

พฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา  
ของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ  
ประจำภาคเหนือ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
กันยายน 2562

พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา  
ของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ  
ประจำภาคเหนือ



การค้นคว้าแบบอิสระนี้เสนอต่อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กันยายน 2562

พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

ของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

ประจำภาคเหนือ

รัชพงศ์ เต็มปีก

การค้นคว้าแบบอิสระนี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

คณะกรรมการสอบ

อาจารย์ที่ปรึกษา



ประธานกรรมการ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธินันท์ ชินชม)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชนิตว์ ถีนาราช)

จรรยาพร อารยะพันธ์ กรรมการ

(อาจารย์ ดร.จรรยาพร อารยะพันธ์)

 กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชนิตว์ ถีนาราช)

23 กันยายน 2562

©ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

## กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้ สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความอนุเคราะห์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชนิตว์ ลีนาราช อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ ที่ได้กรุณาให้ความรู้คำแนะนำ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนมาจนการค้นคว้าแบบอิสระฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงขอขอบคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาสารสนเทศศึกษาทุกท่านที่ให้คำแนะนำและชี้แนะข้อบกพร่องตลอดระยะเวลาในการศึกษา พร้อมกันนี้ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา ที่อำนวยความสะดวกและให้ความช่วยเหลือในด้านเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ขอขอบคุณผู้ฝึกสอนกีฬาจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่กรุณาสละเวลาตอบแบบสอบถาม (tryout) และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแบบสอบถาม รวมถึงผู้ฝึกสอนกีฬาจากสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ ลำปาง เพชรบูรณ์และสุโขทัย ที่กรุณาสละเวลาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ขอขอบคุณบิดา มารดาและครอบครัวที่เป็นกำลังใจ และสนับสนุนข้าพเจ้าตลอดมา

ขอขอบคุณอดีตประธานชมรม อดีตสมาชิก ประธานและสมาชิกปัจจุบันของชมรมลีลาศ สโมสรนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ช่วยสร้างแรงผลักดันและให้กำลังใจตลอดช่วงระยะเวลาในการศึกษาค้นคว้า

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ชัชพงศ์ เต็มปัก  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

หัวข้อการค้นคว้าแบบอิสระ	พฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำ ภาคเหนือ
ผู้เขียน	นายรัชพงศ์ เต็มปีก
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สารสนเทศศึกษา)
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชนิตว์ ลีนาราช

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระ เรื่องพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำภาคเหนือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ และปัญหาจากการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ใน 4 วิทยาเขตภาคเหนือ การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้ฝึกสอนของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติใน 4 วิทยาเขตภาคเหนือ จำนวน 233 คนได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 223 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 95.71 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้ฝึกสอนกีฬาส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศเพื่อนำมาใช้การวางแผนฝึกสอนนักกีฬา ใช้ระยะเวลาในการแสวงหาสารสนเทศ 1-2 ชั่วโมง ความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศมากกว่า 6 ครั้ง/เดือน แหล่งสารสนเทศที่แสวงหามากที่สุดคือประเภทบุคคลและพบว่าแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลที่ใช้บริการมากที่สุดคือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง เมื่อพิจารณาแหล่งสารสนเทศประเภทห้องสมุดพบว่าประเภทห้องสมุดที่ใช้แสวงหามากที่สุดคือห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัด ผลการศึกษาการแสวงหาจากแหล่งสารสนเทศประเภทสถาบันพบว่าแหล่งที่ใช้บริการมากที่สุดคือการกีฬาแห่งประเทศไทยที่สังกัด และพบว่าแหล่งสารสนเทศประเภทสมาคมวิชาชีพที่ใช้บริการมากที่สุดคือสมาคมกีฬาจังหวัด นอกจากนี้พบว่าแหล่งสารสนเทศประเภทอื่นๆ ที่ใช้บริการมากที่สุดคือการประชุมเชิงปฏิบัติการ/การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติ ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ที่แสวงหามากที่สุดคือหนังสือและตำรา ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อโสตทัศนวัสดุที่แสวงหามากที่สุดคือการถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ ทรัพยากรสารสนเทศ

ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่แสวงหามากที่สุดคือการติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคม และเครือข่ายสังคมที่ติดตามมากที่สุดคือ เฟซบุ๊ก อุปกรณ์ที่ใช้ในการสืบค้นสารสนเทศที่ใช้งานมากที่สุดคือสมาร์ตโฟน และเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศที่เลือกมากที่สุดคือสืบค้นได้ง่าย ใช้เวลาสั้น และทันสมัย เนื้อหาสาระที่ทำการแสวงหาที่เลือกมากที่สุดคือการฝึกกีฬาและยังพบว่าแสวงหาสารสนเทศภาษาไทยมากที่สุด

ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านความรู้สารสนเทศอันดับแรก พบว่าผู้ฝึกสอนกีฬาสามารถสืบค้นข้อมูลได้ดี และสามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศที่ได้มานั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ ( $\bar{X} = 3.70$ ) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อม พบว่าตำแหน่งงานในองค์กรที่ท่านสังกัดอยู่เป็นปัจจัยทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น ( $\bar{X} = 3.78$ ) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร พบว่าผู้ฝึกสอนกีฬาสามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดี ( $\bar{X} = 3.75$ ) และปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร พบว่าผู้ฝึกสอนกีฬาเลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม ( $\bar{X} = 3.78$ )

ผลการศึกษาปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศพบว่าปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศอันดับแรก พบว่า ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหา ( $\bar{X} = 3.30$ ) ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาอันดับแรก พบว่า คำนึงถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหา ( $\bar{X} = 3.45$ ) และปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศอันดับแรก พบว่า ไม่ทราบว่ามีห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืน ( $\bar{X} = 3.24$ )

Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

<b>Independent Study Title</b>	Sport Science Information Seeking Behavior of Coaches at Thailand National Sport University, Northern Campus
<b>Author</b>	Mr.Thatchaphong Tempok
<b>Degree</b>	Master of Arts (Information Studies)
<b>Advisor</b>	Asst.Prof. Dr. Bhronchanit Leenaraj

### **Abstract**

The independent study about Sport Science Information Seeking Behavior of Coaches at the Thailand National Sport University in the Northern Campus had aimed to examine the influences that lead to sport science information seeking behavior of the coaches at the Thailand National Sport University in four Northern campuses. This study is a Quantitative Research which utilized questionnaire for data collection from the population; 233 coaches teaching in the Thailand National Sports University from all four campuses. The questionnaire had been completed for 95.71% from 233 papers that were handed to the populations and 223 were completely returned and was analyzed by descriptive statistics; frequency, percentage and standard deviation.

The findings indicated that most of the coaches wanted to apply the knowledge from information seeking as to plan their training course. They spent one to two hours at a time and the duration was more than 6 times/month for their information seeking. The information source that was mostly seek was personal source, including specialists. Considering to the library source, academy library was often seek form while Sports Authority of Thailand was rated as the most organizational information source, same as sports association in each province was reported to be the most seeking information source under council of profession source. Another point worth noting is that other interesting information source was workshop/training course. When indicating about printing media source, books and textbooks were the most seeking source. Sports broadcasting were selected to be the believable source for audio-visual material source. Electronic media source had social network tracking as the best choice; the most subscribers were from Facebook and the device that was mostly used was smartphone. What is more, the criteria that was employed for choosing

the information source was the source are easy to search for, using a short time and was updated. The content about sports training in Thai language was seek as the highest rate.

The findings also showed that the factors which influence the information seeking behavior was information recognition, the coaches able to figure out information successfully and able to evaluate whether it is believable ( $\bar{X}=3.70$ ). The factor which can control the environmental information source was the position in the company where one is employed, therefore, one is being motivated to collect more data in order to advance their skills ( $\bar{X}=3.78$ ). Coaches who able to use electronic devices can seek the information successfully in terms of the factor which authorized the information seeking behavior in technology and communication ( $\bar{X}=3.75$ ). Furthermore, the coaches chose the method that help them to approach the information conveniently, even there are other methods can provide them better quality of information ( $=3.78$ )

The results of the problems that were founded while seeking information was 1) there was inadequate information source ( $\bar{X}=3.30$ ) and 2) the users did not realize the other service that library can provide for them, despite lend and borrow ( $\bar{X} = 3.24$ ). The issue that was founded in type and content of information was that the coaches considered in promptness in searching information than the quality of the content ( $\bar{X} = 3.45$ ).

# สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ง
Abstract	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญภาพ	ญ
สารบัญตาราง	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
วิทยาศาสตร์การกีฬา	5
กีฬากับการพัฒนาประเทศ	12
ผู้ฝึกสอนกีฬาและการฝึกซ้อมกีฬา	14
ทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา	20
พฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ	27
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46
กรอบแนวคิดการวิจัย	49
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	51
ประชากร	51
ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา	51
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	52

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
วิธีดำเนินการวิจัย	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล	54
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา	55
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	56
สภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	57
พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ	62
ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ	80
ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ	91
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	102
สรุปผลการศึกษา	102
อภิปรายผลการศึกษา	107
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	110
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	110
บรรณานุกรม	111
ภาคผนวก	114
แบบสอบถามสำหรับการค้นคว้าแบบอิสระ	114
ประวัติผู้เขียน	123

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved

## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของวิลสัน	30
ภาพที่ 2 ทฤษฎีพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของ Leckie	31
ภาพที่ 3 ตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของ Ellis	33
ภาพที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย	50



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศและอายุ	57
ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษาและ ประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา	57
ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬา ที่ทำการฝึกสอน	58
ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกีฬาประเภทบุคคล	59
ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกีฬาประเภททีม	60
ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกีฬาทั้งประเภทบุคคลและทีม	61
ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามวัตถุประสงค์ ในการแสวงหาสารสนเทศ	62
ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระยะเวลา ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ	63
ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามความถี่ ในการแสวงหาสารสนเทศ	64
ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศ ที่ทำการแสวงหา	65
ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศ ประเภทบุคคล	66
ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศ ประเภทห้องสมุด	67
ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศ ประเภทสถาบัน	68
ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศ ประเภทสมาคมวิชาชีพ	69
ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศอื่นๆ	70

## สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามทรัพยากรสารสนเทศประเภทสิ่งพิมพ์	72
ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการแสวงหาสารสนเทศจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทโสตทัศนวัสดุ	73
ตารางที่ 18 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการแสวงหาแสวงหาสารสนเทศจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทอิเล็กทรอนิกส์	74
ตารางที่ 19 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการแสวงหาสารสนเทศจากเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามติดตาม	75
ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ	76
ตารางที่ 21 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเกณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศ	77
ตารางที่ 22 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเนื้อหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหา	78
ตารางที่ 23 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามภาษาของสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่แสวงหา	79
ตารางที่ 24 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศแต่ละด้านของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน	81
ตารางที่ 25 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศ	83
ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อม	85
ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร	87

## สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 28 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การแสวงหาสารสนเทศด้านความสะอาดของแหล่งสารสนเทศ	89
ตารางที่ 29 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหา ในการแสวงหาสารสนเทศแต่ละด้านของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน	92
ตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ด้านแหล่งสารสนเทศ	94
ตารางที่ 31 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา	97
ตารางที่ 32 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ	100

# บทที่ 1

## บทนำ

### ที่มาและความสำคัญ

การกีฬาได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมรวมทั้งยังมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมทั้งในระดับประเทศและระดับโลก ดังนั้นกีฬาจึงเป็นตัวเลือกหรือกิจกรรมหนึ่งที่ทุกชาติให้ความสำคัญ เห็นได้จากประเทศที่เจริญแล้วจะมีการนำเอากิจกรรมกีฬาเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาคนและพัฒนาชาติ โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาที่ส่งเสริมสนับสนุนด้านการกีฬาจนเป็นมหาอำนาจในกีฬาหลายชนิด โดยมีตัวชี้วัดสำคัญคือการเป็นเจ้าเหรียญทองมหกรรมกีฬาโอลิมปิกหลายสมัย (“กีฬากับการพัฒนาประเทศ”, 2555)

ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการกีฬาเป็นอย่างยิ่ง โดยมีการก่อตั้งกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 ทำหน้าที่สำคัญในการส่งเสริมสนับสนุนและพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การกีฬา การศึกษาด้านกีฬา นันทนาการ นอกจากนี้ประเทศไทยได้มีการสนับสนุนให้มีการแข่งขันกีฬาระดับชาติและนานาชาติหลากหลายประเภท โดยมีการจัดขึ้นทุกปี อาทิ การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ การแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติและการแข่งขันกีฬาระดับชาติโดยทางสมาคมกีฬานั้นๆ เป็นผู้จัดการแข่งขัน เพื่อเป็นเวทีการคัดเลือกนักกีฬาเข้าสู่การแข่งขันในระดับระดับนานาชาติต่อไป (รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร, 2559) ยิ่งไปกว่านั้นรัฐบาลไทยยังให้ความสำคัญเกี่ยวกับการฝึกสอนนักกีฬาอย่างมีคุณภาพโดยสนับสนุนให้การอบรมผู้ฝึกสอนกีฬาในหลักสูตรระดับต่างๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพและความรู้ในการฝึกสอนกีฬา

เนื่องจากผู้ฝึกสอนกีฬาเป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนความรู้ไปสู่ภาคการปฏิบัติ โดยมีการบูรณาการความรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ การใช้หลักจิตวิทยาที่จะสร้างแรงจูงใจ แรงผลักดัน รวมถึงเป็นผู้กำหนดทิศทางและเป้าหมายให้กับผู้ที่ได้รับการฝึกสอน และที่สำคัญคือเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ในด้านการเล่นกีฬาที่ถูกต้องและเพิ่มขีดความสามารถทางด้านร่างกายให้กับนักกีฬา รวมถึงสอนถึงกฎเกณฑ์ กติกา มารยาท ระเบียบวินัยและคุณธรรมเพื่อให้นักกีฬามีความรู้ความสามารถเป็นคนดี คนเก่ง จะเห็นได้ว่าเป็นภารกิจหนักที่จะต้องสร้างความพร้อมให้นักกีฬาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและด้านความสามารถทางกีฬาเฉพาะด้าน เป็นต้น

ในการนำองค์ความรู้มาฝึกสอนนักกีฬานั้น ผู้ฝึกสอนจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้จากสิ่งต่างๆ ที่จะประโยชน์ต่อการฝึกซ้อมนักกีฬา ซึ่งความรู้ได้นั้นมาจากประสบการณ์ที่สั่งสมของผู้ฝึกสอนเองและจากสารสนเทศที่มาจากการศึกษาค้นคว้าจากทรัพยากรสารสนเทศ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ ไลบรารี วัสดุและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น จากแหล่งสารสนเทศบุคคล ห้องสมุด สถาบันหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับทางด้านกีฬา สมาคมวิชาชีพและแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ปัจจุบันพบว่ามีการเกิดขึ้นมีจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนอินเทอร์เน็ตมีสารสนเทศมากมาย หลากหลายและท่วมทับ ประกอบไปด้วยสารสนเทศที่มีคุณภาพและไม่มีคุณภาพ ซึ่งผู้ใช้ต้องพิจารณาเลือกสารสนเทศด้วยตนเองและแหล่งสารสนเทศที่ทำหน้าที่คัดเลือก รวบรวม จัดเก็บและให้บริการสารสนเทศที่น่าเชื่อถือคือห้องสมุดหรือศูนย์สารสนเทศ หากแหล่งดังกล่าวมีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องและตรงต่อความต้องการผู้ใช้บริการที่ละเอียดลึกซึ้งก็จะทำให้สามารถให้บริการผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพ และการที่จะให้บริการสารสนเทศได้ตรงต่อความต้องการของผู้ใช้แต่ละกลุ่มนั้นจำเป็นต้องมีการศึกษาผู้ใช้และวิธีการศึกษาผู้ใช้ที่สำคัญก็คือ การศึกษาถึงพฤติกรรมสารสนเทศของบุคคล

การศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศแสวงหาสารสนเทศเป็นการศึกษาพฤติกรรมอันเกิดจากความ ต้องการสารสนเทศของบุคคล ช่วยให้เข้าใจลักษณะของผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม บริบทและระดับของผู้ใช้ ทราบลักษณะและการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้และปัจจัยที่มีผลต่อการแสวงหาสารสนเทศ รวมทั้งปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อจัดหาหรือรวบรวมสารสนเทศที่ตรงต่อความต้องการสารสนเทศ ทำให้เข้าใจสภาพการแสวงหาสารสนเทศ และสามารถบริการสารสนเทศให้เหมาะสมกับผู้ใช้และทำให้ทราบปัจจัยที่มีผลต่อสภาพการใช้สารสนเทศ รวมทั้งปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อจะได้นำสารสนเทศที่ได้จากการศึกษามาปรับปรุงบริการให้เหมาะสมกับพฤติกรรมสารสนเทศของแต่ละกลุ่ม (อารีย์ ชื่นวัฒนา, 2549, น. 2-9)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้มุ่งเน้นที่ผู้ฝึกสอนกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันผู้ฝึกสอนกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 43 ณ จังหวัดมหาสารคาม ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติที่ถูกจัดตั้งวิทยาเขตภาคเหนือหรือเขตภาค 5 ตามการแบ่งการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภาคของการแข่งขันกีฬาแห่งชาติจำนวน 4 วิทยาเขตคือ วิทยาเขตเชียงใหม่ วิทยาเขตลำปาง วิทยาเขตสุโขทัยและวิทยาเขตเพชรบูรณ์ (งานประชาสัมพันธ์, 2561)

ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นผลการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 42 ในปี พ.ศ.2560 ที่ผ่านม พบว่าวิทยาเขตสุโขทัยและวิทยาเขตเชียงใหม่มีผลงานจากการแข่งขันเป็นอันดับต้นๆ ของการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ฝึกสอนกีฬาซึ่งส่งผลต่อการสร้างผลงานดีเด่นในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ของภาคเหนือ โดยประสงค์ที่จะศึกษาพฤติกรรมสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาในด้านของ

วัตถุประสงค์ของการแสวงหาสารสนเทศ ประเภท รูปแบบและเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศ วิธีการแสวงหาการเรียนรู้จากสารสนเทศ การนำมาประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนกีฬารวมถึงศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาในวิทยาเขตภาคเหนือ 4 แห่ง ได้แก่ วิทยาเขตเชียงใหม่ วิทยาเขตลำปาง วิทยาเขตเพชรบูรณ์และวิทยาเขตสุโขทัย

จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนกีฬาพบว่าการศึกษาเฉพาะในต่างประเทศเท่านั้นแต่พบได้น้อยในประเทศไทย ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการพัฒนาสารสนเทศสำหรับผู้ฝึกสอนกีฬาในมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตภาคเหนือ และเป็นแนวทางในการจัดหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง ทำให้ตรงต่อความต้องการของผู้ฝึกสอนกีฬามากขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาศักยภาพผู้ฝึกสอนกีฬาและจะส่งผลถึงการพัฒนานักกีฬาในระดับต่างๆ ของประเทศ ทำให้สามารถสร้างผลงานให้เป็นที่ประจักษ์ในระดับชาติและระดับนานาชาติได้ รวมถึงสามารถนำผลการศึกษาค้นคว้าไปเป็นแนวทางในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ อันจะทำให้ห้องสมุดและแหล่งสารสนเทศด้านการกีฬาและวิทยาศาสตร์การกีฬาสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศและบริการสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ฝึกสอนกีฬาได้ในอนาคต

### วัตถุประสงค์ในการทำวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
3. เพื่อศึกษาปัญหาจากการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

### ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ใน 4 วิทยาเขตภาคเหนือ ได้แก่ วิทยาเขตเชียงใหม่ วิทยาเขตลำปาง วิทยาเขตเพชรบูรณ์และวิทยาเขตสุโขทัย โดยศึกษาจากความคิดเห็นของผู้ฝึกสอน

ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติในวิทยาเขตดังกล่าวที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 43 ณ จังหวัดมหาสารคาม ระหว่างวันที่ 6 – 15 กันยายน พ.ศ.2561

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ การเรียนรู้และการประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬา
2. ผลจากการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางให้ห้องสมุดและแหล่งสารสนเทศด้านการกีฬาและวิทยาศาสตร์การกีฬาสามารถจัดหาทรัพยากรสารสนเทศและบริการสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ฝึกสอนกีฬาได้

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**พฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ** หมายถึง การกระทำของบุคคลเพื่อการสืบค้นและแสวงหาสารสนเทศให้ตรงกับวัตถุประสงค์และความต้องการของตน

**วิทยาศาสตร์การกีฬา** หมายถึง หมายถึง การนำความรู้ที่ได้โดยการสังเกตและค้นคว้ารวมทั้งเหตุผล มาประยุกต์ใช้กับการเล่นกีฬา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและคุณประโยชน์ทั้งร่างกายและจิตใจ

**มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตภาคเหนือ** หมายถึง มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ที่มีวิทยาเขตในเขตภาคเหนือ 4 วิทยาเขต ได้แก่ วิทยาเขตเชียงใหม่ วิทยาเขตลำปาง วิทยาเขตเพชรบูรณ์และวิทยาเขตสุโขทัย

**ผู้ฝึกสอนกีฬา** หมายถึง ผู้ฝึกสอนกีฬาที่ถูกส่งรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 43 ณ จังหวัดมหาสารคาม ระหว่างวันที่ 6 – 15 กันยายน พ.ศ.2561

Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการแสวงหาสารสนเทศ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้การแสวงหาสารสนเทศ

#### 1. วิทยาศาสตร์การกีฬา

1.1 ความหมายของวิทยาศาสตร์การกีฬา

1.2 ความสำคัญความหมายของวิทยาศาสตร์การกีฬา

1.3 ประโยชน์ของวิทยาศาสตร์การกีฬา

1.4 ขอบข่ายของวิทยาศาสตร์การกีฬา

1.5 การประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์การกีฬา

1.6 วิทยาศาสตร์การกีฬากับพลศึกษา

#### 2. กีฬากับการพัฒนาประเทศ

#### 3. ผู้ฝึกสอนกีฬาและการฝึกซ้อมกีฬา

3.1 ความหมายและความสำคัญของการฝึกซ้อมกีฬา

3.2 จุดมุ่งหมายของการฝึกซ้อมกีฬา

3.3 ทฤษฎีการฝึกซ้อมกีฬา

3.4 ประสิทธิภาพของการฝึกซ้อมกีฬา

3.5 ความหมายผู้ฝึกสอนกีฬา

3.6 คุณสมบัติของผู้ฝึกสอนกีฬา

3.7 บทบาทของผู้ฝึกสอนกีฬา

3.8 สิ่งที่คุณต้องรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬา

#### 4. ทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

4.1 ทรัพยากรสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

- 4.2 แหล่งสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา
5. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ
  - 5.1 ความหมาย
  - 5.2 การศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ
  - 5.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
  - 5.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้
  - 5.5 ลักษณะการการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้
6. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
  - 6.1 ประวัติสถาบัน
  - 6.2 วัตถุประสงค์ของการก่อตั้งมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
  - 6.3 อัตลักษณ์และเอกลักษณ์
  - 6.4 ปรัชญา วิสัยทัศน์และพันธกิจ
  - 6.5 ยุทธศาสตร์สถาบันการพลศึกษา
  - 6.6 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติในภาคเหนือ
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิดการวิจัย

## 1. วิทยาศาสตร์การกีฬา

### 1.1 ความหมาย

วิทยาศาสตร์การกีฬาเป็นการนำคำ 2 คำมารวมกัน คือ วิทยาศาสตร์ กับ กีฬา โดยความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ของทั้ง 2 คำ มีความหมาย ดังนี้

วิทยาศาสตร์ หมายถึง ความรู้ที่ได้โดยการสังเกตและค้นคว้าจากปรากฏการณ์ธรรมชาติแล้วจัดเข้าเป็นระเบียบหรือวิชาที่ค้นคว้าได้หลักฐานและเหตุผลแล้วจัดเข้าเป็นระเบียบ ส่วนกีฬา หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เพื่อเป็นการบำรุงแรงหรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต

จากความหมายของคำทั้งสองดังกล่าว เมื่อนำมาผสมกันแล้วจึงกลายเป็น วิทยาศาสตร์การกีฬา” ซึ่งหมายถึง การนำความรู้ที่ได้โดยการสังเกตและค้นคว้ารวมทั้งเหตุผล มาประยุกต์ใช้กับการเล่นกีฬา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและคุณประโยชน์ทั้งร่างกายและจิตใจ

Bishop (2006, p.162) ได้ให้ความหมายว่า เป็นศาสตร์หรือสาขาวิชา (เช่น สรีรวิทยาการออกกำลังกาย ชีวกลศาสตร์ จิตวิทยาการกีฬา โภชนาการการกีฬาและอื่น ๆ) ที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจและ

การเพิ่มประสิทธิภาพของการเล่นกีฬา โดยวิทยาศาสตร์การกีฬาจะใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาประสิทธิภาพการเล่นกีฬาให้เกิดประโยชน์สูงสุด

Newton (2006, p.162) ได้นิยามว่า เป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาโดยเฉพาะ องค์ความรู้ที่ต้องศึกษาค้นคว้าผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ องค์ความรู้และกระบวนการในการรวบรวมและการประยุกต์ใช้กว้างมากโดยทั่วไปเพราะการกีฬาส่วนใหญ่ เราจะต้องใช้กลยุทธ์และทักษะในการปฏิบัติที่มีอยู่ รวมถึงดำเนินการฝึกซ้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจที่จะใช้สำหรับการแข่งขันที่เกิดขึ้นจริง วิทยาศาสตร์การกีฬาครอบคลุมหลายสาขาวิชาเช่น สรีรวิทยา ชีวกลศาสตร์ จิตวิทยา โภชนาการและอื่นๆ

เกษม นครเขตต์ (2555, น. อ้างถึง นิกร สีแล, 2556, น.7) ได้ให้ความหมายว่า เป็นศาสตร์ที่เกิดใหม่โดยการนำเอาองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์พื้นฐาน (Basic science) วิทยาศาสตร์สุขภาพ (Health science) และพฤติกรรมศาสตร์ (Behavioral science) มาจากฐานทฤษฎี เพื่อทำหน้าที่อธิบายปรากฏการณ์ทางการกีฬาและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ในแง่ของการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของตัวนักกีฬาหรือผู้ออกกำลังกาย ไปจนถึงอิทธิพลของสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่จะมีต่อระดับความสามารถของนักกีฬาหรือผู้ออกกำลังกาย

สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา สำนักงานพัฒนาการการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2558, น. 9) ได้นิยามว่า วิทยาศาสตร์ประยุกต์สาขาหนึ่ง ที่มีการนำองค์ความรู้ทางสหวิทยาการในสาขาต่างๆ มาผ่านกระบวนการ สังเกต ค้นคว้าหาหลักฐาน และเหตุผล และพิสูจน์สมมุติฐาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรม ทางกาย การเล่นกีฬา หรือการ ออกกำลังกาย ให้เกิดประโยชน์ ในการส่งเสริมสุขภาพทั้งทางร่างกาย และจิตใจ และส่งเสริมประสิทธิภาพ ในการแข่งขันกีฬาระดับต่างๆ

จากการนิยามและความหมายดังกล่าวสามารถสรุปความหมายได้ว่า เป็นศาสตร์หรือสาขาวิชาที่เป็นพหุศาสตร์ที่ต้องอาศัยองค์ความรู้และกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทั้งในทางทฤษฎีและปฏิบัติ เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ทางการกีฬาและการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ ในแง่ของการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของตัวนักกีฬาหรือผู้ออกกำลังกาย ไปจนถึงอิทธิพลของสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่จะมีต่อระดับความสามารถของนักกีฬาหรือผู้ออกกำลังกาย

## 1.2 ความสำคัญของวิทยาศาสตร์การกีฬา

วิทยาศาสตร์การกีฬามีบทบาทสำคัญในการออกกำลังกายและพัฒนาขีดความสามารถของนักกีฬา ทำให้นักกีฬาก้าวไปสู่ความเป็นเลิศทางการกีฬาและกีฬาเพื่ออาชีพที่สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองต่อไป ซึ่งนักกีฬาที่จะประสบความสำเร็จได้นั้น นอกจากมีพรสวรรค์และมีความขยันหมั่นเพียรในการฝึกซ้อมแล้ว ยังต้องอาศัยหลักการหรือองค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์การกีฬาเข้า

มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะ เทคนิค สมรรถภาพร่างกาย โภชนาการ การควบคุมสภาวะทางจิตใจต่อสถานการณ์ต่างๆ ตลอดจนการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการฝึกซ้อมและการแข่งขันอยู่ตลอดเวลา (นิกร สีแล, 2556, น. 7-8)

องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นทางการออกแบบและกำหนดโปรแกรมฝึกซ้อมนักกีฬา ในขณะที่เดียวกันหากขาดการนำหลักวิทยาศาสตร์การกีฬามาประยุกต์ใช้กับการฝึกและการแข่งขันอย่างถูกต้องเหมาะสมแล้ว นอกจากจะทำให้ไม่เกิดการพัฒนาลแล้วอาจนำไปสู่การบาดเจ็บที่เกิดจากการฝึกซ้อมและการแข่งขันได้ ทำให้สูญเสียทั้งเวลาและทรัพย์สิน ดังนั้นการที่จะพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาให้สูงขึ้นจำเป็นต้องอาศัยความรู้ กระบวนการทางวิทยาศาสตร์การกีฬาเข้ามาช่วย รวมถึงอาศัยความร่วมมือของบุคคลหลายฝ่ายทั้งผู้ฝึกสอน นักกีฬา ผู้บริหาร เป็นผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง จึงจะสามารถนำไปสู่การพัฒนาอย่างแท้จริง

### 1.3 ประโยชน์ของวิทยาศาสตร์การกีฬา

นิกร สีแล (2556, น. 10-11) ได้อธิบายประโยชน์ของวิทยาศาสตร์การกีฬาไว้ดังนี้

1. วิทยาศาสตร์การกีฬาว่า ช่วยให้เข้าใจและแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นของการออกกำลังกายและโทษของการขาดการออกกำลังกาย ซึ่งสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ในการออกกำลังกายเพื่อเสริมสร้างสุขภาพต่อไป

2. ความรู้ทางวิทยาศาสตร์การกีฬาจะสามารถช่วยจัดคนให้เหมาะสมกับกีฬาหรือลักษณะการออกกำลังกาย ซึ่งจะทำได้ประโยชน์จากออกกำลังกายมากยิ่งขึ้นและช่วยลดปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย

3. วิทยาศาสตร์การกีฬาจะช่วยฝึกซ้อมมีความถูกต้องเหมาะสม เป็นขั้นตอน มีความปลอดภัย ลดปัญหาจากการบาดเจ็บและช่วยให้นักกีฬาฟื้นตัวจากอาการบาดเจ็บและกลับมาเล่นกีฬาใหม่ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

4. วิทยาศาสตร์การกีฬาจะช่วยส่งเสริมกระบวนการในการคัดเลือกนักกีฬา การฝึกซ้อม การรักษาสุขภาพและการประเมินผลจากการฝึกซ้อม เพื่อให้เกิดความพร้อมสูงสุดสำหรับการแข่งขันต่อไป

#### 1.4 ขอบข่ายของวิทยาศาสตร์การกีฬา

สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2558, น.10 -21) ได้จำแนกขอบข่ายของวิทยาศาสตร์การกีฬาได้ 7 ประเภท ดังนี้

1. กายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับรายละเอียดของส่วนประกอบและโครงสร้างของร่างกาย อันประกอบไปด้วย กระดูก กล้ามเนื้อ เอ็น ข้อต่อหัวใจ ปอด หลอดเลือด เม็ดเลือดแดง เซลล์ประสาท เป็นต้น เป็นการศึกษาลักษณะและการทำงานของส่วนประกอบของร่างกายส่วนต่างๆ เพื่อสังเกตและเรียนรู้ว่าร่างกายมีระบบการทำงานและมีความสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร ซึ่งจะทำได้สามารถเรียนรู้ได้ว่ากล้ามเนื้อส่วนใดมีความสำคัญต่อการเคลื่อนไหวรูปแบบใด อย่างไร และมีความสัมพันธ์กับการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาประเภทใดได้อย่างไรบ้าง

2. สรีรวิทยาการออกกำลังกาย (Exercise Physiology) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงการทำงานของอวัยวะและระบบต่างๆ ของร่างกาย ในระหว่างออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ซึ่งโดยทั่วไปจะศึกษาถึงการตอบสนองที่เกิดขึ้นขณะออกกำลังกาย และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นภายหลังการออกกำลังกาย

3. ชีวกลศาสตร์การกีฬา (Sports Biomechanics) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ลักษณะในการเคลื่อนไหวทั้งในชีวิตประจำวันและการเล่นกีฬาศึกษาแรงที่กระทำต่อกล้ามเนื้อและกระดูก การเคลื่อนที่ในรูปแบบต่างๆ ท่าทาง ตำแหน่ง ระยะทาง มุม ความเร็ว และความเร่ง ทั้งเชิงเส้นและเชิงมุม โดยอาศัยทฤษฎีและหลักการทางฟิสิกส์ แคลคูลัส สรีรวิทยา และกายวิภาคศาสตร์ ตลอดจนความรู้ทางด้านเทคโนโลยีทางการกีฬาและคอมพิวเตอร์ มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์การเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้ทราบข้อมูลการเคลื่อนไหวที่เป็นประโยชน์ต่อการนำมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาประสิทธิภาพการเคลื่อนไหวให้นักกีฬาแสดงความสามารถได้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งปรับเปลี่ยนท่าทางการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันหรือการเล่นกีฬาให้ถูกต้อง ช่วยป้องกันการบาดเจ็บต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นได้

4. โภชนาการการกีฬา (Sports Nutrition) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับชนิดและคุณค่าของสารอาหารที่มีประโยชน์หรือโทษต่อร่างกาย ความต้องการสารอาหารของแต่ละวัย รวมทั้งการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านโภชนาการในการพัฒนาสุขภาพ การออกกำลังกายและการแข่งขันและการเล่นกีฬา

5. เวชศาสตร์การกีฬา (Sports Medicine) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับการแพทย์กับการกีฬา การป้องกันการบาดเจ็บ การปฐมพยาบาล การบำบัดรักษาและฟื้นฟูร่างกายหลังการบาดเจ็บที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ครอบคลุมถึงกิจกรรมการนวดเพื่อสุขภาพและการกีฬา การตรวจเพศ การตรวจควบคุมการใช้สารกระตุ้น และการออกกำลังกายในกลุ่มบุคคลพิเศษอีกด้วย รวมไปถึงการรักษาฟื้นฟูให้ร่างกายกลับมาอยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน และการเรียนรู้ถึงวิธีการ

หลีกเลี่ยงหรือป้องกันการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้น และเมื่อบาดเจ็บแล้วจะดูแลตนเองอย่างไรให้หายและไม่มีภาวะอาการบาดเจ็บเรื้อรัง

6. จิตวิทยาการกีฬา (Sports Psychology) เป็นศาสตร์ที่อาศัยการนำจิตวิทยามาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ทางการกีฬาเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬา โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทำความเข้าใจพฤติกรรมของนักกีฬาในสถานการณ์ต่างๆ ว่าสิ่งที่นักกีฬาแสดงออกนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร เพราะสาเหตุใด รวมไปถึงการศึกษาถึงสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการแสดงความสามารถของนักกีฬา ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ทั้งในระหว่างช่วงฝึกซ้อมกีฬา ก่อนการแข่งขัน ระหว่างการแข่งขัน และหลังการแข่งขัน

7. วิศวกรรมและเทคโนโลยีการกีฬา (Sports Engineering and Technology) อาศัยความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและวิศวกรรมศาสตร์เช่นกัน เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีประโยชน์ต่อการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา การฝึกซ้อมกีฬาหรือการแข่งขันกีฬา รวมไปถึงการประดิษฐ์ คิดค้น สร้างสรรค์ และการใช้เครื่องมือวัสดุ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับด้านสรีรวิทยาการออกกำลังกาย ชีวกลศาสตร์การกีฬา จิตวิทยาการกีฬา โภชนาการการกีฬา การทดสอบสมรรถภาพทางกายการฝึกซ้อมกีฬา เป็นต้น ซึ่งช่วยสนับสนุนส่งเสริม พัฒนาและแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติกิจกรรมของผู้ออกกำลังกายหรือนักกีฬาเพื่อเป็นข้อมูลในการเพิ่มศักยภาพและประสิทธิภาพในการควบคุมฝึกซ้อม หรือแข่งขัน ให้กับผู้ฝึกสอนกีฬาและนักกีฬา

### 1.5 การประยุกต์ใช้วิทยาศาสตร์การกีฬา

วิทยาศาสตร์การกีฬามีการประยุกต์ใช้ตามแนวทางและเหตุผลต่างๆ แต่ละด้านดังนี้ (เกียรติพงษ์ รัชตเกรียงไกร, 2551, น. 3-5, มนตรี จุลสมัย, 2534, น. 1-4, สุพิตร สมหาโต, 2553, น. 2-4 อ้างถึง นิกร สีแล, 2556, น. 182-184)

1. สรีรวิทยาการกีฬา (Sports Physiology) ในการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬา อวัยวะต่างๆ ของร่างกายจะเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านหน้าที่และกลไกการทำงาน เช่น ระบบกล้ามเนื้อ ระบบประสาท ระบบหายใจ ระบบไหลเวียนเลือด ระบบการสร้างพลังงานในร่างกายและระบบต่อมไร้ท่อ การเปลี่ยนแปลงของนักกีฬาแต่ละประเภทจะแตกต่างกันออกไป ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องใช้หลักการทางสรีรวิทยาเข้ามาช่วยในการฝึกฝนและเตรียมนักกีฬา (ทางด้านทักษะ ความเร็ว ความอดทน และจิตใจที่เข้มแข็ง) ให้มีความสามารถสูงสุด พร้อมจะรับสถานการณ์ต่างๆ ของการแข่งขันต่อไป

2. ชีวกลศาสตร์การกีฬา (Sports Biomechanics) ในการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ หนทางหนึ่งที่จะช่วยให้นักกีฬาเกิดการพัฒนาทักษะ เทคนิค ได้ดีคือ การวิเคราะห์และวิจัยการเคลื่อนไหวของนักกีฬาในท่าทางต่างๆ นักกีฬาจะต้องทราบลำดับขั้นตอนในการเคลื่อนไหว เช่น เมื่อนักกีฬาจะเสิร์ฟ

เทนนิส เขาควรจะได้เห็นลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว ตั้งแต่การโยนลูกเทนนิสไปในอากาศ การเงี้ยวไม้เทนนิสไปด้านหลัง การบิดหรือเลี้ยวลำตัว จังหวะการใช้ไม้เทนนิสกระทบลูก ตลอดจนท่าทางการติดตาม (follow-thought) ลำดับขั้นตอนเหล่านี้หากได้มีการวิเคราะห์และนำมาแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องแล้วนักกีฬาจะเกิดการพัฒนายิ่งขึ้น นอกจากนั้นการวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของนักกีฬานั้นจะมีความสำคัญต่อการวางแผนและการจัดโปรแกรมหรือการค้นหาวิธีการฝึกฝนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดของนักกีฬาประเภทนั้นๆ สำหรับการกระโดดสูงขึ้นไปอาจจะมีพัฒนาและค้นพบวิธีการกระโดดใหม่ๆ ที่ทำให้การกระโดดของนักกีฬาได้ความสูงเพิ่มมากขึ้นกว่าปัจจุบัน เช่นเดียวกับการพัฒนาวิธีการกระโดดสูงจากแบบ Western Roll มาเป็น Fosbury's flop สำหรับประเทศไทยกีฬาตะกร้อซึ่งเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมอีกประเภทหนึ่งนั้น น่าจะได้มีการนำเอาชีวกลศาสตร์เข้ามาวิจัยและวิเคราะห์แรงและทิศทางการเคลื่อนที่ของลูกจากการเตะในท่าต่างๆ กัน

3. โภชนาการการกีฬา (Sports Nutrition) อาหารเป็นสิ่งจำเป็นต่อการสร้างพลังงานของร่างกายและซ่อมแซมการสึกหรอของเนื้อเยื่อต่างๆ นักกีฬาทุกประเภทควรได้รับอาหารที่มีคุณภาพในปริมาณที่เพียงพอต่อการฝึกซ้อมและการแข่งขันกีฬา และอาจได้รับอาหารเสริมในนักกีฬบางประเภท เช่น นักเพาะกาย ซึ่งอาจจะต้องได้รับอาหารเสริมจำพวกกรดอะมิโนบางชนิดมากขึ้นเพื่อกระตุ้นฮอร์โมน (สำหรับการสร้างกล้ามเนื้อ) และนำไปสร้างเซลล์กล้ามเนื้อ ในนักวิ่งระยะไกลควรจะได้รับอาหารจำพวกแป้งอย่างเพียงพอก่อนการแข่งขันและได้รับวิตามินอีและซีเพื่อป้องกันการทำลายเซลล์กล้ามเนื้อและเซลล์อื่นๆ ในร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้การควบคุมอาหารทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ ยังมีความจำเป็นสำหรับกีฬบางประเภทเพื่อควบคุมน้ำหนักให้เหมาะสม (ให้มีการลดน้ำหนักน้อยที่สุดก่อนการแข่งขัน) เช่น นักมวย นักยูโด เป็นต้น กล่าวโดยสรุปคือ อาหารสำหรับนักกีฬาควรจะเป็นอาหารที่มีคาร์โบไฮเดรตสูงไขมันต่ำ หลีกเลี่ยงอาหารรสหวานภายใน 1 ชั่วโมงก่อนการฝึกซ้อมหรือการแข่งขัน ควรใช้เวลาในการย่อยอาหารให้หมดจากกระเพาะอาหาร ก่อนการแข่งขันควรให้อาหารที่มีคาร์โบไฮเดรตย่อยง่าย ระหว่างการฝึกซ้อมหรือการแข่งขันควรให้ดื่มน้ำให้เพียงพอ เพื่อป้องกันการขาดน้ำ ระหว่างการแข่งขันหากเป็นเกมที่ยาวนานควรให้อาหารและเครื่องดื่มทดแทนพลังงานที่เสียไป เช่น กล้วย ส้ม น้ำผลไม้ หลังการแข่งขันมีความจำเป็นอย่างยิ่งให้อาหารที่มีคาร์โบไฮเดรตสูงและน้ำที่สูญเสียไปทดแทน เพื่อเตรียมพร้อมในวันต่อไป

4. จิตวิทยาการกีฬา (Sports Psychology) เป็นที่ยอมรับกันว่าร่างกายที่แข็งแรงจะต้องมีจิตใจที่สดใสรวมอยู่ด้วย จิตใจที่สดใสของนักกีฬา คือ จิตใจที่มั่นคง มีเหตุผล ไม่วิตกกังวลจนเกินเหตุ มีความเชื่อมั่นในตนเอง ยอมรับความสามารถของตนเองและผู้อื่น จิตวิทยาการกีฬาจะช่วยในการเตรียมนักกีฬาที่มีสมรรถภาพทางกายที่ดีอยู่แล้วให้มีจิตใจที่เข้มแข็งยิ่งขึ้นตามไปด้วย จิตวิทยาการกีฬาจะมีส่วนในการร่วมสร้างความแข็งแกร่งให้กับนักกีฬามากถึง 20-30 เปอร์เซ็นต์ อย่างไรก็ตามการนำเอาจิตวิทยาเข้ามาใช้ไปใช้ในการฝึกนักกีฬาโดยตรงนั้น เป็นเพียงความพยายามส่วนเดียวเท่านั้น แต่จิตใจ

ที่เข้มแข็งของนักกีฬานั้นยังได้มาจากวิธีการฝึกสอนและการบริหารจัดการทีมที่คล่องด้านหนึ่ง ดังนั้น ผู้เกี่ยวข้องต้องคำนึงถึงสภาพจิตใจของนักกีฬาทุกเวลาและเลือกใช้เทคนิคทางจิตวิทยาการกีฬามาใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

5. เวชศาสตร์การกีฬา (Sport medicine) ศาสตร์ด้านนี้จะให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการบาดเจ็บ การรักษาและการฟื้นฟูสมรรถภาพหลังการบาดเจ็บ เพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดโปรแกรมการออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬา ตลอดจนการแข่งขันที่สมบูรณ์อย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อป้องกันอันตรายจากการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันกีฬา การฝึกซ้อมกีฬาที่ปราศจากการบาดเจ็บนั้นจะทำให้ประสิทธิภาพการฝึกซ้อมสูงขึ้นและพัฒนาได้เร็วตามที่วางแผนไว้ ในทางตรงกันข้ามนักกีฬาที่เกิดการบาดเจ็บหรือบาดเจ็บเกิดขึ้นตลอดเวลาที่จะส่งผลเสียต่อการฝึกและการแข่งขันต่อไป ดังนั้นในการฝึกซ้อมหรือการแข่งขันผู้ฝึกสอนควรตรวจสอบโปรแกรมการฝึก กิจกรรมการฝึกเสมอ เพื่อให้มีโอกาสเสี่ยงต่อการบาดเจ็บน้อยที่สุด

6. เทคโนโลยีการกีฬา (Sports technology) ศาสตร์ด้านนี้มีส่วนช่วยผู้ฝึกสอนในการพัฒนา กีฬาหลายด้าน โดยผู้ฝึกสอนสามารถเลือกใช้ได้ในด้านวัสดุอุปกรณ์และวิธีการ เช่น การเลือกใช้ อุปกรณ์การกีฬาต่างๆ ให้เหมาะสม (โดยเฉพาะอย่างยิ่งรองเท้านักกีฬาที่ช่วยป้องกันการกระแทก และเพิ่มแรงเสียดทาน เป็นต้น การใช้เครื่องมือทดสอบสมรรถภาพทางกายต่างๆ เพื่อประเมินสมรรถภาพทางกาย การใช้เครื่องมือวิเคราะห์การเคลื่อนไหวต่างๆ เพื่อค้นหาจุดบกพร่องในการเคลื่อนไหวของนักกีฬา การใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการดำเนินการแข่งขัน การบันทึกข้อมูล การวิเคราะห์การเคลื่อนไหว การทดสอบสมรรถภาพทางกาย การออกแบบโปรแกรมการฝึกซ้อม รวมถึงการวางแผน โภชนาการของนักกีฬา เป็นต้น

### 1.6 วิทยาศาสตร์การกีฬากับพลศึกษา

ในการสอนพลศึกษาในปัจจุบันจำเป็นต้องมีการสอดแทรกความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ตลอดเวลา เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและพัฒนาร่างกาย สถิติปัญหา อารมณ์และสังคมให้ถูกต้อง เช่น หลักการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ การจับชีพจร การปฏิบัติตนในการออกกำลังกาย การเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย การป้องกันการบาดเจ็บ การเคลื่อนไหวเบื้องต้น การเคลื่อนไหวในทักษะกีฬาแต่ละประเภท หลักการฝึกกีฬา (แรงต้าน จำนวนครั้ง ความเร็ว) เป็นต้น นอกจากนี้ควรมีการสอนหรือสอดแทรกด้านจิตวิทยาการกีฬาร่วมด้วย เช่น การพัฒนาสมรรถภาพทางจิตด้วยการให้ความรักความผูกพันกับกีฬาที่เล่น สัมฤทธิ์ผลที่เรียน สร้างความพึงพอใจในการเรียน สร้างแรงจูงใจ ให้ผลย้อนกลับ การให้ผู้เรียนได้ฝึกหัดในใจ เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ครูพลศึกษาจึงต้องเรียนรู้ศาสตร์ต่างๆ ทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสอนพลศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เช่น กายวิภาคและสรีรวิทยา สรีรวิทยา

การออกกำลังกาย ชีวกลศาสตร์การกีฬา การปฐมพยาบาลและการป้องกันการบาดเจ็บการกีฬา หลักการฝึกกีฬาและกิจกรรม สมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและสมรรถภาพทางกายที่เกี่ยวข้องกับกลไกการเคลื่อนไหว ยิ่งกว่านั้นหากครูพลศึกษามีการศึกษาเรียนรู้มากขึ้นจะนำไปสู่การตอบคำถาม หรือแก้ไขปัญหาต่างๆ เช่น รูปร่างอย่างนี้จะเล่นกีฬานิดใดดี ทำอย่างไรร่างกายจึงจะแข็งแรง มีวิธีการฝึกนักกีฬาอย่างไร ทำอย่างไรจึงจะวิ่ง ว่ายน้ำ ได้เร็ว จะป้องกันการบาดเจ็บได้อย่างไร ทำอย่างไรจึงจะไม่ตื่นเต้นเวลาแข่งขัน ออกกำลังกายอย่างไรรูปร่างจึงจะสมส่วนได้ต่อไป (รัชนี ขวัญบุญจันทร์, 2546, น. 9 อ้างถึง นิกร สีแล, 2556, น. 186)

## 2. กีฬากับการพัฒนาประเทศ

ในอดีตกีฬาเป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือเพื่อความแข็งแรงของร่างกายแต่ในทางกลับกัน วันนี้กีฬากลับมามีบทบาทต่อการพัฒนาและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมให้กับชาติต่างๆ เป็นอย่างมาก

การกีฬาได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาประเทศมานาน จะเห็นได้ว่าจากประเทศที่มีนักกีฬาเด่นๆ ส่วนใหญ่ประชากรมักมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดี การพัฒนากีฬาสามารถนำไปสู่การพัฒนาประเทศในด้านต่างๆ ทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจและการลงทุน ซึ่งการพัฒนาเหล่านี้จะช่วยเสริมภาพลักษณ์ประเทศและยังมีส่วนช่วยลดปัญหาของเยาวชนที่เสี่ยงต่อยาเสพติดด้วย จะเห็นได้ว่าประโยชน์การกีฬาสามารถสร้างความแข็งแกร่งให้คนในชาติ พร้อมๆ กับเป็นแรงขับเคลื่อนในการพัฒนาประเทศได้อีกด้วย (“กีฬากับการพัฒนาประเทศ”, 2555)

ปัจจุบันทั่วโลกต่างให้ความสำคัญกับการกีฬาเป็นอย่างมากมานานนับศตวรรษ จะเห็นได้จากการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก ซึ่งจะจัดให้มีการแข่งขันทุกๆ 4 ปี และประเทศที่ได้รับเป็นเจ้าภาพโอลิมปิกต่างก็ได้รับผลกระทบเชิงบวกในด้านการพัฒนาบุคลากร เศรษฐกิจและสังคมเป็นอย่างมาก จะเห็นได้ว่าการกีฬาได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของผู้คน รวมทั้งยังมีบทบาทในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ครอบคลุมที่กระแสวิกฤตของโลกยังมีการเปลี่ยนแปลงและเข้าสู่การแข่งขันด้านต่างๆ อย่างจริงจัง กีฬาจึงเป็นตัวเลือกหรือกิจกรรมหนึ่งที่ทุกชาติจะมองข้ามไม่ได้ โดยเฉพาะประเทศที่เจริญแล้วจะมีการนำเอากิจกรรมกีฬาเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาคนและพัฒนาชาติ โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในประเทศของโลกที่ส่งเสริมสนับสนุนการกีฬาจนเป็นมหาอำนาจในการกีฬาหลายชนิด ซึ่งเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญคือการเป็นเจ้าเหรียญทองมหกรรมกีฬาโอลิมปิกหลายสมัย และหากมองลงไปในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและสนับสนุนกีฬานั้น จะพบว่าประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นชาติที่มีสนามกีฬาทั้งใหญ่และเล็กกระจายอยู่ทั่วไป ด้วยเหตุนี้คนอเมริกัน โดยเฉพาะผู้นำต่างเชื่อว่ากีฬาเป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศตลอดจนเป็นธุรกิจขนาดใหญ่และเป็นธุรกิจที่มีความสำคัญของชาติ (รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร, 2559)

ในกรณีของสถานการณ์และแนวโน้มด้านการกีฬาในระดับประเทศ พบว่าประเทศไทยยังมีศักยภาพด้านการกีฬาที่รอการพัฒนาอยู่หลายประการ กล่าวคือ การศึกษาชี้ให้เห็นว่าอัตราการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายของประชาชนไทยในระยะหลังนั้นลดต่ำลง อีกทั้งเด็กและเยาวชนของไทยมีการออกกำลังกายไม่มากนักอาจทำให้มีสุขภาพไม่แข็งแรงและการเจ็บป่วยของคนไทยส่วนมาก อย่างไรก็ตามการศึกษาชี้ให้เห็นว่ามีปัจจัยเชิงบวกในด้านการกีฬาหลายประการ เช่น ความนิยมในกีฬาฟุตบอลไทยที่เพิ่มสูงขึ้นและสามารถสร้างประโยชน์ทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังมีนักกีฬาไทยจำนวนมากที่สามารถสร้างชื่อให้แก่ประเทศในวงการกีฬาโลกในหลายๆ ประเภทกีฬาเพิ่มมากขึ้น ซึ่งนับเป็นความสำเร็จที่สำคัญประการหนึ่งของวงการกีฬาของประเทศไทย

นโยบายของรัฐบาลที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาที่สำคัญมีหลายประการ ได้แก่ การร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการกีฬารากฐานและมวลชนในเด็กและเยาวชน การดำเนินการอย่างจริงจังในการสร้างสถานกีฬาให้แพร่หลายทั่วประเทศ การนำวิทยาศาสตร์การกีฬามาพัฒนาวงการกีฬาของประเทศ การส่งเสริมกีฬาเพื่อการท่องเที่ยวและการบูรณาการระหว่างการท่องเที่ยวและกีฬา เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ ในกระบวนการจัดทำยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2560 – 2564) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจำเป็นต้องศึกษาและวิเคราะห์รายละเอียดต่างๆ ข้างต้นอย่างถี่ถ้วนเพื่อให้ยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2560 – 2564) เป็นยุทธศาสตร์ที่สามารถรองรับการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของการท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศไทยได้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับความเป็นไปในตลาดการท่องเที่ยวและกีฬาระดับประเทศและระดับสากล สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลและมีความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์และแนวทางอื่นๆ ที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและเกิดการประสานงานเป็นความร่วมมือระหว่างหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งด้านบุคลากร สิ่งอำนวยความสะดวกและงบประมาณ ทำให้เกิดเป็นประโยชน์สูงสุดในการสนับสนุนการท่องเที่ยวและกีฬาของประเทศอย่างเป็นรูปธรรม และเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนสามารถแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพในระดับสากลต่อไป (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560, น. 3)

มาตรการและแนวทางปฏิบัติของประเด็นยุทธศาสตร์ในยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2560 – 2564) ที่เกี่ยวข้องกับทางด้านกีฬา คือ

### **มาตรการและแนวทางปฏิบัติของยุทธศาสตร์ที่ 3**

- สนับสนุน ส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาพื้นฐานและกีฬามวลชน

### **มาตรการและแนวทางปฏิบัติของยุทธศาสตร์ที่ 4**

- การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศทุกมิติอย่างเป็นระบบ
- พัฒนากีฬาเพื่อสู่ความสำเร็จในระดับอาชีพอย่างเป็นระบบครบวงจร

- พัฒนาการศึกษามีมาตรฐาน

### **มาตรการและแนวทางปฏิบัติของยุทธศาสตร์ที่ 5**

- พัฒนา ส่งเสริม สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมกีฬาและการกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว และนันทนาการ

- รวบรวม จัดการ พัฒนาองค์ความรู้นวัตกรรมทางการกีฬาอย่างเป็นระบบ

### **มาตรการและแนวทางปฏิบัติของยุทธศาสตร์ที่ 6**

- ส่งเสริม พัฒนา ปรับปรุง บังคับที่มีผลต่อประสิทธิภาพของการบริหารจัดการจัดการกีฬาทั้งระบบ

ในการพัฒนาด้านการกีฬานั้นนอกจากจะพัฒนาด้านนโยบายและยุทธศาสตร์แล้ว จำเป็นต้องพัฒนาด้านบุคลากร โดยเฉพาะผู้สอนกีฬา เนื่องจากผู้ฝึกสอนกีฬามีส่วนในการพัฒนานักกีฬาให้เป็นผู้ที่มีศักยภาพสูงสุดในด้านต่างๆ ให้พร้อมสำหรับการแข่งขัน โดยจะกล่าวถึงบทบาทและหน้าที่ของผู้ฝึกสอนในตอนต่อไป

## **3. ผู้ฝึกสอนกีฬาและการฝึกซ้อมกีฬา**

### **3.1 ความหมายและความสำคัญของการฝึกซ้อมกีฬา**

อำนาจโชค รื่นเริง (2542, น.1) ได้ให้ความหมายของการฝึกซ้อมกีฬา คือการนำเอาวิธีการต่างๆ ที่มีคุณค่ามีประโยชน์ มาใช้ในการกระตุ้นร่างกายในขนาดที่พอเหมาะ ทำให้ร่างกายเกิดการปรับตัวให้กับความต้องการของกีฬาที่ฝึก

โดยทั่วไปแล้ว นักกีฬาผู้ที่ประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬานั้น มักจะมีแรงจูงใจ มีความตั้งใจกับการฝึกซ้อมและเมื่อได้พบกับชัยชนะบ้าง ก็ยังจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ มานะพยายามที่จะทำให้ตนเองประสบความสำเร็จในการทำงาน ด้านอื่นๆ ต่อไป หากนับเอาความสำเร็จทางการกีฬาโดยถือเป็นความภาคภูมิใจจากได้เข้าร่วมฝึกซ้อมกีฬา มีการพัฒนาสมรรถภาพทางกาย การมีทักษะในกีฬานั้นและสิ่งที่ได้ผ่านการต่อสู้จากเกมการแข่งขัน โดยอาศัยความมีระเบียบ วินัย มีน้ำใจ นักกีฬา แพ้บ้างชนะบ้างเป็นธรรมชาติของการกีฬา ทำให้มีความเชื่อเบื้องต้นว่า นักกีฬาทุกคนจะประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อมได้

### **3.2 จุดมุ่งหมายของการฝึกซ้อมกีฬา**

ธวัช วีระศิริวัฒน์ (2538, น.6 อ้างถึง อำนาจโชค รื่นเริง, 2542, น.2) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายสำคัญของการฝึกซ้อมกีฬา ได้แก่

1. เพื่อช่วยในการเตรียมความพร้อม ให้แก่นักกีฬาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ทั้งในการฝึกซ้อมและขณะแข่งขัน
2. เพื่อช่วยในการพัฒนาทักษะ และขีดความสามารถของนักกีฬาให้สูง

3. เพื่อช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างนักกีฬาแต่ละคนที่อยู่ในทีม และนักกีฬากับผู้ฝึกสอนกีฬาให้ดียิ่งขึ้น
4. เพื่อช่วยให้ผู้ฝึกสอนกีฬา รู้จักนักกีฬามากขึ้น สามารถวางแผนการฝึกซ้อมได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น
5. เพื่อช่วยให้นักกีฬายอมรับความสามารถซึ่งกันและกัน และระหว่างนักกีฬากับผู้ฝึกสอนกีฬา
6. เพื่อช่วยให้ผู้ฝึกสอนกีฬา สามารถตัดสินใจในการประเมินความสามารถของนักกีฬา และคัดเลือกตัวนักกีฬา เพื่อลงทำการแข่งขัน ได้อย่างเหมาะสม
7. เพื่อช่วยให้เกิดความสามัคคี มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีเป้าหมายของการทำงานร่วมกัน

### 3.3 ทฤษฎีการฝึกซ้อมกีฬา

ถาวร กมุตศรี (2548, น. 109 - 110) ได้อธิบายทฤษฎีการฝึกซ้อมกีฬาว่า การทำหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบต่อการสร้างทีมกีฬา สร้างนักกีฬาให้ประสบความสำเร็จทั้งในระยะสั้น ระยะยาวนั้น ถือได้ว่าเป็นเรื่องที่ยาก และท้าทายพอสมควร ผู้ที่จะทำหน้าที่เป็นผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอนจะต้องเรียนรู้และศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ให้เข้าใจก่อนที่จะลงมือ หรือตัดสินใจที่จะเข้ามารับผิดชอบหน้าที่ เงินไม่สามารถซื้อทุกอย่างได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการประสบความสำเร็จทางการกีฬา ไม่มีทางลัดใดๆ ที่จะทำให้นักกีฬา หรือนักกีฬาประสบความสำเร็จอย่างรวดเร็ว การวางแผนการสร้างทีมอย่างมีระบบ ขั้นตอน กับการบริหารจัดการอย่างมีระบบ จึงจะทำให้เกิดพัฒนาการในนักกีฬา และความสำเร็จของทีมกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นระยะเวลานาน

การรู้จักนำเอาทฤษฎีของการฝึกซ้อมกีฬามาประยุกต์ใช้ การวางแผนการฝึกซ้อม และวิธีการฝึกซ้อมเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นต่อวงการกีฬาในยุคที่วิทยาศาสตร์การกีฬาเข้ามาเกี่ยวข้องและมีบทบาทสำคัญ โดยในความหมายของทฤษฎีในการฝึกซ้อมกีฬาก็คือ การที่เราได้รู้จักกระบวนการรวบรวมข้อมูลข่าวสารทางการกีฬาในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ นำมาเป็นข้อมูลในการวางแผนการฝึกซ้อมนักกีฬา เช่น การรู้จักเอาหลักวิทยาศาสตร์ทางด้านฟิสิกส์ ชีวกลศาสตร์ เข้ามาประยุกต์ใช้ในการเคลื่อนไหวเพื่อการปฏิบัติเทคนิค ทักษะทางการกีฬาต่างๆ เพื่อให้เคลื่อนไหวเป็นไปด้วยความถูกต้อง การรู้จักการสังเกต แล้วนำมาวิเคราะห์หาสาเหตุ เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงหรือพัฒนาให้ดีขึ้น นอกจากนั้น การเข้าใจถึงกลไกการทำงาน และการเคลื่อนไหวของร่างกาย รู้จักระบบแห่งการก่อเกิดพลังงานในขณะที่เล่นกีฬา ก็จะนำมาซึ่งความรู้ความเข้าใจในการกำหนดวิธีการฝึกต่างๆ ให้สอดคล้องกับเทคนิค ทักษะ และธรรมชาติของแต่ละกีฬาได้อย่างชัดเจน

ในด้านสังคมศาสตร์ คือ การเข้าใจถึงสังคมวิทยาการกีฬาของแต่ละพื้นที่ที่มีความรัก ความชอบ ความถนัดในชนิดกีฬานั้นๆ รวมทั้ง การรู้จักการประเมินสถานการณ์ การเก็บรวบรวม

ข้อมูลการเตรียมพร้อมของนักกีฬาในทีมอื่นๆ การรู้จักตัวเอง และรับรู้การเปลี่ยนแปลงของตัวเอง รวมถึงการสร้างบรรยากาศในการฝึกซ้อมในรูปแบบต่างๆ มาเป็นข้อมูลในการเตรียมนักกีฬา ก็จะเป็นแนวทางในการวางแผนการฝึกซ้อมที่เป็นระบบ และมีความชัดเจน วัตถุประสงค์สำเร็จได้

### 3.4 ปรัชญาของการฝึกซ้อมกีฬา

คำว่า “ปรัชญา” (Philosophy) มาจากภาษากรีก คือ Philos ซึ่งหมายถึง ความรักหรือเพื่อน รวมกับคำว่า Sophos ซึ่งหมายถึง ความฉลาดหรือความรอบรู้ ปรัชญาจึงหมายถึง ความรักในความรู้ ซึ่งถ้าจะแปลตามตัวแล้วคงจะไม่สื่อความหมายแต่อย่างไร ปรัชญาจึงน่าจะมีความหมายว่า ความเชื่อหรือหลักการที่จะเป็นแนวทางสู่การปฏิบัติ สำหรับผู้ฝึกสอนการมีปรัชญาของการฝึกสอนกีฬา (Philosophy of Sports) จะช่วยให้ผู้ฝึกสอนมีแนวคิดหรือแนวทางที่ยึดถือปฏิบัติต่อไปในชีวิต ภายภาคหน้า ซึ่งตรงกันข้ามกับผู้ฝึกสอนที่ไม่มีปรัชญาของการฝึกสอนกีฬาจะทำให้ขาดแนวทางในการปฏิบัติเพื่อไปสู่จุดหมายปลายทาง โดยความจริงแล้วแม้การเป็นผู้ฝึกสอนที่ดีจะต้องมีองค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา การจัดการทางการกีฬาและการส่งเสริมสร้างเทคนิคและแท็กติก แต่ปรัชญาของการฝึกสอนกีฬาจะเป็นตัวกำหนดว่าผู้ฝึกสอนจะใช้องค์ความรู้ที่มีอยู่อย่างชาญฉลาดได้อย่างไร ปรัชญาจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการที่จะช่วยให้ผู้ฝึกสอนได้มองเห็นตัวเองว่าเป็นผู้สอนอย่างไร กำลังจะทำอะไร ทำเพื่ออะไร ทำกับใครและจะทำอย่างไร

เมื่อเป็นผู้ฝึกสอน ปรัชญาในการฝึกสอนกีฬาจะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากกว่าความรู้เรื่องกีฬา การมีปรัชญาจะช่วยกำจัดความไม่แน่ใจในการทำงานของตนเอง ความมีวินัย หลักเกณฑ์การทำงาน การแข่งขันที่จะเกิดขึ้นในอนาคต วัตถุประสงค์ระยะยาวและระยะสั้น และปัญหาต่างๆ ของการฝึกสอนกีฬา ดังนั้น จึงเป็นสิ่งที่ดีถ้าผู้ฝึกสอนจะให้เวลากับการพัฒนาปรัชญาของการฝึกสอนกีฬาเท่ากับการใช้เวลาในการพัฒนาความรู้ทางด้านเทคนิคทักษะกีฬาที่ฝึกสอนอยู่ (สนทยา สีสะมาด, 2555, น. 464-467)

### 3.5 ความหมายของผู้ฝึกสอนกีฬา

สมบัติ กาญจนกิจ (2542, น.201) ได้นิยามว่า “บุคคลที่ปฏิบัติงานเกี่ยวกับการสอน การฝึก และการแนะนำเทคนิคทางกีฬาเฉพาะอย่าง ตลอดจนการวางแผน การฝึก ตลอดจนดูแลการฝึกและดูแลการแข่งขัน เพื่อสร้างทีมกีฬาให้มีมาตรฐานการเล่นสูง รู้จักนำทักษะใหม่ๆ มาใช้ในการฝึก รู้จักนำความรู้ และหลักการฝึกตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง”

พิทยา บุญคงเสน (2556, น.3) ความหมายว่า “ผู้ที่รับผิดชอบในการนำพานักกีฬาของตนเอง ให้ประสบความสำเร็จในการแข่งขันด้วยวิธีการต่างๆ ที่เห็นว่าจำเป็น เช่น การสอนทักษะ การวางระเบียบการฝึก การสอนเทคนิค และแท็กติกต่างๆ ตลอดจนการปกครองดูแลนักกีฬาและการบริหารภายในทีมกีฬา เป็นต้น”

กฎหมาย สมนิล (2558ง, น.179) ได้นิยามว่า “ผู้ทำหน้าที่ในการควบคุมและจัดระบบการฝึกซ้อมเพื่อให้นักกีฬาเกิดการพัฒนาทักษะกีฬาสมรรถภาพทางกายและสมรรถภาพทางจิตสูงสุดเปรียบเสมือนผู้นำของนักกีฬา”

จากนิยามและความหมายของผู้ฝึกสอนกีฬา สามารถสรุปความหมายได้ว่า ผู้ที่รับผิดชอบและปฏิบัติงานเกี่ยวกับการฝึกซ้อมนักกีฬา เพื่อให้ นักกีฬาเกิดการพัฒนาทักษะสมรรถภาพทางกายและสมรรถภาพทางจิต รวมถึงประสบความสำเร็จในการแข่งขันต่างๆ โดเนการการสอนทักษะ การวางระเบียบการฝึก การสอนเทคนิค ตลอดจนการปกครองดูแลนักกีฬาและการบริหารภายในทีมกีฬา

### 3.6 คุณสมบัติของผู้ฝึกสอนกีฬา

คุณสมบัติของผู้ฝึกสอน หมายถึง คุณลักษณะของผู้ฝึกสอนที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาความสามารถของนักกีฬา ผู้ฝึกสอนที่ประสบความสำเร็จควรมีคุณสมบัติที่ดี (พิทยา บุญคงเสน, 2556, น.23) ต่อไปนี้

- 1) ผู้ฝึกสอนต้องศึกษาค้นคว้าและเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักกีฬาให้มีความสามารถสูงสุด
- 2) ผู้ฝึกสอนต้องสามารถเข้าใจถึงความต้องการด้านต่างๆ ของนักกีฬาได้เป็นอย่างดี
- 3) ผู้ฝึกสอนต้องเป็นคนที่มีความร่าเริงแจ่มใส สามารถสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานให้แก่ นักกีฬา
- 4) ผู้ฝึกสอนต้องเผชิญกับกับสถานการณ์หลายๆ อย่าง ได้เป็นอย่างดี มีจิตใจเข้มแข็งไม่อ่อนไหวง่าย
- 5) ผู้ฝึกสอนต้องมีความยุติธรรม ไม่ลำเอียงหรือเลือกที่รักมักที่ชังในนักกีฬาคนใดคนหนึ่ง โดยเฉพาะ
- 6) ผู้ฝึกสอนสามารถทุ่มเททุกอย่างให้การฝึกซ้อม เพื่อพัฒนานักกีฬาให้เป็นนักกีฬาที่ดีในทุกด้าน
- 7) ผู้ฝึกสอนต้องมีความสามารถหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องมีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษ ในกีฬานั้นที่ตนกำลังฝึกสอนอยู่
- 8) ผู้ฝึกสอนต้องมีความรู้ความเข้าใจทางด้านเทคนิค และวิทยาศาสตร์การกีฬาเป็นอย่างดี เพื่อประยุกต์ใช้ในการฝึกซ้อมนักกีฬาได้
- 9) ผู้ฝึกสอนต้องมีความรับผิดชอบสูง มีความสามารถในการวางแผนใช้ความคิดและมีเหตุผล
- 10) ผู้ฝึกสอนต้องมีความสามารถในการสาธิตให้นักกีฬาเห็นภาพตามลำดับขั้นตอนต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

- 11) ผู้ฝึกสอนต้องเป็นผู้ที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
- 12) ผู้ฝึกสอนต้องมีสุขภาพ สมรรถภาพทางกายและจิตใจดี เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่ นักกีฬา
- 13) ผู้ฝึกสอนต้องมีบุคลิกภาพที่ดี รูปร่างสมส่วน แคล่วคล่องว่องไว
- 14) ผู้ฝึกสอนต้องมีคุณธรรม จริยธรรม และความซื่อสัตย์

### 3.7 บทบาทของผู้ฝึกสอนกีฬา

บทบาทสำคัญของผู้ฝึกสอนกีฬาคือการพัฒนาให้นักกีฬาให้เป็นผู้ที่มีศักยภาพสูงสุดทางด้านร่างกายสูงสุดทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ซึ่งในการทำหน้าที่ดังกล่าวผู้ฝึกสอนมีบทบาทหลายอย่างที่ควรทำ บทบาทบางอย่างผู้ฝึกสอนรู้สึกพอใจแต่บทบาทบางอย่างผู้ฝึกสอนอาจจะไม่ชอบทำ แต่ในฐานะผู้ฝึกสอนกีฬาก็เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องทำให้ได้ถ้าปรารถนาที่จะทำหน้าที่ผู้ฝึกสอนให้ประสบความสำเร็จ ผู้ฝึกสอนต้องตอบคำถามตัวเองว่าบทบาทต่อไปนี้ได้ทำอยู่หรือไม่ หรือสามารถทำได้หรือไม่ ซึ่งบทบาทของผู้ฝึกสอนกีฬา (สนทนา สีละมาด, 2555, น. 455-457) จะประกอบไปด้วย

1. หน้าที่ครู (Teacher) ให้ความรู้ ทักษะและความคิดใหม่ๆ กับนักกีฬาทั้งทางกีฬาและการใช้ชีวิต
2. หน้าที่ผู้ฝึกซ้อม (Trainer) การปรับปรุงสมรรถภาพ ทักษะและเทคนิคให้กับนักกีฬา
3. หน้าที่ผู้ให้คำแนะนำ (Instructor) แนะนำกิจกรรมและการฝึกปฏิบัติที่เหมาะสมและปลอดภัย
4. หน้าที่ผู้ให้แรงจูงใจ (Motivator) พัฒนาให้นักกีฬาเป็นบุคคลที่มีความเชื่อมั่นและมีกำลังใจ
5. หน้าที่ผู้สร้างวินัย (Disciplinarian) มีความยุติธรรมและให้ความเสมอภาคกับนักกีฬาทุกคน
6. หน้าที่นักจัดการ (Manager) จัดระบบและวางแผนการฝึกซ้อมและการแข่งขัน
7. หน้าที่ผู้บริหาร (Administrator) จัดดำเนินการฝึกซ้อมให้เป็นไปในแนวทางที่เหมาะสม
8. หน้าที่ตัวแทนชุมชน (Publicity agent) การให้ข่าวกับสื่อมวลชน การเป็นนักสื่อสารที่ดี
9. หน้าที่นักสังคมสงเคราะห์ (Social worker) การให้คำปรึกษาและแนะนำช่วยเหลือให้นักกีฬา
10. หน้าที่เป็นเพื่อน (Friend) ให้ความสนิทสนมกับนักกีฬาเหมือนเพื่อนคนหนึ่ง
11. หน้าที่นักวิทยาศาสตร์ (Scientist) การวิเคราะห์ การประเมินผลและแก้ไขปัญหาของนักกีฬา
12. หน้าที่นักเรียน (Student) รับฟัง เรียนรู้และแสวงหาความรู้ใหม่ๆ

### 3.8 สิ่งที่คุณฝึกสอนควรรู้ เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬา

ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาศักยภาพนักกีฬา ดังนั้นตัวผู้ฝึกสอนควรตระหนักถึงประโยชน์ในการนำความรู้ด้านนี้ไปใช้ ดังนี้ (เจลิม ชัยวัชรภรณ์, 2547, น. 15, ไล้ ออน ซินชเนศ, 2539, น. 51-52, สมบัติ กาญจนกิจ, 2537, น. 43-47 อ้างถึง นิกร สีแล, 2556, น. 184-186)

1. รู้เกี่ยวกับโครงสร้างร่างกายสัมพันธ์กับชนิดของกีฬาที่เล่น รู้ว่าความสามารถทางการกีฬามีความสัมพันธ์กับการเจริญเติบโตและพัฒนาอย่างไร โครงสร้างร่างกายแบบใดที่เหมาะสมกับชนิดกีฬาแบบใด อายุของนักกีฬากับกิจกรรมการฝึกควรเหมาะสมกัน (เด็กอายุเท่าไรควรจะทำกีฬาอะไร) เพื่อจะได้ความสามารถสูงสุดที่อายุนั้น อายุเท่าใดที่เหมาะสมกับการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ และแต่ละชนิดกีฬามักมีความสามารถสูงที่อายุเท่าใด

2. รู้เกี่ยวกับสรีรวิทยาของการออกกำลังกายเป็นอย่างดี รู้ว่าการออกกำลังกายประเภทใดใช้พลังงานแบบใดและใช้กล้ามเนื้อประเภทใด มีวิธีฝึกอย่างไร จึงจะทำให้กล้ามเนื้อและร่างกายมีระบบพลังงานและสมรรถภาพที่ดีที่สุดสำหรับเล่นกีฬาแต่ละประเภท

3. รู้เกี่ยวกับกระบวนการ ขั้นตอนการเรียนรู้ การฝึกกีฬา รู้วิธีที่จะไปคัดแปลงกระบวนการเรียนรู้ให้ดีขึ้นและเร็วขึ้น

4. รู้เกี่ยวกับชีวกลศาสตร์ ดังนั้นในการจะแสดงลักษณะเทคนิคต่างๆ ของนักกีฬาได้คั้นควรมีการเรียนรู้อย่างละเอียด วิเคราะห์การเคลื่อนไหวของนักกีฬาเทียบกับนักกีฬาชั้นเยี่ยมเพื่อค้นหาข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุง ขณะเดียวกันผู้ฝึกสอนก็ควรจะทำทราบกฎต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการฝึกนักกีฬาได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

5. รู้เกี่ยวกับสรีรวิทยาของการฝึกเป็นอย่างดี ความรู้ทางด้านสรีรวิทยาจึงมีความจำเป็นสำหรับผู้ฝึกสอนที่จะวางแผนการฝึกนักกีฬาเพื่อเพิ่มขีดความสามารถและสมรรถภาพทางกายให้เกิดผลสูงสุด เช่น การฝึกซ้อมกีฬาจำเป็นต้องทราบจุดเหนื่อยหรือจุดเริ่มล้าของตนเอง และนำจุดเหนื่อนั้นไปปรับเปลี่ยนโปรแกรมการฝึกหรือการออกกำลังกายให้เหมาะสมกับนักกีฬาแต่ละคนจึงจะได้ประโยชน์อย่างเต็มที่ และยังเป็นการป้องกันการฝึกมากเกินไป (over training) โดยไม่รู้ตัวได้อีกทางหนึ่ง

6. รู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีการกีฬา ในทางสรีรวิทยากระบวนการต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในร่างกายของเราขณะออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬานั้นไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า การใช้เทคโนโลยีเครื่องมือทางห้องปฏิบัติการ หรือเครื่องมือทดสอบด้านต่างๆ มาใช้จึงถือว่าสำคัญอย่างยิ่ง เช่น การทดสอบกรดแลคติกในกล้ามเนื้อ การวัดกระแสไฟฟ้าในกล้ามเนื้อ การวัดการทำงานของหัวใจ หรือการวัดการทดสอบอื่นๆ เป็นต้น แนนอนที่สูคนักกีฬาที่ดีการเคลื่อนไหวต้องดีด้วย เพราะฉะนั้นการ

เคลื่อนไหวสามารถใช้เครื่องมือต่างๆ วัตถุประสงค์ เช่น เครื่องวัดการเคลื่อนไหวของลูกเทนนิส เครื่องวัดการเคลื่อนไหวของการตีกอล์ฟ

7. รู้เกี่ยวกับจิตวิทยาการกีฬา ทั้งพื้นฐานและวิธีประยุกต์ใช้ และเทคนิคการฝึกจิต นักกีฬาให้มีระดับแรงจูงใจและความตื่นตัวที่เหมาะสมในการเล่นกีฬา ที่ผ่านมานักกีฬาและผู้ฝึกสอนมักคิดว่าการฝึกทางจิตเพียงเล็กน้อยและไม่ต้องจริงจังนักก็จะทำให้เกิดผลอย่างสูงได้ จึงมักฝึกทางจิตไม่ครบตามโปรแกรมที่วางไว้จึงไม่ได้ผลเต็มที่ ดังนั้นผู้ฝึกสอนจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้พื้นฐานทางจิตวิทยาเป็นอย่างดี รู้จักวิธีประยุกต์ใช้จิตวิทยาการกีฬาในสถานการณ์ต่างๆ จะช่วยทำให้การพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น ทักษะทางจิตวิทยาที่ปฏิบัติอยู่เสมอเรียงลำดับตามลำดับตามความสำคัญคือ เทคนิคการสร้างจินตภาพ การฝึกสมาธิ การควบคุมความเครียด การฝึกการผ่อนคลาย การพูดกับตนเอง การสื่อสารระหว่างนักกีฬากับผู้ฝึกสอนและแรงจูงใจ

8. รู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวในเรื่องอื่นๆ ที่จะเกี่ยวข้องโดยตรงหรือโดยอ้อมต่อความสามารถของนักกีฬาเพื่อสามารถจัดการไม่ให้สิ่งเหล่านี้มีผลต่อความสามารถของนักกีฬาและใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้เมื่อมีโอกาส เช่น รู้เกี่ยวกับผลของอากาศ อุณหภูมิ ความชื้น ความสูงจากระดับน้ำทะเล อาหารที่มีประโยชน์และโทษ ผลของการพักผ่อน ผลของยา การเจ็บป่วยและการบาดเจ็บต่อการเล่นกีฬา วิธีเบื้องต้นในการดูแลสุขภาพนักกีฬา และวิธีป้องกันการบาดเจ็บ

9. รู้เกี่ยวกับหลักการบริหาร ผู้ฝึกสอนมีความสามารถในการบริหาร โดยอาศัยความรู้ทางการบริหารกีฬา (Sports management) มาใช้ในการบริหารเวลาและทรัพยากรที่จะอำนวยความสะดวกให้การเตรียมนักกีฬาประสบความสำเร็จสูงสุด

#### 4. ทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

##### 4.1 ทรัพยากรสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

สุนันทา วงศ์ตุรภัทร (2550, น.14 - 19) ได้จำแนกทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิทยาศาสตร์การกีฬาได้ 3 ประเภท คือ สื่อสิ่งพิมพ์ วัสดุทัศนวัตถุและสื่ออิเล็กทรอนิกส์

1. สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร การศึกษาวิจัย การค้นพบสิ่งใหม่ๆ เป็นสื่อที่ใช้ได้ง่าย และสะดวกจึงเป็นที่นิยมใช้กันโดยทั่วไป สื่อสิ่งพิมพ์จำแนกออกเป็นรูปแบบต่างๆ ดังนี้

1.1 หนังสือ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่จัดทำเป็นรูปเล่ม ใช้บันทึกความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์ต่างๆ มีหลากหลายลักษณะ ได้แก่

- หนังสือทั่วไป เป็นสิ่งพิมพ์ที่ให้เนื้อหาครอบคลุมเรื่องราวและความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ใช้ประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า หรือเพื่อความบันเทิง

- ตำรา เป็นสิ่งพิมพ์ที่ให้เนื้อหาครอบคลุมเรื่องราวและความรู้เฉพาะในสาขาวิชา ความรู้พื้นฐานของสาขาวิชา หรือความรู้ทั่วไปซึ่งอาจแต่งขึ้นเพื่อการสอน โดยมีเนื้อหาที่เป็นไปตาม หลักสูตร และอาจมีบทสรุปแต่ละบท

- หนังสือคู่มือ เป็นสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอเนื้อหาและรูปแบบที่ให้ความรู้อย่างย่อ นำเสนอเนื้อหาอย่างง่าย ๆ เหมาะสมกับความสามารถของผู้ใช้ สามารถใช้ตอบคำถามที่ต้องการทราบทันที เช่น Handbook of sport psychology เขียนโดย Singer (1993 อ้างถึงใน สุนันทา วงศ์ศุภภัทร, 2550) เป็นหนังสือคู่มือแนะนำวิธีการควบคุมอารมณ์เมื่อนักกีฬาเกิดความเครียดในขณะทำการแข่งขัน เป็นต้น

1.2 วารสาร เป็นสิ่งพิมพ์ที่จัดพิมพ์อย่างต่อเนื่อง มีกำหนดออกแน่นอน เช่น รายสัปดาห์ รายเดือน รายสามเดือน เป็นต้น เนื้อหาของวารสารจึงมีความทันสมัย วารสารแต่ละฉบับประกอบด้วย บทความ ข้อคิดเห็น เกร็ดความรู้ และเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นปัจจุบันจากผู้แต่งหลายคน วารสารจำแนกได้ ดังนี้

- วารสารวิชาการ (Journals) เป็นสิ่งพิมพ์ที่จัดทำขึ้นโดยสถาบันหรือสมาคม วิชาการ เพื่อตีพิมพ์บทความวิชาการ บทความวิจัย ข่าวความเคลื่อนไหวในวงการและอื่นๆ ตัวอย่างของวารสารวิชาการที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา ของสมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย วารสารวิชาการ ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เป็นต้น

- นิตยสาร (Magazines) เป็นสิ่งพิมพ์ที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ทั้งเกร็ดความรู้ ความบันเทิง และอาจมีข้อเขียนที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของผู้เขียน ตัวอย่างของนิตยสารที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น นิตยสารกอล์ฟ นิตยสารเทนนิส นิตยสารมวยโลก เป็นต้น

- หนังสือพิมพ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่มุ่งเน้นการเสนอข่าวที่ทันเหตุการณ์และนำเสนอเรื่องราวที่กำลังเป็นที่สนใจ ทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ตัวอย่างหนังสือพิมพ์ที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ด้านกีฬา เช่น หนังสือพิมพ์สยามกีฬา เป็นต้น

1.3 หนังสืออ้างอิง เป็นสิ่งพิมพ์สำหรับค้นคว้า ประกอบความรู้ และความเข้าใจพื้นฐาน มุ่งให้ข้อเท็จจริง โดยเสนอความรู้และเรื่องราวต่างๆ อย่างกะทัดรัด มีการกำหนดขอบเขตและระยะเวลาที่ครอบคลุม เรียบเรียงเป็นระบบเพื่อให้ได้สะดวกและรวดเร็ว โดยมีสารบัญและบรรณนิช่วยค้น หนังสืออ้างอิงมีทั้งหนังสืออ้างอิงทั่วไปที่รวบรวมความรู้สาขาวิชาต่างๆ เข้าด้วยกัน และหนังสืออ้างอิงเฉพาะสาขาวิชาที่ครอบคลุมเฉพาะเนื้อหาวิชาด้านใดด้านหนึ่ง หนังสืออ้างอิงมีหลายประเภท เช่น พจนานุกรม สารานุกรม หนังสือรายปี นามานุกรม เป็นต้น สำหรับตัวอย่างของพจนานุกรม และสารานุกรม ทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น พจนานุกรมคำศัพท์วิทยาศาสตร์การกีฬาและกายภาพบำบัด แต่งโดย วรุณวรรณ ผาโคตรและคณะ (2548 อ้างถึงใน สุนันทา วงศ์ศุภภัทร, 2550)

และ Encyclopedia of World Sport เขียน โดย Liponski (2008 อ้างถึงใน สุนันทา วงศ์ศุภภัทร, 2550) เป็นต้น

1.4 วิทยานิพนธ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่เป็นผลงานการค้นคว้าวิจัยของนิสิต นักศึกษาในมหาวิทยาลัย อันเป็นข้อกำหนดตามหลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาโท ปริญญาตรี และปริญญาเอก

1.5 รายงานการวิจัย (Research reports) เป็นสิ่งพิมพ์ที่รายงานการวิจัยที่เกิดขึ้นจากการศึกษา ค้นคว้า และการทดลองของผู้เชี่ยวชาญ หรือองค์กรในสาขาวิชาต่างๆ

1.6 รายงานการประชุมวิชาการ (Proceedings) เป็นเอกสารสรุปผลการประชุมวิชาการ ซึ่งมักจัดทำเป็นเล่มหลังจากสิ้นสุดการประชุมวิชาการ โดยทั่วไปประกอบด้วยสรุปผลประชุมวิชาการ และบทความวิจัย หรือบทความย่อของบทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุม

1.7 เอกสารประกอบการประชุม (Conference papers) เป็นเอกสารที่จัดเตรียมไว้สำหรับผู้เข้าร่วมการประชุมหรือการสัมมนา ประกอบด้วยบทความวิจัยที่นำเสนอในการประชุม และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประชุม สารสนเทศที่ปรากฏในเอกสารประกอบการประชุม บางครั้งอาจมีความทันสมัยกว่าบทความในวารสารวิชาการ ตัวอย่างของเอกสารประกอบการประชุมวิชาการในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น เอกสารประกอบการประชุมวิชาการของสมาคมจิตวิทยาการกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นต้น

1.8 จุลสาร (Pamphlets) เป็นสิ่งพิมพ์ที่กล่าวถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่งจบสมบูรณ์ในเล่ม มีความยาวประมาณ 5-48 หน้า และมีการเย็บเล่มที่ง่าย โดยทั่วไปพิมพ์แจกเป็นอภินันทนาการ เนื้อหาของจุลสารอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการจัดพิมพ์ เช่น ระเบียบ ข้อบังคับของสมาคม คำแนะนำและประกาศของหน่วยงาน เนื้อหาส่วนใหญ่ในจุลสารเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า เพราะเป็นเรื่องใหม่ๆ ที่ยังไม่มีการจัดพิมพ์เป็นหนังสือเล่ม

1.9 สิทธิบัตร (Patents) เป็นเอกสารที่จดทะเบียนสิ่งประดิษฐ์ใหม่เพื่อแสดงกรรมสิทธิ์คุ้มครองการประดิษฐ์หรือการประดิษฐ์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สิทธิบัตรเป็นเอกสารที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าต่อการศึกษาค้นคว้าเพราะทำให้ทราบถึงวิธีการหรือกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ต่างๆ และยังช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการประดิษฐ์คิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ

2. **โสตทัศนวัสดุ** หมายถึงวัสดุใดก็ตามที่ต้องใช้กับอุปกรณ์พิเศษเพื่อสามารถฟังหรือมองเห็นภาพได้ เป็นทรัพยากรสารสนเทศที่สำคัญเช่นเดียวกับสื่อตีพิมพ์ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายทาง เช่น ใช้เพื่อการค้นคว้าหรือตอบคำถามเฉพาะเรื่อง และเป็นสื่อที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ในเนื้อหาวิชาต่างๆ เป็นต้น สื่อไม่ตีพิมพ์จำแนกได้ ดังนี้

2.1 เทปบันทึกภาพ (Video tape) เป็นวัสดุที่บันทึกภาพและเสียงลงเทปแม่เหล็ก และบรรจุในตลับ ใช้สำหรับบันทึกภาพเคลื่อนไหว มีประโยชน์ในการให้ความรู้ในเรื่องต่างๆ และข้อมูลใหม่ๆ ในปัจจุบัน เช่น ภาพเหตุการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลสำคัญ เป็นต้น ตัวอย่างของเทปบันทึกภาพที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น ภาพเหตุการณ์การแข่งขันกีฬา รวมทั้งการสาธิตหรือการสอนทักษะกีฬาให้ผู้ดูได้ศึกษาและฝึกทำตาม

2.2 แผ่นบันทึกภาพ (Video discs) เป็นวัสดุที่ทำจากพลาสติกลักษณะเป็นแผ่นกลมบางคล้ายจาน ใช้บันทึกภาพและเสียงในรูปแบบดิจิทัล เป็นสื่อที่ใช้นำเสนอข้อมูลหลากหลาย เช่นเดียวกับ เทปบันทึกภาพ เป็นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เนื่องจากภาพและเสียงคมชัด และมีคุณภาพมากกว่าเทปบันทึกภาพ เป็นที่นิยมใช้ในปัจจุบัน เนื่องจากภาพและเสียงคมชัด และมีคุณภาพมากกว่าเทปบันทึกภาพ ตัวอย่างของแผ่นบันทึกภาพในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น การสาธิตวิธีการออกกำลังกายสำหรับผู้สูงอายุ เป็นต้น

2.3 เทปบันทึกเสียง เป็นสื่อที่บันทึกเสียงลงบนเทปแม่เหล็ก บรรจุในตลับ ให้ข้อมูลได้ทั้งด้านความรู้และความบันเทิง สามารถใช้ประโยชน์ได้มากในการศึกษาด้วยตนเอง โดยเฉพาะการเรียนรู้ภาษา ข้อมูลในเทปบันทึกเสียงบรรจุสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้า เช่น การอภิปราย การบรรยายและข้อมูลที่เป็นเสียงเพลง

2.4 แผ่นซีดีเสียง (Audio discs) เป็นวัสดุที่ทำจากแผ่นพลาสติกเคลือบด้วยอะลูมิเนียมมีลักษณะเป็นแผ่นกลมบางคล้ายจาน บันทึกข้อมูลเสียงในรูปแบบดิจิทัล ให้ข้อมูลได้ทั้งด้านความรู้และความบันเทิงเช่นเดียวกับเทปบันทึกเสียง เป็นที่นิยมใช้ปัจจุบัน เนื่องจากเสียงมีความชัดเจน และมีคุณภาพมากกว่าเทปบันทึกเสียง ตัวอย่างของแผ่นซีดีเสียงในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น แผ่นซีดีเพลงดนตรีคลาสสิก ใช้สำหรับการศึกษาด้านดนตรีบำบัด เป็นต้น

2.5 สไลด์ เป็นสื่อที่บันทึกภาพลงบนแผ่นฟิล์มสไลด์ด้วยวิธีการถ่ายภาพนิ่ง และนำมาเข้ากรอบ ใช้ได้ทั้งเป็นแผ่นเดี่ยวๆ หรือใช้เป็นชุดในหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง ทั้งมีเสียงประกอบและไม่มีเสียงประกอบ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาทุกสาขาวิชา รวมทั้งการศึกษภาพและเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน ตัวอย่างของสไลด์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น สไลด์ด้านกายวิภาคศาสตร์ สรีรวิทยา เป็นต้น

2.6 รูปภาพ เป็นสื่อไม่ตีพิมพ์ที่มีชื่อต่างกันตามลักษณะการผลิต ได้แก่ ภาพถ่าย ภาพเขียน ภาพพิมพ์ เป็นสื่อที่นิยมใช้ประกอบการเรียนการสอนมาก เนื่องจากเป็นสื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อแทนของจริง สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาเพื่อช่วยให้เข้าใจ เนื้อหาสาระได้ดียิ่งขึ้น ตัวอย่างของรูปภาพที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น ภาพแสดงท่าทางวิธีการออกกำลังกาย เป็นต้น

2.7 แผ่นใส เป็นสื่อที่จัดทำบนแผ่นพลาสติก ใช้ประกอบการบรรยายการเรียนการสอน โดยนำเสนอข้อความหรือข้อมูลลำดับขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้เข้าใจรายละเอียดในการบรรยายมากขึ้น

2.8 หุ่นจำลอง เป็นสื่อที่จำลองมาจากของจริง มีประโยชน์ในการศึกษาลักษณะทางกายภาพภายใน สามารถใช้ศึกษาแทนของจริงได้ ตัวอย่าง เช่น หุ่นจำลองแสดงโครงสร้างภายในร่างกาย หรืออวัยวะต่างๆ ของมนุษย์ เป็นต้น

2.9 ของจริง เป็นสื่อที่สร้างขึ้นของของจริง หรือการนำบางส่วนจากของจริงมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา เช่น อวัยวะส่วนต่างๆ หรือบางส่วนของมนุษย์ ที่นำมาดองน้ำหรือดองฟอร์มาลิน

3. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่จัดเก็บในรูปแบบดิจิทัลสามารถจัดเก็บของข้อมูลได้ในปริมาณมหาศาล สื่ออิเล็กทรอนิกส์ จำแนกได้ ดังนี้

3.1 ฐานข้อมูลซีดีรอม เป็นสื่อที่สามารถบันทึกข้อมูลสาขาใดสาขาหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรืออาจใช้บันทึกข้อมูลที่เป็นเนื้อหาจากสิ่งพิมพ์ต้นฉบับ เช่น พจนานุกรม สารานุกรม เป็นต้น ตัวอย่างของฐานข้อมูลซีดีรอมที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น Sport discuss with full text เป็นฐานข้อมูลสิ่งพิมพ์ บทความวารสาร รายงานการประชุมวิชาการ ให้เนื้อหาฉบับเต็ม เป็นต้น

3.2 ฐานข้อมูลออนไลน์ เป็นฐานข้อมูลที่สามารถสืบค้นผ่านระบบเครือข่ายที่จัดให้บริการ ลักษณะของข้อมูลที่จัดเก็บมีหลากหลาย ทั้งที่เป็น สารระสังเขป ข้อมูล ตัวเลข และเนื้อหาฉบับเต็มของสิ่งพิมพ์ ตัวอย่างของฐานข้อมูลออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น ISI Web Science และ Science Direct เป็นต้น

3.3 เว็บไซต์ เป็นทรัพยากรสารสนเทศที่มีความสำคัญในการค้นหาข้อมูล ข่าวสารและความรู้ทุกสาขาทั่วทุกมุมโลก สารสนเทศเพื่อการศึกษาที่ปรากฏบนเว็บไซต์มีมากมายหลากหลาย เช่น รายการหนังสือ วารสาร และสิ่งพิมพ์อื่นๆ ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ บทความวิชาการ งานวิจัย เป็นต้น ผู้ใช้สามารถนำสารสนเทศจากเว็บไซต์มาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษา หรือการติดตามความก้าวหน้าของวิทยาการความรู้ใหม่ๆ ตัวอย่างของเว็บไซต์ที่เป็นประโยชน์ในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา เช่น เว็บไซต์ของการกีฬาแห่งประเทศไทย (<http://www.sat.or.th>) เป็นต้น

#### 4.2 แหล่งสารสนเทศวิทยาศาสตร์การกีฬา

สุนันทา วงศ์จตุรภัทร (2550, น.11 – 13) ได้จำแนกแหล่งสารสนเทศที่ใช้สำหรับศึกษาค้นคว้าด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาได้ 5 ประเภท คือ แหล่งสารสนเทศบุคคล แหล่งสารสนเทศห้องสมุด แหล่งสารสนเทศสถาบัน แหล่งสารสนเทศสมาคมวิชาชีพและแหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต

1. แหล่งสารสนเทศบุคคล บุคคลถือเป็นแหล่งสารสนเทศที่ไม่เป็นทางการ เนื่องจากเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคล โดยมีการพูดคุยสนทนาเพื่อแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ บุคคลอาจเป็นได้ทั้ง ผู้ปฏิบัติงานและผู้เผยแพร่สารสนเทศ บุคคลที่เป็นแหล่งสารสนเทศอาจอยู่ในสถาบันหรือหน่วยงาน เช่น เพื่อน ผู้ร่วมงาน ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา หรือภายนอกหน่วยงาน เช่น บรรณารักษ์ที่อยู่ในสถาบัน บริการสารสนเทศ เป็นต้น แหล่งสารสนเทศบุคคลมีความสำคัญ เนื่องจากเป็นแหล่งที่ใกล้ชิด และให้ข้อมูลที่กระชับ ข้อมูลต่างๆ ผ่านกระบวนการคิด ตรรกะรอง วิเคราะห์ และสังเคราะห์ จึงสามารถนำข้อมูลไปใช้ได้ทันที

สำหรับแหล่งสารสนเทศบุคคลที่สามารถแสวงหาและสืบค้นสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การศึกษาก็ต้องการได้ เช่น อาจารย์สาขาวิทยาศาสตร์การศึกษาระดับปริญญาตรีและสาขาวิชาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง บรรณารักษ์ประจำห้องสมุดภายในสถาบันหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับด้านกีฬา รวมถึงผู้ฝึกสอนนักกีฬาและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับด้านกีฬา

2. แหล่งสารสนเทศห้องสมุด เป็นแหล่งสำคัญในการรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศทุกประเภท มีการคัดเลือกและจัดหาทรัพยากรสารสนเทศที่มีความทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการใช้ โดยมีบรรณารักษ์เป็นผู้ดำเนินงานและจัดบริการต่างๆ อย่างมีระบบ

สำหรับแหล่งสารสนเทศห้องสมุดที่สามารถแสวงหาและสืบค้นสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การศึกษาก็ต้องการได้ เช่น ห้องสมุดกีฬาเพื่อประชาชน การกีฬาแห่งประเทศไทยและห้องสมุดของมหาวิทยาลัยหรือคณะที่เกี่ยวข้องกับด้านกีฬา เป็นต้น

3. แหล่งสารสนเทศสถาบัน เป็นศูนย์กลางในการรวบรวม จัดเก็บสารสนเทศที่ผลิตโดยสถาบัน รวมทั้งผลิตผลงานวิจัย เพื่อพัฒนาความรู้เฉพาะด้าน สำหรับแหล่งสารสนเทศสถาบันในสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาที่สำคัญ เช่น

- การกีฬาแห่งประเทศไทย จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นศูนย์กลางในการรวบรวมข้อมูลทางด้านกีฬาทั้งหมด ให้บริการข้อมูลบุคลากรด้านกีฬา ประวัติกีฬาประเภทต่างๆ ตลอดจนทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประสานงานเกี่ยวกับการกีฬา และควบคุมการดำเนินกิจการการกีฬาอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อประโยชน์ของการกีฬา

- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางการส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนาขบวนการสร้างเสริมสุขภาพอันนำไปสู่สุขภาวะยั่งยืนของประชาชนและสังคมไทย

4. แหล่งสารสนเทศสมาคมวิชาชีพ สมาคมวิชาชีพมีบทบาทในการส่งเสริมการพัฒนาความรู้ความสนใจของสมาชิกตลอดจนให้สารสนเทศที่เกี่ยวกับสาขาวิชานั้น รวมทั้งการผลิตสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ สมาคมวิชาชีพจึงเป็นแหล่งรวบรวมและเผยแพร่สารสนเทศในแต่ละสาขาสำหรับสมาชิกของสมาคม

สำหรับสมาคมวิชาชีพทางด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่สำคัญ เช่น

- สมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย ผลิตและเผยแพร่สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยด้านกีฬา ประวัติ และกติกาต่างๆ ภาพสารคดีกีฬา คำศัพท์กีฬาและสารต้องห้าม สิ่งพิมพ์สำคัญของสมาคม คือ “วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา” ซึ่งผลิตทั้งรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์และสิ่งตีพิมพ์

- สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย จัดตั้งเพื่อเป็นศูนย์กลางในการติดต่อประสานงาน ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ และรวบรวมข้อมูลจากสมาคมกีฬาแต่ละประเภทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศไทย เช่น สมาคมฮอกกีแห่งประเทศไทย (ส.ฮ.ท.) สมาคมยิมนาสติกแห่งประเทศไทย (ส.ย.ท.) สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นผู้เผยแพร่ประวัติกีฬาประเภทต่างๆ กฎ กติกาของกีฬาแต่ละประเภทและความรู้ในด้านวิชาการของกีฬาแต่ละประเภท ทั้งโดยตรง และเผยแพร่ผ่านสถาบันการกีฬาต่างๆ

- สมาคมจิตวิทยาการประยุกต์แห่งประเทศไทย จัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลาง ประสานงาน รวบรวมข้อมูล ความรู้ทางวิชาการ และเผยแพร่ รายงานการวิจัย และบทความวิชาการ สิ่งพิมพ์สำคัญของสมาคม คือ “วารสารจิตวิทยาการกีฬา”

5. แหล่งสารสนเทศอินเทอร์เน็ต อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งสารสนเทศสำคัญอีกแหล่งหนึ่งสำหรับสืบค้นข้อมูลที่ต้องการ เนื่องจากมีการเผยแพร่ ข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศทั้งในเชิงวิชาการและความบันเทิงที่มีความทันสมัย สามารถเข้าถึงได้ง่ายภายในเวลารวดเร็ว และไม่จำกัดเวลา มีรูปแบบที่หลากหลายทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง อินเทอร์เน็ตยังมีบริการต่างๆ ที่หลากหลาย เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ บริการ โอนย้ายแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol : FTP) ที่สามารถเคลื่อนย้ายแฟ้มข้อมูลต่างๆ ที่เป็นตัวอักษร รูปภาพ เสียง เป็นการสนับสนุนการศึกษาค้นคว้าวิจัยได้อย่างกว้างขวาง ตลอดจนบริการค้นหาข้อมูลแบบ เวิลด์ ไรด์ เว็บบ (World Wide Web) ซึ่งเป็นระบบสืบค้นที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากให้ข้อมูลข่าวสารในลักษณะสื่อผสม (Multimedia) เป็นต้น อินเทอร์เน็ต จึงเป็นแหล่งสารสนเทศที่มีความสำคัญต่อการแสวงหาและการรวบรวมสารสนเทศ

แหล่งสารสนเทศอื่นๆ นอกเหนือจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น แหล่งสารสนเทศอื่นๆ ก็มีความสำคัญและจำเป็นต่อการแสวงหาสารสนเทศของผู้ที่ศึกษาและสนใจ เช่นเดียวกันในการเพิ่มพูนความรู้ และติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ เช่น การประชุม การสัมมนาทางวิชาการ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การฝึกอบรม การฝึกปฏิบัติ และการศึกษาดูงานทั้งในและต่างประเทศ เป็นต้น

## 5. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

### 5.1 ความหมาย

อารีย์ ชื่นวัฒนา (2549, น. 2-9) ได้นิยามความหมายของพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ (Information-seeking behavior) คือ กิจกรรมหรือปฏิสัมพันธ์ที่บุคคลกระทำเพื่อแสวงหาสารสนเทศอย่างมีจุดมุ่งหมาย

จิรวรรณ ภัคศิบุตร (2532, น.177 อ้างถึง สมพร พุทธาพิทักษ์ผล, 2558, น.9-12) ได้นิยามความหมายของพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ คือ กิจกรรมที่บุคคลหนึ่งกระทำ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่จะตอบสนองความต้องการของตน

Budde (2001, p.256) ได้นิยามความหมายของพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ คือ การกระทำของบุคคลในการสืบค้น หรือสำรวจเนื้อหา ซึ่งมีความสัมพันธ์กับความต้องการสารสนเทศของบุคคลนั้นๆ

Wilson (2000, p.49-50) ได้นิยามความหมายของพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ หมายถึง การกระทำของบุคคลเพื่อแสวงหาข้อมูลให้ตรงกับวัตถุประสงค์และความต้องการ โดยในระหว่างการแสวงหาสารสนเทศนั้น จะเกิดความผูกพันกันระหว่างบุคคลกับระบบสารสนเทศซึ่งอาจเป็นระบบสารสนเทศ เช่น ห้องสมุด หรือระบบสารสนเทศคอมพิวเตอร์ เช่น เวิลด์ไวด์เว็บ

จากนิยามและความหมายของพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ สามารถสรุปความหมายได้ว่าเป็นการกระทำของบุคคลเพื่อการสืบค้นและแสวงหาสารสนเทศให้ตรงกับวัตถุประสงค์และความต้องการของตน

### 5.2 การศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

ในช่วงเวลากว่า 50 ปีที่ผ่านมา การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมสารสนเทศมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องควบคู่ไปกับการพัฒนาการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยมีจุดมุ่งหมายหลักคือเพื่อเข้าใจว่าบุคคลที่มีความแตกต่างกันแสวงหาสารสนเทศอย่างไรในระบบสารสนเทศต่างๆ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน โดยหวังจะนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปใช้ออกแบบสารสนเทศที่สามารถบริการผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแนวทางการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมสารสนเทศมีดังนี้ (อารีย์ ชื่นวัฒนา, 2549, น. 2-32 – 2.34)

1. การสร้างตัวแบบและทฤษฎี การสร้างทฤษฎีเป็นพื้นฐานสำคัญในแต่ละแขนงวิชา ตั้งแต่ทศวรรษที่ 19 เป็นต้นมา การพัฒนาทางทฤษฎีด้านพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศก้าวหน้าไปมากดังจะเห็นจากตัวแบบต่างๆ เช่น ตัวแบบเซนส์เมกิงของเดออร์วิน ตัวแบบกระบวนการแสวงหาสารสนเทศของเอลลิส ตัวแบบเบอร์ฟิงของเบทส์ ตัวแบบกระบวนการค้นหาของคัลเฮา ตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศของวิลสัน ในปัจจุบันการวิจัยเพื่อพัฒนาตัวแบบยังคงดำเนินต่อไป ไม่ว่าจะเป็

การทดสอบตัวแบบที่มีอยู่แล้ว เพื่อยืนยันความถูกต้อง/ความเชื่อถือในตัวแบบ หรือปรับปรุง/กลั่นกรองตัวแบบเดิมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมทั้งเสนอตัวแบบใหม่ๆ

2. การศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ในบริบทต่างๆ เป็นแนวทางศึกษาวิจัยกันมาก การศึกษาเหล่านี้วางอยู่บนแนวคิดที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง โดยให้ความสำคัญกับความแตกต่างของบุคคลและบริบท ซึ่งเป็นตัวแปรที่ทำให้เกิดพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศที่แตกต่างกัน เช่นเดียวกันกับการศึกษาเรื่องความต้องการสารสนเทศของผู้ใช้ เราจะพบว่ากลุ่มสาขาวิชา อาชีพ บทบาททางสังคมและกลุ่มทางประชากรศาสตร์ เป็นแนวที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ เช่น การวิจัยพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศของวิศวกร ผู้ให้บริการด้านสาธารณสุขและทนายความ เพื่อสร้างตัวแบบการแสวงหาสารสนเทศทั่วไปสำหรับวิชาชีพต่างๆ ความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศจากเว็บระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเกี่ยวกับสุขภาพของสตรีสูงอายุชาวอเมริกัน-แอฟริกันที่มีรายได้ต่ำ แนวโน้มพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศและแง่คิดเกี่ยวกับบริการนำส่งสารสนเทศของชาวนาในมลรัฐมิชิแกน

ส่วนบริบทของการแสวงหาสารสนเทศก็มีลักษณะเฉพาะสถานการณ์มากขึ้น เช่น พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในที่ทำงาน พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในชีวิตประจำวันของเยาวชนในชุมชนเมือง พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของแพทย์ผู้ให้การรักษาผู้ป่วยสูงอายุที่เป็นโรคซึมเศร้า การแสวงหาสารสนเทศบนเว็บของสตรีผู้ประกอบการอาชีพทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น สำหรับวงเรื่องที่ศึกษาวิจัยกันมากในปัจจุบัน ได้แก่ พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของบุคคลในแวดวงวิชาการแขนงต่างๆ และในด้านสาธารณสุขศาสตร์

3. การศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการออกแบบระบบสารสนเทศและจัดการสารสนเทศ กล่าวได้ว่าเป็นหัวใจของการทำวิจัยด้านนี้ สภาพแวดล้อมทางสารสนเทศมีหลายมิติ มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ได้สร้างปัญหาในการเข้าถึงสารสนเทศแก่ผู้ใช้ การออกแบบระบบสารสนเทศที่เอื้อต่อผู้ใช้ที่มีความแตกต่างกันทั้งระดับการศึกษา แบบของการเรียนรู้ ทักษะการรู้สารสนเทศจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ศึกษากันอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ตัวอย่างของการวิจัยในแนวนี้นี้ ได้แก่ การแสวงหาสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตและเว็ลด์ไวด์เว็บ การแสวงหาสารสนเทศในห้องสมุดดิจิทัล โดยนำผลวิจัยไปปรับปรุงระบบสืบค้นสารสนเทศให้สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ดีขึ้น การออกแบบระบบการสืบค้นในรูปแบบสื่อประสม การประเมินระบบค้นคืนสารสนเทศโดยใช้เกณฑ์ที่เน้นผู้ใช้ เช่น การที่ผู้ใช้สามารถใช้ระบบได้ด้วยตนเอง (usability) ความพึงพอใจของผู้ใช้และประสิทธิภาพ นอกเหนือไปจากใช้เกณฑ์ความ

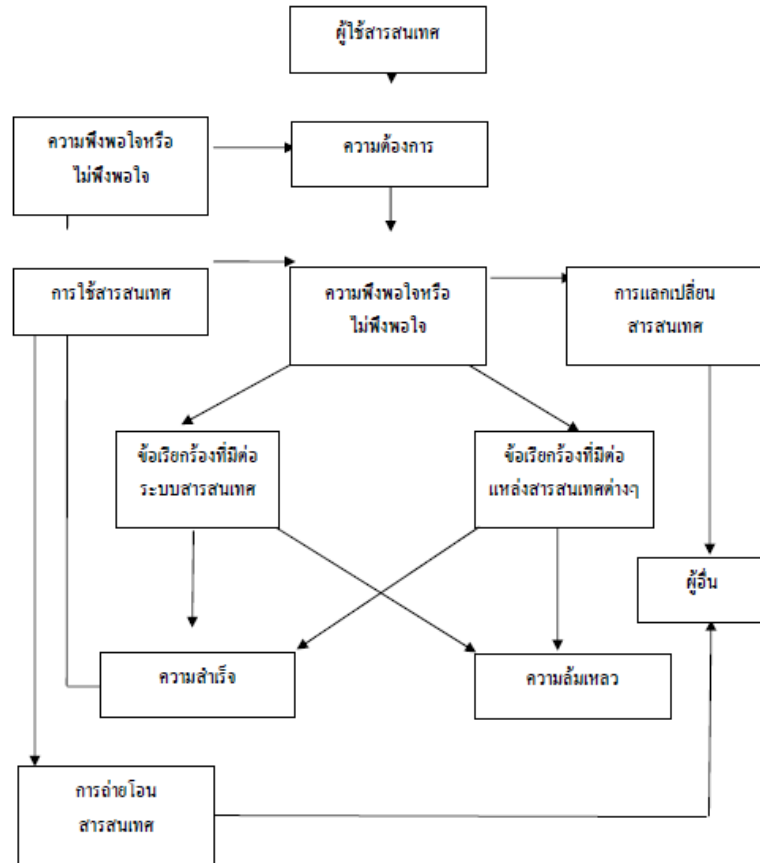
เข้าเรื่อง (relevance) การออกแบบระบบบริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้าแบบเสมือน (virtual reference service)

การนำผลวิจัยเกี่ยวกับการแสวงหาสารสนเทศไปใช้ในการปรับปรุงการออกแบบส่วนต่อประสาน (user interface design) ก็เป็นอีกแขนงหนึ่งที่ศึกษาวิจัยกันมาก โดยปกติ การออกแบบซอฟต์แวร์ส่วนต่อประสานคำนึงเพียงแต่หน้าตาของซอฟต์แวร์ ไม่ได้นึกถึงผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้ต้องประสบปัญหาในการใช้ระบบซึ่งมีผลกระทบทางจิตวิทยา กล่าวคือ สร้างความไม่พึงพอใจและไม่มั่นใจ ใน ค.ศ. 1998 เบน ชไนเดอร์แมน (Ben Shneiderman) ได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาระบบส่วนต่อประสานสำหรับพลเมืองทุกคน (Every Citizen Interface) ซึ่งหมายถึงการออกแบบส่วนต่อประสานที่ใครๆ ก็สามารถใช้ได้ง่ายด้วยตนเอง ไม่ว่าจะประชาชนรายได้น้อยหรือผู้มีความพิการทางร่างกาย นับจากนั้นมาก็ได้มีการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้กันมาโดยต่อเนื่อง ทั้งในระบบการจัดเก็บและค้นคืนสารสนเทศ สภาพแวดล้อมเว็ลด์ไวด์เว็บและห้องสมุดดิจิทัล

### 5.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดพฤติกรรมสารสนเทศของ Thomas D. Wilson

เป็นทฤษฎีที่อธิบายหลักพฤติกรรมได้ว่า พฤติกรรมสารสนเทศครอบคลุมพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวข้อง 2 ด้าน คือ พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและพฤติกรรมการใช้สารสนเทศ โดยพฤติกรรมสารสนเทศของผู้ใช้นั้นมีจุดผลักดันมาจากความต้องการสารสนเทศ (Information Need) เมื่อเกิดความต้องการ ผู้ใช้จึงต้องแสวงหาสารสนเทศ โดยใช้ระบบหรือบริการสารสนเทศต่างๆ ไม่ว่าจะป็นระบบอย่างเป็นทางการหรือแหล่งสารสนเทศที่ไม่เป็นทางการ และอาจได้สารสนเทศด้วยการแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น (Information Exchange) และยังสามารถส่งหรือถ่ายโอนสารสนเทศที่ได้ไปให้ผู้อื่นด้วยเช่นกัน (Information Transfer) ผลที่ได้จากการแสวงหาสารสนเทศจากระบบหรือบริการสารสนเทศอาจเป็นความสำเร็จหรือความล้มเหลว นั่นคือ สามารถหาสารสนเทศที่ตอบสนองความต้องการของตนหรือไม่พบ หากหาไม่พบ อาจต้องย้อนกลับไปค้นหาสารสนเทศอีกครั้ง หลังจากได้สารสนเทศแล้ว จะนำสารสนเทศที่ได้ไปใช้ตามวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะป็นสารสนเทศที่ได้จากระบบ บริการหรือแหล่งสารสนเทศใดก็ตาม



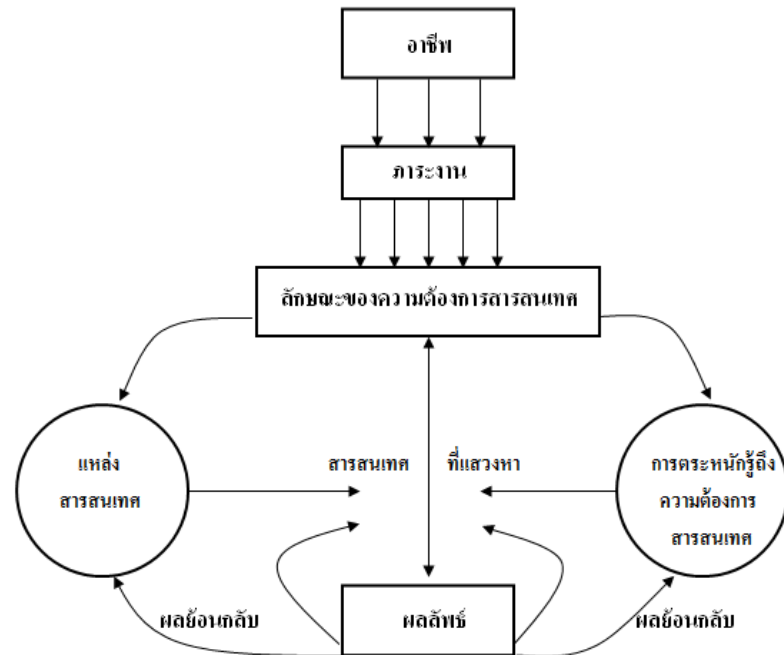
ภาพที่ 1 ตัวแบบพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของวิลสัน  
ที่มา Wilson, 1997 : 569

ตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศของวิลสันอธิบายพฤติกรรมสารสนเทศทั้งในเชิงที่มา ซึ่งได้แก่ ความต้องการสารสนเทศ และในเชิงพฤติกรรมคือกิจกรรมต่างๆ อันเป็นผลมาจากความต้องการนั้น ตัวแบบพฤติกรรมสารสนเทศจึงถือเป็นกรอบแนวคิดที่ทำให้เห็นขั้นตอนของกิจกรรมต่างๆ ในการแสวงหาสารสนเทศว่า มิใช่เฉพาะการค้นจากระบบสารสนเทศเท่านั้น แต่ครอบคลุมด้านอื่นด้วย เช่น การแลกเปลี่ยนสารสนเทศ และการใช้สารสนเทศ ดังนั้น ตัวแบบนี้จึงเป็นการขยายกรอบแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ใช้ให้กว้างขึ้น

ทฤษฎีการแสวงหาสารสนเทศของ Gloria J. Leckie

เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการแสวงหาสารสนเทศของบุคคลในอาชีพ โดยมีหลักว่าบุคคลมีความต้องการสารสนเทศตามอาชีพและภาระงานของแต่ละบุคคล ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ โดยมีปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นตัวแปรต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ ได้แก่ คุณลักษณะของความต้องการสารสนเทศ (Characteristic of information needs) การคัดเลือกแหล่งสารสนเทศที่ต้องการ และการตระหนักรู้ในความต้องการสารสนเทศ จากนั้นก็จะดำเนินการสืบค้นสารสนเทศที่

ตนเองต้องการ เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการประกอบอาชีพของตน และเมื่อได้ข้อมูลเป็นที่น่าพอใจหรือตรงตามความต้องการของตนแล้วก็จะหยุดพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศนั้น แต่หากผลลัพธ์ที่ได้นั้นยังไม่เป็นที่น่าพอใจหรือไม่ตรงตามความต้องการบุคคลนั้นก็จะเริ่มพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศใหม่อีกครั้ง (กนกวรรณ, ม.ป.ป.)

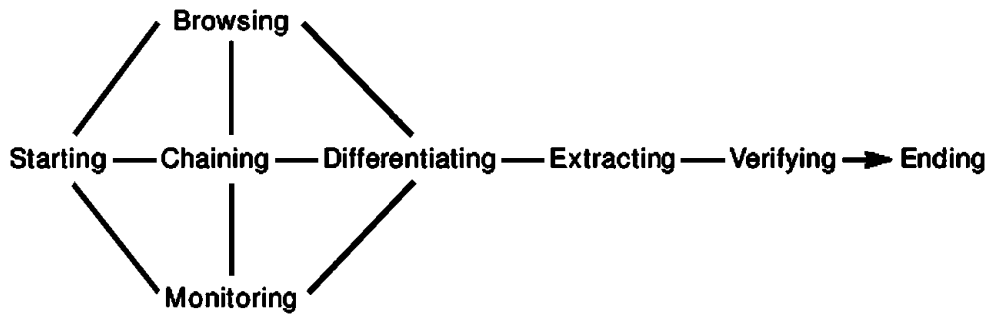


ภาพที่ 2 ทฤษฎีพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของ Leckie  
ที่มา Case, Donald O. (c2002)

### ตัวแบบพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของ David Ellis

ตัวแบบพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศของเอลลิส เป็นผลงานวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งเอลลิสใช้วิธีสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างเพื่อศึกษากิจกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ 3 กลุ่ม ที่มหาวิทยาลัยเซฟฟิลด์ คือ นักวิจัยในหน่วยวิจัยต่างๆ และนักวิชาการในสาขาจิตวิทยา นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์สาขาอื่นๆ และนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ที่ได้ค้นหาสารสนเทศออนไลน์ โดยคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์เกี่ยวข้องกับความสนใจในการสอนและการวิจัย ลักษณะการใช้สารสนเทศและคำถามเฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับการใช้บริการดรชนิ สารระสังเขปและระบบออนไลน์ (อารีย์ ชื่นวัฒนา, น. 59 - 60) ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรม 8 ประการ ดังนี้ (สมพร พุทธาพิทักษ์ผล, 2545, น.59-60)

1. การเริ่มต้น (Starting) เป็นการเริ่มต้นกระบวนการแสวงหาสารสนเทศ โดยอาจเป็นการทำงานชิ้นใหม่หรือสนใจศึกษาหาความรู้ในเรื่องใหม่ ซึ่งผู้แสวงหาสารสนเทศอาจเริ่มต้นจากการสอบถามเพื่อนร่วมงานหรือผู้รู้ การอ่านตำราพื้นฐานเรื่องนั้นๆ เป็นต้น
2. การเชื่อมโยงร้อยเรียง (Chaining) เป็นการเชื่อมโยงสารสนเทศจากการอ้างอิง หรือ บรรณานุกรม โดยอาจเป็นการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward chaining) คือเชื่อมโยงจากรายการอ้างอิงหรือบรรณานุกรมในเอกสารที่มีอยู่ หรือการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward chaining) คือเชื่อมโยงว่ามีเอกสารใดอ้างอิงถึงเอกสารที่มีอยู่บ้าง
3. การสำรวจเลือกดู (Browsing) เป็นการค้นหาโดยมีเรื่องที่ต้องการหรือสนใจอยู่อย่างกว้างๆ จึงต้องสำรวจบริการเวียนสารบรรณวารสารในสาขาวิชาที่สนใจ เพื่อเลือกดูบทความที่อาจตรงกับความสนใจเฉพาะได้ เป็นการเลือกดูอย่างผ่านๆ ซึ่งต่างจากการค้นแบบเฉพาะเจาะจง (Specific searching) ที่ค้นจากหัวข้อหรือชื่อเรื่องโดยตรง
4. การแยกแยะ (Differentiating) เป็นการแยกแยะสารสนเทศที่แสวงหาได้ โดยใช้ความแตกต่างเป็นเกณฑ์ในการกรอง (Filtering) เช่น ชื่อผู้แต่ง ชื่อวารสาร ฯลฯ คุณลักษณะและคุณภาพของสารสนเทศที่ค้นคืนได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ค้นคืนแต่ละบุคคล
5. การตรวจตรา (Monitoring) เป็นการตรวจตราวรรณกรรมหรือสารสนเทศใหม่ในสาขาวิชาหรือแวดวงวิชาการที่ตนสนใจและคุ้นเคย เช่น การติดตามจากรายชื่อหนังสือใหม่ของสำนักพิมพ์ในสาขาวิชานั้นๆ การติดตามอ่านวารสารบางรายชื่อทุกฉบับที่ตีพิมพ์ การติดต่อสื่อสารกับนักวิจัยหรือนักวิชาการที่ตนรู้จัก เป็นต้น
6. การดึงสารสนเทศออกมา (Extracting) เป็นการดึงสารสนเทศที่ต้องการจากรายงาน การวิจัย บทความวารสาร หนังสือ ฐานข้อมูลบรรณานุกรมหรือเอกสารประกอบการประชุม ซึ่งเป็นสารสนเทศเพียงบางส่วนเอกสารที่สามารถนำไปใช้ได้ทันที เช่น สถิติ คำกล่าวหรือคำพูดสำคัญ ผลการศึกษา ผลวิจัย ฯลฯ ผู้แสวงหาสารสนเทศจำเป็นต้องระบุเอกสารที่มีสารสนเทศที่ต้องการ เสียก่อนจึงจะสามารถดึงสารสนเทศออกมาได้
7. การตรวจสอบ (Verifying) เป็นการตรวจสอบความถูกต้องของสารสนเทศที่ได้รับ เช่น อาจตรวจซ้ำจากเอกสารหรือฐานข้อมูลอื่นว่าสารสนเทศตรงกันหรือไม่
8. การจบ (Ending) เป็นการแสวงหาสารสนเทศขั้นสุดท้ายเพื่อเก็บรวบรวม สารสนเทศที่แสวงหาได้ทั้งหมดเข้าด้วยกัน และให้เกิดความแน่ใจว่าได้สารสนเทศในระดับที่ต้องการแล้ว ผู้แสวงหาสารสนเทศจะอยู่ในช่วงของกิจกรรมการเตรียมจัดทำต้นฉบับที่จะนำไปเผยแพร่กิจกรรมในช่วงการจบ ได้แก่ การทำสรุป (Final summary) และการทำบันทึก (Organizing note)



ภาพที่ 3 ตัวแบบพฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศของ Ellis

ที่มา (Ellis, 1997)

#### 5.4 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้

พฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศนั้นสัมพันธ์โดยตรงกับความต้องการสารสนเทศและผู้ใช้ ในปัจจุบันมีการนำระบบสารสนเทศมาใช้ในด้านต่างๆ อย่างแพร่หลาย การเข้าใจพฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศย่อมเป็นประโยชน์ในการออกแบบและพัฒนาระบบสารสนเทศและการบริการสารสนเทศ ที่เอื้อต่อผู้ใช้ในองค์กรหรือหน่วยงานนั้นๆ

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศอาจแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับได้แก่ ระดับองค์กร ระดับกลุ่มผู้ใช้ และระดับผู้ใช้แต่ละคน (สมพร พุทธาพิทักษ์ผล, 2558, น.9-13 – 9-14)

1. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ในระดับองค์กร ซึ่งหมายถึงหน่วยงานหรือองค์กรที่ผู้ใช้สังกัด หรือปฏิบัติงานอยู่ ปัจจัยสำคัญ ได้แก่

- วัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมายและพันธมิตร์ขององค์กร เช่น ผู้ใช้ส่วนใหญ่ของมหาวิทยาลัยย่อมแสวงหาสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับภารกิจสำคัญ คือ การเรียนการสอน การวิจัย บริการทางวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ผู้ใช้ภายในโรงพยาบาลย่อมแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้การรักษาแก่ผู้ป่วย การจัดบริการทางการแพทย์หรือสาธารณสุข เป็นต้น

- โครงสร้างและภารกิจขององค์กร ซึ่งสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ขององค์กร การศึกษา โครงสร้างและภารกิจขององค์กรย่อมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ขององค์กร เช่น มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราชจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาในระบบทางไกล ดังนั้นโครงสร้างการบริหารของมหาวิทยาลัย และภารกิจด้านกิจกรรมการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยจึงต่างจากมหาวิทยาลัยอื่นในหลายด้าน เช่น คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาทำหน้าที่ผลิตเอกสารการสอนและสื่อการสอนในชุดวิชาต่างๆ เป็นต้น โรงพยาบาลบางแห่งอาจมีโครงสร้างที่สะท้อนภารกิจในการจัดบริการทางการแพทย์ รวมทั้งการเป็นเครือข่ายบริการสาธารณสุขในระดับศูนย์ประจำภูมิภาคด้วย เป็นต้น

- บริการสารสนเทศในองค์กร เช่น การจัดให้มีห้องสมุดหรือศูนย์สารสนเทศในองค์กร เพื่อให้บริการสารสนเทศแก่ผู้ปฏิบัติงาน องค์กรหลายแห่งมีการจัดบริการจัดส่งสารสนเทศถึงผู้ใช้ ซึ่งเอื้อต่อการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ เพราะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้สะดวก

- โครงสร้างพื้นฐานด้านสารสนเทศในองค์กร ได้แก่ การใช้คอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในองค์กร ในปัจจุบัน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนจำนวนมากลงทุนด้านโครงสร้างพื้นฐานด้านสารสนเทศ โดยจัดให้มีคอมพิวเตอร์ รวมทั้งระบบสารสนเทศและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมทั้งระบบสารสนเทศและเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งภายในและเชื่อมโยงกับภายนอกองค์กรอย่างสะดวกและรวดเร็ว อันนับเป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแสวงหาสารสนเทศผ่านเครือข่ายสารสนเทศอย่างกว้างขวาง

## 2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ในระดับกลุ่มผู้ใช้

- งานหรือภารกิจของกลุ่มผู้ใช้ ทั้งนี้อาจพิจารณากลุ่มผู้ใช้ได้จากฝ่ายหรือแผนกที่ผู้ใช้สังกัด เช่น หากเป็นผู้ปฏิบัติงานในแผนกบัญชี ผู้ใช้กลุ่มนี้ย่อมต้องใช้ระบบสารสนเทศภายในด้านระบบบัญชีและการเงิน และสนใจสารสนเทศที่เกี่ยวกับกฎ ระเบียบหรือข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

- ระดับหรือตำแหน่งงาน เช่น ผู้ใช้ในระดับผู้บริหารย่อมมีลักษณะพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศที่ต่างจากผู้ปฏิบัติงานทั่วไป โดยทั่วไป ผู้บริหารระดับสูงซึ่งรับผิดชอบในการกำหนดกลยุทธ์ขององค์กร ย่อมต้องการสารสนเทศภายในที่สรุปภาพการดำเนินงานขององค์กร และสารสนเทศจากภายนอกที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ ขณะที่ผู้บริหารระดับกลางและระดับต้นจะต้องการสารสนเทศภายในที่มีรายละเอียดการดำเนินงานขององค์กรมากกว่าผู้บริหารระดับสูง และอาจแทบไม่สนใจสารสนเทศจากภายนอกนัก

- สาขาวิชาที่ผู้ใช้ประกอบอาชีพและปฏิบัติงาน ผู้ปฏิบัติงานวิชาชีพ เช่น แพทย์ วิศวกร นักวิทยาศาสตร์ มีความต้องการสารสนเทศในสาขาวิชาของตนเพื่อการปฏิบัติงาน ปัจจุบันมักเรียกผู้ปฏิบัติงานเหล่านี้ว่า ผู้ปฏิบัติงานที่ใช้ความรู้ (knowledge worker) ตัวอย่างเช่น แพทย์ต้องติดตามแสวงหาสารสนเทศเกี่ยวกับความก้าวหน้าในการรักษาโรคในสาขาที่ตนชำนาญ หรือนักวิทยาศาสตร์ ซึ่งต้องติดตามสารสนเทศประกอบการทดลองวิจัยในสาขาของตน เป็นต้น

## 3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้ระดับผู้ใช้แต่ละคน

- สาขาวิชาที่ศึกษามา หรือมีพื้นฐานและความสนใจ สาขาวิชาเป็นสิ่งกำหนดความใส่ใจเบื้องต้นในการแสวงหาสารสนเทศ เช่น นักศึกษาในสาขาวิชาคณิตศาสตร์อาจต้องการใช้และค้นหาสารสนเทศน้อยกว่านักศึกษาในสาขาวิชาเศรษฐศาสตร์หรือรัฐประศาสนศาสตร์ ในขณะที่เดียวกัน ผู้ใช้มักจะสนใจค้นหาสารสนเทศที่ตรงหรือเกี่ยวข้องกับสาขาของตน ทั้งโดยได้รับการศึกษาอบรมในวิชานั้นหรือโดยความสนใจก็ตาม

- ระดับการศึกษาของผู้ใช้ หมายถึง ความรู้ระดับต่างๆ เช่น วิชาชีพ ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก เป็นต้น ระดับการศึกษามีผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ ผู้ใช้ที่มีระดับการศึกษาสูงอาจต้องการสารสนเทศที่ลึกซึ้ง เจาะลึกเฉพาะด้านหรือหัวข้อยิ่งขึ้น และอาจต้องการสารสนเทศเพิ่มเติมจากแหล่งสารสนเทศในภาษาต่างประเทศด้วย

- ระดับการรู้สารสนเทศของผู้ใช้ (information literacy) หมายถึง ความเข้าใจถึงความสำคัญในการใช้สารสนเทศในการแก้ปัญหา ทั้งในการดำรงชีวิต และการปฏิบัติงาน ผู้ใช้ที่มีระดับการรู้สารสนเทศในระดับสูง สามารถแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ รู้วิธีการรวบรวมสารสนเทศ ประเมินหรือตรวจสอบสารสนเทศ รวมทั้งประยุกต์สารสนเทศในการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

- ระดับการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้ใช้ (information technology literacy) หมายถึง ความเข้าใจและความสามารถพื้นฐานในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ อันได้แก่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีด้านโทรคมนาคมหรือเครือข่ายสื่อสารต่างๆ นั่นเอง ผู้ใช้ที่รู้เทคโนโลยีสารสนเทศจะเข้าใจศัพท์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ จะเข้าใจศัพท์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เข้าใจข้อดีและข้อจำกัดของเทคโนโลยีเหล่านี้ และสามารถประยุกต์เทคโนโลยีสารสนเทศที่จำเป็นในการปฏิบัติงานของตนได้

- สภาพแวดล้อมส่วนตัว เช่น สภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม อายุ ประสบการณ์ในการทำงานและความสนใจส่วนตัว ที่อาจมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงานของใช้สารสนเทศแต่ละคน เช่น ชาวชนบทอาจรับสารสนเทศและข่าวสารจากทางวิทยุมากกว่ารับจากการอ่านหนังสือพิมพ์และนิตยสาร เป็นต้น

ในการศึกษาอิสระครั้งนี้ มุ่งเน้น ระดับบุคคล ได้แก่ ผู้ฝึกสอนกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกม โดยศึกษาปัจจัยในด้านของระดับการศึกษา ระดับการรู้สารสนเทศและสภาพแวดล้อมส่วนตัว

### 5.5 ลักษณะการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้

การศึกษาวิจัยจำนวนมากทั้งในระยะแรกและระยะที่สองมุ่งศึกษาการแสวงหาสารสนเทศของกลุ่มผู้ใช้หลายกลุ่ม เช่น วิศวกร นักวิจัย นักวิชาชีพ อาจารย์ นักวิชาการ และอื่นๆ โดยพบว่า ผู้ใช้ไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ นักวิจัยหรือผู้ปฏิบัติงานวิชาชีพต่างๆ มีพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศที่สำคัญ ดังนี้ (สมพร พุทธาพิทักษ์ผล, 2558, น.9-15 – 9-16)

## 1. แหล่งสารสนเทศที่ใช้

- แหล่งสารสนเทศที่ตนมีอยู่ เป็นวิธีการที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่มักนิยมใช้ก่อนแหล่งอื่น คือ ความจำของตนเอง อาจพยายามทบทวนจากความทรงจำของตน และแหล่งสารสนเทศภายนอกของตนเอง เช่น จากเอกสาร หนังสือหรือวารสารที่ตนมีอยู่ในที่ทำงาน สำนักงานหรือบ้าน

- แหล่งสารสนเทศภายนอกที่ไม่เป็นทางการ โดยจะใช้แหล่งสารสนเทศภายนอกที่ไม่เป็นทางการที่สะดวกที่สุดก่อน เช่น การสอบถามจากเพื่อน ผู้ร่วมงาน หรือผู้เชี่ยวชาญที่รู้จัก หรือสามารถติดต่อได้อย่างสะดวก

- แหล่งสารสนเทศนอกที่เป็นทางการ ได้แก่ ห้องสมุดและองค์การสารสนเทศ เป็นต้น

## 2. หลักการแสวงหาสารสนเทศของผู้ใช้

การศึกษาวิจัยจำนวนหนึ่งได้พบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศที่เรียกว่า “หลักการแสวงหาสารสนเทศโดยใช้ความพยายามให้น้อยที่สุด (Principle of least effort)” หลักการดังกล่าวสามารถประยุกต์ได้ ไม่ว่าจะเป็นระบบสารสนเทศที่ยังคงระบบดั้งเดิมหรือเป็นระบบทันสมัยขึ้น มีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้อย่างแพร่หลาย โดยมีแนวคิดสำคัญคือ

- หากมีทางเลือกในการแสวงหาสารสนเทศมากกว่าหนึ่งทาง ผู้ใช้จะเลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอ แม้ว่าพิจารณาแล้ว ทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม ดังนั้น ในการแสวงหาสารสนเทศโดยทั่วไป ผู้ใช้จะใช้แหล่งสารสนเทศที่สะดวกและง่ายที่สุดก่อน เช่น การถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเองจากการโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หลังจากนั้น หากจำเป็นต้องแสวงหาสารสนเทศต่อไป อาจใช้หนังสือหรือแหล่งสารสนเทศที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ที่ทำงานของตน หรือที่บ้านเสียก่อน ส่วนห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งที่ผู้ใช้เลือกเข้าไปค้นหาต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวผู้ใช้นั้นไม่มีสารสนเทศที่ต้องการเหล่านั้น และจำเป็นต้องให้ได้สารสนเทศมา

- ผู้ใช้โดยทั่วไปมักตั้งจุดมุ่งหมายในการค้นหาในระดับกลางๆ คือ ผู้ใช้มักไม่ตั้งเป้าหมายว่าในการแสวงหาสารสนเทศนั้น จำเป็นต้องให้ได้สารสนเทศที่มีคุณภาพดีที่สุด ปริมาณมากที่สุด หรือสมบูรณ์ที่สุด ดังนั้น ผู้ใช้จะพึงพอใจแม้ได้สารสนเทศที่มีคุณภาพด้อย หรือปริมาณไม่มากนัก ผู้ใช้จะเลิกค้นหาทันที เพราะถือว่าได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้แล้ว หากได้มีโอกาสสังเกตผู้ใช้ขณะค้นหาสารสนเทศ จะเห็นว่า ผู้ใช้จำนวนมากเลือกดูผลการค้นจำนวนไม่มากนัก เช่น ในการค้นหาสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้ดูผลการค้นประมาณ 1-2 หน้าจอ หรือประมาณ 10-20 รายการแรก โดยมักมิได้พิจารณาผลการค้นอย่างรอบคอบหรือถี่ถ้วน ทำให้บางทีมองข้ามผลการค้นที่อาจตรงกับความต้องการของตนไปอย่างน่าเสียดาย เพราะรายการนั้นๆ อยู่ส่วนล่างของหน้าจอ หรืออยู่หน้าจอถัดไป

## 6. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

### 6.1 ประวัติสถาบัน

เมื่อปี พ.ศ. 2441 ได้มีประกาศใช้หลักสูตรตามโครงการการศึกษาของไทยฉบับแรกในรัชสมัยของ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในหลักสูตรกำหนดให้ผู้เรียนต้องเรียนวิชาพลศึกษา (ในสมัยนั้นเรียกว่า “วิชากายกรรม” หรือ “วิชาคัดตน” หรือ “วิชาการฝึกหัดร่างกาย” หรือ “วิชากายบริหาร”) ซึ่งในขณะนั้นยังไม่มีผู้ใดมีความรู้ที่จะสามารถสอนวิชาพลศึกษาในหลักสูตรนี้ได้ ดังนั้นเจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี ซึ่งขณะนั้น มีบรรดาศักดิ์เป็นหลวงไพศาลศิลปศาสตร์ จึงได้แต่งตำรากายกรรมขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นตำราพลศึกษาเล่มแรกของไทย เพื่อช่วยให้ครูสามารถนำไปเรียนด้วยตนเองแล้วนำมาสอนนักเรียน นอกจากนี้เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรีได้ทุ่มเท ในการบรรยายในที่ประชุมครู และเขียนบทความเกี่ยวกับความรู้แนวคิดต่างๆ เช่น วิธีสอนพลศึกษา คุณค่าของพลศึกษา และกีฬา ลักษณะของน้ำใจนักกีฬา ประโยชน์ของน้ำใจนักกีฬาและอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมากตีพิมพ์ในวารสารสามัคยาจารย์สมาคม ชื่อ “วิทยากรย์” เพื่อให้ครูได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมพอที่จะสามารถสอนพลศึกษา ในโรงเรียนได้ต่อไป

ปี พ.ศ. 2442 เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี จึงได้ผลักดันให้มีการจัดตั้งสถานศึกษาวิชาพลศึกษาสำหรับครูขึ้นเป็นแห่งแรกในประเทศไทย ในสามัคยาจารย์สโมสรสถาน เรียกว่า “สโมสรกายบริหาร” เพื่อฝึกหัดครู ให้มีความรู้พิเศษในวิชาการจัดระเบียบแถว การคัดตน การฝึกยิมนาสติกและกีฬาต่างๆ ในตอนเย็นและตอนค่ำ เพื่อจะได้ นำความรู้ไปสอนนักเรียนตามหลักสูตรต่อไป ซึ่งผู้มาเรียนได้แก่ครูที่สอนในโรงเรียนต่างๆ ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2447 เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรีเป็นผู้มีส่วนสำคัญในการก่อตั้งองค์กรที่มีบทบาทสำคัญต่อการฝึกหัดครูพลศึกษาของไทยที่มีชื่อเรียกว่า “สามัคยาจารย์สมาคม” จึงได้จัดตั้ง “สามัคยาจารย์ สโมสรสถาน” ขึ้นบริเวณสวนกุหลาบวิทยาลัย เพื่อฝึกซ้อมการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายชนิดต่างๆ ทั้งในร่มและกลางแจ้ง ทั้งกีฬาไทยและสากล จึงทำให้มีผู้สมัครเข้าเรียนและอบรมเป็นจำนวนมากสามารถนำความรู้ไปสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนได้

ปี พ.ศ. 2456 เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี ได้มีความเห็นว่าเพื่อให้การฝึกหัดครูทางพลศึกษามีความคล่องตัวยิ่งขึ้น จึงได้ปรับปรุงสโมสรกายบริหารขึ้นมาเป็น “ห้องพลศึกษากลาง” เพื่อทำหน้าที่ผลิตครูไปจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา โดยได้ใช้สถานที่อาคารของโรงเรียนมัธยมวัดราชบูรณะ (โรงเรียนสวนกุหลาบ ในปัจจุบัน) โดยจัดการเรียนการสอนในตอนเย็นและตอนค่ำเช่นเดิม

วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2459 เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรีได้รับพระบรมราชโองการ โปรดเกล้าฯ ให้ดำรงตำแหน่งเสนาบดีกระทรวงธรรมการ ท่านได้ให้ความเห็นว่าพลศึกษามีบทบาทสำคัญวิชาหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาเยาวชนให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เพื่อสนอง

เจตนารมณ์จึง ได้มีประกาศยกระดับห้องพลศึกษากลางที่มีอยู่เดิม เป็น “โรงเรียนพลศึกษากลาง” เมื่อปี พ.ศ. 2462 ผู้ที่สอบไล่ได้ตามหลักสูตรมัธยมพลศึกษา จะได้รับประกาศนียบัตรมัธยมพลศึกษา (ป.ม.พ.) ผู้สำเร็จหลักสูตรครูประถมพลศึกษาจะได้รับประกาศนียบัตรครูประถมพลศึกษา (ป.ป.พ.) และผู้สอบไล่ได้ตามหลักสูตรครูมูลพลศึกษา จะได้รับประกาศนียบัตรครูมูลพลศึกษา (ป.พ.)

ปี พ.ศ. 2466 กระทรวงศึกษาธิการ (เดิมกระทรวงธรรมการ) ได้แก้ไขระเบียบการฝึกหัดครู โดยกำหนด ว่าชั้นครูมูลพลศึกษา ให้เรียกว่า “ผู้สอนพลศึกษาชั้นตรี” (พ.ต.) ครูประถมพลศึกษา ให้เรียกว่า “ผู้สอนพลศึกษาชั้นโท” (พ.ท.) และครูมัธยมพลศึกษา ให้เรียกว่า “ผู้สอนพลศึกษาชั้นเอก” (พ.อ.)

ปี พ.ศ. 2474 ได้มีการเปลี่ยนแปลงการปกครองมาสู่ระบอบประชาธิปไตย และมีการประกาศใช้แผนการศึกษาชาติ ซึ่งได้กำหนดความมุ่งหมายของการจัดการศึกษาไว้ 3 ส่วน คือ 1) จริยศึกษาอบรมให้มีศีลธรรมอันดีงาม 2) พุทธิศึกษา-ปัญญาให้มีความรู้ 3) พลศึกษา-ฝึกหัดให้เป็นผู้มีร่างกายบริบูรณ์เพื่อสนองเจตนารมณ์ของแผนการศึกษาชาติดังกล่าว จึงจัดตั้งกรมพลศึกษาขึ้นเมื่อวันที่ 9 ธันวาคม พ.ศ. 2476 โดยมีอำมาตย์เอก พระยาประมวญวิชาวาลู (วงษ์ บุญ-หลง) รักษาการในตำแหน่งอธิบดีในระยะเริ่มแรก และในวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2477 จึงได้แต่งตั้งนาวาโทหลวงศุภชลาศัย ร.น. (นุง ศุภชลาศัย) มาดำรงตำแหน่งอธิบดีกรมพลศึกษา เป็นคนแรก และได้ย้ายโรงเรียนพลศึกษากลาง มาสังกัดกรมพลศึกษา

ในวันที่ 14 ธันวาคม พ.ศ. 2478 นาวาโทหลวงศุภชลาศัย ได้ทำสัญญาเช่าที่ดินตำบลวังใหม่ อำเภอปทุมวัน ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อสร้างสนามกีฬาแห่งชาติและอาคารพลศึกษากลาง เพื่อใช้เป็นที่ทำการของกรมพลศึกษาและโรงเรียนพลศึกษากลาง เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2480 ได้มีพิธีวางศิลาฤกษ์สร้างกรีฑาสถานแห่งชาติ การก่อสร้างได้เสร็จสิ้นในปี พ.ศ. 2481 กรมพลศึกษา จึงได้ย้ายที่ทำการกรม จากกระทรวงธรรมการ มาที่ทำการใหม่บริเวณกรีฑาสถานแห่งชาติ (สนามศุภชลาศัย)

พ.ศ. 2493 เป็นปีที่การฝึกหัดครูพลศึกษาของไทยเริ่มเข้าสู่ยุคของการพัฒนาเพื่อเข้าสู่ระบบใหม่เป็นครั้งแรก โดยโรงเรียนพลศึกษากลาง ที่มีแต่เดิมนั้นได้เปลี่ยนเป็น “โรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษา” จัดการเรียนการสอน แบบเต็มเวลา โดยรับนักเรียนชายที่จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (หลักสูตรที่ใช้สมัยนั้น) เป็นผู้รับทุนจากจังหวัดต่างๆ จังหวัดละ 2 คน จาก 70 จังหวัดทั่วประเทศ นักเรียนรุ่นแรกมีเพียง 98 คน เป็นนักเรียนประจำตลอดระยะเวลา เรียนตามหลักสูตร ปี เมื่อเรียนจบหลักสูตรออกไปรับราชการตามจังหวัดต่างๆ ที่ตนเองรับทุนมา ได้มีการปรับปรุง หลักสูตรและเพิ่มวิชาเรียนใหม่ตามหลักสากล

ในปี พ.ศ. 2497 เมื่อกระทรวงศึกษาธิการได้ขยายโครงการด้านการฝึกหัดครู โดยตั้งเป็น กรมการฝึกหัดครูขึ้นมาเพื่อรวบรวมการฝึกหัดครูในสังกัดต่างๆ มาไว้ด้วยกัน โรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษาจึงโอนไปสังกัดแผนกฝึกหัดครูพลานามัย กองโรงเรียนฝึกหัดครู

เมื่อโรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษาได้ย้ายไปอยู่ภายใต้สังกัดการดูแลของกรมการฝึกหัดครูแล้ว ก็ได้พิจารณาเห็นว่า กรมพลศึกษายังมีศักยภาพในแง่ของบุคลากร สถานที่ และอุปกรณ์เพียงพอที่จะดำเนินการผลิตครูพลศึกษาให้มีคุณภาพสนองต่อความต้องการของประเทศชาติ จึงได้พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน โดยอาศัยหลักการอันเดียวกันกับหลักสูตรของโรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษาที่เคยมีอยู่เดิม แต่ได้ย่นระยะเวลาจัดการศึกษาจาก 5 ปี เหลือ 4 ปี และรับนักเรียนที่สำเร็จมัธยมศึกษาปีที่ 6 (หลักสูตรเดิมที่ใช้ขณะนั้น) มาเรียนต่อเมื่อเรียนจบหลักสูตร 4 ปี จะได้รับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาระดับสูง (พลศึกษา) หรือ ป.กศ.สูง (พลศึกษา) สำหรับผู้ที่สำเร็จชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 8 สามารถเข้ามาเรียนต่อหลักสูตร 2 ปี เมื่อสำเร็จจะได้รับวุฒิประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาระดับสูง (พลศึกษา) หรือ ป.กศ.สูง (พลศึกษา) เช่นเดียวกันจากการพัฒนาหลักสูตรตามแนวที่กล่าวนี้ เมื่อได้นำเสนอกระทรวงศึกษาธิการแล้วก็ได้รับอนุมัติให้จัดตั้งสถานศึกษาชื่อว่า “วิทยาลัยพลศึกษา” ตามหลักสูตรนี้ได้ และให้อยู่ภายใต้การดูแลและดำเนินการของกรมพลศึกษา เมื่อวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2498 โดยมี นายแพทย์บุญสม มาร์ติน ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการคนแรก

ปี พ.ศ. 2501 กรมการฝึกหัดครูได้พิจารณาเห็นว่าความต้องการของครูพลศึกษาเพื่อไปจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้มีมากขึ้น โดยเฉพาะโรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษาและประกอบกับผู้ที่เรียนสำเร็จจากวิทยาลัยพลศึกษาที่จัดตั้งขึ้นมาใหม่นั้น ส่วนใหญ่แล้วมักสมัครใจสอนในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษามากกว่า ดังนั้น เพื่อเป็นการสนองความต้องการดังกล่าวนี้ให้เพียงพอ กรมการฝึกหัดครูจึงได้พัฒนาหลักสูตรฝึกหัดครูพลานามัย ขึ้นมาอีกหลักสูตรหนึ่ง โดยอาศัยแนวเดียวกันกับหลักสูตรของวิทยาลัยพลศึกษาที่มีอยู่แล้วนั้น เพื่อรับนักเรียนที่เรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (ตามหลักสูตรขณะนั้น) และใช้เวลาเรียนอีก 2 ปี เมื่อเรียนสำเร็จตามหลักสูตรนี้จะได้รับประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา (พลานามัย) เมื่อหลักสูตรที่ร่างขึ้นมาใหม่ นี้ได้รับอนุมัติจากกระทรวงศึกษาธิการแล้ว กรมการฝึกหัดครูจึงได้ตั้งสถานศึกษาใหม่นี้ขึ้นมาในปี พ.ศ. 2501 เรียกว่า “โรงเรียนฝึกหัดครูพลานามัย” ขึ้นมา อีกแห่งหนึ่ง แม้ว่าโรงเรียนฝึกหัดครูพลานามัยที่จัดตั้งขึ้นมาใหม่นี้เป็นการจัดตั้งโดยกรมการฝึกหัดครูก็ตาม แต่เนื่องจากกรมการฝึกหัดครูยังไม่มีความพร้อมที่จะดำเนินการด้วยตนเองได้ จึงได้ฝากให้อยู่ภายใต้การจัดและการดำเนินการของกรมพลศึกษา

ต่อมาในปี พ.ศ. 2512 ได้ยุบเลิกโรงเรียนฝึกหัดครูพลานามัย และได้ขยายหลักสูตรของวิทยาลัยพลศึกษาเป็นระดับปริญญาตรี โดยเป็นสาขาหนึ่งของวิทยาลัยวิชาการศึกษากรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ แต่ยังคงดำเนินการโดยกรมพลศึกษา และใช้ชื่อว่า “วิทยาลัยวิชาการศึกษาพลศึกษา” (วส.พลศึกษา) ผลิตครูระดับปริญญาตรี วุฒิกศ.บ.พลศึกษา (กศ.บ.พลศึกษา) และในปี

พ.ศ. 2514 ได้ยุติการดำเนินการวิทยาลัยพลศึกษาในส่วนกลาง และได้โอนวิทยาลัยวิชาการศึกษาพลศึกษาไปให้วิทยาลัยวิชาการศึกษาดำเนินการต่อไป

ในปี พ.ศ. 2514 เนื่องจากกระทรวงศึกษาธิการ มีนโยบายขยายการศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาการศึกษาชั้นสูง (พลศึกษา) ไปยังส่วนภูมิภาค กรมพลศึกษาจึงได้เปิดดำเนินการผลิตครูพลศึกษาในส่วนภูมิภาค โดยเริ่มเปิด “วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดเชียงใหม่” ขึ้นเป็นแห่งแรกตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ ต่อมาในปี พ.ศ. 2515 ได้เปิด “วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดมหาสารคาม” เป็นแห่งที่สองและมีการเปิดเพิ่มขึ้นในจังหวัดต่างๆ เรื่อยมาจนกระทั่งมีวิทยาลัยพลศึกษารวม 17 แห่ง และในปี พ.ศ. 2534 ได้เปิดโรงเรียนกีฬาแห่งแรกของประเทศไทย โดยเริ่มเปิดที่ “โรงเรียนกีฬาจังหวัดสุพรรณบุรี” และปัจจุบันมีโรงเรียนกีฬาในสังกัดรวม 11 แห่ง

พ.ศ. 2545 ได้มีพระราชบัญญัติ ปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พ.ศ. 2545 ซึ่งให้มีการจัดตั้งกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และให้โอนกรมพลศึกษามาสังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยเปลี่ยนชื่อจากกรมพลศึกษาเป็น “สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ” ทำให้วิทยาลัยพลศึกษา 17 แห่งและโรงเรียนกีฬา 11 โรงเรียน ย้ายมาสังกัดสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาด้วย

เมื่อกระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายบรรจุข้าราชการครูจากผู้ที่มิวุฒิกการศึกษาระดับปริญญาตรี กรมพลศึกษาจึงหาแนวทางยกฐานะวิทยาลัยพลศึกษาให้สามารถเปิดทำการสอนในระดับปริญญาตรี โดยในระยะแรกได้จัดทำโครงการความร่วมมือทางวิชาการกับกรมการฝึกหัดครู เป็นสถาบันสมทบของวิทยาลัยครูเพื่อเปิดสอนระดับปริญญาตรีหลักสูตรต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2531 ในขณะเดียวกันก็มีแนวทางที่จะเปิดดำเนินการสอนระดับปริญญาตรีด้วยตนเอง จนได้มีการร่างพระราชบัญญัติเพื่อยกฐานะวิทยาลัยพลศึกษาขึ้นเป็นสถาบันการศึกษา ระดับปริญญา ในปี พ.ศ. 2538 และใช้ชื่อ “ร่างพระราชบัญญัติสถาบันกาญจนมงคล พ.ศ. ....” กรมพลศึกษาได้เสนอ ร่างพระราชบัญญัติสถาบันกาญจนมงคล พ.ศ. .... ตามลำดับ พร้อมกับที่กรมอาชีวศึกษาได้เสนอร่างพระราชบัญญัติสถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน พ.ศ. .... และกรมศิลปากรได้เสนอร่างพระราชบัญญัติสถาบันพัฒนศิลป์ พ.ศ. .... ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความเห็นชอบในร่างพระราชบัญญัติทั้ง 3 ฉบับ แต่เนื่องจากสาเหตุบางประการ กรมพลศึกษาได้นำร่างพระราชบัญญัติสถาบันกาญจนมงคล พ.ศ. .... กลับมาพิจารณา ทบทวนใหม่อีกครั้งหนึ่ง เป็นเหตุให้ไม่สามารถนำเข้าสู่ที่ประชุมสภาผู้แทนราษฎร ได้ทันเวลา เนื่องจากสภาผู้แทนราษฎรหมดอายุลง จึงต้องนำร่างพระราชบัญญัติสถาบันกาญจนมงคล พ.ศ. .... มาเริ่มดำเนินการตามขั้นตอนใหม่อีกครั้งหนึ่งภายหลังจากที่มีการจัดตั้งรัฐบาลใหม่แล้ว

การดำเนินการเพื่อยกฐานะดังกล่าว ได้ดำเนินเรื่อยมากระทั่งสภาผู้แทนราษฎรได้ส่งร่างพระราชบัญญัติสถาบันการพลศึกษา พ.ศ. .... ไปยังสำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี เพื่อทูลเกล้าฯ ถวายพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เพื่อทรงลงพระปรมาภิไธย

31 มกราคม พ.ศ. 2548 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ลงพระปรมาภิไธยในร่างพระราชบัญญัติสถาบันการพลศึกษา พ.ศ. .... และออกประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 ให้มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2548 เป็นต้นไป

ในปี พ.ศ. 2549 สถาบันการพลศึกษา ได้จัดตั้งคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ คณะศิลปศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์เพื่อที่สามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนระดับปริญญาได้

จากการใช้พระราชบัญญัติสถาบันการพลศึกษา พ.ศ. 2548 ระยะเวลาหนึ่งแล้วนั้น ทางสภาสถาบันการพลศึกษา ได้เล็งเห็นว่าในบางมาตรายังไม่เอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและกีฬาของสถาบันการพลศึกษา เพื่อรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในปี พ.ศ. 2558 รวมทั้งในระดับนานาชาติ สถาบันการพลศึกษา จึงได้ตั้งคณะกรรมการขึ้นมาดำเนินการแก้ไข

21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ลงพระปรมาภิไธยในร่างพระราชบัญญัติสถาบันการพลศึกษา (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2555 และออกประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555 ให้มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2555 เป็นต้นไป โดยมีสาระสำคัญ เช่น ให้สถาบันการพลศึกษาสามารถจัดการศึกษาในระดับปริญญาโทและปริญญาเอกได้

ในปี พ.ศ. 2556 เพื่อให้การจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาสอดคล้องต่อยุทธศาสตร์ของสถาบันการพลศึกษา สนองต่อนโยบายและแนวทางการบริหารราชการสถาบันการพลศึกษา พ.ศ. 2556-2560 ที่ได้กำหนดเป็นนโยบายเร่งด่วนที่จะต้องดำเนินการในปีแรก คือการจัดการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา ดังนั้นสถาบันการพลศึกษา จึงได้พัฒนาหลักสูตรเพื่อจัดการศึกษาในระดับปริญญาโท ดังนี้

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ (ศศ.ม.การจัดการกีฬาและนันทนาการ) ซึ่งสภาสถาบันการพลศึกษา อนุมัติหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 4/2557 เมื่อวันที่ 12 มิถุนายน 2557 และเริ่มจัดการเรียนการสอนในภาคต้น ปีการศึกษา 2557

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา (ศษ.ม.พลศึกษา) ซึ่งสภาสถาบันการพลศึกษา อนุมัติหลักสูตรในการประชุม ครั้งที่ 2/2557 เมื่อวันที่ 9 เมษายน 2557 และเริ่มจัดการเรียนการสอนในภาคต้น ปีการศึกษา 2557

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา แต่งตั้งคณะกรรมการเตรียมความพร้อมการจัดตั้งมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ตามคำสั่ง ที่ 908/2557 ลงวันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557 ต่อมาสถาบันการพลศึกษา แต่งตั้งคณะทำงานเตรียมเปลี่ยนสถานะสถาบันการพลศึกษาเป็นมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติตามคำสั่ง ที่ 10/2558 ลงวันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2558

19 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราลงกรณ พระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ลงพระปรมาภิไธยในร่างพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ พ.ศ. 2562 และออกประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 ให้มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2562 เป็นต้นไป โดยเป็นการยกฐานะสถาบันการพลศึกษาเป็นมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เพื่อจัดการศึกษาและการวิจัยด้านการกีฬา การพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา การบริหารจัดการกีฬา การประกอบธุรกิจและอุตสาหกรรม การกีฬา รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการพัฒนากีฬากฎมิปัญญาไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติ เพื่อประโยชน์ในการสร้างและพัฒนานาบุคลากรด้านการกีฬาของประเทศ

## 6.2 วัตถุประสงค์ของการก่อตั้งมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นสถาบันอุดมศึกษาเฉพาะทาง ที่จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติสถาบัน การพลศึกษา พ.ศ. 2548 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2555 มีภารกิจที่สำคัญ ดังนี้ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ, 2559, น.2)

1. จัดการเรียนการสอน ทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับอุดมศึกษาและระดับบัณฑิตศึกษา ให้เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด
2. ศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม ด้านพลศึกษา กีฬานันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา วิทยาศาสตร์สุขภาพ และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง
3. ให้บริการทางวิชาการแก่ชุมชนและสังคม โดยเน้นการให้บริการด้านกีฬาและอาคารสถานที่
4. การทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นการเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย อีกทั้งยังส่งเสริมสนับสนุน การจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความสามารถพิเศษทางด้านกีฬาสู่ความเป็นเลิศ และจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย รวมถึงการใช้และพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสังคมแห่งการ เรียนรู้แก่ท้องถิ่น นอกจากนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติยังมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาด้านการกีฬา ของชาติ ให้เป็นที่ประจักษ์ และตอบสนองความต้องการของสังคม รวมทั้งสามารถแข่งขันได้ในระดับสากล

## 6.3 อัตลักษณ์และเอกลักษณ์

อัตลักษณ์

“ทักษะดี มีน้ำใจเป็นนักกีฬา พัฒนาสังคม”

เอกลักษณ์

“เป็นสถาบันที่ผลิตและพัฒนานาบุคลากรด้านพลศึกษา กีฬา และนันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ”

## 6.4 ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายการดำเนินงาน

### ปรัชญา

“พลศึกษาและกีฬา พัฒนาคคน พัฒนาชาติ”

### วิสัยทัศน์

“เป็นสถาบันชั้นนำในระดับภูมิภาคอาเซียน ที่จัดการศึกษาด้านพลศึกษา กีฬา นันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ ที่มีคุณภาพ”

### พันธกิจ

1. ผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านพลศึกษา กีฬา นันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา วิทยาศาสตร์สุขภาพและสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อสร้างและพัฒนาระบบความรู้ นวัตกรรมด้านพลศึกษา กีฬา นันทนาการ วิทยาศาสตร์การกีฬา วิทยาศาสตร์สุขภาพและสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง
3. ส่งเสริม สนับสนุนการจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความบกพร่องทางร่างกาย
4. ให้บริการทางวิชาการและอาคารสถานที่แก่ชุมชนและสังคม
5. อนุรักษ์และทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย
6. ส่งเสริม สนับสนุนการจัดการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความสามารถพิเศษทางการกีฬาสู่ความเป็นเลิศ
7. สร้างความร่วมมือและจัดการศึกษาในประชาคมอาเซียน

### เป้าหมายการดำเนินงาน

1. ผลิตและเตรียมนักกีฬาระดับเยาวชนให้มีความสามารถถึงขีดสูงสุด
2. ผลิตบัณฑิตทางด้านพลศึกษา กีฬา วิทยาศาสตร์การกีฬา วิทยาศาสตร์สุขภาพนันทนาการ และสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ วิจัย เกี่ยวกับการเรียนการสอนและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมุ่งเน้นพัฒนา องค์ความรู้ทางด้านพลศึกษา สุขศึกษา กีฬา และนันทนาการ
4. บริการวิชาการและเป็นแหล่งความรู้ของชุมชนด้านกีฬา
5. สืบสานและอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

## 6.5 ยุทธศาสตร์สถาบันการพลศึกษา

ยุทธศาสตร์สถาบันการพลศึกษา (มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ) พ.ศ. 2561 – 2565 ได้จัดทำขึ้นบนพื้นฐานของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการกีฬา รวมทั้งนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนพัฒนาประเทศระดับต่างๆ เพื่อให้การดำเนินงานของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องรองรับการพัฒนาประเทศ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติจึงกำหนดยุทธศาสตร์ในการพัฒนา ดังนี้ (มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, น. 57-74)

**- ยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา**

มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษาทั้งระดับขั้นพื้นฐานและอุดมศึกษาเพื่อจัดการศึกษาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานหลักสูตร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนและนักศึกษาให้มีทักษะความรู้ความสามารถทั้งในด้านวิชาการและวิชาชีพ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของสังคม เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาด้านศาสตร์การกีฬา ประกอบด้วย

1) ระดับขั้นพื้นฐานในโรงเรียนกีฬา มุ่งจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานสำหรับผู้เรียนที่มีความสามารถพิเศษด้านการกีฬาให้มีทักษะ ความรู้ ความสามารถตามมาตรฐานการศึกษาชาติ เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียน โดยจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับโรงเรียนกีฬาและสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ยึดหลักการของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพควบคู่ไปกับการพัฒนาความสามารถด้านการกีฬาให้มีศักยภาพสูงสุดของแต่ละบุคคล ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม มีน้ำใจนักกีฬา เป็นพลเมืองที่ดีของสังคมและมีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2) ระดับอุดมศึกษาในวิทยาเขต มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ ความสามารถ ในการเป็นผู้สอน การเป็นผู้ฝึกสอนกีฬา การเป็นผู้ตัดสินกีฬา มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสมรรถนะในการประกอบอาชีพระดับสูง โดยการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นคุณภาพตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาและมาตรฐานวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและตลาดแรงงาน พัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอน การปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร พัฒนาศักยภาพอาจารย์ผู้สอน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งในประเทศและต่างประเทศ

**- ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาด้านการวิจัยและนวัตกรรม**

มุ่งเน้นการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ การวิจัย นวัตกรรมด้านศาสตร์การกีฬา และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเพิ่มปริมาณงานวิจัยและนวัตกรรม ให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนา การจัดการศึกษา การกีฬา สร้างเสริมสุขภาพและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน และมุ่งหวังที่จะผลักดันให้เกิดความเป็นเลิศในการวิจัยด้านศาสตร์การกีฬา โดยส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการวิจัยและนวัตกรรม สร้างระบบและกลไกที่เข้มแข็ง มีประสิทธิภาพ สร้างเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ

**- ยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการแก่สังคม**

มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพการให้บริการวิชาการที่มีประสิทธิภาพ เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่ม มีความรู้ ความเข้าใจในการดูแลสุขภาพ การออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และกิจกรรมนันทนาการ นาไปสู่การ มีสุขภาพที่ดี ตลอดจนการให้บริการทางด้านอาคารสถานที่ สนามกีฬา ศูนย์

วิทยาศาสตร์การกีฬา และวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ โดยพัฒนาระบบและกลไกการให้บริการวิชาการแก่สังคม และส่งเสริมและสนับสนุนการบูรณาการการบริการวิชาการกับการเรียนการสอนและการวิจัย

**- ยุทธศาสตร์ที่ 4 การทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย**

มุ่งเน้นการทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย เพื่อฟื้นฟูอนุรักษ์ และเผยแพร่ทั้งในระดับท้องถิ่น ภูมิภาค ระดับชาติ และนานาชาติ สร้างจิตสำนึก ส่งเสริมการเรียนรู้และเข้าใจ ในความแตกต่างทางวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละท้องถิ่นล้วนมีเอกลักษณ์ที่บ่งบอกถึงการดำรงชีวิตของแต่ละท้องถิ่น ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่กำลังจะเลือนหายไป ให้คงอยู่คู่สังคมสืบต่อไป โดยมุ่งหวังให้มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ เป็นแหล่งเรียนรู้ สำหรับเยาวชนและประชาชน เพื่อให้เยาวชนและประชาชนที่มีความสนใจได้ศึกษา เกิดความรู้ที่รักและหวงแหนศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้าน และกีฬาไทยที่เป็นของท้องถิ่นของตนเอง และ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

**- ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนานักเรียนและนักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล**

มุ่งเน้นการผลิตและพัฒนานักเรียนและนักศึกษาให้มีทักษะและประสบการณ์ สามารถประสบความสำเร็จในการแข่งขันกีฬาระดับต่าง ๆ รวมทั้งใช้กีฬาเป็นสื่อในการพัฒนาลักษณะนิสัยให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีน้ำใจนักกีฬา เป็นพลเมืองที่ดีของสังคม เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาการกีฬาของประเทศ โดยมุ่งพัฒนานักเรียนและนักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล มีผลงานด้านกีฬาที่โดดเด่นในระดับชาติและนานาชาติ ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรทางการกีฬาได้รับการพัฒนาศักยภาพ มีการพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรม ด้านศาสตร์การกีฬา สร้างความร่วมมือด้านการกีฬา บริหารจัดการกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อการพัฒนา การกีฬาของประเทศ

**- ยุทธศาสตร์ที่ 6 การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการ**

มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพและระบบการบริหารจัดการองค์กร เพื่อพัฒนาและยกระดับเป็นสถาบันการศึกษาเฉพาะทางด้านศาสตร์การกีฬาที่มีศักยภาพ เพื่อตอบสนองต่อทิศทางการพัฒนาประเทศ สู่ความยั่งยืน ยึดหลักธรรมาภิบาลในการบริหารจัดการเพื่อมุ่งสู่องค์กรคุณภาพและเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ในระดับภูมิภาคอาเซียน โดยการพัฒนาระบบบริหารจัดการ พัฒนาศักยภาพบุคลากร พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และพัฒนาระบบการประกันคุณภาพการศึกษา

**6.6 มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติในภาคเหนือ**

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประกอบด้วยวิทยาเขตทั้งหมด 17 วิทยาเขต ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ จะทำการศึกษาวิทยาเขตที่จัดตั้งในภาคเหนือจำนวน 4 แห่ง ดังนี้

- วิทยาเขตเชียงใหม่
- วิทยาเขตลำปาง
- วิทยาเขตสุโขทัย
- วิทยาเขตเพชรบูรณ์

โดยการคัดเลือกวิทยาเขตดังกล่าวนี้อ้างอิงจากการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับภาคของการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ โดยเหตุผลในการจัดการแข่งขันในรอบคัดเลือกคือ เพื่อเลือกตัวแทนนักกีฬาของแต่ละจังหวัดให้เข้ามาแข่งขันในรอบสุดท้ายในระดับประเทศในปีนั้นๆ โดยรอบคัดเลือกในระดับภาคนี้จะจัดแยกกันออกไปในแต่ละภาคแบ่งออกเป็น 5 ภาค คือ ภาคที่ 1 (กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือและกรุงเทพมหานคร) ภาคที่ 2 (กลุ่มภาคกลาง และภาคตะวันตก) ภาคที่ 3 (กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ภาคที่ 4 (กลุ่มภาคใต้) และภาคที่ 5 (กลุ่มภาคเหนือ) ซึ่งจังหวัดในเขตภาคที่ 5 ประกอบด้วย กำแพงเพชร เชียงราย เชียงใหม่ ตาก นครสวรรค์ น่าน พะเยา พิจิตร พิษณุโลก เพชรบูรณ์ แพร่ แม่ฮ่องสอน ลำปาง ลำพูน สุโขทัยและอุตรดิตถ์

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศในกลุ่มนักวิชาการ

ชูพาน ตง (2557, น. 3-4) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการทำวิทยานิพนธ์และการค้นคว้าแบบอิสระ และมีวิธีการสืบค้นโดยใช้โปรแกรมค้นหามากที่สุด ส่วนใหญ่มีการใช้เน็ตบุ๊กเป็นอุปกรณ์ในการแสวงหาสารสนเทศ โดยมีการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งบุคคลที่เป็นอาจารย์หรือนักวิชาการในสถาบันการศึกษามากที่สุด และมีการแสวงหาสารสนเทศที่เป็นหนังสือตำราในระดับมากโดยใช้สารสนเทศที่เป็นภาษาไทยในระดับมาก

ปริญญาดา ปานทอง (2558, น.5) ได้ศึกษาความต้องการสารสนเทศและพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการศึกษาต่อในระดับปริญญาโทของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า นักศึกษามีความต้องการสารสนเทศด้านเนื้อหาด้านการมีงานทำมากที่สุด รูปแบบของสารสนเทศที่ต้องการประเภทวัสดุตีพิมพ์มากที่สุดและแหล่งสารสนเทศที่ต้องการเป็นแหล่งสารสนเทศที่เป็นเทคโนโลยีและการสื่อสารมากที่สุด มีการแสวงหาสารสนเทศด้านหลักสูตรมากที่สุด รูปแบบของสารสนเทศที่แสวงหาคือประเภทวัสดุตีพิมพ์มากที่สุดและมีการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศที่เป็นแหล่งสารสนเทศที่เป็นเทคโนโลยีและการสื่อสารมากที่สุด

ยุทธนา เสมอจิตร (2558, น.4-5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ โดยใช้หลักการใช้ความพยายามน้อยที่สุด พบว่าความถี่ในการใช้แหล่งสารสนเทศโดยรวมอยู่ในช่วง 1-3 ครั้ง/สัปดาห์มากที่สุดแหล่งสารสนเทศที่เลือกใช้มากที่สุดคืออินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ที่มีความสะดวก ง่าย มีสารสนเทศให้ใช้และใช้แหล่งที่มีประสิทธิภาพ/คุ้นเคยในการเข้าถึง โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางและพบว่าความสะดวก ง่าย มีสารสนเทศให้ใช้ และประสิทธิภาพ/คุ้นเคยมีความสัมพันธ์กันในทิศทางบวก

ศุภวรรณ อาจกล้า (2558, น.ง-จ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาต่างชาติ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีใช้ช่องทาง CMUL OPAC ในระดับมากในขณะที่นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศประเภทฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ โดยนักศึกษาทั้ง 2 ระดับทำการสืบค้นสารสนเทศด้วยการกำหนดคำสำคัญ (Keyword) ก่อนเริ่มต้นสืบค้นสารสนเทศและหลังจากนั้นจึงทำการสืบค้นสารสนเทศโดยพิมพ์คำสำคัญลงในช่องสืบค้น (Basic search box) จากผลการสืบค้นสารสนเทศ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่สืบค้นสารสนเทศเพิ่มเติมโดยเชื่อมโยงจากผลลัพธ์ที่สืบค้นได้เช่น ผู้เขียนและหัวเรื่อง เป็นต้น โดยขอบเขตของการประเมินผลการใช้สารสนเทศทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า มีการสืบค้นสารสนเทศเกี่ยวกับ ผู้เขียน ปีที่ตีพิมพ์และเนื้อหา ด้านปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาต่างชาติแสดงให้เห็นว่าแต่ละปัจจัยส่งผลต่อนักศึกษาระดับปริญญาตรีและนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา โดยปัจจัยที่พบมากในแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วย มีแหล่งข้อมูลที่เป็นภาษาอังกฤษและภาษาอื่นๆ ที่เพียงพอต่อความต้องการ นักศึกษานิยมใช้บริการห้องสมุดออนไลน์ นักศึกษานิยมใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความหลากหลายและทันสมัย พนักงานสำนักหอสมุดควรเพิ่มทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น และควรมีการจัดสถานที่ภายในสำนักหอสมุดมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้สะดวกต่อการเข้าถึงสารสนเทศมากยิ่งขึ้น

สุนันทา วงศ์จตุรภัทร (2550, น.ง) ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาในมหาวิทยาลัยรัฐ ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มหาวิทยาลัยมหิดลและมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลวิจัยพบว่านักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาในมหาวิทยาลัยรัฐส่วนใหญ่ แสวงหาสารสนเทศเพื่อค้นคว้าประกอบการเรียนจากแหล่งสารสนเทศที่เป็นห้องสมุด โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศ คือ มีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง ให้สารสนเทศตรงตามความต้องการ ส่วนใหญ่แสวงหาสารสนเทศจากหนังสือและตำราที่เป็นภาษาไทย ใช้วิธีการสืบค้นจากรายการออนไลน์ของห้องสมุด (OPAC) และปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในระดับมากที่สุด ฐานข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาของห้องสมุดมีจำนวนน้อย

สุมาลี พงศดิลก (2559, น. 4-5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผลการวิจัยพบว่า นิสิตระดับบัณฑิตศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การแพทย์ มีวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศเพื่อทำวิทยานิพนธ์และคู่มือวิทยานิพนธ์ แสวงหาสารสนเทศ เริ่มต้นจากรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและจากบรรณานุกรม ตำรวจเลือกดูสารสนเทศจากฐานข้อมูลออนไลน์ในห้องสมุด เชื่อมโยงสารสนเทศจากรายการอ้างอิงหรือบรรณานุกรม แยกแยะสารสนเทศจากความน่าเชื่อถือของแหล่งที่มา ความเกี่ยวข้องกันของเนื้อหาสารสนเทศและตรวจตราสารสนเทศจากสื่อสังคมออนไลน์

#### - งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาสารสนเทศในกลุ่มวิชาการด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

มาลี ภูมิภาค (2554) ได้ศึกษารูปแบบสมรรถนะหลัก เครื่องมือประเมินสมรรถนะหลักและแนวทางการพัฒนาบุคลากรด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ของการกีฬาแห่งประเทศไทย ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสานทั้งการวิจัยในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยใช้เทคนิคสามเส้า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประกอบไปด้วย ผู้บริหาร บุคลากรด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา จากฝ่ายวิทยาศาสตร์การกีฬา พนักงานฝ่ายทรัพยากรบุคคล นักวิชาการด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอน นักกีฬาจากสมาคมกีฬาต่างๆ ซึ่งผลการวิจัยพบรูปแบบสมรรถนะหลักที่ครอบคลุมทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ สมรรถนะด้านความรู้ ด้านทักษะและด้านคุณลักษณะ ทำให้ได้แนวทางการพัฒนาบุคลากร คือ แนวทางการพัฒนาด้วยตัวเอง อาทิ การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การศึกษาดูงาน และแนวทางการพัฒนาโดยหน่วยงาน อาทิ การเข้าฝึกอบรมและสนับสนุนให้ศึกษาต่อ

Pitocco (2013, p.1) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักวิทยาศาสตร์ปฏิบัติการทางคลินิก โดยศึกษาในด้านของความต้องการสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศและอุปสรรคในการแสวงหาสารสนเทศ ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักวิทยาศาสตร์ปฏิบัติการทางคลินิกเป็นกลุ่มที่แสดงข้อมูลพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศที่แตกต่างจากที่พบในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เมื่อมีความต้องการเกิดขึ้นนักวิทยาศาสตร์ห้องปฏิบัติการทางคลินิกโดยทั่วไปแสดงอารมณ์และพฤติกรรมเชิงบวก เมื่อทำการแสวงหาสารสนเทศจะแสวงหาสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์เป็นส่วนใหญ่ เช่น วารสารอิเล็กทรอนิกส์และแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้พวกเขายังใช้สารสนเทศต่างจากฐานข้อมูลและเพื่อนร่วมงาน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือจากสิ่งที่พวกเขาพบ อย่างไรก็ตามพวกเขาไม่ได้เข้าใช้ห้องสมุดเป็นส่วนใหญ่และไม่ได้อ้างอิงเนื้อหาสาระจากหนังสือแต่กลายเป็นการส่งเสริมการศึกษาทางคลินิก ซึ่งแตกต่างจากสิ่งที่ได้รับรายงานในการวิจัยก่อนกับผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาสุขภาพอื่นๆ เช่น แพทย์และพยาบาล

Demircioglu (2010, p.i) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของแผนกนิติวิทยาศาสตร์ กรมตำรวจแห่งชาติ ประเทศตุรกี การวิจัยมุ่งเน้นไปที่พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของแผนกนิติวิทยาศาสตร์ โดยผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงให้เห็นว่ามีการใช้ความรู้หรือ

ประสบการณ์ส่วนบุคคลเป็นแหล่งข้อมูลปฐมภูมิ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า ยิ่งกลุ่มตัวอย่างมีระดับการศึกษาสูงจะมีการพึ่งพาเพื่อนร่วมงานน้อยลง

Al-Muomen (2009, p.4) ได้ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษา คณาจารย์ และบรรณารักษ์ในมหาวิทยาลัยคูเวต โดยใช้ตัวแบบพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของ Wilson เป็นกรอบทางทฤษฎีซึ่งผลการวิจัยพบปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการตระหนักรู้สารสนเทศ การรู้สารสนเทศ องค์กรและสิ่งแวดล้อม ลักษณะแหล่งที่มาและประชากรเป็นตัวกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษา และพบความไม่พึงพอใจของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่มีต่อการใช้ห้องสมุดและให้คำปรึกษาของบุคลากรห้องสมุดสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติในแง่ลบที่กว้างขึ้นของบทบาทของห้องสมุดในการสร้างรูปแบบการค้นหาข้อมูลของนักศึกษา

## 8. กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษากิจกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตภาคเหนือ สามารถกำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษากิจกรรมการแสวงหาสารสนเทศได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ ระยะเวลาที่ใช้ ความถี่ แหล่งสารสนเทศที่ทำการแสวงหา ประเภททรัพยากรสารสนเทศที่ทำการแสวงหา อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ เกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกสารสนเทศ เนื้อหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่ค้นหา และภาษาที่แสวงหา

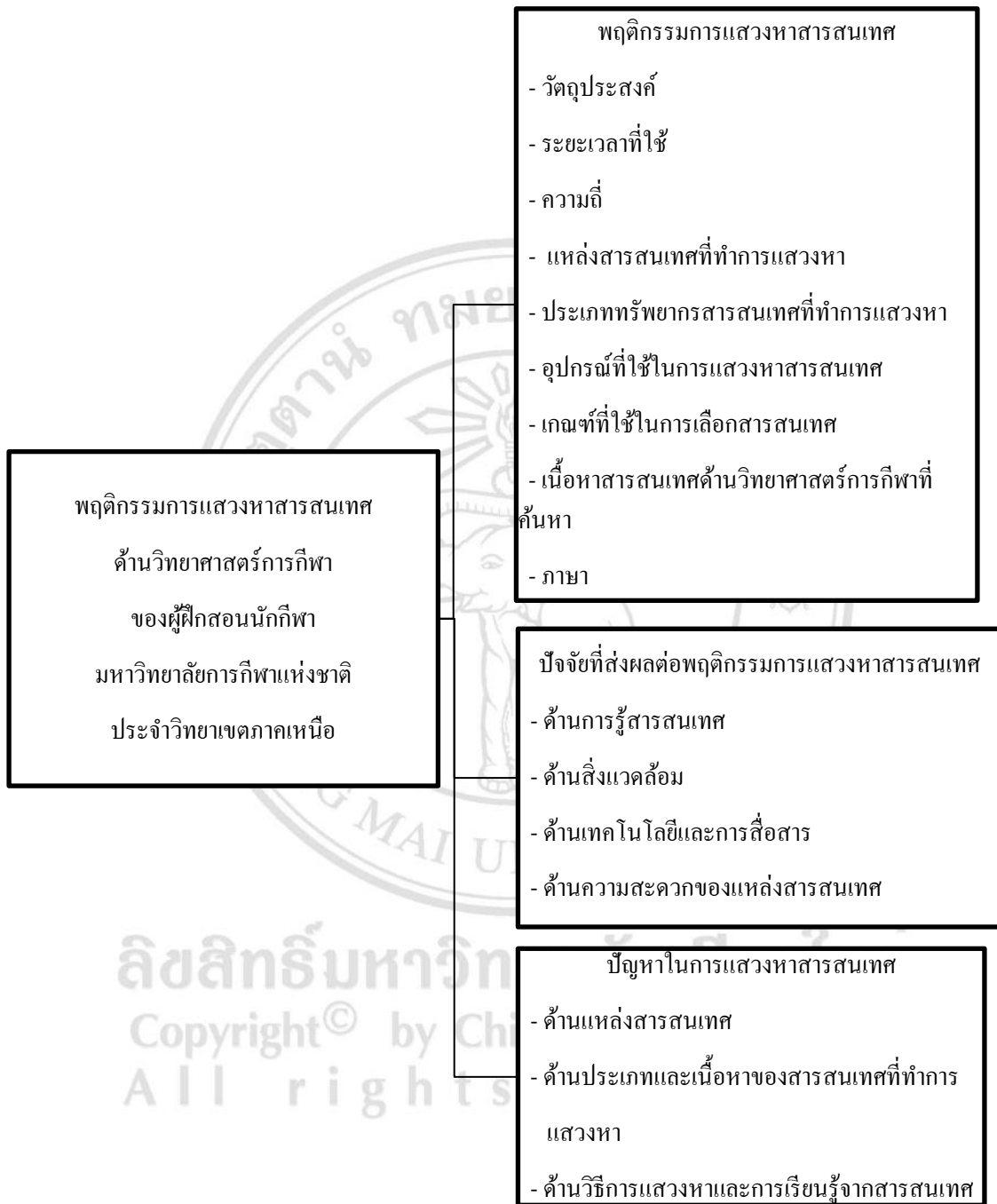
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

- ด้านการรู้สารสนเทศ
- ด้านสิ่งแวดล้อม
- ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร
- ด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ

3. ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ

- ด้านแหล่งสารสนเทศ
- ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา
- ด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการวิจัย

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ในวิทยาเขตภาคเหนือ 4 วิทยาเขต 16 จังหวัดในด้านของวัตถุประสงค์ของการแสวงหาสารสนเทศ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศและปัญหาจากการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา โดยผู้ศึกษามีวิธีการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากร
2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
4. วิธีดำเนินการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา

#### 1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ ผู้ฝึกสอนของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติใน 4 วิทยาเขตภาคเหนือ ทั้งหมดจำนวน 233 คน

#### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ในการศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬาสามารถกำหนดตัวแปรได้ ดังนี้

ตัวแปรต้น ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา

ตัวแปรตาม ได้แก่ วัตถุประสงค์ของการแสวงหาสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศที่ทำการค้นคว้า ประเภทและเนื้อหาของทรัพยากรสารสนเทศ เนื้อหาสาระที่ทำการแสวงหา วิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศและการนำมาประยุกต์ใช้ในการฝึกสอนกีฬา และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา

### 3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือแบบสอบถาม โดยแบบออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบคำถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา ตอนที่ 2 พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนกีฬา ที่นำไปใช้เพื่อการฝึกสอนนักกีฬาที่ต้องทำการแข่งขันในด้านวัตถุประสงค์ของการแสวงหาสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ ประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา วิธีการแสวงหา และการเรียนรู้จากสารสนเทศ

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ โดยใช้คำถามแบบมาตรา ประเมินค่า โดยคำถามแต่ละข้อจะให้คะแนน 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด มีเกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 121) ดังนี้

ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในระดับมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในระดับมาก	ให้ 4 คะแนน
ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในระดับปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในระดับน้อย	ให้ 2 คะแนน
ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศในระดับน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

ตอนที่ 4 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ โดยใช้คำถามแบบมาตราประเมินค่า โดยคำถามแต่ละข้อจะให้คะแนน 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด มีเกณฑ์การให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 121) ดังนี้

มีปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในระดับมากที่สุด	ให้ 5 คะแนน
มีปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในระดับมาก	ให้ 4 คะแนน
มีปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในระดับปานกลาง	ให้ 3 คะแนน
มีปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในระดับน้อย	ให้ 2 คะแนน
มีปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในระดับน้อยที่สุด	ให้ 1 คะแนน

การแปลงความหมายข้อมูลที่ 3 และ 4 มีเกณฑ์การพิจารณาคะแนนเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2556, น. 121) ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	มาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ เป็นคำถามแบบปลายเปิด

#### ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถาม เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติในวิทยาเขตภาคเหนือ โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ วิทยานิพนธ์ เว็บไซต์และฐานข้อมูลออนไลน์
- 2) สร้างเครื่องมือที่ใช้การวิจัย คือ แบบสอบถาม เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬา
- 3) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง ความตรงเชิงเนื้อหาและตรวจสอบความถูกต้องในการใช้ภาษา
- 4) ทำการทดสอบแบบสอบถามเพื่อหาความเชื่อมั่นกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความคล้ายคลึงกับประชากรที่ต้องการศึกษา คือ ผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) และได้ค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ 0.786
- 5) เก็บรวบรวมข้อมูล โดยส่งแบบสอบถามที่ปรับแก้ไขแล้วให้กับผู้ฝึกสอนกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ในวิทยาเขตภาคเหนือ ทางไปรษณีย์และเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

#### 4. วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ วิทยานิพนธ์ เว็บไซต์และฐานข้อมูลออนไลน์

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้การวิจัย คือ แบบสอบถาม เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนกีฬา
3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง ความตรงเชิงเนื้อหาและตรวจสอบความถูกต้องในการใช้ภาษา
4. ทำการทดสอบแบบสอบถามเพื่อหาความเชื่อมั่นกับกลุ่มตัวอย่างที่มีความคล้ายคลึงกับประชากรที่ต้องการศึกษา คือ ผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูล
5. เก็บรวบรวมข้อมูล โดยส่งแบบสอบถามที่ปรับแก้ไขแล้วให้กับผู้ฝึกสอนกีฬาที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ในวิทยาเขตภาคเหนือ ทางไปรษณีย์และเก็บข้อมูลด้วยตนเอง
6. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์สถิติทางสังคมศาสตร์
7. รายงานผลการวิจัย สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

## 5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการศึกษาครั้งนี้ดำเนินการในช่วงวันที่ 6-15 กันยายน พ.ศ.2561 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการโดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 ทำหนังสือแนะนำตัวผู้ศึกษาและหนังสือขออนุญาตจากสาขาวิชาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ฝึกสอนกีฬาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ในวิทยาเขตภาคเหนือ
- 4.2 นำหนังสือขออนุญาตพร้อมแบบสอบถาม แจกให้กับผู้ฝึกสอนกีฬาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยจะแจกแบบสอบถามด้วยตนเองในวิทยาเขตเชียงใหม่และขอความช่วยเหลือและประสานงานกับฝ่ายบริหารงานวิจัยของวิทยาเขตลำปาง วิทยาเขตเพชรบูรณ์และวิทยาเขตสุโขทัยในการแจกและรวบรวมแบบสอบถามจากผู้ฝึกสอนกีฬาผ่านทางไปรษณีย์ โดยแจกแบบสอบถามจำนวน 233 ฉบับ
- 4.3 รวบรวมแบบสอบถามได้จำนวน 223 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 95.71 และตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมา เพื่อดำเนินการวิเคราะห์

## 6. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

5.1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ และค่าร้อยละ

5.2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนกีฬาในด้านวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศ วิธีการแสวงหาสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ เนื้อหาสารสนเทศ การประยุกต์ใช้สารสนเทศในการฝึกซ้อม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ

5.3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศและปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ฝึกซ้อม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.4 ข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ จะนำมาจัดกลุ่มเรียบเรียงโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และนำเสนอเป็นความเรียง



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การค้นคว้าอิสระเรื่อง พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตภาคเหนือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตภาคเหนือ ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวมข้อมูลโดยแจกแบบสอบถามให้กลุ่มประชากรซึ่งเป็นบุคคลที่มีรายชื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถามในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 43 ณ จังหวัดมหาสารคาม ทั้งหมดจำนวน 233 คน ได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 223 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 95.71

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามนำมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ทางสถิติ โดยนำเสนอเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบคำถาม ประกอบด้วย ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ระยะเวลาที่ใช้ ความถี่ แหล่งสารสนเทศที่ทำการแสวงหา (ประเภทบุคคล ประเภทห้องสมุด ประเภทสถาบัน ประเภทสมาคมวิชาชีพและประเภทอื่นๆ) ประเภททรัพยากรสารสนเทศที่ทำการแสวงหา (สิ่งพิมพ์ สื่อทัศนวัสดุ อิเล็กทรอนิกส์และเครือข่ายสังคม) อุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ เกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกสารสนเทศ เนื้อหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่ค้นหาและภาษา

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ประกอบด้วย ด้านการรู้สารสนเทศ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ

ตอนที่ 4 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ประกอบด้วย ด้านสารสนเทศ ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา ด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ

## ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศและอายุ

อายุ	เพศชาย		เพศหญิง		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
31 – 40 ปี	67	30.00	26	11.70	93	41.70
21 – 30 ปี	51	22.90	30	13.50	81	36.30
51 ปีขึ้นไป	22	9.90	5	2.20	27	12.10
41 – 50 ปี	19	8.50	3	1.30	22	9.90
รวม	159	71.30	64	28.70	223	100.00

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 71.30 และเป็นเพศหญิง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 ตามลำดับ

เมื่อจำแนกตามช่วงอายุพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปีมากที่สุด จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 41.70 รองลงมาคือช่วงอายุ 21-30 ปี จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 และช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระดับการศึกษาและประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา

ประสบการณ์เกี่ยวกับ การฝึกสอนกีฬา	ปริญญาตรี		ปริญญาโท		ปริญญาเอก		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	จำนวน	ร้อยละ	ร้อยละ		
ต่ำกว่า 5 ปี	63	28.30	24	10.80	6	2.70	93	41.70
5 – 10 ปี	24	10.80	56	25.10	0	0	80	35.90
10 – 20 ปี	3	1.30	24	10.80	3	1.30	30	13.50
20 ปีขึ้นไป	5	2.20	7	3.10	8	3.60	20	9.00
รวม	95	42.60	111	49.80	17	7.60	223	100.00

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 ระดับปริญญาโท จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 และระดับปริญญาเอก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 7.60 ตามลำดับ

เมื่อจำแนกตามประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬาพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากที่สุดมีประสบการณ์ต่ำกว่า 5 ปี มีจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 41.70 รองลงมาคือมีประสบการณ์ตั้งแต่ 5-10 ปี จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 และมีประสบการณ์ตั้งแต่ 10-20 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 ตามลำดับ

**ตารางที่ 3** จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ทำการฝึกสอน

ประเภทกีฬาที่ทำการฝึกสอน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
กีฬาที่ทำการแข่งขันประเภททีม	82	36.80
กีฬาที่ทำการแข่งขันประเภทบุคคล	79	35.40
กีฬาที่ทำการแข่งขันทั้งประเภทบุคคลและทีม	56	27.80
<b>รวม</b>	<b>223</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีการฝึกสอนกีฬาที่ทำการแข่งขันประเภททีมมากที่สุด จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 36.80 รองลงมาคือกีฬาที่ทำการแข่งขันประเภทบุคคล จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 และกีฬาที่ทำการแข่งขันทั้งประเภทบุคคลและทีม จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 27.80 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกีฬาประเภทบุคคล

กีฬาที่ทำการแข่งขันประเภทบุคคล	จำนวน (คน) n = 79	ร้อยละ (35.40)
มวยไทยสมัครเล่น	13	16.50
มวยสากลสมัครเล่น	11	13.90
เพาะกาย	8	10.10
มวยปล้ำ	6	7.60
ยูยิตสู	6	7.60
ดาบไทย	5	6.30
ยกน้ำหนัก	5	6.30
ยูโด	5	6.30
วูซู (ประลองยูทธ)	5	6.30
กระบี่กระบอง	4	5.10
คูราซ	4	5.10
คาราเต้โด	3	3.80
ปันจักสีลัต	3	3.80
กอล์ฟ	1	1.30
ฟันดาบ	0	0

จากตารางที่ 4 พบว่าประเภทกีฬาที่มีจำนวนผู้ฝึกสอนมากที่สุดคือมวยไทยสมัครเล่น จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 รองลงมาคือมวยสากลสมัครเล่น จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 13.90 และเพาะกาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 ตามลำดับ

Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกีฬาประเภททีม

กีฬาที่ทำการแข่งขันประเภททีม	จำนวน (คน) n = 88	ร้อยละ (36.80)
วอลเลย์บอลชายหาด	13	14.80
ฟุตบอล	10	11.40
ฟุตซอล	10	11.40
ตะกร้อลอดห่วง	8	9.10
ลีลาศ	8	9.10
เซปักตะกร้อ	7	8.00
ตะกร้อชายหาด	7	8.00
วอลเลย์บอล	7	8.00
กบ้ำดี	4	4.50
วู้ดบอล	4	4.50
บาสเกตบอล	2	2.30
รักบี้ฟุตบอล	2	2.30
แฮนด์บอล	2	2.30
แฮนด์บอลชายหาด	2	2.30
เน็ตบอล	1	1.10
ฮอกกี้	0	0

จากตารางที่ 5 พบว่าประเภทกีฬาที่มีจำนวนผู้ฝึกสอนมากที่สุดคือวอลเลย์บอลชายหาด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 รองลงมาคือฟุตบอลและฟุตซอล จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 และตะกร้อลอดห่วงและลีลาศ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามกีฬาทั้งประเภทบุคคลและทีม

กีฬาที่ทำการแข่งขันทั้งประเภทบุคคลและทีม	จำนวน (คน) n = 56	ร้อยละ (27.80)
กรีฑา	11	19.60
ยิงธนู	7	12.50
เรือพาย	7	12.50
เปตอง	6	10.70
เทควันโด	5	8.90
ว่ายน้ำ	4	7.10
เทนนิส	3	1.30
แบดมินตัน	3	1.30
เทเบิลเทนนิส	3	1.30
ยิมนาสติก	3	1.30
ปืนหน้าผา	2	3.60
ยิงปืน	2	3.60

จากตารางที่ 6 พบว่าประเภทกีฬาที่มีจำนวนผู้ฝึกสอนมากที่สุดคือกรีฑา จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 19.60 รองลงมาคือยิงธนูและเรือพาย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 และเปตองจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 10.70 ตามลำดับ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

## ตอนที่ 2 พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศ

วัตถุประสงค์ในการ แสวงหาสารสนเทศ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อนำมาใช้การ วางแผนฝึกสอนนักศึกษา	74	33.20	71	31.80	61	27.40	206	92.40
เพื่อความสนใจส่วนตัว	28	12.60	50	22.40	21	9.40	99	44.40
เพื่อติดตามข่าวสารและ เหตุการณ์ต่างๆ	22	9.90	37	16.60	22	9.90	81	36.30
เพื่อประกอบการทำ รายงาน	15	6.70	14	6.30	16	7.20	45	20.20
เพื่อติดตาม ความก้าวหน้าทาง วิชาการ	12	5.40	8	3.60	10	4.50	30	13.50
เพื่อนำมา เป็น กรณีศึกษา	8	3.60	10	4.50	5	2.20	23	10.30

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตาราง 7 เมื่อพิจารณาตามวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศพบว่าวัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศมากที่สุดคือเพื่อนำมาใช้การวางแผนฝึกสอนนักศึกษา จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 92.40 รองลงมาคือเพื่อความสนใจส่วนตัว จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 44.40 และเพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาใช้การวางแผนฝึกสอนนักศึกษา มากที่สุด จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 33.20 รองลงมาคือเพื่อความสนใจส่วนตัว จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 และเพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนฝึกสอนนักกีฬามากที่สุด จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 รองลงมาคือเพื่อความสนใจส่วนตัว จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.40 และเพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนฝึกสอนนักกีฬามากที่สุด จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 27.40 รองลงมาคือเพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 และเพื่อความสนใจส่วนตัว จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามระยะเวลาที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ

ระยะเวลาที่ใช้ในการ แสวงหาสารสนเทศ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)		จำนวน	ร้อยละ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
1-2 ชั่วโมง	33	14.80	30	13.50	16	7.20	79	35.40
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	30	13.50	18	8.10	27	12.10	75	33.60
2-3 ชั่วโมง	9	4.00	22	9.90	8	3.60	39	17.50
3 ชั่วโมงขึ้นไป	7	3.10	12	5.40	11	4.90	30	13.50

จากตาราง 8 เมื่อพิจารณาตามระยะเวลาที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศพบว่าระยะเวลาที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศมากที่สุดคือ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 33.60 และ 2-3 ชั่วโมง จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลใช้ระยะเวลา 1-2 ชั่วโมงมากที่สุด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 รองลงมาคือน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 และ 2-3 ชั่วโมง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 4.00

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมใช้ระยะเวลา 1-2 ชั่วโมงมากที่สุด จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 รองลงมาคือ 2-3 ชั่วโมง จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 9.90 และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมใช้เวลาน้อยกว่า 1 ชั่วโมงมากที่สุด จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 รองลงมาคือ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 และ 3 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศ

ความถี่ในการแสวงหา สารสนเทศ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มากกว่า 6 ครั้ง/เดือน	20	9.00	34	15.20	24	10.80	78	35.00
1 - 2 ครั้ง/เดือน	36	16.10	16	7.20	18	8.10	70	31.60
3 - 4 ครั้ง/เดือน	18	8.10	19	8.50	13	5.80	50	22.40
5 - 6 ครั้ง/เดือน	5	2.20	13	5.80	7	3.10	25	11.20

จากตารางที่ 9 พบว่าความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศมากที่สุดคือมากกว่า 6 ครั้ง/เดือน จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ 3 - 4 ครั้ง/เดือน จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 และ 5 - 6 ครั้ง/เดือน จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.40 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศ 1 - 2 ครั้ง/เดือน มากที่สุด จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 16.10 รองลงมาคือมากกว่า 6 ครั้ง/เดือน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 9.00 และ 3 - 4 ครั้ง/เดือน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศมากกว่า 6 ครั้ง/เดือน มากที่สุด จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 15.20 รองลงมาคือ 3 - 4 ครั้ง/เดือน จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50 และ 1 - 2 ครั้ง/เดือน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศมากกว่า 6 ครั้ง/เดือน มากที่สุด จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 รองลงมาคือ 1 - 2 ครั้ง/เดือน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10 และ 3 - 4 ครั้ง/เดือน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศที่ทำการแสวงหา

แหล่งสารสนเทศ ที่ทำการแสวงหา	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
บุคคล	79	35.40	82	36.80	61	27.40	222	99.60
แหล่งสารสนเทศอื่นๆ	68	30.50	70	31.40	58	26.00	196	87.90
สถาบัน	47	21.10	64	28.70	51	22.90	162	72.60
ห้องสมุด	44	19.70	61	27.40	49	22.00	154	69.10
สมาคมวิชาชีพ	44	19.70	62	27.80	45	20.20	151	67.70

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 10 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลจำนวนมากที่สุด จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 99.60 รองลงมาคือแหล่งสารสนเทศประเภทสมาคมวิชาชีพ จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 87.90 และแหล่งสารสนเทศประเภทสถาบัน จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 72.60 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลมากที่สุด จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือแหล่งสารสนเทศอื่นๆ จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 และสถาบัน จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 21.10

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลมากที่สุด จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 36.80 รองลงมาคือแหล่งสารสนเทศอื่นๆ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 และสถาบัน จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสองประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลมากที่สุด จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 27.40 รองลงมาคือแหล่งสารสนเทศอื่นๆ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 และสถาบัน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 22.90

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคล

แหล่งสารสนเทศ ประเภทบุคคล	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง	71	31.80	67	30.00	58	26.00	196	87.90
เพื่อน/ผู้ร่วมงาน	51	22.90	59	26.50	46	20.60	156	70.00
บรรณารักษ์	5	2.20	7	3.10	3	1.30	15	6.70
บุคคลอื่นๆ	1	0.40	0	0	0	0	1	0.40

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 11 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องมากที่สุด จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 87.90 รองลงมาคือเพื่อน/ผู้ร่วมงาน จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 และบรรณารักษ์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องมากที่สุด จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 รองลงมาคือเพื่อน/ผู้ร่วมงาน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 22.90 และบรรณารักษ์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องมากที่สุด จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00 รองลงมาคือเพื่อน/ผู้ร่วมงาน จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 และบรรณารักษ์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสองประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องมากที่สุด จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 รองลงมาคือเพื่อน/ผู้ร่วมงาน จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 20.60 และบรรณารักษ์ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศประเภทห้องสมุด

แหล่งสารสนเทศ ประเภทห้องสมุด	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ห้องสมุดของ มหาวิทยาลัยที่สังกัด	36	16.10	51	22.90	43	19.30	130	58.30
ห้องสมุดของ สถาบันอุดมศึกษา อื่นๆ	7	3.10	10	4.50	6	2.70	23	10.30
หอสมุดแห่งชาติ	0	0	0	0	1	0.40	1	0.40

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 12 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัด จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 58.30 รองลงมาคือห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.30 และหอสมุดแห่งชาติ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.40 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัดมากที่สุด จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 รองลงมาคือห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัดมากที่สุด จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 22.90 รองลงมาคือห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.50

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสองประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจากห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัดมากที่สุด จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 รองลงมาคือห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 และหอสมุดแห่งชาติ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.40

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศประเภทสถาบัน

แหล่งสารสนเทศ ประเภทสถาบัน	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การกีฬาแห่งประเทศไทย	45	20.20	58	26.00	52	23.30	155	69.50
สถาบันวิชาการ โอลิมปิกไทย	1	0.40	5	2.20	5	2.20	11	4.90
สำนักงานกองทุน สนับสนุนการ สร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)	0	0.00	6	2.70	4	1.80	10	4.5
สถาบันกีฬา ต่างประเทศ	2	0.90	1	0.40	0	0	3	1.3

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 13 เมื่อพิจารณาจากแหล่งสารสนเทศประเภทสถาบันพบว่าแหล่งสารสนเทศประเภทสถาบันที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการมากที่สุดคือการกีฬาแห่งประเทศไทยที่สังกัด จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 69.50 รองลงมาคือสถาบันวิชาการ โอลิมปิกไทย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากการกีฬาแห่งประเทศไทยมากที่สุด จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 20.20 รองลงมาคือสถาบันกีฬาต่างประเทศ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.90 และสถาบันวิชาการ โอลิมปิกไทย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.40

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากการกีฬาแห่งประเทศไทยมากที่สุด จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 รองลงมาคือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 และสถาบันวิชาการ โอลิมปิกไทย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสองประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจากการกีฬาแห่งประเทศไทยมากที่สุด จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 รองลงมาคือสถาบันวิชาการ โอลิมปิกไทย จำนวน

5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.80

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศประเภทสมาคมวิชาชีพ

แหล่งสารสนเทศ ประเภทสมาคมวิชาชีพ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)		จำนวน	ร้อยละ
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
สมาคมกีฬาจังหวัด	29	13.00	49	22.00	39	17.50	117	52.50
ศูนย์การกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละภาค	31	13.90	35	15.70	28	12.60	94	42.20
สมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย	5	2.20	8	3.60	3	1.30	16	7.20
สมาคมกีฬาที่อยู่ในความดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย	2	0.90	1	0.40	1	0.40	4	1.80
สมาคมสุขศึกษา พลศึกษา และนันทนาการแห่งประเทศไทย	0	0.00	4	1.80	0	0.00	4	1.80
สถาบันกีฬาต่างประเทศ	0	0	0	0	1	0.40	1	0.40
สมาคมจิตวิทยาการกีฬาประยุกต์แห่งประเทศไทย	0	0	1	0.40	0	0	1	0.40
สมาคมจิตวิทยาการกีฬาแห่งประเทศไทย	0	0	0	0	0	0	0	0
สมาคมกีฬาเวชศาสตร์แห่งประเทศไทย	0	0	0	0	0	0	0	0

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 14 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากสมาคมกีฬาจังหวัดมากที่สุด จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 52.50 รองลงมาคือศูนย์การกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละภาค จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 42.20 และสมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากศูนย์การกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละภาคมากที่สุด จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 13.90 รองลงมาคือสมาคมกีฬาจังหวัด จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 13.00 และสมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากสมาคมกีฬาจังหวัด มากที่สุด จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 รองลงมาคือศูนย์การกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละภาค จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 15.70 และสมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 3.60

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากสมาคมกีฬาจังหวัด มากที่สุด จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 รองลงมาคือศูนย์การกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละภาค จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60 และสมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามแหล่งสารสนเทศอื่นๆ

แหล่งสารสนเทศ ประเภทอื่นๆ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การประชุมเชิงปฏิบัติ การ / การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติ	61	27.40	59	26.50	49	22.00	169	75.80
การศึกษาดูงาน	12	5.40	14	6.30	21	9.40	47	21.10
ทรัพยากรสารสนเทศส่วนตัว	7	3.10	16	7.20	11	4.90	34	15.20
การประชุม/การสัมมนาทางวิชาการ	6	2.70	4	1.80	6	2.70	16	7.20

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 15 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ/ การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติ จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 75.80 รองลงมาคือการศึกษาดูงาน จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 21.10 และทรัพยากรสารสนเทศส่วนตัว จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 15.20 โดย จำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ/การ ฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติมากที่สุด จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 27.40 รองลงมาคือการศึกษาดูงาน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 และทรัพยากรสารสนเทศส่วนตัว จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 3.10

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากการประชุมเชิงปฏิบัติการ/การ ฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติมากที่สุด จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 รองลงมาคือทรัพยากรสารสนเทศ ส่วนตัว จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 และการศึกษาดูงาน จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 6.30

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจากการประชุมเชิง ปฏิบัติการ/การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติมากที่สุด จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 รองลงมาคือ ทรัพยากรสารสนเทศส่วนตัว จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 9.40 และการศึกษาดูงาน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามทรัพยากรสารสนเทศประเภทสิ่งพิมพ์

สื่อสิ่งพิมพ์	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
หนังสือและตำรา	35	15.70	42	18.80	31	13.90	108	48.40
รายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุม	41	18.40	31	13.90	33	14.80	105	47.10
นิตยสาร	9	4.00	30	13.50	18	8.10	57	25.60
หนังสือพิมพ์	18	8.10	19	8.50	19	8.50	56	25.10
วารสารวิชาการ	11	4.90	13	5.80	11	4.90	35	15.70
รายงานการวิจัย	5	2.2	5	2.2	3	1.30	13	5.80
วิทยานิพนธ์	2	0.90	0	0.0	0	0	2	0.90

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 16 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากหนังสือและตำรามากที่สุด จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 48.40 รองลงมาคือรายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุม จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 47.10 และนิตยสาร จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 25.60 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหารายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุมมากที่สุด จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 18.40 รองลงมาคือหนังสือและตำรา จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 15.70 และหนังสือพิมพ์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาหนังสือและตำรามากที่สุด จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 รองลงมาคือรายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุม จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 13.90 และนิตยสาร จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหารายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุมมากที่สุด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 รองลงมาคือหนังสือและตำรา จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 13.90 และหนังสือพิมพ์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 8.50

ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการแสวงหาสารสนเทศจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อทัศนวัสดุ

สื่อทัศนวัสดุ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ	72	32.30	73	32.70	59	26.50	204	91.50
ซีดี-รอม	8	3.60	26	11.70	15	6.70	49	22.00
รูปภาพ	12	5.40	16	7.20	16	7.20	44	19.70
วีดิทัศน์	11	4.90	9	4.00	6	2.70	26	11.70
หุ่นจำลอง	3	1.30	0	0	0	0	3	1.30

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 17 เมื่อพิจารณาจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อทัศนวัสดุ พบว่าทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อทัศนวัสดุที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหามากที่สุดคือการถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 91.50 รองลงมาคือซีดี-รอม จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 และรูปภาพ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 19.70 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากการถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ มากที่สุด จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 32.30 รองลงมาคือรูปภาพ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.40 และวีดิทัศน์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจากการถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ มากที่สุด จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 32.70 รองลงมาคือซีดี-รอม จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 11.70 และรูปภาพ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจากการถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ มากที่สุด จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 26.50 รองลงมาคือรูปภาพ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 และซีดี-รอม จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70

ตารางที่ 18 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการแสวงหาแสวงหาสารสนเทศจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทอิเล็กทรอนิกส์

สื่ออิเล็กทรอนิกส์	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ติดตามข่าวสารใน เครือข่ายสังคม	77	34.50	79	35.40	62	27.80	218	97.80
สืบค้นจาก อินเทอร์เน็ต	66	29.60	68	30.50	56	25.10	190	85.20
สืบค้นจากฐานข้อมูล ออนไลน์ที่ห้องสมุด บอกรับ	4	1.80	1	0.40	1	0.40	6	2.70
สืบค้นจากฐานข้อมูล รายการทรัพยากร สารสนเทศของ ห้องสมุด	2	0.90	0	0.00	3	1.30	5	2.20

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 18 เมื่อพิจารณาจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหามากที่สุดคือการติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคม จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 97.80 รองลงมาคือสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 85.20 และสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาแสวงหาสารสนเทศจากการติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคมมากที่สุด จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 รองลงมาคือสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 29.60 และสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.80

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาแสวงหาสารสนเทศจากการติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคมมากที่สุด จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต

จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 และสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.40

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหาแสวงหาสารสนเทศจากการติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคม มากที่สุด จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 27.80 รองลงมาคือสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 25.10 และสืบค้นจากฐานข้อมูลรายการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.30

**ตารางที่ 19** จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการแสวงหาสารสนเทศจากเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ผู้ตอบแบบสอบถามติดตาม

เครือข่ายสังคม	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เฟซบุ๊ก	72	32.30	65	29.10	55	24.70	192	86.10
ยูทูป	48	21.50	64	28.70	43	19.30	155	69.50
ไลน์	37	16.60	37	16.60	33	14.80	107	48.00
อินสตาแกรม	7	3.10	8	3.60	6	2.70	21	9.40
ทวิตเตอร์	2	0.90	4	1.80	3	1.30	9	4.00

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 19 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศจากเฟซบุ๊กมากที่สุด จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 86.10 รองลงมาคือ ยูทูป จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 69.50 และ ไลน์ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศจากเฟซบุ๊ก มากที่สุด จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 32.30 รองลงมาคือ ยูทูป จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 และ ไลน์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศจาก เฟซบุ๊ก มากที่สุด จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 29.10 รองลงมาคือ ยูทูป จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 และ ไลน์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศจาก เฟซบุ๊ก มากที่สุด จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 24.70 รองลงมาคือ ยูทูป จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 19.30 และ ไลน์ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80

ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสืบค้นสารสนเทศ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
สมาร์ทโฟน	76	34.10	78	35.00	60	26.90	214	96.00
โน้ตบุ๊ก	63	28.30	62	27.80	50	22.40	175	78.50
คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล	25	11.20	37	16.60	28	12.60	90	40.40
แท็บเล็ต	16	7.20	8	3.60	8	3.60	32	14.30

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 20 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามใช้งานมากที่สุดคือสมาร์ทโฟน จำนวน 214 คน คิดเป็นร้อยละ 96.00 รองลงมาคือโน้ตบุ๊ก จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 78.50 และ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 40.40 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลใช้สมาร์ทโฟนในการสืบค้นสารสนเทศมากที่สุด จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 34.10 รองลงมาคือโน้ตบุ๊ก จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 28.30 และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 11.20

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลใช้สมาร์ทโฟนในการสืบค้นสารสนเทศมากที่สุด จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 รองลงมาคือโน้ตบุ๊ก จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 27.80 และคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 16.60

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมใช้สมาร์ทโฟนในการสืบค้นสารสนเทศมากที่สุด จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 26.90 รองลงมาคือโน้ตบุ๊ก จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.40 และ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 12.60

ตารางที่ 21 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเกณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศ

เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
สืบค้นได้ง่าย	69	30.90	71	31.80	50	22.40	190	85.20
ใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ	60	26.90	51	22.90	46	20.60	157	70.40
มีสารสนเทศที่ทันสมัย	53	23.80	47	21.10	40	17.90	140	62.80
ให้เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการ	30	13.50	43	19.30	26	11.70	99	44.40
มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ	15	6.70	18	8.10	5	2.20	38	17.00
มีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งสารสนเทศอื่นๆ	13	5.80	8	3.60	14	6.30	35	15.70
ใช้เกณฑ์อื่นๆ	3	1.30	0	0	0	0	3	1.30

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 21 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากที่สุดใช้เกณฑ์สืบค้นได้ง่าย จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 85.20 รองลงมาคือใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 70.40 และมีสารสนเทศที่ทันสมัย จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 62.80 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลใช้เกณฑ์การสืบค้นได้ง่ายในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศมากที่สุด จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 30.90 รองลงมาคือใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 26.90 และมีสารสนเทศที่ทันสมัย จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมใช้เกณฑ์การสืบค้นได้ง่ายในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศมากที่สุด จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 รองลงมาคือใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหา

สารสนเทศที่ต้องการ จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 22.90 และมีสารสนเทศที่ทันสมัย จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 21.10

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมใช้เกณฑ์การสืบค้นได้ง่ายในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศมากที่สุด จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.40 รองลงมาคือใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 20.60 และมีสารสนเทศที่ทันสมัย จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 17.90

ตารางที่ 22 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเนื้อหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหา

สารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
การฝึกกีฬา	77	34.50	81	36.30	60	26.90	218	97.80
โภชนาการการกีฬา	24	10.80	18	8.10	26	11.70	68	30.50
เวชศาสตร์การกีฬา	13	5.80	15	6.70	14	6.30	42	18.80
จิตวิทยาการกีฬา	9	4.00	13	5.80	14	6.30	36	16.10
สรีรวิทยาการออกกำลังกาย	13	5.80	8	3.60	14	6.30	35	15.70
กายวิภาคศาสตร์	7	3.10	8	3.60	8	3.60	23	10.30
วิศวกรรมและเทคโนโลยีการกีฬา	7	3.10	2	0.90	7	3.10	16	7.20
ชีวกลศาสตร์การกีฬา	3	1.30	2	0.90	3	1.30	8	3.60

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 22 เนื้อหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาพบว่าเนื้อหาสารสนเทศที่เลือกมากที่สุดคือการฝึกกีฬา จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 97.80 รองลงมาคือโภชนาการการกีฬา จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 และเวชศาสตร์การกีฬา จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศด้านการฝึกกีฬามากที่สุด จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 34.50 รองลงมาคือ โภชนาการการกีฬา จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 และเวชศาสตร์การกีฬาและสรีรวิทยาการออกกำลังกาย จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศด้านการฝึกกีฬามากที่สุด จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 รองลงมาคือ โภชนาการการกีฬา จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10 และเวชศาสตร์การกีฬา จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศด้านการฝึกกีฬามากที่สุด จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 26.90 รองลงมาคือ โภชนาการการกีฬา จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 11.70 และเวชศาสตร์การกีฬา จิตวิทยาการกีฬาและเวชศาสตร์การกีฬา จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 6.30

ตารางที่ 23 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามภาษาของสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่แสวงหา

การแสวงหา สารสนเทศในภาษา ต่างๆ	ผู้ตอบแบบสอบถาม						รวม (n = 223)	
	ประเภทบุคคล (n = 79)		ประเภททีม (n = 82)		ทั้งสองประเภท (n = 56)			
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ภาษาไทย	79	35.40	82	36.80	61	27.40	222	99.60
ภาษาอังกฤษ	5	2.20	17	7.60	18	8.10	40	17.90
ภาษาอื่นๆ	2	0.90	0	0	0	0	2	0.90

หมายเหตุ ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 23 ภาษาของสารสนเทศที่แสวงหาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาภาษาไทยมากที่สุด จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 99.60 รองลงมาคือ ภาษาอังกฤษ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 17.90 และภาษาอื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.90 โดยจำแนกได้ดังนี้

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาภาษาไทยมากที่สุด จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือภาษาอังกฤษ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 และภาษาอื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.90

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาภาษาไทยมากที่สุด จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 36.80 รองลงมาคือภาษาอังกฤษ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 7.60

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ภาษาไทยมากที่สุด จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 27.40 รองลงมาคือภาษาอังกฤษ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10

### ตอนที่ 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการรู้สารสนเทศ ได้แก่ การมีทักษะในการสืบค้นข้อมูล ความสามารถในการประเมินได้ว่าสารสนเทศที่พบนั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ ความสามารถในการระบุแหล่งและประเภทของสารสนเทศได้ และความสามารถในการระบุสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างชัดเจน

2. ด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยที่ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น ความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จ ภาระงานทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาใช้งานมากขึ้น และเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์การกีฬามีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศตลอดเวลา

3. ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร ได้แก่ สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดี มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่ ทรานซ่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทาง และห้องสมุดขององค์กรมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็ว

4. ด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ ได้แก่ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม ใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งค้นหาที่ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ต้องการ และแสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

ตารางที่ 24 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศแต่ละด้านของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัจจัยที่มีส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหา สารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ	3.74	0.68	มาก	3.62	0.80	มาก	3.91	0.62	มาก	3.74	0.72	มาก
ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร	3.60	0.74	มาก	3.83	0.78	มาก	3.73	0.83	มาก	3.72	0.79	มาก
ด้านสิ่งแวดล้อม	3.51	0.73	มาก	3.80	0.73	มาก	3.80	0.78	มาก	3.70	0.75	มาก
ด้านความรู้สารสนเทศ	3.49	0.76	ปาน กลาง	3.79	0.73	มาก	3.78	0.77	มาก	3.68	0.76	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.59	0.73	มาก	3.76	0.76	มาก	3.81	0.75	มาก	3.71	0.76	มาก

จากตารางที่ 24 ผลการเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศแต่  
ละด้าน พบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศในระดับมาก  
( $\bar{X} = 3.74$ ) รองลงมาคือ ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.72$ ) และด้านสิ่งแวดล้อม  
ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหา  
สารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.59$ ) และพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความ  
สะดวกของแหล่งสารสนเทศในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ ) รองลงมาคือ ด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารใน  
ระดับมาก ( $\bar{X} = 3.60$ ) และด้านสิ่งแวดล้อมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.51$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหา  
สารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.76$ ) และพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านเทคโนโลยี  
และการสื่อสาร ( $\bar{X} = 3.83$ ) รองลงมาคือ ด้านสิ่งแวดล้อมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.80$ ) และด้านความรู้  
สารสนเทศในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.79$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการ  
แสวงหาสารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.81$ ) และพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้าน  
ความสะดวกของแหล่งสารสนเทศในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.91$ ) รองลงมาคือ ด้านสิ่งแวดล้อมในระดับ  
มาก ( $\bar{X} = 3.80$ ) และด้านความรู้สารสนเทศในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.78$ )

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

ตารางที่ 25 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรม ด้านการรู้สารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การมีทักษะในการสืบค้นข้อมูล	3.51	0.70	มาก	3.85	0.69	มาก	3.74	0.87	มาก	3.70	0.76	มาก
ความสามารถในการประเมินได้ว่าสารสนเทศที่ พบนั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ	3.52	0.88	มาก	3.82	0.76	มาก	3.76	0.84	มาก	3.70	0.83	มาก
ความสามารถในการระบุแหล่งและประเภทของ สารสนเทศได้	3.51	0.73	มาก	3.74	0.72	มาก	3.81	0.74	มาก	3.68	0.74	มาก
ความสามารถในการระบุสารสนเทศที่ต้องการ ได้อย่างชัดเจน	3.43	0.71	ปาน กลาง	3.76	0.75	มาก	3.79	0.63	มาก	3.65	0.72	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	3.49	0.76	ปาน กลาง	3.79	0.73	มาก	3.78	0.77	มาก	3.68	0.76	มาก

จากตารางที่ 25 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศ พบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 2 ปัจจัย คือ การมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลและความสามารถ ประเมินได้ว่าสารสนเทศที่พบนั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ ) รองลงมาคือ ความสามารถในการระบุแหล่งและประเภทของสารสนเทศได้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.68$ ) และ ความสามารถในการระบุสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างชัดเจนในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.65$ ) เมื่อพิจารณา เป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหา สารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.49$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความสามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศที่พบนั้นมีคุณภาพและ น่าเชื่อถือในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.52$ ) รองลงมาคือ การมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลและความสามารถในการ ระบุแหล่งและประเภทของสารสนเทศได้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.51$ ) และความสามารถในการระบุ สารสนเทศที่ต้องการได้อย่างชัดเจนในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.43$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหา สารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.79$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.85$ ) รองลงมา คือความสามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศที่พบนั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.82$ ) และความสามารถในการระบุแหล่งและประเภทของสารสนเทศได้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.74$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการ แสวงหาสารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.78$ ) เมื่อพิจารณาใน รายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความสามารถในการระบุแหล่งและประเภทของ สารสนเทศได้ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.79$ ) รองลงมาคือ ความสามารถในการระบุสารสนเทศที่ต้องการได้ อย่างชัดเจนในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.79$ ) และความสามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศที่พบนั้นมีคุณภาพ และน่าเชื่อถือในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.76$ )

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อมของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัจจัยที่มีผลด้านสิ่งแวดล้อม	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยที่ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น	3.61	0.71	มาก	3.84	0.76	มาก	3.92	0.75	มาก	3.78	0.75	มาก
ความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักกีฬาให้ประสบความสำเร็จ	3.49	0.75	ปานกลาง	3.84	0.76	มาก	3.82	0.74	มาก	3.71	0.76	มาก
ภาระงานทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาใช้ในงานมากขึ้น	3.48	0.74	ปานกลาง	3.73	0.67	มาก	3.80	0.72	มาก	3.66	0.72	มาก
เนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์การกีฬามีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศตลอดเวลา	3.47	0.71	ปานกลาง	3.80	0.71	มาก	3.65	0.89	มาก	3.64	0.77	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.51	0.73	มาก	3.80	0.73	มาก	3.80	0.78	มาก	3.70	0.75	มาก

จากตารางที่ 26 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อมพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยที่ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้นในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.78$ ) รองลงมาคือ ความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศเพื่อนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.71$ ) และภาระงานทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาใช้ในงานมากขึ้นในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.66$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อมในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.51$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยที่ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้นในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.61$ ) รองลงมาคือความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.49$ ) และภาระงานทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาใช้ในงานมากขึ้นในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.48$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อมในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.80$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากัน 2 ปัจจัย คือ ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยที่ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้นและความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.84$ ) รองลงมาคือเนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์การศึกษามีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศตลอดเวลาในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.80$ ) และภาระงานทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาใช้ในงานมากขึ้นในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.73$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อมในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.80$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยที่ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น รองลงมาคือความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จ ( $\bar{X} = 3.82$ ) และภาระงานทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาใช้ในงานมากขึ้น ( $\bar{X} = 3.80$ )

ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัจจัยที่มีส่งผลด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดี	3.60	0.79	มาก	3.91	0.76	มาก	3.73	0.81	มาก	3.75	0.79	มาก
มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่	3.57	0.80	มาก	3.90	0.76	มาก	3.70	0.91	มาก	3.73	0.83	มาก
ทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทาง	3.60	0.67	มาก	3.84	0.79	มาก	3.74	0.83	มาก	3.73	0.77	มาก
ห้องสมุดขององค์กรมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็ว	3.63	0.68	มาก	3.67	0.80	มาก	3.76	0.78	มาก	3.68	0.76	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.60</b>	<b>0.74</b>	<b>มาก</b>	<b>3.83</b>	<b>0.78</b>	<b>มาก</b>	<b>3.73</b>	<b>0.83</b>	<b>มาก</b>	<b>3.72</b>	<b>0.79</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 27 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้เทคโนโลยี และการสื่อสาร พบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดีในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.75$ ) รองลงมาคือมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่และทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทางในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.73$ ) และห้องสมุดขององค์กรมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็วในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.68$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.60$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ห้องสมุดขององค์กรมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็วในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) รองลงมาคือสามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดีและทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทางในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.60$ ) และมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.57$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.83$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดีในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.91$ ) รองลงมาคือ มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.90$ ) และทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทางในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.84$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.73$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ห้องสมุดขององค์กรมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็วในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.76$ ) รองลงมาคือ ทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทางในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.74$ ) และสามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดีในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.73$ )

ตารางที่ 28 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัจจัยที่มีผลด้านความสะดวก ของแหล่งสารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึง สารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุด เสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหา หรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม	3.78	0.65	มาก	3.65	0.87	มาก	3.95	0.66	มาก	3.78	0.75	มาก
ใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็น แหล่งค้นหาก็ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่ สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ ต้องการ	3.75	0.65	มาก	3.60	0.81	มาก	3.92	0.55	มาก	3.74	0.70	มาก
แสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูง หรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การ โทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์	3.68	0.73	มาก	3.60	0.72	มาก	3.85	0.65	มาก	3.70	0.71	มาก
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.74</b>	<b>0.68</b>	<b>มาก</b>	<b>3.62</b>	<b>0.80</b>	<b>มาก</b>	<b>3.91</b>	<b>0.62</b>	<b>มาก</b>	<b>3.74</b>	<b>0.72</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 28 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ พบว่าความคิดเห็นที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีก็ตามในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.78$ ) รองลงมาคือ ใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งค้นหาที่ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ต้องการในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.74$ ) และแสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.74$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีก็ตามในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.78$ ) รองลงมาคือ สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดีและทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทางในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.75$ ) และแสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.68$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.62$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีก็ตามในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.65$ ) รองลงมาคือ ใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งค้นหาที่ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ต้องการในระดับมากและแสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.60$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศในภาพรวมในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.91$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือ

สารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตามในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.95$ ) รองลงมาคือ ใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งค้นหาที่ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ต้องการในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.74$ ) และแสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.70$ )

#### ตอนที่ 4 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ประกอบด้วย 3 ด้าน คือ

1. ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ
2. ปัญหาด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา
3. ปัญหาด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved

ตารางที่ 29 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศแต่ละด้านของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา	3.27	0.88	ปานกลาง	3.27	0.85	ปานกลาง	3.39	0.83	ปานกลาง	3.30	0.85	ปานกลาง
ด้านแหล่งสารสนเทศ	3.18	0.82	ปานกลาง	3.32	0.77	ปานกลาง	3.28	0.82	ปานกลาง	3.26	0.80	ปานกลาง
ด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ	3.12	0.91	ปานกลาง	3.16	0.98	ปานกลาง	3.20	0.93	ปานกลาง	3.16	0.94	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.19	0.87	ปานกลาง	3.25	0.87	ปานกลาง	3.29	0.86	ปานกลาง	3.24	0.86	ปานกลาง

จากตารางที่ 29 ผลการเปรียบเทียบปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศแต่ละด้าน พบว่าปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.30$ ) รองลงมาคือ ด้านแหล่งสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.26$ ) และด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.16$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.19$ ) และพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ) รองลงมาคือ ด้านแหล่งสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.18$ ) และด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.12$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.25$ ) และพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านแหล่งสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.32$ ) รองลงมาคือ ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ) และด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.16$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.29$ ) และพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.39$ ) รองลงมาคือ ด้านแหล่งสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.28$ ) และด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.20$ )

ตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหา	3.23	0.84	ปานกลาง	3.3	0.74	ปานกลาง	3.35	0.75	ปานกลาง	3.30	0.76	ปานกลาง
ห้องสมุดมีระบบฐานข้อมูลที่ไม่ทันสมัย	3.24	0.86	ปานกลาง	3.3	0.76	ปานกลาง	3.34	0.79	ปานกลาง	3.29	0.80	ปานกลาง
แหล่งสารสนเทศที่ต้องการแสวงหาสารสนเทศอยู่ไกล ไม่สะดวกในการเดินทางหรือติดต่อ	3.14	0.72	ปานกลาง	3.3	0.72	ปานกลาง	3.30	0.86	ปานกลาง	3.27	0.77	ปานกลาง
ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาไม่มีเวลาให้คำแนะนำได้	3.17	0.89	ปานกลาง	3.3	0.86	ปานกลาง	3.26	0.96	ปานกลาง	3.25	0.90	ปานกลาง
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมีงบประมาณน้อยในการสนับสนุนการเข้าร่วมการประชุม การสัมมนาทางวิชาการ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การฝึกอบรมและการฝึกปฏิบัติ	3.21	0.67	ปานกลาง	3.2	0.82	ปานกลาง	3.24	0.74	ปานกลาง	3.25	0.75	ปานกลาง

ตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน (ต่อ)

ปัญหาด้านแหล่งสารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
บรรณารักษ์ไม่มีความรู้เพียงพอที่จะให้คำปรึกษาได้	3.18	0.89	ปานกลาง	3.31	0.73	ปานกลาง	3.16	0.85	ปานกลาง	3.22	0.82	ปานกลาง
เวลาเปิดทำการของห้องสมุดที่มหาวิทยาลัยสังกัดน้อยเกินไป	3.09	0.85	ปานกลาง	3.29	0.79	ปานกลาง	3.29	0.82	ปานกลาง	3.22	0.82	ปานกลาง
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	3.18	0.82	ปานกลาง	3.32	0.77	ปานกลาง	3.28	0.82	ปานกลาง	3.26	0.80	ปานกลาง

จากตารางที่ 30 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่าปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.30$ ) รองลงมา คือ ห้องสมุดมีระบบฐานข้อมูลที่ไม่ทันสมัยในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.29$ ) และแหล่งสารสนเทศที่ต้องการแสวงหาสารสนเทศอยู่ไกล ไม่สะดวกในการเดินทางหรือติดต่อในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.18$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ห้องสมุดมีระบบฐานข้อมูลที่ไม่ทันสมัยในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.24$ ) รองลงมาคือ ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.23$ ) และมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมีงบประมาณน้อยในการสนับสนุนการเข้าร่วมการประชุม การสัมมนาทางวิชาการ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การฝึกอบรมและการฝึกปฏิบัติในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.21$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.32$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ แหล่งสารสนเทศที่ต้องการแสวงหาสารสนเทศอยู่ไกล ไม่สะดวกในการเดินทางหรือติดต่อในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.38$ ) รองลงมาคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาไม่มีเวลาให้คำแนะนำได้ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.32$ ) และ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติมีงบประมาณน้อยในการสนับสนุนการเข้าร่วมการประชุม การสัมมนาทางวิชาการ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การฝึกอบรมและการฝึกปฏิบัติในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.29$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.28$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.35$ ) รองลงมาคือ ห้องสมุดมีระบบฐานข้อมูลที่ไม่ทันสมัยในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.34$ ) และแหล่งสารสนเทศที่ต้องการแสวงหาสารสนเทศอยู่ไกล ไม่สะดวกในการเดินทางหรือติดต่อในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.30$ )

ตารางที่ 31 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัญหาด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของ สารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุด												
1.1 ทรัพยากรสารสนเทศภาษาไทยมีไม่เพียงพอต่อการใช้	3.30	0.84	ปานกลาง	3.27	0.84	ปานกลาง	3.27	0.83	ปานกลาง	3.28	0.83	ปานกลาง
1.2 ทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬามีความล้าสมัย	3.20	0.79	ปานกลาง	3.25	0.81	ปานกลาง	3.38	0.73	ปานกลาง	3.27	0.78	ปานกลาง
1.3 ทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬามีจำนวนน้อย	3.16	0.81	ปานกลาง	3.28	0.77	ปานกลาง	3.34	0.83	ปานกลาง	3.26	0.76	ปานกลาง
1.4 ทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์มีจำนวนน้อย	3.16	0.76	ปานกลาง	3.26	0.79	ปานกลาง	3.33	0.75	ปานกลาง	3.25	0.77	ปานกลาง

ตารางที่ 31 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศที่ทำกรแสวงหาของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน (ต่อ)

ปัญหาด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของ สารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา									รวม (n = 223)		
	ประเภทบุคคล (n = 79)			ประเภททีม (n = 82)			ทั้งสองประเภท (n = 56)					
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2. ทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต	3.41	1.07	ปาน กลาง	3.30	0.99	ปาน กลาง	3.69	0.96	มาก	3.45	1.02	ปาน กลาง
2.1 คำนึงถึงความรวดเร็วในการสืบค้น สารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหา												
2.2 เลือกดูผลการค้นอินเทอร์เน็ต ประมาณ 1-2 หน้าจอ เมื่อได้ผลที่ใกล้เคียงก็จะ หยุดการค้นหาทันที	3.37	0.98	ปาน กลาง	3.25	0.91	ปาน กลาง	3.31	0.89	ปาน กลาง	3.30	0.92	ปาน กลาง
ค่าเฉลี่ยรวม	3.27	0.88	ปาน กลาง	3.27	0.85	ปาน กลาง	3.39	0.83	ปาน กลาง	3.30	0.85	ปาน กลาง

จากตารางที่ 31 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา พบว่าปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คำนี้ถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.45$ ) รองลงมาคือ เลือกลงมาคือ เลือกลงมาคือ เลือกลงมาคือ อินเทอร์เน็ต ประมาณ 1-2 หน้าจอ เมื่อได้ผลที่ใกล้เคียงก็จะหยุดการค้นหาค้นหาทันทีในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.30$ ) และทรัพยากรสารสนเทศภาษาไทยมีไม่เพียงพอต่อการใช้ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.28$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คำนี้ถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.41$ ) รองลงมาคือ เลือกลงมาคือ เลือกลงมาคือ อินเทอร์เน็ต ประมาณ 1-2 หน้าจอ เมื่อได้ผลที่ใกล้เคียงก็จะหยุดการค้นหาค้นหาทันทีในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.37$ ) และทรัพยากรสารสนเทศภาษาไทยมีไม่เพียงพอต่อการใช้ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.30$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คำนี้ถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.30$ ) รองลงมาคือ ทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การศึกษามีจำนวนน้อยในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.28$ ) และทรัพยากรสารสนเทศภาษาไทยมีไม่เพียงพอต่อการใช้ในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.39$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ คำนี้ถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.69$ ) รองลงมาคือ ทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การศึกษามีความล้ำสมัยในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.38$ ) และทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การศึกษามีจำนวนน้อยในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.34$ )

ตารางที่ 32 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถาม  
จำแนกตามประเภทกีฬาที่ฝึกสอน

ปัญหาด้านวิธีการแสวงหา และการเรียนรู้จากสารสนเทศ	ผู้ฝึกสอนกีฬา ประเภทบุคคล (n = 79)			ผู้ฝึกสอนกีฬา ประเภททีม (n = 82)			ผู้ฝึกสอนกีฬา ทั้งสองประเภท (n = 56)			รวม (n = 223)		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้าง นอกเหนือจากบริการยืมคืน	3.27	1.00	ปาน กลาง	3.26	1.02	ปาน กลาง	3.19	0.83	ปาน กลาง	3.24	0.96	ปาน กลาง
ขาดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษ	3.24	0.79	ปาน กลาง	3.22	0.97	ปาน กลาง	3.16	1.19	ปาน กลาง	3.21	0.98	ปาน กลาง
รู้สึกว่าการค้นหาข้อมูลอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการแสวงหา	3.09	0.95	ปาน กลาง	3.20	1.05	ปาน กลาง	3.23	0.86	ปาน กลาง	3.17	0.96	ปาน กลาง
ขาดทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ	3.04	0.91	ปาน กลาง	3.07	0.94	ปาน กลาง	3.24	0.84	ปาน กลาง	3.11	0.90	ปาน กลาง
ขาดความรู้และทักษะในการแสวงหา สารสนเทศ	2.97	0.91	ปาน กลาง	3.05	0.93	ปาน กลาง	3.19	0.92	ปาน กลาง	3.06	0.92	ปาน กลาง
<b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>	<b>3.12</b>	<b>0.91</b>	<b>ปาน กลาง</b>	<b>3.16</b>	<b>0.98</b>	<b>ปาน กลาง</b>	<b>3.20</b>	<b>0.93</b>	<b>ปาน กลาง</b>	<b>3.16</b>	<b>0.94</b>	<b>ปาน กลาง</b>

จากตารางที่ 32 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ พบว่าปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืนในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.24$ ) รองลงมาคือ ขาดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.21$ ) และรู้สึกว่าสารสนเทศมีอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.17$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภทบุคคลมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.12$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืนในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.27$ ) รองลงมาคือ ขาดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.24$ ) และรู้สึกว่าสารสนเทศมีอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.09$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามประเภททีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.16$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืนในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.26$ ) รองลงมาคือ ขาดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.22$ ) และรู้สึกว่าสารสนเทศมีอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.20$ )

ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งประเภทบุคคลและทีมมีความเห็นต่อปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศในภาพรวมในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.20$ ) เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่าปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ขาดทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.24$ ) รองลงมาคือ รู้สึกว่าสารสนเทศมีอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการแสวงหาในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.23$ ) และไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืนและขาดความรู้และทักษะในการแสวงหาสารสนเทศในระดับปานกลาง ( $\bar{X} = 3.19$ )

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การค้นคว้าอิสระเรื่องพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตภาคเหนือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศ และปัญหาจากการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาของผู้ตอบแบบสอบถามของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติใน 4 วิทยาเขตภาคเหนือ

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือผู้ตอบแบบสอบถามของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติใน 4 วิทยาเขตภาคเหนือที่มีชื่อในการแข่งขันกีฬาสถิติศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 43 ณ จังหวัดมหาสารคาม ทั้งหมดจำนวน 233 คน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือในการวิจัยคือแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามได้รับแบบสอบถามกลับคืนมาจำนวน 223 ชุด คิดเป็นร้อยละ 95.71 แบบสอบถามประกอบด้วย 5 ตอน คือ ตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา โดยใช้คำถามแบบเลือกตอบ ตอนที่ 2 ศึกษาพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถาม ที่นำไปใช้เพื่อการฝึกสอนนักกีฬาที่ต้องทำการแข่งขันในด้านวัตถุประสงค์ของการแสวงหาสารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ ประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหา วิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ โดยใช้คำถามแบบเลือกตอบ เติมคำและเรียงลำดับคำตอบ ตอนที่ 3 ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศและ ตอนที่ 4 ศึกษาปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ และตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ใช้สถิติการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์สถิติทางสังคมศาสตร์

#### สรุปผลการศึกษา

##### ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามมีทั้งหมด 223 คน เป็นเพศชายจำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 71.30 และเป็นเพศหญิงจำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 28.70 (ตารางที่ 1)

เมื่อจำแนกตามช่วงอายุพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากที่สุดมีอายุอยู่ในช่วง 31-40 ปี จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 41.70 รองลงมาคือช่วงอายุ 21-30 ปี จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 และอันดับสามคือช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 (ตารางที่ 1) และพบว่าจำนวนมากที่สุดจบการศึกษาระดับปริญญาโทจำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 49.80 รองลงมา จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 42.60 และระดับปริญญาเอกจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 7.60 (ตารางที่ 2)

เมื่อจำแนกตามประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากที่สุดมีประสบการณ์ต่ำกว่า 5 ปีมีจำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 41.70 รองลงมาคือมีประสบการณ์ ตั้งแต่ 5-10 ปีจำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 และอันดับสามคือมีประสบการณ์ตั้งแต่ 10-20 ปี จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.50 (ตารางที่ 2)

เมื่อพิจารณาตามประเภทของกีฬาที่ทำการฝึกสอนพบว่าประเภทกีฬาที่ทำการฝึกสอนจำนวนมากที่สุดคือกีฬาที่ทำการแข่งขันประเภททีม จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 36.80 รองลงมาคือกีฬาที่ทำการแข่งขันประเภทบุคคล จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 อันดับสามคือกีฬาที่ทำการแข่งขัน ทั้งประเภทบุคคลและทีม จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 27.80 (ตารางที่ 3)

เมื่อพิจารณาตามประเภทของกีฬาประเภททีมพบว่าประเภทกีฬาที่มีจำนวนผู้ฝึกสอนมากที่สุดคือวอลเลย์บอลชายหาด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 รองลงมาคือฟุตบอลและฟุตบอล จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 อันดับสามคือตะกร้อลอดห่วงและลีลาศ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.10 (ตารางที่ 5)

เมื่อพิจารณาตามประเภทของกีฬาประเภทบุคคลพบว่าประเภทกีฬาที่มีจำนวนผู้ฝึกสอนมากที่สุดคือมวยไทยสมัครเล่น จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 รองลงมาคือมวยสากลสมัครเล่น จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 อันดับสามคือเพาะกาย จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 10.10 (ตารางที่ 4)

เมื่อพิจารณาตามประเภทของกีฬาประเภททีมพบว่าประเภทกีฬาที่มีจำนวนผู้ฝึกสอนมากที่สุดคือกรีฑา จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 19.60 รองลงมาคือยิงธนูและเรือพาย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 12.50 อันดับสามคือเปตอง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 10.70 และกีฬาที่มีจำนวนน้อยที่สุดคือปีหน้าผาและยิงปืน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 3.60 (ตารางที่ 6)

## **ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ**

### **2.1 ผลการศึกษาวัตถุประสงค์ ระยะเวลาและความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศ**

เมื่อพิจารณาตามวัตถุประสงค์ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีจำนวนมากที่สุดแสวงหาสารสนเทศ เพื่อนำมาใช้การวางแผนฝึกสอนนักกีฬา จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 92.40 รองลงมาคือเพื่อความ

สนใจส่วนตัว จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 44.40 และอันดับสามคือเพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 36.30 (ตารางที่ 7)

ผลการศึกษาตามระยะเวลาที่ใช้ในการแสวงหาสารสนเทศพบว่าจำนวนมากที่สุดใช้เวลาในการแสวงหาสารสนเทศ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 33.60 และอันดับสามคือ 2-3 ชั่วโมง จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 (ตารางที่ 8)

นอกจากนี้ยังพบว่าความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศที่มีจำนวนมากที่สุดคือมากกว่า 6 ครั้ง/เดือน จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 35.40 รองลงมาคือ 3 - 4 ครั้ง/เดือน จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 31.40 และอันดับสามคือ 5 - 6 ครั้ง/เดือน จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.40 (ตารางที่ 9)

## 2.2 ผลการศึกษาแหล่งสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำการแสวงหา

แหล่งสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำการแสวงหามากที่สุดคือแหล่งสารสนเทศประเภทบุคคล จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 99.60 รองลงมาคือแหล่งสารสนเทศประเภทสมาคมวิชาชีพ จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 87.90 และอันดับสามคือแหล่งสารสนเทศประเภทห้องสมุด จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 69.10 (ตารางที่ 10)

แหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการมากที่สุดคือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 87.90 รองลงมาคือเพื่อน/ผู้ร่วมงาน จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 และอันดับสามคือบรรณารักษ์ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 (ตารางที่ 11)

แหล่งสารสนเทศประเภทห้องสมุดที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการมากที่สุดคือห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัด จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 58.30 รองลงมาคือห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 10.30 และอันดับสามคือหอสมุดแห่งชาติ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.40 (ตารางที่ 12)

แหล่งสารสนเทศประเภทสถาบันที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการมากที่สุดคือการศึกษาแห่งประเทศไทยที่สังกัด จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 69.50 รองลงมาคือสถาบันวิชาการ โอลิมปิกไทย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 4.90 และอันดับสามคือสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 4.5 (ตารางที่ 13)

แหล่งสารสนเทศประเภทสมาคมวิชาชีพที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการมากที่สุดคือสมาคมกีฬาจังหวัด จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 52.50 รองลงมาคือศูนย์การศึกษาแห่งประเทศไทยแต่ละภาค จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 42.20 และอันดับสามคือสมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.20 (ตารางที่ 14)

แหล่งสารสนเทศประเภทอื่นๆ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้บริการมากที่สุดคือการประชุมเชิงปฏิบัติการ/การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติ จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 75.80 รองลงมาคือการศึกษาดูงาน จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 21.10 และอันดับสามคือทรัพยากรสารสนเทศส่วนตัว จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 15.20 (ตารางที่ 15)

### 2.3 ผลการศึกษาประเภทสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำการแสวงหา

ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหามากที่สุดคือหนังสือและตำรา จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 48.40 รองลงมาคือรายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุม จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 47.10 และอันดับสามคือนิตยสาร จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 25.60 (ตารางที่ 16)

ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อโสตทัศนวัสดุที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหามากที่สุดคือการถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 91.50 รองลงมาคือซีดี-รอม จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00 และอันดับสามคือรูปภาพ จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 19.70 (ตารางที่ 17)

ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหามากที่สุดคือการติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคม จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 97.80 รองลงมาคือสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 85.20 และอันดับสามคือสืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 2.70 (ตารางที่ 18)

เครือข่ายสังคมที่ผู้ตอบแบบสอบถามติดตามมากที่สุดคือ เฟซบุ๊ก จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 86.10 รองลงมาคือ ยูทูบ จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 69.50 และอันดับสามคือ ไลน์ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 48.00 (ตารางที่ 19)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการสืบค้นสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้งานมากที่สุดคือสมาร์ทโฟน จำนวน 214 คน คิดเป็นร้อยละ 96.00 รองลงมาคือ โน้ตบุ๊ก จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 78.50 และอันดับสามคือ คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 40.40 (ตารางที่ 20)

เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือสืบค้นได้ง่าย จำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 85.20 รองลงมาคือใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 70.40 และอันดับสามคือมีสารสนเทศที่ทันสมัย จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 62.80 (ตารางที่ 21)

เนื้อหาสาระที่ทำการแสวงหาที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือการฝึกกีฬา จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 97.80 รองลงมาคือ โภชนาการการกีฬา จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 30.50 และอันดับสามคือเวชศาสตร์การกีฬา จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 (ตารางที่ 22)

ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศภาษาไทยมากที่สุด จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 99.60 รองลงมาคือภาษาอังกฤษ จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 17.90 และอันดับสามคือภาษาอื่นๆ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.90 (ตารางที่ 23)

### ตอนที่ 3 ผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเท่ากับ 2 ปัจจัย คือ มีทักษะในการสืบค้นข้อมูล และความสามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศที่ได้มานั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ ( $\bar{X} = 3.70$ ) รองลงมาอยู่ในระดับมาก คือ สามารถระบุแหล่งและประเภทของสารสนเทศได้ ( $\bar{X} = 3.68$ ) และอันดับสามระดับมาก คือ สามารถระบุสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างชัดเจน ( $\bar{X} = 3.65$ ) (ตารางที่ 24)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อม พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก คือ ตำแหน่งงานในองค์กรที่สังกัดอยู่เป็นปัจจัยทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น ( $\bar{X} = 3.78$ ) รองลงมาอยู่ในระดับมาก คือ ความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จ ( $\bar{X} = 3.71$ ) และอันดับสามระดับมาก คือ ภาระงานทำให้ต้องแสวงหามาใช้ในงานมากขึ้น ( $\bar{X} = 3.66$ ) (ตารางที่ 25)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก คือ สามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดี ( $\bar{X} = 3.75$ ) รองลงมาอยู่ในระดับมากเท่ากับ 2 ปัจจัย คือ มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่และทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทาง ( $\bar{X} = 3.73$ ) และอันดับสามระดับมาก คือ ห้องสมุดขององค์กรมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็ว ( $\bar{X} = 3.68$ ) (ตารางที่ 26)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก คือ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม ( $\bar{X} = 3.78$ ) รองลงมาอยู่ในระดับมาก คือ ใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งค้นหาที่ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ต้องการ ( $\bar{X} = 3.74$ ) และอันดับสามระดับมาก คือ แสวงหาสารสนเทศโดยการ

ถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ( $\bar{X} = 3.70$ ) (ตารางที่ 27)

#### ตอนที่ 4 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คือ ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหา ( $\bar{X} = 3.30$ ) รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง คือ ห้องสมุดมีระบบฐานข้อมูลที่ไม่ทันสมัย ( $\bar{X} = 3.29$ ) และอันดับสามระดับปานกลาง คือ แหล่งสารสนเทศที่ต้องการแสวงหาสารสนเทศอยู่ไกล ไม่สะดวกในการเดินทางหรือติดต่อ ( $\bar{X} = 3.27$ ) (ตารางที่ 28)

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านประเภทและเนื้อหาของสารสนเทศที่ทำการแสวงหาพบว่าอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คือ คำนึงถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหา ( $\bar{X} = 3.45$ ) รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง คือ เลือกรูปผลการค้นอินเทอร์เน็ต ประมาณ 1-2 หน้าจอ เมื่อได้ผลที่ใกล้เคียงก็จะหยุดการค้นหาทันที ( $\bar{X} = 3.30$ ) และอันดับสามระดับปานกลาง คือ ทรัพยากรสารสนเทศภาษาไทยมีไม่เพียงพอต่อการใช้ ( $\bar{X} = 3.28$ ) (ตารางที่ 29)

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่าปัญหาอันดับแรก ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง คือ ไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืน ( $\bar{X} = 3.24$ ) รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง คือ ขาดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษ ( $\bar{X} = 3.21$ ) และอันดับสามระดับปานกลาง คือ รู้สึกว่าสารสนเทศมีอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการแสวงหา ( $\bar{X} = 3.17$ ) (ตารางที่ 30)

#### อภิปรายผลการศึกษา

ผลการวิจัยแหล่งสารสนเทศที่ทำการแสวงหาพบว่า วัตถุประสงค์อันดับแรกในการแสวงหาสารสนเทศของผู้ตอบแบบสอบถามคือ เพื่อนำมาใช้การวางแผนฝึกสอนนักศึกษา (ร้อยละ 99.60) ซึ่งพบว่าสอดคล้องกับแนวคิดของ Leckie (2013) ที่อธิบายว่าบุคคลมีความต้องการสารสนเทศตามอาชีพและภาระงานของแต่ละบุคคล และอาชีพเป็นตัวกำหนดให้แต่ละบุคคลนั้นมีภาระงานที่แตกต่างกันและด้วยภาระงานนั้นๆ ก็จะส่งผลให้บุคคลมีลักษณะความต้องการสารสนเทศที่แตกต่างกันออกไปอีกเช่นกันและยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของอรอุมา สืบกระพัน (2553) ที่พบว่า วิศวกรมีวัตถุประสงค์ในระดับมาก คือเพื่อค้นหาสารสนเทศที่ทันสมัยเกี่ยวกับงานในหน้าที่ ( $\bar{X} = 4.33$ )

นอกจากนี้ยังพบว่าแหล่งสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามทำการแสวงหามากที่สุดคือ แหล่งสารสนเทศประเภทบุคคลที่เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง (ร้อยละ 87.90) ส่วนใหญ่มีการแสวงหา

สารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศบุคคลที่เป็นอาจารย์หรือนักวิชาการในสถาบันการศึกษาซึ่งสอดคล้องกับหลักการแสวงหาสารสนเทศโดยใช้ความพยายามให้น้อยที่สุด (Principle of least effort, 2558) ที่อธิบายว่าผู้ใช้จะใช้แหล่งสารสนเทศที่สะดวกและง่ายที่สุดก่อน เช่น การถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ เป็นต้น เมื่อพิจารณาจากแหล่งสารสนเทศแหล่งต่างๆ พบว่าแหล่งสารสนเทศประเภทสถาบันที่ใช้บริการมากที่สุดคือการกีฬาแห่งประเทศไทยที่สังกัด (ร้อยละ 69.50) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุนันทา วงศ์ตุรภัทร (2550) ที่พบว่า แหล่งสารสนเทศประเภทสถาบันที่นักศึกษาบัณฑิตศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาใช้บริการมากที่สุดคือการกีฬาแห่งประเทศไทยที่สังกัด (ร้อยละ 65.29)

นอกจากนี้ยังพบว่าทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหา มากที่สุดคือหนังสือและตำรา ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุนันทา วงศ์ตุรภัทร (2550) ที่พบว่า นักศึกษบัณฑิตศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาแสวงหาสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์จากหนังสือ และตำรา (ร้อยละ 48.40) เช่นเดียวกับผลการศึกษาจากจันทมาศ เกษมสุขสถาพร (2559) ที่พบว่า นักวิชาการสาธารณสุขแสวงหาสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์จากหนังสือหรือตำราวิชาการ (ร้อยละ 79.74)

ผลการศึกษาพบว่าเครือข่ายสังคมที่ติดตามมากที่สุดคือ เฟสบุ๊ก (ร้อยละ 79.74) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของปริญญาดา ปานทอง (2558) ที่พบว่าเครือข่ายสังคมที่นักศึกษาระดับปริญญาตรีติดตามมากที่สุดคือ เฟสบุ๊ก (ร้อยละ 54.10) โดยอุปกรณ์ที่ใช้ในการสืบค้นสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้งานมากที่สุดคือสมาร์ตโฟน (ร้อยละ 54.10) โดยเกณฑ์ในการพิจารณาเลือก แหล่งสารสนเทศที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือสืบค้นได้ง่าย และพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแสวงหาสารสนเทศภาษาไทยมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาสุนันทา วงศ์ตุรภัทร (2550) ที่พบว่านักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาสาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาแสวงหาสารสนเทศภาษาไทยมากที่สุด และผลการศึกษาของอรอุมา สืบกระพัน (2553) ที่พบว่า วิศวกรมีการแสวงหาสารสนเทศภาษาไทยในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.90$ )

เมื่อพิจารณาจากผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร พบว่าสามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดี ( $\bar{X} = 3.75$ ) อาจเนื่องมาจากผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปีซึ่งเป็นกลุ่มคนยุคเจนเนอเรชันวาย ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตและมีความคุ้นเคย ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามในช่วงอายุดังกล่าวสามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นช่วยในการแสวงหาสารสนเทศได้ง่ายยิ่งขึ้น (เสมอ นิมเงิน, 2561)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านสิ่งแวดล้อม พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมในระดับมาก คือ ตำแหน่งงานในองค์กรที่ท่านสังกัดอยู่เป็นปัจจัยทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น ( $\bar{X} = 4.90$ ) อาจเนื่องมาจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติในวิทยาเขต

ต่างๆ ต้องการสร้างผลงานจากการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ให้อยู่ในเกณฑ์ในคาดหวังไว้ ซึ่งส่งผลให้ผู้ตอบแบบสอบถามที่รับการแต่งตั้งต้องแสวงหาสารสนเทศเพื่อนำมาฝึกสอนนักกีฬาให้สามารถสร้างผลงานได้สอดคล้องต่อทฤษฎีการแสวงหาสารสนเทศของ Leckie (2013) ที่อธิบายว่าผู้ใช้มีความต้องการสารสนเทศตามอาชีพและภาระงานของแต่ละบุคคล ซึ่งจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านการรู้สารสนเทศ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมในระดับมาก 2 ปัจจัย คือ มีทักษะในการสืบค้นข้อมูลและสามารถประเมินได้ว่าสารสนเทศที่ได้มานั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ ( $\bar{X} = 3.70$ ) อาจเนื่องมาจากผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับปริญญาโท ทำให้มีทักษะในการแสวงหาสารสนเทศที่ตรงต่อความต้องการมากยิ่งขึ้น รวมทั้งสามารถประเมินสารสนเทศที่ได้นั้นว่าสามารถนำไปใช้ได้จริงหรือไม่

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลในระดับมาก คือ เลือกทางเลือกที่ตนรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม ( $\bar{X} = 3.78$ ) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการแสวงหาสารสนเทศโดยใช้ความพยายามให้น้อยที่สุด (Principle of least effort, 2558) ที่อธิบายว่าผู้ใช้โดยทั่วไปมักตั้งจุดมุ่งหมายในการค้นหาในระดับกลางๆ คือ ผู้ใช้มักไม่ตั้งเป้าหมายว่าในการแสวงหาสารสนเทศนั้น จำเป็นต้องให้ได้สารสนเทศที่มีคุณภาพดีที่สุดในปริมาณมากที่สุด หรือสมบูรณ์ที่สุด

เมื่อพิจารณาจากผลการวิจัยในแต่ละด้านพบว่าผลการวิเคราะห์ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศ พบว่าปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด อันดับแรกคือห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหา ( $\bar{X} = 3.30$ ) สาเหตุอาจเนื่องมาจากทางมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติยังให้ความสำคัญไม่มากเท่าที่ควรในด้านการพัฒนาแหล่งสารสนเทศ รวมถึงเจ้าหน้าที่ห้องสมุดยังขาดความใส่ใจในการพัฒนาการให้บริการสารสนเทศ ทำให้ไม่สามารถดึงดูดให้ผู้ใช้เข้ามาใช้บริการสารสนเทศจากห้องสมุด

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ พบว่าปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด คือ คำนึงถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่าคุณภาพของเนื้อหา ( $\bar{X} = 3.45$ ) อาจเนื่องมาจากสารสนเทศส่วนใหญ่ที่ได้จากการประชุมเชิงปฏิบัติการ/การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติ การชมการถ่ายทอดสดและการสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ อาจทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าเป็นสารสนเทศที่น่าไปใช้ได้ทันที ทำให้ขาดการพิจารณาและวิเคราะห์ว่าสารสนเทศที่จะนำไปฝึกซ้อมนักกีฬานั้นสามารถฝึกสอนได้เต็มประสิทธิภาพ

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศด้านแหล่งสารสนเทศด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ พบว่าปัญหาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลางทั้งหมด คือ ไม่ทราบว่าจะห้องสมุด

ให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจากบริการยืมคืน ( $\bar{X} = 3.24$ ) สาเหตุอาจเนื่องมาจากห้องสมุดไม่ให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์บริการสารสนเทศที่ห้องสมุดเปิดให้บริการ รวมถึงขาดการแนะนำการใช้บริการสารสนเทศต่างๆ จากทางห้องสมุดนอกเหนือจากบริการยืม-คืน

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ห้องสมุดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติในวิทยาเขตภาคเหนือควรมีแนวทางในการปรับปรุงการให้บริการสารสนเทศให้สอดคล้องกับความต้องการทั้งจากนักศึกษา บุคลากรและบุคคลภายนอกสถาบัน
2. ห้องสมุดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติควรส่งเสริมทักษะการรู้สารสนเทศให้แก่นักศึกษาและบุคลากร เพื่อให้สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ตรงต่อความต้องการและตระหนักถึงความน่าเชื่อถือของสารสนเทศที่ทำการสืบค้น
3. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติควรให้ความสำคัญในการพัฒนาแหล่งสารสนเทศเพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้และการวิจัยให้แก่นักศึกษา คณาจารย์และบุคลากรในสายงานกีฬาที่เกี่ยวข้อง

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาการบริการสารสนเทศเพื่อการศึกษาและการวิจัยของห้องสมุดคณะวิทยาศาสตร์การกีฬาของมหาวิทยาลัยรัฐ
2. การศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการแข่งขันของนักศึกษาที่เป็นนักกีฬามหาวิทยาลัยของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
3. การศึกษาความต้องการสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาเพื่อการเรียนการสอนของคณาจารย์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

## บรรณานุกรม

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (ม.ป.ป.). *ยุทธศาสตร์สถาบันการพลศึกษา (มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ) พ.ศ. 2561 - 2565*. จาก [http://ipe.ac.th/web/web2/index.php?option=com\\_content&view=article&id=225%3A-2561-2565&catid=103%3A2010-05-13-14-26-51&Itemid=221](http://ipe.ac.th/web/web2/index.php?option=com_content&view=article&id=225%3A-2561-2565&catid=103%3A2010-05-13-14-26-51&Itemid=221)
- กรมพลศึกษา สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา. (2558). *วิทยาศาสตร์การกีฬากับการประยุกต์ใช้ในชุมชน*. กรุงเทพฯ: ชัน แพคเกจจิ้ง.
- กีฬากับการพัฒนาประเทศ. (2555). จาก <http://www.komchadluek.net/news/scoop/137669>
- คณาจารย์วิทยาลัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา. (2548). *วิทยาศาสตร์การกีฬา (Sport Science)*. กรุงเทพฯ: มีเดีย เพรส.
- ชูฟาน ตง. (2557). *พฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. จาก <http://search.lib.cmu.ac.th/search~S0/?searchtype=Y/index.php>
- ดวงพร ศิริสมบัติ. (2536). *วิทยาศาสตร์การกีฬา = Sports science*. ภูเก็ต: ภาควิชาพลศึกษาและนันทนาการ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- นิกร สีแล. (2556). *พื้นฐานวิทยาศาสตร์การกีฬา = Fundamental Of Sports Science*. ชุมพร: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชุมพร.
- บัณฑิตศึกษา สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2555). *การจัดเก็บและการค้นคืนสารสนเทศ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปริญญาดา ปานทอง. (2557). *ความต้องการสารสนเทศและพฤติกรรมกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านการศึกษาต่อ ในระดับปริญญาโทของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- พิทยา บุญคงเสน. (2556). *จิตวิทยาสำหรับผู้ฝึกสอนกีฬา*. สุพรรณบุรี: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี.

- บุญนาศ สมณิล. (2558). *เอกสารประกอบการสอน วิชาจิตวิทยาการกีฬาและการออกกำลังกาย = Sports and Exercise Psychology SS11200*. อุดรธานี: คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- ประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). จาก [http://www.ipe.ac.th/web/web3/images/M\\_pdf/62/TNSUhistory.pdf](http://www.ipe.ac.th/web/web3/images/M_pdf/62/TNSUhistory.pdf)
- มาลี ภูมิภาค. (2554). *รูปแบบสมรรถนะหลักของบุคลากรด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ของการกีฬาแห่งประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ยุทธนา เสมอจิตร. (2558). *การศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ โดยใช้หลักการใช้ความพยายามน้อยที่สุด*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- รัฐพงศ์ บุญญานุวัตร. (2559). *กีฬากับการสร้างมูลค่าเพิ่ม ทางเศรษฐกิจและสังคม*. จาก <https://www.matichon.co.th/news/287377>
- ศุภวรรณ อากกล้า. (2559). *พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนักศึกษาต่างชาติ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สนธยา สีละมอด. (2555). *หลักการฝึกกีฬาสำหรับผู้ฝึกสอนกีฬา (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ, สมหญิง จันทรุไทย. (2542). *จิตวิทยาการกีฬา แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร พุทธาพิทักษ์ผล. (2545). *ทฤษฎีพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดเก็บและการค้นคืน*. ในเอกสารการสอนชุดวิชาการจัดเก็บและการค้นคืนสารสนเทศ (Information Storage and Retrieval), หน่วยที่ 1 -4 . หน้า 53-60. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เสมอ นิ่มเงิน. (2561). *Generation กับ พฤติกรรม การรับข่าวสารผ่านสื่อต่างๆ*. จาก [https://www.prd.go.th/download/article/article\\_20180904112336.pdf](https://www.prd.go.th/download/article/article_20180904112336.pdf)
- สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตมหาสารคาม งานประชาสัมพันธ์. (2561). *สถาบันการพลศึกษา จัดประชุมคณะกรรมการอำนวยการ การจัดการแข่งขัน กีฬาพลศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 43 พลศึกษาเกมส์ ณ จังหวัดมหาสารคาม*.
- จาก [www.ipemk.ac.th/main/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1015:----43--&catid=3:news-pr&Itemid=74](http://www.ipemk.ac.th/main/index.php?option=com_content&view=article&id=1015:----43--&catid=3:news-pr&Itemid=74)

- สุกานดา เจริญวันชัย. (2554). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศเพื่อการทำโครงการของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุนันทา วงศ์จตุรภัทร. (2550). พฤติกรรมการแสวงหาสารนิเทศของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬาในมหาวิทยาลัยของรัฐ. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมาลี พงศดิลก. (2559). พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคาแหง.
- อำนาจโชค รื่นเรือง. (2542). *หลักและวิธีฝึกกีฬา*. กาญจนบุรี: ม.ป.ท.
- Al-Muomen, N. (2009). Information-seeking behaviour at kuwait university. *จ 1 ก* <https://search.proquest.com/docview/898789306/1934730CA6DC43BDPQ/2?accountid=44722>
- Budde, J.M. "Information seeking in theory and practice: rethinking public services in libraries". *Reference & user service quarterly* 40, 3 (2001): 256-263.
- Case, D.O. (2012). *Looking for Information: a survey of research on information seeking, needs and behavior*. (3rd ed.). Bingley, UK: Emerald Group Pub.
- Ellis, D. (1997). *Modeling the information seeking patterns of engineers and research scientists in an industrial environment*. *Journal of Documentation*, 53(4), 384-403.
- Pitocco, C. (2013). *Information Seeking Behaviors of Clinical Laboratory Scientists*. *จ 1 ก* <https://search.proquest.com/pagepdf/1612491471/Record/E84DCD2E61A74410PQ/1?accountid=44722>
- Wilson, T.D. (2000). Human information behavior. *Informing Science*, 3 (2), 49- 55.
- WP. (2018). สถิติผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก “ไทย” เสพติดเน็ตมากสุดในโลก-“กรุงเทพ” เมืองผู้ใช้ Facebook สูงสุด. *จ 1 ก* <https://www.brandbuffet.in.th/2018/02/global-and-thailand-digital-report-2018/>

## ภาคผนวก

### แบบสอบถามการวิจัย เรื่อง พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา ของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำภาคเหนือ

#### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนนักกีฬา มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำภาคเหนือ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้วิจัยขอความร่วมมือท่านในการตอบแบบสอบถาม เพื่อเป็นประโยชน์ที่สามารถเป็นแนวทางให้ห้องสมุดและแหล่งสารสนเทศด้านการกีฬาและวิทยาศาสตร์การกีฬาสามารถจัดหาทรัพยากรสารสนเทศและบริการสารสนเทศด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ฝึกสอนกีฬาในการฝึกสอนกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามผู้วิจัยจะเก็บไว้เป็นความลับ

#### นิยามศัพท์ในการวิจัย

พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลหนึ่งกระทำ เพื่อให้ได้สารสนเทศที่จะตอบสนองความต้องการของตน โดยพิจารณาจากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ตั้งแต่ระดับองค์กร ระดับกลุ่มผู้ใช้และระดับผู้ใช้แต่ละคน

วิทยาศาสตร์การกีฬา หมายถึง สาขาวิชาที่เป็นพหุศาสตร์ สามารถจำแนกขอบข่ายได้ 7 ประเภท คือ กายวิภาคศาสตร์ สรีรวิทยาการออกกำลังกาย ชีวกลศาสตร์การกีฬา โภชนาการการกีฬา เวชศาสตร์การกีฬา จิตวิทยาการกีฬาและวิศวกรรมและเทคโนโลยีการกีฬา

ผู้สอนกีฬา หมายถึง บุคคลผู้ที่มีรายชื่อเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาในการแข่งขันกีฬาพลศึกษาเกมส์ ครั้งที่ 43 ณ จังหวัดมหาสารคาม ระหว่างวันที่ 6 – 15 กันยายน พ.ศ.2561

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบคำถาม

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ที่ตรงต่อความจริงเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ:  ชาย  หญิง
2. อายุ  
 21 – 30 ปี  31 – 40 ปี  41 – 50 ปี  
 51 ปีขึ้นไป (โปรดระบุอายุ).....
3. ระดับการศึกษา  
 ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก  อื่นๆ โปรดระบุ.....
4. ประสบการณ์เกี่ยวกับการฝึกสอนกีฬา  
 ต่ำกว่า 5 ปี  5 – 10 ปี  10 – 20 ปี  20 ปีขึ้นไป
5. ประเภทกีฬาที่ทำการฝึกสอน  
**กีฬาที่ทำการแข่งขันประเภทบุคคล**  
 กูราซ  ฟันดาบ  ยกน้ำหนัก  ยูยิตสู  
 กอล์ฟ  กระบี่กระบอง  มวยปล้ำ  ยูโด  
 วูซู (ประลองยูทธ)  มวยสากลสมัครเล่น  มวยไทยสมัครเล่น  
 คาราเต้โด  ดาบไทย  บินจิกลีลัด  เพาะกาย  
**กีฬาที่ทำการแข่งขันประเภททีม**  
 กอล์ฟดี  บาสเกตบอล  รักบี้ฟุตบอล  สอกกี  
 แสนด์บอล  แสนด์บอลชายหาด  เนตบอล  ลีลาส  
 ฟุตบอล  วู้ดบอล  เซปักตะกร้อ  ตะกร้อชายหาด  
 ตะกร้อลอดห่วง  วอลเลย์บอล  วอลเลย์บอลชายหาด  ฟุตซอล  
**กีฬาที่ทำการแข่งขันทั้งประเภทบุคคลและทีม**  
 แบดมินตัน  ปีนหน้าผา  เรือพาย  เทเบิลเทนนิส  
 วายน้ำ  เทนนิส  กรีฑา  ยิงธนู  
 เปตอง  ยิงปืน  เทควันโด  ยิม นาสติกลีล ปี

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศของผู้ฝึกสอนกีฬา ที่นำไปใช้เพื่อการฝึกสอนนักกีฬาที่ต้องทำการแข่งขัน

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงของท่าน

6. วัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารสนเทศเพื่อใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- เพื่อความสนใจส่วนตัว  เพื่อติดตามความก้าวหน้าทางวิชาการ  
 เพื่อติดตามข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ  เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนฝึกสอนนักกีฬา  
 เพื่อประกอบการทำรายงาน  เพื่อนำมาเป็นกรณีศึกษา  
 วัตถุประสงค์อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

7. ระยะเวลาที่ท่านใช้ในการแสวงหาสารสนเทศ

- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง  1-2 ชั่วโมง  2-3 ชั่วโมง  3 ชั่วโมงขึ้นไป

8. ความถี่ในการแสวงหาสารสนเทศ

- 1 - 2 ครั้ง/เดือน  3 - 4 ครั้ง/เดือน  5 - 6 ครั้ง/เดือน  มากกว่า 6 ครั้ง/เดือน

9. ท่านแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

บุคคล

- บรรณารักษ์  เพื่อน/ผู้ร่วมงาน  ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่อง  
 บุคคลอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

ห้องสมุด

- ห้องสมุดของมหาวิทยาลัยที่สังกัด  ห้องสมุดแห่งชาติ  
 ห้องสมุดของสถาบันอุดมศึกษา (โปรดระบุ) .....

ห้องสมุดอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

สถาบัน

- การกีฬาแห่งประเทศไทย  
 สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.)  
 สถาบันวิทยากร โอลิมปิกไทย  
 สถาบันกีฬาต่างประเทศ (โปรดระบุ) .....

สมาคมวิชาชีพ

- สมาคมกีฬาจังหวัด  ศูนย์การกีฬาแห่งประเทศไทยแต่ละภาค
- สมาคมกีฬาที่อยู่ในความดูแลของกีฬาแห่งประเทศไทย
- สมาคมจิตวิทยาการกีฬาแห่งประเทศไทย
- สมาคมจิตวิทยาการกีฬาประยุกต์แห่งประเทศไทย
- สมาคมกีฬาเวชศาสตร์แห่งประเทศไทย
- สมาคมสุขศึกษา พลศึกษาและนันทนาการแห่งประเทศไทย
- สมาคมวิทยาศาสตร์การกีฬาแห่งประเทศไทย
- สมาคมกีฬาต่างประเทศ (โปรดระบุ) .....

แหล่งสารสนเทศอื่นๆ

- ทรัพยากรสารสนเทศส่วนตัว เช่น หนังสือ วารสารวิชาการส่วนตัว
- การศึกษาดูงาน
- การประชุม/การสัมมนาทางวิชาการ
- การประชุมเชิงปฏิบัติการ/การฝึกอบรม/ฝึกปฏิบัติ
- แหล่งอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

10. ท่านแสวงหาสารสนเทศจากทรัพยากรสารสนเทศประเภทใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

สิ่งพิมพ์

- หนังสือและตำรา  วารสารวิชาการ  นิตยสาร  หนังสือพิมพ์
- วิทยานิพนธ์  รายงานการวิจัย
- รายงานการประชุมวิชาการ/เอกสารประกอบการประชุม
- อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

โสตทัศนวัสดุ

- วิดีทัศน์  ซีดี-รอม  รูปภาพ  หุ่นจำลอง
- การถ่ายทอดกีฬาจากโทรทัศน์อื่นๆ  อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

### อิเล็กทรอนิกส์

- สืบค้นจากฐานข้อมูลรายการทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด (OPAC)
- สืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ที่ห้องสมุดบอกรับ
- สืบค้นจากอินเทอร์เน็ต (เช่น Google, Yahoo เป็นต้น)
- ติดตามข่าวสารในเครือข่ายสังคม (Social Network)
  - Facebook
  - Instagram
  - Twitter
  - YouTube
  - Line
- อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

11. ท่านใช้อุปกรณ์ใดในการสืบค้นสารสนเทศที่ต้องการ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC)
- สมาร์ทโฟน (Smart Phone)
- โน้ตบุ๊ก (Notebook)
- แท็บเล็ต (Tablet)
- อุปกรณ์อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

12. ในการแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งสารสนเทศต่างๆ ท่านมีเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกแหล่งสารสนเทศอย่างไร

(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- มีสารสนเทศที่ทันสมัย
- ให้เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ต้องการ
- สืบค้นได้ง่าย
- ใช้เวลาระยะสั้นในการแสวงหาสารสนเทศที่ต้องการ
- มีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งสารสนเทศอื่นๆ
- มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ
- ใช้เกณฑ์ อื่นๆ (โปรดระบุ) .....

13. ท่านแสวงหาสารสนเทศในเนื้อหาใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

#### เนื้อหาวิทยาศาสตร์การกีฬา

- กายวิภาคศาสตร์
- สรีรวิทยาการออกกำลังกาย
- จีวกลศาสตร์การกีฬา
- โภชนาการการกีฬา
- จิตวิทยาการกีฬา
- เวชศาสตร์การกีฬา
- วิศวกรรมและเทคโนโลยีการกีฬา
- การฝึกกีฬา (Sport training)
- อื่นๆ (โปรดระบุ) .....
- เนื้อหาอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

14. ท่านแสวงหาสารสนเทศในภาษาใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ภาษาไทย
- ภาษาอังกฤษ
- ภาษาอื่นๆ (โปรดระบุ) .....

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่มีส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงของท่าน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ส่งผลต่อการแสวงหาสารสนเทศในระดับมากที่สุดให้ 5 คะแนน ระดับมาก ให้ 4 คะแนน ระดับปานกลาง ให้ 3 คะแนน ระดับน้อย ให้ 2 คะแนน ระดับน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน และไม่ส่งผลต่อการแสวงหาสารสนเทศ ให้ 0 คะแนน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศ	ระดับของปัจจัยที่ส่งผล					
	5	4	3	2	1	ไม่มี
<b>ปัจจัยด้านการรู้สารสนเทศ</b>						
1. ความสามารถในการระบุสารสนเทศที่ต้องการได้อย่างชัดเจน						
2. ความสามารถในการระบุแหล่งและประเภทของสารสนเทศได้						
3. การมีทักษะในการสืบค้นข้อมูล						
4. ความสามารถในการประเมินได้ว่าสารสนเทศที่พบนั้นมีคุณภาพและน่าเชื่อถือ						
<b>ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม</b>						
1. ความคาดหวังจากองค์กรเป็นแรงกระตุ้นในแสวงหาสารสนเทศนำมาฝึกสอนนักศึกษาให้ประสบความสำเร็จ						
2. ภาระงานของท่านทำให้ต้องแสวงหามาใช้ในงานมากขึ้น						
3. ตำแหน่งงานในองค์กรที่ท่านสังกัดอยู่เป็นปัจจัยทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศมาเพิ่มพูนมากขึ้น						
4. เนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์การศึกษามีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ทำให้ต้องแสวงหาสารสนเทศตลอดเวลา						

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ	ระดับของปัจจัยที่ส่งผล					
	5	4	3	2	1	ไม่มี
<b>ปัจจัยด้านด้านการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร</b>						
1. ท่านมีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถแสวงหาสารสนเทศได้ทุกที่						
2. ท่านทราบช่องทางในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศมีหลากหลายช่องทาง เช่น อินเทอร์เน็ต ฐานข้อมูลห้องสมุด เป็นต้น						
3. ท่านสามารถใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีอยู่ในการแสวงหาสารสนเทศได้ดี						
4. ห้องสมุดขององค์กรท่านมีบริการฐานข้อมูลออนไลน์ที่ทันสมัยทำให้ผู้ฝึกสอนสามารถเข้าถึงทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุดได้สะดวกรวดเร็ว						
<b>ปัจจัยด้านความสะดวกของแหล่งสารสนเทศ</b>						
1. ท่านเลือกทางเลือกที่ท่านรู้สึกว่าจะสามารถเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างสะดวกและง่ายที่สุดเสมอแม้ว่าทางเลือกอื่นอาจช่วยให้ได้เนื้อหาหรือสารสนเทศที่มีคุณภาพดีกว่าก็ตาม						
2. ท่านแสวงหาสารสนเทศโดยการถามเพื่อนฝูงหรือผู้รู้ โดยอาจไปพบด้วยตนเอง การโทรศัพท์ หรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์						
3. ท่านใช้ห้องสมุดหรือองค์การสารสนเทศนั้นเป็นแหล่งค้นหาที่ต่อเมื่อแหล่งสารสนเทศที่สะดวกและใกล้ตัวไม่มีสารสนเทศที่ต้องการ						

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved

ตอนที่ 4 ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงของท่าน โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

มีปัญหาในการการแสวงหาสารสนเทศในระดับมากที่สุด ให้ 5 คะแนน ระดับมาก ให้ 4 คะแนน ระดับปานกลาง ให้ 3 คะแนน ระดับน้อย ให้ 2 คะแนน ระดับน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน และไม่มีปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ ให้ 0 คะแนน

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ	ระดับของความเห็น					
	5	4	3	2	1	ไม่มี
<b>ด้านแหล่งสารสนเทศ</b>						
1. ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาไม่มีเวลาให้คำแนะนำได้						
2. บรรณารักษ์ไม่มีความรู้เพียงพอที่จะให้คำปรึกษาได้						
3. เวลาเปิดทำการของห้องสมุดที่มหาวิทยาลัยสังกัดน้อยเกินไป						
4. ห้องสมุดมีระบบฐานข้อมูลที่ไม่ทันสมัย						
5. ห้องสมุดไม่มีทรัพยากรสารสนเทศที่ตรงกับการแสวงหาของท่าน						
6. แหล่งสารสนเทศที่ต้องการแสวงหาสารสนเทศอยู่ไกล ไม่สะดวกในการเดินทางหรือติดต่อ						
7. สถาบันการศึกษาที่มีงบประมาณน้อยในการสนับสนุนการเข้าร่วมการประชุม การสัมมนาทางวิชาการ การประชุมเชิงปฏิบัติการ การฝึกอบรมและการฝึกปฏิบัติ						
8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....						
<b>ด้านภาษา เนื้อหาและความทันสมัยของสารสนเทศ</b>						
1. แหล่งสารสนเทศที่เป็นห้องสมุด						
1.1 ทรัพยากรสารสนเทศภาษาไทยไม่เพียงพอต่อการใช้						
1.2 ทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬามีจำนวนน้อย						
1.3 ทรัพยากรสารสนเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์การกีฬามีความล้าสมัย						
1.4 ทรัพยากรสารสนเทศที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์มีจำนวนน้อย						

ปัญหาในการแสวงหาสารสนเทศ	ระดับของความเห็น					
	5	4	3	2	1	ไม่มี
2. ทรัพยากรสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต						
2.1 ท่านเลือกดูผลการค้นอินเทอร์เน็ต ประมาณ 1-2 หน้าจอ เมื่อได้ผลที่ใกล้เคียงก็จะหยุดการค้นหาทันที						
2.2 ท่านคำนึงถึงความรวดเร็วในการสืบค้นสารสนเทศมากกว่า คุณภาพของเนื้อหา						
3. อื่นๆ (โปรดระบุ).....						
<b>ด้านวิธีการแสวงหาและการเรียนรู้จากสารสนเทศ</b>						
1. ท่านไม่ทราบว่าห้องสมุดให้บริการอะไรบ้างนอกเหนือจาก บริการยืมคืน						
2. ท่านรู้สึกว่าสารสนเทศมีอยู่กระจัดกระจายทำให้เสียเวลาในการ แสวงหา						
3. ท่านขาดความรู้และทักษะในการแสวงหาสารสนเทศ						
4. ท่านขาดทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ						
5. ท่านขาดทักษะในการอ่านภาษาอังกฤษ						
6. อื่นๆ (โปรดระบุ).....						

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright © by Chiang Mai University  
All rights reserved

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล นาย รัชพงศ์ เต็มปึก

วัน เดือน ปีเกิด 19 ตุลาคม 2535

ประวัติการศึกษา ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
Copyright© by Chiang Mai University  
All rights reserved