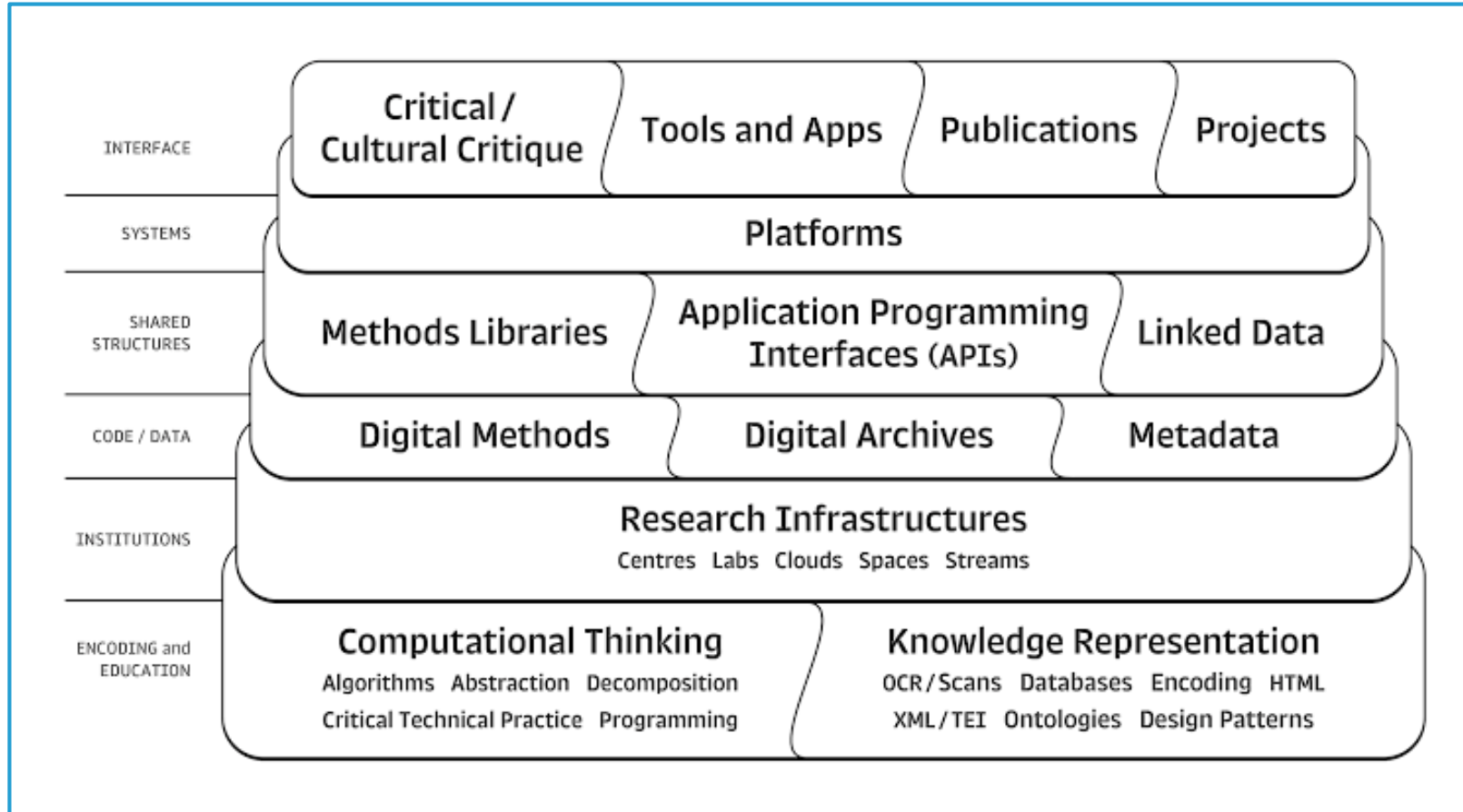
# มนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัล



## มนุษยศาสตร์ดิจิทัล (Digital Humanities)

- เป็นวิธีการใหม่ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกันแบบสหวิทยาการและการเรียนการสอน การวิจัย และการเผยแพร่ที่เกี่ยวข้อง โดยนำเครื่องมือดิจิทัล
- วิธีการศึกษามนุษยศาสตร์ด้วยการรับรู้ว่าคำที่พิมพ์ไม่ใช่สื่อหลักสำหรับการผลิตและการกระจายความรู้ เช่น ไฮเปอร์เท็กซ์, ไฮเปอร์มีเดีย, การสร้างภาพข้อมูล, การดึงข้อมูล, การทำเหมืองข้อมูล, สถิติ, การทำแผนที่ดิจิทัล

# มนุษยศาสตร์ในยุคดิจิทัล



แผนภาพกรอบแนวคิดเชิงซ้อนของมนุษยศาสตร์ดิจิทัล (Digital Humanities Stack)

ที่มา: Digital Humanities, Wikipedia

# มนุษยศาสตร์ดิจิทัลกับการเปลี่ยนแปลงสังคมดิจิทัล



- ปัจจุบันและอนาคตเป็นโลกที่มนุษย์ดำเนินชีวิตในโลกดิจิทัลมากขึ้น แต่ในบางครั้งกลับพบว่า หลายคนเลือกที่จะหันกลับไปใช้สิ่งของอุปกรณ์ต่างๆ ในยุคของระบบการควบคุมด้วยมือ ใช้ชีวิตให้ช้าลงแบบไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีมาก เช่น การกลับมาใช้กล้องถ่ายภาพแบบฟิล์ม การแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าในยุคก่อน เป็นต้น
- การพัฒนาและการใช้แอปพลิเคชันและเทคโนโลยีใหม่ๆ ทำให้มนุษยศาสตร์ดิจิทัลสามารถเกิดการวิจัยรูปแบบใหม่ได้ ในขณะที่เดียวกันก็ศึกษาและวิจารณ์ว่าผลกระทบเหล่านี้ส่งผลต่อมรดกทางวัฒนธรรมและวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างไร

# บทบาทของมนุษยศาสตร์ดิจิทัลกับองค์กรต่างๆ

## องค์กรด้านการศึกษาและการวิจัย

- ด้วยมนุษยศาสตร์ดิจิทัล เป็นประเด็นการวิจัยที่เกิดจากการบูรณาการความรู้ทางด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ และมนุษยศาสตร์ ที่กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างยิ่งในกลุ่มนักวิชาการในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องและหลายประเทศได้กำหนดเป้าหมายในการวิจัยด้านนี้

## องค์กรด้านธุรกิจ

- ธุรกิจและสังคมทุกภาคส่วนต่างก็ตื่นตัวและปรับตัวให้พร้อมรับเทคโนโลยีเปลี่ยนวิถี (Disruptive Technology) ที่เกิดขึ้นอย่างรุนแรงและรวดเร็ว ที่ส่งผลให้บริษัทหรือหน่วยงานทั้งหลายที่แม้เคยเป็นผู้นำอันดับหนึ่ง การเปลี่ยนแปลงก็อาจจะเกิดจะต้องปิดตัวลงหรือเกิดภาวะล้มละลายของธุรกิจ
- ตัวอย่างเช่น บริษัทโกดัก (Kodak) และบริษัทโนเกีย (Nokia) การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้กระทบทุกวงการในภาพกว้าง ในประเทศสหรัฐอเมริกา





# Q&A

