



วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 (26) กรกฎาคม-ธันวาคม 2568 VOLUME 13 NO.2 (26) JULY-DECEMBER 2025 ISSN 3027-7698





หลักการและเกณฑ์

วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม เป็นวารสารวิชาการสาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ที่ดำเนินการอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี 2555 ปัจจุบันเป็นวารสารที่ผ่านการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย TCI (Thai-Journal Citation Index Centre) กลุ่มที่ 2 สาขามนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ ซึ่งจัดพิมพ์เป็นวารสารวิชาการรายครึ่งปี (ปีละ 2 ฉบับ) โดยพิจารณาเผยแพร่บทความที่มีเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1. เทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์
2. การสื่อสาร, การสื่อสารเพื่อสุขภาพ, การสื่อสารเพื่อการท่องเที่ยว, การสื่อสารเพื่อการจัดการนวัตกรรม, การสื่อสารเพื่อเศรษฐศาสตร์
3. ศิลปะร่วมสมัยและการออกแบบสื่อร่วมสมัย
4. เศรษฐกิจ-สังคม-วัฒนธรรม
5. ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล, การแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล, การออกแบบเพื่อการแสดงภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล, การจัดการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
6. การจัดการและการบริหารธุรกิจไซเบอร์
7. สื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

วัตถุประสงค์ของการจัดพิมพ์วารสาร

1. เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ (Academic Articles) บทความวิจัย (Research Articles) และบทความวิจารณ์ (Review Article)
2. เพื่อส่งเสริมให้นักวิจัย นักวิชาการและบุคคลทั่วไป มีโอกาสเผยแพร่ผลงานวิชาการด้านนวัตกรรม การสื่อสาร
3. เพื่อเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างบุคลากรทางการศึกษาและผู้สนใจด้านนวัตกรรม การสื่อสาร

กำหนดการเผยแพร่ปีละ 2 ฉบับ : ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน)

ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม)

จำนวนพิมพ์ 30 เล่ม

- บทความวิชาการและวิจัยทุกเรื่องได้รับการพิจารณากลั่นกรองโดยผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Reviewer) จากภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ไม่น้อยกว่า 2 ท่าน / บทความ
- บทความ ข้อความ ภาพประกอบ และตาราง ที่ลงตีพิมพ์ในวารสารเป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน กองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป และไม่มีส่วนรับผิดชอบใดๆ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียง ผู้เดียว
- บทความจะต้องไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างการพิจารณาของวารสารฉบับอื่น หากตรวจสอบพบมีการตีพิมพ์ซ้ำซ้อน ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียนแต่เพียงผู้เดียว
- บทความใดที่ผู้อ่านเห็นว่าได้มีการลอกเลียนหรือแอบอ้างโดยปราศจากการอ้างอิง หรือทำให้เข้าใจผิดว่าเป็นผลงานของผู้เขียน กรุณาแจ้งให้กองบรรณาธิการวารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคมทราบ จะเป็นพระคุณยิ่ง
- บทความที่ส่งถึงกองบรรณาธิการ ขอสงวนสิทธิ์ จะไม่ส่งคืน



วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม
(สาขามนุษยศาสตร์ และ สังคมศาสตร์)
**วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**

THE JOURNAL OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
COLLEGE OF SOCIAL COMMUNICATION INNOVATION
SRINAKHRINWIROT UNIVERSITY

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 (26) กรกฎาคม-ธันวาคม 2568
VOLUME 13 NO.2 (26) JULY-DECEMBER 2025

ISSN 3027-7698

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการวัฒนธรรมสื่อสารสังคม

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 (26) กรกฎาคม-ธันวาคม 2568
VOLUME 13 NO.2 (26) JULY-DECEMBER 2025

ที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.ปานสิริ พันธุ์สุวรรณ
รองศาสตราจารย์ ดร.ชลวิทย์ เจียรจิตต์
รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กิตติคุณ รุ่งเรือง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัลยา ธนะพงศ์ธรรม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

บรรณาธิการบริหาร

รองศาสตราจารย์พทุทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ

บรรณาธิการ

ดร.วรทัศน์ วัฒนชีวินปกรณ์
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กองบรรณาธิการภายนอกมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ
ภาควิชาบริหารบัณฑิตยสถาน สำนักศิลปกรรม สาขาจิตรศิลป์
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี
นาฏยศิลป์ร่วมสมัย

ศาสตราจารย์ ดร.เนาวนิตย์ สงคราม
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์
เกษียณอายุราชการ

ศาสตราจารย์ ดร.ใจทิพย์ ณ สงขลา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.กุลทิพย์ ศาสตระรุจิ
คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.รักสานต์ วรรณวิฑวงค์
เกษียณอายุราชการ

รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ ณ์ภูประเสริฐ
สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

รองศาสตราจารย์ ดร.อนิรุทธิ์ สติมัน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.กุลนารี เสือโรจน์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ ประจักษ์เนตร
คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.สินีนารถ เลิศไพโรจน์
เกษียณอายุราชการ

รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ชุดิสนัย เกิดวิบูลย์เวช
คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

รองศาสตราจารย์ เกสัชกรหญิง ดร.โณทัย งามวิชัยกิจ
คณะเกสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

รองศาสตราจารย์ ดร.พัชรชาติ ศรีบุญเรือง
คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.นันทนัย ประสานนาม
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงแก้ว เขียวสวัสดิ์กิจ
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

รองศาสตราจารย์ ดร.เชมนันท์ มิ่งศิริธรรม
สำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

รองศาสตราจารย์ ดร.เสาวนีย์ ทองนพคุณ
คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกสัชกรหญิงอรุณ วงศ์วัฒนาเสถียร
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ เลิศสิทธิชัย
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำนาจ เอี่ยมสำอางค์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กรรณก นิลดำ
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรจิต แสนพล
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จเร สิงโหวินท์
คณะพัฒนสังคมและยุทธศาสตร์การบริหาร
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยอดขวัญ สวัสดิ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจษฎา ศาลาทอง
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ เรืองศรี
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ธร เครือฟ้า
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจริญเนตร แสงดวงแข
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาชวิญญ์ ฤกษ์สุนทร
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริมาลย์ นิลไพจิตร
คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ ณ์ภูประเสริฐ
สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศรีกุลวงศ์
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐพร กาญจนภูมิ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไชยสิทธิ์ ชาญอาวุธ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมิกา อีรพงศ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกุลศรี ศรีสารคาม
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพล เขียวถาวร
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา บุรารักษ์
คณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริยาภรณ์ เจริญบุตร
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ อนันต์วรณีย์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันท์ เทียงสุรินทร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มรรยา อัครจันทร์โชติ
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุปราณี วัฒนสิน
วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐา ฉางชูโต
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

กองบรรณาธิการ ภายในมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์สุภา ปานเจริญ
ที่ปรึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.จารุวรรณ ข้าเพชร
คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ พิมพ์ทอง
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสาวลักษณ์ พันธบุตร
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร ยุวโกศล
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภวิช อิศรางกูร ณ อยุธยา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริสรา พึ่งโพธิ์สง
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์เหิงยีน ธิ เขียม
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.อัยนา ภูยัทธานนท์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทอพัชร น้อยสวัสดิ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฝ่ายพิสูจน์อักษรและกองจัดการวารสาร

นางสาวณัฐนันท์ สว่างค์ษา

นายชาติรี วงษ์แก้ว

นางสาวกัญญณัฏฐ์ เลียดรักษ์

นางสาวฉัตรรัตน์ เหมวัตร

นางสาวรัตติยา สาระโท

นายธนกฤต เหล่าปิตินันท์

การติดต่อกองบรรณาธิการ

วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110
โทรศัพท์ (02) 649-5000 ต่อ 11269 (คุณณัฐนันท์ สว่างค์ษา)
โทรสาร (02) 259-2344
E-mail : coscijournal@gmail.com

วารสารอิเล็กทรอนิกส์กลางของประเทศไทย (Thai Journals Online: ThaiJo):
<https://www.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/about/index>



COSCI SWU

การส่งบทความเพื่อพิจารณา

สามารถดำเนินการดาวน์โหลดและ Submit ผ่านระบบฐานข้อมูลวารสารออนไลน์
ที่เว็บไซต์ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/about/index>

บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ดำเนินการมาถึง ปีที่ 13 ฉบับที่ 2(26) กรกฎาคม-ธันวาคม 2568 แล้ว คณะกรรมการผู้จัดทำวารสารมีความยินดีเป็นอย่างยิ่งที่จะเรียนให้สมาชิกของวารสารได้ทราบว่า ในฉบับนี้ มีบทความรายงานวิจัยที่ได้รับการคัดเลือกจากคณะกรรมการผู้พิจารณาผลงานที่ส่งมาลงตีพิมพ์ในวารสารของเราเป็นจำนวนทั้งสิ้น 13 บทความ

ทั้งนี้ผลงานวิจัยเหล่านั้นมีประเด็นความรู้อันเกี่ยวกับสื่อร่วมสมัยในหลากหลายมิติ อาทิการวิจัยด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์ การออกแบบสื่อเคลื่อนไหว ตลอดจนงานภาพยนตร์ อันมีแนวคิด มุมมองต่อประเด็นที่คณะกรรมการบรรณาธิการเชื่อเป็นอย่างยิ่งว่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อวงการวิชาการด้านการสื่อสารร่วมสมัยในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของผู้สูงอายุ เด็กและเยาวชนในด้านการดูแลสุขภาพ การเรียนการสอนในโรงเรียน ตลอดจนข้อมูลที่ยังประโยชน์ต่อผู้สร้างสรรค์ผลงานในการพัฒนาผลงานของตนให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล และโลกธุรกิจในปัจจุบัน รวมทั้งมุมมองและผลการศึกษาแนวโน้มของการออกแบบ การพัฒนาผลงานที่ประยุกต์แนวคิดเกี่ยวกับชุมชน สังคม และธุรกิจต่างๆในยุคดิจิทัล

นอกเหนือจากผลงานบทความวิจัยแล้วในวารสารฉบับนี้ยังมีผลงานบทความวิชาการอันเกี่ยวเนื่องกับประเด็นการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมไทยท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกปัจจุบัน การเสนอมุมมองต่อเรื่องสื่อสารคดีในยุคดิจิทัล และการดำรงอยู่ของตัวละครที่เป็น ผี ในภาพยนตร์สยองขวัญจากมิติมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ เวียดนามด้วย ข้อมูล แนวคิดและแนวทางต่างๆเหล่านี้ กองบรรณาธิการวารสารวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมเชื่อเป็นอย่างยิ่งว่าจะยังประโยชน์ต่อนักวิชาการ นักวิจัย นิสิตนักศึกษา ตลอดจนผู้สร้างสรรค์ผลงานในด้านสื่อสารมวลชน

กองบรรณาธิการขอขอบคุณนักวิจัย และนักวิชาการที่ให้ความสนใจส่งผลงานมาลงตีพิมพ์ในวารสารวิชาการของเรา ตลอดจนหวังเป็นอย่างยิ่งว่านักวิจัยและนักวิชาการ นิสิต นักศึกษาทั้งหลายจะให้การสนับสนุนวารสารวิชาการของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมต่อไป



รองศาสตราจารย์พุกกี้ สุภเศรษฐศิริ

บรรณาธิการบริหาร

- 1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเทรนด์เพื่อการออกแบบคอนเซ็ปต์ธุรกิจร้านอาหาร
สำหรับกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model)** **010**
Factors that Affect the Selection of Trends for a Restaurant Business
Concept Design for a Double Diamond Model
วรรณยศ บุญเพิ่ม
Wannayos Boonperm
- 2. การสร้างสรรค์เรื่องจากท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น
จากโครงการสื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ** **020**
The Creation of Stories from Locals to Screenplays : A Case Study
of Short Films in “Story from the Hometowns Project”
เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ
Eakalak Anantasomboon
- 3. ความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย** **033**
Digital Intelligence Quotient among Older Adults in Thailand
ศศิธร ยุวโกศล
Sasithon Yuwakosol
- 4. การผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน
ทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรง
ในครอบครัว กรณีศึกษา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”** **053**
Creative Media Production for Raising Awareness and Promoting Social
Immunity Against Violence Toward Children, Women, and Domestic Violence:
A Case Study of the Short Film “Ploy”
เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมร, จุติพร ปริญญกุล, ณรกร สุทธิรัตน์ และ นฤมล จินตพัฒนานากิจ
Kraengikai Patanakunkomat, Jutiporn Prinyokul, Nadhakorn Sutirat and Naruemon Jintapatthanakit

5. **แนวทางการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับฉากเปิด
เรื่องซีรีส์เกาหลีบนเน็ตฟลิกซ์** **067**
Motion Graphic Design Opening Title Sequence of the Korean Series on Netflix
อภิษฎา อังคะวิภาต และ อารยะ ศรีกัลยานบุตร
Apichaya Aungkavipat and Araya Srikanlaynabuth
6. **การสร้างข้อกำหนดในการออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์เปลี่ยนผ่านประสบการณ์
สู่การเรียนรู้ส่วนบุคคล เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม** **082**
Developing Design Guidelines for Interactive Media as Transitional Experience
Toward Personalized Learning for Fostering Environmental Consciousness
ณัชชา ศิริขวัญชัย และ ขจรศักดิ์ นาคปาน
Natcha Sirikhvunchai and Khajornsak Nakpan
7. **การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้านการสื่อสารสุขภาพ
เพื่อเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น :
กรณีศึกษานักศึกษาปริญญาตรี คณะสาธารณสุขศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี** **099**
Development of an Integrated Learning Innovation in Health Communication
to Enhance Competence in Weight and Abdominal Obesity Management
among Early Adults: A Case Study of Undergraduate Students,
Faculty of Public Health, Ubon Ratchathani Rajabhat University
ภัทรกร เจริญบุตร, เพ็ญมาศ สุคนธจิตต์ และ ศิริรัตน์ เจริญบุตร
Pattaraporn Charoenbut, Penmat Sukhonthachit and Sirirat Charoenbut
8. **การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการขุดพลอย
แบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี** **115**
The Design of Motion Graphics for Presenting Traditional Gemstone
Mining in Chanthaburi
กรรณก สนิทการ, ภัทรบดี พิมพิท และ สุรพงษ์ ปัญญาภา
Kornkanok Sanitgan, Pattarabordee Pimki and Surapong Panyata

- | | |
|---|-------------------|
| <p>9. การรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์
ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี
Media Literacy for Preventing Online Sexual Threats Among Lower
Secondary School Students in Nonthaburi Province
ธนากร ทิพยเมธากุล, พรทิพย์ เย็นจะบก และ ตรัยรัตน์ ปลื้มปิติชัยกุล
Thanakorn Thipayametarakul, Porntip Yenjabok and Trirath Pluempitichaikul</p> | <p>128</p> |
| <p>10. การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการ
การสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบดันสด
A Study on Actor Coaching and Directing Processes in Short Horror
Film Production through Improvisational Acting Techniques
ภัทรนันท์ ไชยยะสิน
Pattaranun Waitayasin</p> | <p>141</p> |
| <p>11. การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม :
มองแนวโน้มของโลกย้อนมองก้าวเดินในไทยการทำงานของสื่อมวลชน
Solutions and Civic Journalism : Global Trends and Reflections
on the Progress of Journalism in Thailand
เบญจรงค์ ทิระพลิกะ และ เสริมศักดิ์ ขุนพา
Benjarong Tirapalika and Sermsak Khunpol</p> | <p>154</p> |
| <p>12. สื่อเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัลกับลักษณะเฉพาะของสารคดีเชิงโต้ตอบ
Human-Animal Studies and the Representation of Monkey Labor
in Coconut Harvesting in the Context of Globalized Media
สันติ บุนทาศนกุล
Santi Buntasanakul</p> | <p>166</p> |
| <p>13. ความหมายของ “ผี” ในภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนาม
ผ่านมุมมองของผู้กำกับเวียตเกียว
Interpreting the “Ghost” in Vietnamese Horror Films through
the Lens of Việt Kiều Directors
ณัฐดนัย เหลือมภักดิ์ และ ณัฐวุฒิ ยอดใจ
Naddanai Leampuk and Natthawut Yodchai</p> | <p>182</p> |

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเทรนด์เพื่อการออกแบบคอนเซ็ปต์ธุรกิจร้านอาหารสำหรับกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model)

Factors that Affect the Selection of Trends for a Restaurant Business Concept Design for a Double Diamond Model

วรรณยศ บุญเพิ่ม

Wannayos Boonperm

Corresponding author, E-mail : wannayos@g.swu.ac.th

Received : April 18, 2025
Revised : September 30, 2025
Accepted : November 15, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงคุณภาพนี้มุ่งศึกษาแนวทางการผสมผสานเทรนด์เข้ากับกระบวนการออกแบบแนวคิดธุรกิจร้านอาหารโดยใช้กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model) ซึ่งเป็นกรอบการทำงานที่อิงกับการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเทรนด์ และการประยุกต์ใช้อย่างเป็นระบบในแต่ละขั้นของกระบวนการ ได้แก่ การค้นพบ (Discover), การนิยามปัญหา (Define), การพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop) และการนำเสนอสู่ตลาด (Deliver) ข้อมูลถูกรวบรวมจากผู้ประกอบการร้านอาหารที่ประสบความสำเร็จจำนวน 6 ราย โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ 1) ดำเนินธุรกิจมาแล้วไม่น้อยกว่า 3 ปี 2) มีการขยายสาขามากกว่า 1 แห่ง และ 3) ยังคงเปิดดำเนินการอยู่ ผลการวิจัยพบว่าเทรนด์ที่ถูกเลือกใช้งานสามารถจำแนกออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ เมกะเทรนด์ (Mega Trends) ซึ่งช่วยกำหนดวิสัยทัศน์และทิศทางของ แปรนตร์ในระยะยาว, แมโครเทรนด์ (Macro Trends) ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์และความภักดีต่อ แปรนตร์, ไมโครเทรนด์ (Micro Trends) ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้แปรนตร์และกระตุ้นยอดขายในระยะสั้น และแฟด (Fads) ซึ่งใช้เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคในช่วงเวลาจำกัด ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การเลือกใช้เทรนด์

ควรสอดคล้องกับเป้าหมายและบริบทของธุรกิจในแต่ละขั้นของกระบวนการออกแบบ เช่น เมกะเทรนด์เหมาะกับการค้นพบ (Discover) เพื่อกำหนดแนวคิดภาพรวม แมโครและไมโครเทรนด์สามารถนำไปใช้ในช่วงพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop) เพื่อไปดำเนินการในการออกแบบเชิงปฏิบัติการ ขณะที่แฟดและไมโครเทรนด์มีบทบาทในช่วงการนำเสนอ (Deliver) เพื่อสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคอย่างเร่งด่วน งานวิจัยนี้มีส่วนช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในการประยุกต์ใช้กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ในบริบทอุตสาหกรรมอาหารและเครื่องดื่ม พร้อมทั้งชี้ให้เห็นโอกาสในการใช้เทรนด์เพื่อการออกแบบและบริหารจัดการธุรกิจให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยขั้นนี้ยังพบว่าเทรนด์ด้านสิ่งแวดล้อมได้รับความสนใจน้อย ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นในการมีนโยบายสนับสนุนจากภาครัฐเพื่อส่งเสริมการดำเนินธุรกิจที่ยั่งยืน ผลการวิจัยนี้เสนอแนวคิดเชิงต้นแบบตามกรอบการศึกษา โดยไม่ได้รวมกระบวนการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านกลยุทธ์การออกแบบ

คำสำคัญ: กระบวนการดับเบิลไดมอนด์, เทรนด์, การออกแบบเพื่อธุรกิจ

Abstract

This research explores the integration of trends into the restaurant business concept design process using the Double Diamond Model, a framework rooted in Design Thinking that emphasizes both divergent and convergent thinking across four stages: Discover, Define, Develop, and Deliver. The study aims to identify the factors influencing trend selection and how trends can be systematically applied in each stage of the design process. Data were collected from six successful restaurant entrepreneurs who met specific criteria, including operating for at least three years, expanding to more than one location, and remaining actively in business. The findings categorize trends into four levels: Mega Trends, which shape long-term brand vision; Macro Trends, which foster emotional engagement and brand loyalty; Micro Trends, which stimulate short-term sales and brand recognition; and Fads, which capture immediate consumer attention. The study reveals that aligning trend selection with the goals and context of each design phase is essential. For example, Mega Trends are suitable for guiding the conceptual direction in the Discover stage, while Macro and Micro Trends are applied during the Develop stage to design practice. Fads and Micro Trends play a key role in the Deliver stage by enhancing real-time consumer engagement through promotional campaigns. This research offers insights into the practical application of the Double Diamond Model within the restaurant industry, supporting innovation in design and business strategy. Moreover, the study notes a lack of emphasis on environmental trends, highlighting the need for policy initiatives to encourage more sustainable business practices. The findings presented represent conceptual insights derived from qualitative analysis and have not yet undergone formal validation by design strategy experts.

Keywords: Double Diamond Model, Trends, Design for Business

บทนำ

กระบวนการออกแบบเชิงกลยุทธ์ได้รับความสำคัญเพิ่มขึ้นอย่างมากในยุคที่ธุรกิจต้องปรับตัวอย่างรวดเร็ว หนึ่งในโมเดลที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางคือ กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model) ซึ่งพัฒนาโดย ดีไซน์เคาน์ซิล (Design Council) แห่งสหราชอาณาจักรในปี 2003 (Council, 2003) โดยมีพื้นฐานจากแนวคิด การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการขยายความคิดและการรวมยอดความคิด (Divergent–Convergent Thinking) ที่เสนอโดย Bela H. Banathy (1996) โมเดลนี้ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การค้นพบ (Discover), การนิยามปัญหา (Define), การพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop) และการนำส่งสู่ตลาด (Deliver) โดยแต่ละขั้นจะสลับระหว่างการขยายความคิด (Divergent Thinking) เพื่อสำรวจแนวทางที่หลากหลาย และการรวมยอดความคิด (Convergent Thinking) เพื่อสังเคราะห์และตัดสินใจอย่างเป็นระบบ โดยกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ สามารถดำเนินได้ทั้งแบบวนเดียวจบ (One-off) หรือแบบทำซ้ำ (Iteration) โดยการทำซ้ำในช่วงของเพชรแต่ละเม็ดจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่พอใจ



ภาพที่ 1 กระบวนการดับเบิลไดมอนด์

ที่มา: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>

ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ได้รับการนำไปปรับใช้ในหลายภาคส่วน ทั้งการสร้างนวัตกรรมอุตสาหกรรมการผลิต การบริการ การออกแบบผลิตภัณฑ์ และการพัฒนาธุรกิจใหม่ อย่างไรก็ตาม งานออกแบบในบริบทที่ซับซ้อน เช่น การออกแบบแนวคิด (Concept Design) มักต้องการกระบวนการที่ยืดหยุ่นและวนซ้ำได้ (Iteration) จึงมีการเสนอแนวคิดต่อยอด เช่น กระบวนการทริปปิลไดมอนด์ (Triple Diamond Model) (Marin-Garcia et al., 2020; Viviani et al., 2024) ซึ่งเพิ่ม "เพชร" ที่สามในกระบวนการออกแบบ เพื่อเน้นทั้งการทำความเข้าใจบริบทก่อนเริ่มออกแบบ (Problem Discovery) หรือการตรวจสอบ

หลังส่งมอบ (Validation / Scaling) อย่างไรก็ตามกระบวนการทริบเบิลไดมอนด์ยังไม่เป็นที่แพร่หลายในกลุ่มนักออกแบบทั่วไป และอาจซับซ้อนเกินไปสำหรับผู้ประกอบการรายย่อยหรือผู้ที่ยังไม่คุ้นเคยกับแนวคิด การคิดเชิงออกแบบ ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ จึงเลือกใช้กระบวนการดับเบิลไดมอนด์เป็นกรอบหลักในการศึกษา เนื่องจากมีความกระชับ เหมาะสมกับกระบวนการออกแบบเชิงธุรกิจที่ต้องการความเข้าใจง่ายและสามารถนำไปใช้งานได้ง่าย

ดิไซน์ เคา์ซิล ได้อธิบาย กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ไว้โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่:

1. เพชรเม็ดที่ 1 (First Diamond): ขั้นตอนนี้เน้นการทำความเข้าใจและค้นหาคำปัญหาเพื่อสร้างแนวคิดหรือวิธีการแก้ปัญหา ก่อนจะเข้าสู่การพัฒนาต่อ โดยแบ่งเป็นสองช่วงได้แก่ ช่วงการค้นพบ (Discover): เป็นการสืบค้นและเก็บข้อมูลเชิงลึกเพื่อให้ได้ความเข้าใจในปัญหาหรือโอกาส เช่น การสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง การสังเกตพฤติกรรมผู้บริโภค และการวิเคราะห์ข้อมูลในหลายรูปแบบ รวมถึงการวิเคราะห์เทรนด์ (Trend) ที่อาจจะเกิดขึ้น และช่วงการนิยามปัญหา (Define): ซึ่งเป็นการนำข้อมูลจากช่วงค้นพบมาวิเคราะห์และสรุปเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ได้อย่างมีจุดมุ่งหมาย

2. เพชรเม็ดที่ 2 (Second Diamond): เป็นขั้นตอนการพัฒนาเพื่อสร้างกระบวนการแก้ปัญหา หรือสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการ โดยแบ่งเป็นสองช่วงได้แก่ ช่วงพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop): จากแนวคิดที่ได้ในเพชรเม็ดแรก จะพัฒนาและขยายเป็นไอเดียที่หลากหลาย โดยการคิดเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเลือกไอเดียที่ดีที่สุดสำหรับการพัฒนาในขั้นต่อไป และ ช่วงนำเสนอสู่ตลาด (Deliver): ขั้นตอนสุดท้ายคือการพัฒนาไอเดียที่ดีที่สุดให้พร้อมสำหรับการใช้งานจริงหรือออกสู่ตลาด โดยเน้นกระบวนการผลิตซ้ำ การรับฟังข้อเสนอแนะ การสื่อสาร และการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผลิตภัณฑ์หรือบริการสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนสำคัญของกระบวนการดับเบิลไดมอนด์โดยเฉพาะในช่วงการค้นพบ (Discover) จำเป็นต้องมีการสืบค้นข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง หนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่นักออกแบบใช้คือ “เทรนด์ (Trend)” หรือแนวโน้มที่กำลังเกิดขึ้นในบริบทสังคม เทคโนโลยี พฤติกรรมผู้บริโภค และวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม การเลือกเทรนด์ที่เหมาะสมกับบริบทของธุรกิจไม่สามารถพึ่งพาแค่ข้อมูลหตุยภูมิทั่วไปได้ เนื่องจากข้อมูลส่วนใหญ่มีก่นำเสนอแนวโน้มในระดับกว้าง เช่น เมกะเทรนด์ (Mega Trends) หรือแนวโน้มเฉพาะกลุ่ม

จึงอาจไม่สามารถตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมายเฉพาะหรือบริบทธุรกิจในระดับปฏิบัติได้อย่างตรงจุด

ปัจจัยต่าง ๆ เช่น ท่าเลที่ตั้ง ขนาดธุรกิจ และกลยุทธ์การดำเนินงาน ล้วนมีอิทธิพลต่อการเลือกใช้เทรนด์ บาราคอร์ค (Korak, 2018) ซึ่งให้เห็นว่า การนำเทรนด์มาใช้งานออกแบบต้องอาศัยการวิเคราะห์และตีความอย่างรอบด้าน เพราะเทรนด์หนึ่งอาจประสบความสำเร็จในบางบริบท แต่ไม่สามารถใช้ได้ผลในอีกกรณี แม้อยู่ในอุตสาหกรรมเดียวกัน

ธุรกิจร้านอาหารถือเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์อินโนเวชัน (Soft Innovation) ที่ผสมผสานการออกแบบประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์เข้ากับธุรกิจอย่างเข้มข้น ข้อมูลจากกระทรวงพาณิชย์ในปี 2565 ระบุว่า มีธุรกิจร้านอาหารจดทะเบียนใหม่ถึง 2,288 ราย เพิ่มขึ้นจากปีก่อนถึงร้อยละ 59.67 และมีมูลค่าตลาดรวมกว่า 175,474 ล้านบาท แต่ในขณะเดียวกัน อัตราการปิดกิจการก็สูงขึ้นเช่นกัน (สยามรัฐออนไลน์, 2565) แสดงให้เห็นถึงความเปราะบางของธุรกิจนี้ ความสามารถในการออกแบบแนวคิดธุรกิจที่แข็งแกร่งจึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญสู่ความอยู่รอดและความสำเร็จในระยะยาว

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามว่า ผู้ประกอบการสามารถเลือกและใช้เทรนด์อย่างไรในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ เพื่อออกแบบแนวคิดร้านอาหารได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงกับเป้าหมายธุรกิจ? งานวิจัยนี้จึงมุ่งวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเทรนด์ในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ และเสนอแนวทางที่สามารถนำไปใช้ได้จริงสำหรับผู้ประกอบการและนักออกแบบที่สนใจสร้างสรรค์ธุรกิจร้านอาหารอย่างมีระบบ

จุดประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเทรนด์ เพื่อการออกแบบคอนเซ็ปต์ธุรกิจร้านอาหาร สำหรับกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเทรนด์ในการออกแบบแนวคิดธุรกิจร้านอาหาร โดยอิงตามกรอบแนวคิดของกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การค้นพบ (Discover), การนิยามปัญหา (Define), การพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop) และการนำเสนอสู่ตลาด (Deliver) การวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกแบรนด์: ในขั้นตอนแรกนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บทั้งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้:

1.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interviews): เก็บข้อมูลจากผู้ประกอบการร้านอาหารจำนวน 6 ราย (Boyce & Neale, 2006) โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ดังนี้: 1) ดำเนินธุรกิจมาแล้วไม่น้อยกว่า 3 ปี 2) มีการขยายสาขาเกินกว่า 1 แห่ง 3) ร้านค้ายังคงเปิดดำเนินการอยู่ในปัจจุบัน

การวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกดำเนินการในลักษณะสนทนาทีละคน (Individual Interview)

ตารางที่ 1 รายละเอียดผู้ให้ข้อมูล

ชื่อผู้ประกอบการ	ระยะเวลา	จำนวนสาขา	รายละเอียดของธุรกิจโดยคร่าว
ผู้ประกอบการ A	6 ปี	1 + pop up store 2-3 ครั้งต่อปี	ขนม เบเกอรี่ แบบยุโรปเกรด Super Premium สำหรับซื้อกลับบ้านและเป็นของฝาก
ผู้ประกอบการ B	30 ปี+	8 สาขา	อาหารพื้นถิ่น คงรสชาติแบบดั้งเดิมแท้
ผู้ประกอบการ C	25 ปี	4 สาขา	อาหารไทย นานาชาติ และเครื่องดื่มสำหรับวันพักผ่อน
ผู้ประกอบการ D	16 ปี	8 สาขา	อาหารพื้นถิ่น ทานง่าย ราคาเป็นกันเอง สำหรับทุกคน
ผู้ประกอบการ E	14 ปี	10 สาขา	อาหารจานด่วน ทานง่าย ราคาเป็นกันเอง สำหรับทุกคน
ผู้ประกอบการ F	4 ปี	3 สาขา	อาหารพื้นถิ่นแบบผสมผสาน ด้วยการออกแบบเมนูอย่างสร้างสรรค์ สำหรับวันพักผ่อน

1.2 การศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง: ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งทุติยภูมิ ได้แก่ บทความวิชาการ หนังสือ และรายงานวิจัย เพื่อทำความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับระดับของแบรนด์ (Mega, Macro, Micro Trends, Fads) (Bomba, 2017; Raymond, 2010) ซึ่งใช้เป็น ตัวแปรต้น และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกแบรนด์ในมิติ 4P (People, Planet, Purpose, Profit) ซึ่งเป็น ตัวแปรตาม รวมถึงแนวคิดด้านประเภทของแบรนด์ในเชิงเนื้อหา (Scientific, Social, Emotional, Spiritual) (Kjaer, 2014) ข้อมูลจากทั้งสองแหล่งจะถูกนำมาวิเคราะห์ใน 3 หัวข้อหลัก ได้แก่: ก) ระดับของแบรนด์ที่ใช้ในการออกแบบแนวคิดธุรกิจร้านอาหาร ข) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้แบรนด์ ค) ความเชื่อมโยงระหว่างระดับของแบรนด์กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้ แบรนด์

ณ ร้านอาหารของผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้เห็นบริบทจริงของธุรกิจ โดยผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างร่วมกับการแสดงภาพกระบวนการดับเบิลไดมอนด์เพื่ออธิบายกรอบแนวคิดเบื้องต้นก่อนเริ่มต้นการสนทนา ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ทั้งหมดได้รับการบันทึกเสียงและถอดความเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยหัวข้อและประเด็นของแบรนด์ที่ใช้ในการสนทนาอ้างอิงจาก “หนังสือเจาะแบรนด์โลก” ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มแบรนด์ที่หลากหลาย ทั้งในมิติของวิทยาศาสตร์, สังคม, อารมณ์, และจิตวิญญาณ โดยผู้วิจัยเลือกแบรนด์ที่สอดคล้องกับบริบทธุรกิจร้านอาหารเพื่อใช้เป็นกรอบกระตุ้นบทสนทนา ในระหว่างการสัมภาษณ์

2. การประยุกต์ผลลัพธ์เข้าสู่กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model): ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำผลการวิเคราะห์จากขั้นตอนแรกมาจัดกลุ่มประเด็น และเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิดของกระบวนการดับเบิลไดมอนด์เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบแนวคิดธุรกิจร้านอาหารอย่างเป็นระบบ โดยการวิเคราะห์จะพิจารณาว่าแต่ละประเภทของแบรนด์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมกับแต่ละขั้นตอนของกระบวนการได้อย่างไร ทั้งนี้ การเชื่อมโยงจะอิงตามข้อมูลเชิงประจักษ์จากผู้ให้ข้อมูล และข้อมูลจากวรรณกรรม เพื่อให้ได้กรอบแนวทางที่สามารถใช้งานได้จริงในบริบทของผู้ประกอบการร้านอาหาร

ผลการวิจัย

1. การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเทรนด์

ก) ระดับของเทรนด์ที่ใช้ในการออกแบบแนวคิดธุรกิจร้านอาหาร

จากข้อมูลพบว่าผู้ประกอบการเลือกใช้เทรนด์ใน 4 ระดับ ได้แก่

เมกะเทรนด์ (Mega Trend): ควรถูกกำหนดไว้ตั้งแต่ต้น เพราะส่งผลต่อวิสัยทัศน์ธุรกิจและภาพรวมของแบรนด์ หากนำมาใช้ภายหลัง อาจต้องปรับโครงสร้างธุรกิจใหม่ โดยเฉพาะในด้านการรับรู้แบรนด์ ตัวอย่างเช่น ผู้ประกอบการ B, D, F ใช้เทรนด์ด้านวัฒนธรรมเป็นแกนหลัก “การส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่น” (Cultural Localism) (TCDC, 2568) และคงไว้เสมอแม้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเทรนด์ระดับย่อยลงไป ในขณะที่เทรนด์ด้านเทคโนโลยี เช่น บิ๊กดาต้า (Big Data) หรือปัญญาประดิษฐ์ (AI) มีการนำมาใช้เสริมประสิทธิภาพ เช่น การจัดการวัตถุดิบเพื่อลดการสูญเสีย (ผู้ประกอบการ C)

แมโครเทรนด์ (Macro Trend): เหมาะสำหรับแผนงานระยะกลาง-ยาว เช่น การตกแต่งร้านให้สะท้อนอัตลักษณ์จากวัสดุพื้นถิ่น ผู้ประกอบการ D เลือกออกแบบร้านแฟลกชิปสตรี (Flagship) โดยใช้วัสดุท้องถิ่น เพื่อสะท้อนตัวตนของแบรนด์ตามเทรนด์ วิสัยทัศน์ท้องถิ่น (Local Future Trend) ที่เน้นความยั่งยืนและภูมิปัญญาในท้องถิ่น (TCDC, 2568) ซึ่งสอดคล้องกับเมกะเทรนด์ข้างต้น ขณะเดียวกัน ผู้ประกอบการ A ใช้ กลยุทธ์เปิดป๊อปอัพสโตร์ (Pop-Up Store) อย่างต่อเนื่อง เพื่อตอบสนองพฤติกรรมของกลุ่มเจเนอเรชันวาย (Gen Y) ที่แสวงหาประสบการณ์ใหม่อยู่เสมอ ไม่ยึดติดกับสถานที่ถาวร ซึ่งเชื่อมโยงกับเทรนด์ เศรษฐกิจประสบการณ์ (Experience Economy) และ แนวคิดแบบเคลื่อนที่ (Mobile Mindset) (TCDC, 2568)

ไมโครเทรนด์ (Micro Trend): เป็นเทรนด์ระยะสั้นที่ช่วยกระตุ้นยอดขายแบบทันที เช่น การสร้างเมนูใหม่หรือโปรโมชันตามกระแส ซึ่งควรสอดคล้องกับแมโครเทรนด์และวิสัยทัศน์ของแบรนด์เพื่อรักษาความน่าเชื่อถือและเอกภาพในการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น ผู้ประกอบการ A ที่พัฒนาเมนูใหม่ตามเทรนด์กระแสนิยม (Popular Trend) เช่น ดูไบช็อกโกแลต (Dubai Chocolate) เพื่อสร้างความน่าสนใจเฉพาะช่วง หรือผู้ประกอบการ C และ D ที่พัฒนาเครื่องดื่มตามกระแสการหวนกลับของจิตวิญญาณท้องถิ่น (Local Spirit Revival) และวัฒนธรรมงานฝีมือ (Craft Culture) ซึ่งสะท้อนการให้คุณค่ากับรสชาติและวัตถุดิบพื้นถิ่น (TCDC, 2568)

แฟด (Fads): ใช้เพื่อสร้างความสนใจในช่วงเวลาสั้น ๆ โดยไม่มุ่งหวังผลระยะยาว มักอิงกระแสไวรัล เช่น เทรนด์ตีกต็อก (TikTok) หรือเพลงฮิต เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมทันที เช่น ผู้ประกอบการ A และ C ที่จัดกิจกรรมตามกระแส “หมูแต่ง” หรือผู้ประกอบการ E ที่ออกเมนูใหม่ทุกเดือนตามกระแสตีกต็อก โดยสอดคล้องกับแนวโน้มวัฒนธรรมมีม (Memeable Culture) และความสำคัญแบบเรียลไทม์ (Real-Time Relevance) ที่เน้นการสื่อสารแบบทันสถานการณ์ (TCDC, 2568)

สรุป: การเลือกใช้เทรนด์ในแต่ละระดับควรสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายของธุรกิจ และวางให้เหมาะสมกับระยะเวลาการใช้ เพื่อสร้างทั้งการตอบสนองเชิงกลยุทธ์และความยั่งยืนเชิงแบรนด์

ข) ผลลัพธ์เรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้เทรนด์

การวิเคราะห์ใช้ กรอบแนวคิด 4P ของ Kjaer (2014) (People, Planet, Purpose, Profit) เกิดจากความจำเป็นที่ธุรกิจในศตวรรษที่ 21 ต้องมีมุมมองที่ครอบคลุมและรับผิดชอบต่อมากขึ้น โดยไม่ยึดเพียง ผลกำไร เป็นตัวชี้วัดด้านเดียว แต่ต้องเน้นความสมดุลและการใส่ใจ สังคมและสิ่งแวดล้อม เพื่อความยั่งยืน โดย ผู้คน (People) มุ่งเน้นความต้องการของผู้บริโภคและชุมชน, โลก (Planet) พิจารณาผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม, เป้าหมาย (Purpose) ช่วยกำหนดคุณค่าและวิสัยทัศน์ของแบรนด์, และ กำไร (Profit) สะท้อนความสามารถในการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ทั้งนี้ในการวิจัย ผู้ให้สัมภาษณ์จะตอบคำถามภายใต้กรอบ 4P นี้ ควบคู่ไปกับการใช้ ตัวชี้วัดเทรนด์ (Trend Index) ที่ครอบคลุม มิติ วิทยาศาสตร์ (Scientific), สังคม (Social), อารมณ์ (Emotional), และจิตวิญญาณ (Spiritual) เพื่อให้การทำความเข้าใจเทรนด์มีความลึกซึ้งและรอบด้าน

ตารางที่ 2 ตารางสรุปปัจจัยเชิงแนวคิด (4P และมิติของเทรนด์) ที่ผู้ประกอบการใช้พิจารณาเลือกเทรนด์มาใช้ประโยชน์

มิติ / 4P	ผู้คน (People)	โลก (Planet)	เป้าหมาย (Purpose)	กำไร (Profit)
วิทยาศาสตร์ (Scientific)	- A: ใช้ แชตจีพีที (ChatGPT) ศึกษาเมนูใหม่ สร้างความหลากหลาย ให้ลูกค้า	- C, F: ลดการสูญเสียวัตถุดิบด้วย เทคโนโลยีถนอมอาหาร	- A: ย้ำภาพลักษณ์ผู้นำ ด้วยนวัตกรรม	- A: เพิ่มยอดขาย ด้วยเมนูใหม่ และ ขยายพอร์ตอาหาร
	- B: ใช้เทคโนโลยีในครัวกลาง รักษามาตรฐานรสชาติ ทุกสาขา		- B: รักษาคุณภาพอาหารให้คงเดิม	- C, F: ลดต้นทุน ด้วยการจัดการ วัตถุดิบที่มี ประสิทธิภาพ
	- C: ใช้บิ๊กดาต้า (Big Data) วางแผนเมนูให้เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้า			
สังคม (Social)	- D: ถ่ายทอดเรื่องราวอาหารพื้นถิ่น สร้างการมีส่วนร่วมของลูกค้า		- B: สนับสนุนวัตถุดิบท้องถิ่นเพื่อความชัดเจนของแบรนด์อาหารถิ่น	- D: เพิ่มยอดขายผ่านเรื่องราวอาหารและวัฒนธรรม
	- E: ออกเมนูใหม่ทุก 45 วัน รักษาความเป็นที่นิยม (In Trend)		- C: ใช้เทรนด์เทศกาลออกเมนูใหม่ เพิ่มความหลากหลายและให้แบรนด์เป็นผู้นำอยู่เสมอ	- E: เพิ่มยอดขายด้วยเมนูตามกระแส
	- F: ใช้การสร้างเรื่องเล่าแบรนด์ (Brand Fiction) ในการสร้างประสบการณ์ร่วม		- D: เพิ่มคุณค่าผ่านการเล่าเรื่องอาหารพื้นถิ่น	
อารมณ์ (Emotional)	- A: ออกแบบเมนูที่สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มลูกค้า สร้างความประทับใจ		- F: ใช้กลยุทธ์โลว์ไฟ (Lo-Fi Strategies) เพื่อสร้างพื้นที่แชร์ประสบการณ์สร้างความสุขระหว่างกัน เพื่อสร้างแบรนด์ร้านที่เป็นมากกว่าร้านอาหาร	- A: เพิ่มมูลค่าด้วยความประณีตสวยงามของเมนู
	- C, F: ใช้เทรนด์ด้านความโดดเด่นทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจ			
จิตวิญญาณ (Spiritual)	- E: เน้นวัตถุดิบปลอดสารพิษเพื่อสร้างความมั่นใจให้ลูกค้า		- B, C, F: สนับสนุนวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านวัตถุดิบและรสชาติอาหารที่คงเดิม ย้ำแบรนด์อาหารถิ่น	

จากกรณีศึกษาผู้ประกอบการทั้งหมด พบว่าผู้ประกอบการให้ความสำคัญกับ ปัจจัยด้านผู้คน (People) และ เป้าหมายของแบรนด์ (Purpose) เป็นหลัก โดยเน้นการเลือกเทรนด์ที่ส่งเสริมอัตลักษณ์และประสบการณ์ของลูกค้า เช่น การออกแบบเมนูให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย (A) หรือการสร้างเรื่องราวแบรนด์ผ่านวัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น (D, F) ส่วนการเพิ่มยอดขายผ่านเมนูใหม่และกลยุทธ์ที่เชื่อมโยงกับกระแสสังคม (A, E) ทำเพื่อสร้างความประทับใจและ

ความภักดีต่อแบรนด์ นำไปสู่ผลกำไร (Profit) อย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีผู้ประกอบการรายใดที่ให้ความสำคัญกับ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม (Planet) อย่างชัดเจน โดยเฉพาะในระดับที่ใช้เป็นแนวทางหลักในการพัฒนาธุรกิจ สะท้อนถึงโอกาสในการพัฒนาเชิงนโยบายเพื่อส่งเสริมเทรนด์ด้านสิ่งแวดล้อมในอนาคต

ค) ผลความเชื่อมโยงระหว่างระดับของเทรนด์กับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเทรนด์

ตารางที่ 3 ตารางสรุปความสัมพันธ์ระหว่างระดับของเทรนด์ (Mega, Macro, Micro Trend, Fads) กับปัจจัยแนวคิด 4P

	ผู้คน (People)	โลก (Planet)	เป้าหมาย (Purpose)	กำไร (Profit)
เมกะเทรนด์ (Mega Trend)	กำหนดวิสัยทัศน์ของ แบรนด์ (Brand Vision) ที่ถ่ายทอดไปสู่พนักงาน		ใช้งานเพื่อกำหนดทิศทาง และ อัตลักษณ์ของ แบรนด์ ในช่วงเริ่มก่อตั้ง	เมกะเทรนด์ทางด้าน เทคโนโลยีสามารถ นำ มาใช้ได้เสมอ เพื่อสร้าง ผลกำไร หรือการลด ต้นทุน เพราะไม่มีความ เกี่ยวข้องกับ อัตลักษณ์ ของแบรนด์มากนัก
แมโครเทรนด์ (Macro Trend)	มุ่งไปเรื่องของการสร้าง ความประทับใจ ต่อสินค้า และบริการของผู้บริโภคใน ด้านอารมณ์		สร้างความภักดีต่อ แบรนด์ (Brand Loyalty)	เป็นการสร้างความมั่นคง ระยะยาว
ไมโครเทรนด์ (Micro Trend)	มุ่งไปเรื่องของการสร้าง ความประทับใจ ต่อสินค้า และบริการโดยตรง		- สร้างการรับรู้แบรนด์ (Brand Awareness) - เกิดอัลกอริทึม เพิ่ม ยอดเอนเกจเมนต์ (Engagement) ในสื่อ สังคมออนไลน์ของร้าน	เป็นการเพิ่มยอดขาย ระยะสั้น
แฟด (Fads)	เรียกความสนใจจากลูกค้า แบบฉาบฉวย (Real-Time Trends)			

ข้อมูลจากข้อสรุปของหัวข้อ 1.1 และ 1.2 สามารถเชื่อมโยงกันได้โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้:

เมกะเทรนด์ (Mega Trend): ใช้เป็น ฐานในการกำหนดวิสัยทัศน์องค์กร (Purpose, People) ตัวอย่างเช่นในแง่วัฒนธรรม การฟื้นฟูอาหารพื้นถิ่น เพื่อสร้างเอกลักษณ์ระยะยาว เมกะเทรนด์ด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์เพื่อ เพิ่มกำไร (Profit) ได้ แม้ในบางกรณี เช่น การใช้เทคโนโลยีเพื่อลดการสูญเสียวัตถุดิบ จะส่งผลดีต่อสิ่งแวดล้อม (Planet) แต่จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยตีความว่าผู้ประกอบการเลือกเทรนด์เหล่านี้โดยมี ผลกำไรเป็นเป้าหมายหลักมากกว่าผลดีต่อสิ่งแวดล้อม ดังนั้นปัจจัย

ด้านสิ่งแวดล้อมจึงไม่ถูกรวมอยู่ในตารางแสดงความเชื่อมโยง

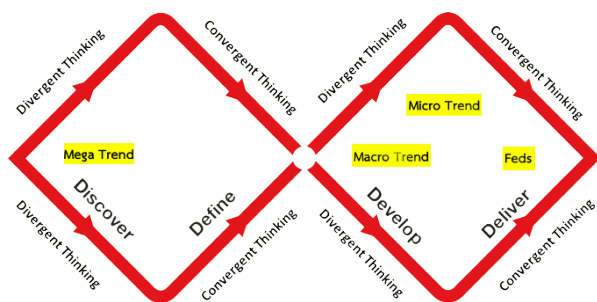
แมโครเทรนด์ (Macro Trend): เชื่อมโยงกับผู้คน (People) ในด้านประสบการณ์อารมณ์ (Emotional Experience) และสร้างความภักดีต่อแบรนด์ (Brand Loyalty) (Purpose) ผ่านองค์ประกอบด้านการออกแบบเชิงประสบการณ์ทั้งหมด (Holistic Experience Design Elements) ไม่ว่าจะเป็นการบริการ บรรยากาศ การตกแต่งพื้นที่ใช้งาน เมนูอาหาร ไปจนถึงอัตลักษณ์ของแบรนด์ ซึ่งนำไปสู่ความมั่นคงทางรายได้ (Profit) ในระยะยาว

ไมโครเทรนด์ (Micro Trend): ตอบสนองกระแสความนิยมของผู้บริโภคอย่างรวดเร็ว (People), สร้างการ

รับรู้แบรนด์ (Purpose) และเพิ่มยอดขายในช่วงเวลาสั้น (Profit) เช่น ออกเมนูตามฤดูกาล หรือตามเทศกาล

แฟด (Fads): ใช้ดึงดูดความสนใจจากลูกค้าแบบฉับพลัน (Real-Time Trend) (People) บนสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่เน้นความยั่งยืนแต่มีผลต่อ ยอดเอนเกจเมนต์ (Engagement) (Purpose) และกำไรชั่วคราว (Profit)

2. การนำผลลัพธ์ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model)



ภาพที่ 2 การเลือกเทรนด์ไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการของดับเบิลไดมอนด์

ที่มา: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>

ผลการวิจัยในครั้งนี้จะถูกนำเสนอในรูปแบบของการอภิปรายผล เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทของการออกแบบธุรกิจร้านอาหาร งานวิจัยนี้ได้นำเสนอ กรณีศึกษาสังเคราะห์ (Composite Case Study) ซึ่งสะท้อนแนวทางการเลือกและประยุกต์ใช้เทรนด์ในระดับต่าง ๆ (Mega Trends → Macro Trends → Micro Trends → Fads) อย่างมีลำดับขั้น และเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบกับแต่ละขั้นของ กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ธุรกิจสามารถใช้เทรนด์เป็นเครื่องมือออกแบบที่ตอบโจทย์ในองค์ประกอบ 4P ทั้งในด้านผู้คน (People), โลก (Planet), เป้าหมาย (Purpose) และผลกำไร (Profit) ได้อย่างสมดุลและยั่งยืน

1. ช่วงการค้นพบ (Discover): สร้างวิสัยทัศน์ด้วยเมกะเทรนด์

ในขั้นตอนแรก ผู้ประกอบการเริ่มต้นจากการสำรวจบริบททางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และเทคโนโลยีในภาพกว้าง เพื่อนำมาใช้ในการกำหนดทิศทางหรือ วิสัยทัศน์ของแบรนด์ (Purpose) โดยเลือกใช้ เมกะ เทรนด์ (Mega Trend) ที่มีอิทธิพลในระยะยาว เช่น เทรนด์ “การส่งเสริมคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่น (Cultural Localism)”

ซึ่งสะท้อนความตั้งใจของผู้ประกอบการในการสร้างแบรนด์ที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ไทย และสื่อสารถึงผู้บริโภคในระดับอารมณ์ (People) ควบคู่ไปกับการสร้างความแตกต่างในตลาด (Profit)

กรณีศึกษาสังเคราะห์: ผู้ประกอบการวางแนวทางแบรนด์ให้มีแกนกลางอยู่ที่ “วัฒนธรรมอาหารพื้นถิ่น” เพื่อสร้างความผูกพันกับนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและต่างประเทศ และเตรียมความพร้อมสำหรับการขยายกิจการในระยะยาว

2. ช่วงการนิยามปัญหา (Define): ตรวจสอบความเหมาะสมกับศักยภาพจริง

หลังจากกำหนดวิสัยทัศน์แล้ว ขั้นนี้คือการวิเคราะห์และประเมินความสอดคล้องระหว่างเทรนด์ที่เลือกกับศักยภาพของธุรกิจและองค์กรในปัจจุบัน โดยใช้ การรวมยอดความคิด (Convergent Thinking) เพื่อจำกัดขอบเขตของแนวคิดให้เหมาะสมกับทรัพยากรที่มี เช่น การประเมินความรู้ของทีมงาน วัตถุดิบที่เข้าถึงได้ หรือพฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย

กรณีศึกษาสังเคราะห์: ร้านอาหารที่ต้องการพัฒนาเครื่องดื่มพื้นถิ่นตามแนวคิดวัฒนธรรมไทย แต่พบว่าขาดองค์ความรู้เฉพาะทาง จึงตัดสินใจสร้างความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อเสริมศักยภาพองค์กรให้สอดคล้องกับเทรนด์ที่ตั้งไว้

ขั้นตอนพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop) และนำเสนอสู่ตลาด (Deliver) อาจเกิดการวนซ้ำ (Iterative Loop) เพื่อปรับปรุงแนวคิดหรือผลลัพธ์การออกแบบตามข้อเสนอแนะหรือผลตอบรับจากตลาดได้

3. ช่วงพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop): พัฒนาแนวคิดเป็นรูปธรรมผ่านแม่โครและไมโครเทรนด์

ในขั้นตอนนี้ แนวคิดที่ผ่านการกลั่นกรองจะถูกนำไปขยายเป็นรูปแบบการออกแบบเชิงปฏิบัติการ เช่น เมนูบรรยายอาหารร้าน สื่อสารการตลาด หรือกิจกรรมพิเศษ โดยอาศัย การขยายความคิด (Divergent Thinking) เพื่อพัฒนาแนวทางที่หลากหลาย โดยใช้เทรนด์ในระดับที่ใกล้ชิดกับผู้บริโภคมากขึ้น ได้แก่: แม่โครเทรนด์ (Macro Trend): เช่น การสร้างเรื่องเล่าแบรนด์ (Brand Fiction) ถูกใช้ในการเล่าเรื่องของร้านหรือผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ (Emotional Experience) (People) และสร้างคุณค่าให้กับแบรนด์ (Purpose) ในส่วนของ ไมโครเทรนด์ (Micro Trend): เช่น เทรนด์อัตลักษณ์ที่ยืดหยุ่น (Liquid Identities) ถูกนำมาใช้พัฒนาเมนูพิเศษตามฤดูกาลหรือจัดกิจกรรมแบบเฉพาะกลุ่ม เช่น เมนูสำหรับเทศกาลความรัก เพิ่มโอกาสในการขายเฉพาะช่วงเวลา (Profit)

กรณีศึกษาสังเคราะห์: ร้านอาหารหนึ่งพัฒนาแฟล็กชิปสโตร์ (Flagship Store) ที่สร้างจากวัสดุพื้นถิ่น และหมุนเวียนเมนูตามวัตถุดิบท้องถิ่น เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์ (Purpose) และกระตุ้นการกลับมาซื้อซ้ำของลูกค้า (Profit)

4. ช่วงการนำส่งสู่ตลาด (Deliver): ใช้แพลตฟอร์มเพื่อสื่อสารอย่างรวดเร็วและสร้างการมีส่วนร่วม

เมื่อผลิตภัณฑ์และบริการถูกออกแบบเสร็จแล้ว ขั้นตอนนี้เน้นการเผยแพร่และสร้างการรับรู้ให้เกิดขึ้นอย่างทันสถานการณ์ โดยเลือกใช้ ไมโครเทรนด์ (Micro Trend) และ แฟด (Fads) ซึ่งเป็นแนวโน้มระยะสั้นที่ผันผวนและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เพื่อตอบสนองต่อพฤติกรรมบนแพลตฟอร์มออนไลน์ (People) เช่น ตี๊กต็อก (TikTok) หรือ อินสตาแกรม (Instagram) พร้อมกับการใช้ การรวบยอดความคิด (Convergent Thinking) ในการคัดเลือกสิ่งที่เหมาะสมกับการสื่อสารแบรนด์ไปสู่กลุ่มลูกค้า (Purpose)

กรณีศึกษาสังเคราะห์: ร้านอาหารหนึ่งนำเสนอเมนูเกี่ยวกับ “หมูแดง” เพื่อตอบรับกระแสตี๊กต็อก ที่มาแรงในช่วงสั้น โดยผสมผสานกับอารมณ์สนุกสนานแบบไทยซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของแบรนด์ (Purpose) และช่วยกระตุ้นยอดขายเฉพาะกิจ (Profit)

ขั้นตอนพัฒนาสร้างสรรค์ (Develop) และนำส่งสู่ตลาด (Deliver) อาจเกิดการวนซ้ำ (Iterative Loop) เพื่อปรับปรุงแนวคิดหรือผลลัพธ์การออกแบบตามข้อเสนอแนะหรือผลตอบรับจากตลาดได้

บทสรุป: การออกแบบเชิงกลยุทธ์ที่เชื่อมโยงเทรนด์ทั้งระบบ

การประยุกต์ใช้เทรนด์ในแต่ละระดับผ่านกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ ไม่ใช่การเลือกแบบแยกส่วน แต่เป็นการวางกลยุทธ์เชิงลำดับ โดยเริ่มจาก เมกะเทรนด์ (Mega Trend) ที่กำหนดวิสัยทัศน์ → สู่อุปสรรคความเหมาะสม → พัฒนาแนวทางผ่าน แมโครและไมโครเทรนด์ (Macro, Micro Trend) → และจบด้วยการสื่อสารแบบ ทันสถานการณ์ผ่านไมโครเทรนด์ (Micro Trend) และแฟด (Fads) ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องเชื่อมโยงกับกรอบแนวคิด 4P (People, Planet, Purpose, Profit) เพื่อสร้างธุรกิจร้านอาหารที่มีทั้งรากฐานยั่งยืนและศักยภาพทางการแข่งขันในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยภายในกระบวนการออกแบบ สามารถเลือกดำเนินการในรูปแบบม้วนเดียวจบ (One-Off) หรือแบบทำซ้ำ (Iteration) ได้ ขึ้นอยู่กับประเภทของโจทย์และระดับความซับซ้อนของประเด็นที่ต้องการแก้ไข

ประโยชน์จากงานวิจัย

งานวิจัยนี้ช่วยให้นักออกแบบและผู้ประกอบการเข้าใจการประยุกต์ใช้กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ในธุรกิจร้านอาหารอย่างเป็นระบบ พร้อมเสริมความรู้เกี่ยวกับระดับของเทรนด์และปัจจัยที่ควรพิจารณาในการเลือกใช้เทรนด์เพื่อเพิ่มโอกาสความสำเร็จและการเติบโตอย่างยั่งยืนของธุรกิจ นอกจากนี้ ยังสะท้อนให้เห็นว่าความสนใจในเทรนด์ด้านสิ่งแวดล้อมยังมีน้อย จึงเป็นโอกาสที่ภาครัฐสามารถส่งเสริมให้ภาคธุรกิจให้ความสำคัญกับประเด็นด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เพื่อสร้างความยั่งยืนในระดับอุตสาหกรรมและเศรษฐกิจโดยรวม

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับ

1. การเชื่อมโยงระดับของเทรนด์กับกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model)

งานวิจัยครั้งนี้ได้เสนอแนวคิดใหม่ในการจัดวางระดับของเทรนด์ ได้แก่ เมกะเทรนด์ (Mega Trend), แมโครเทรนด์ (Macro Trend), ไมโครเทรนด์ (Micro Trend) และ แฟด (Fads) ให้สอดคล้องกับแต่ละขั้นตอนของกระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model) ซึ่งช่วยให้นักออกแบบและผู้ประกอบการสามารถเลือกใช้เทรนด์อย่างเหมาะสมตามลำดับขั้นตอนการออกแบบเชิงกลยุทธ์

2. การประยุกต์ใช้เทรนด์ในมุมมองธุรกิจ 4P (Kjaer, 2014)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์พบว่า ผู้ประกอบการนำเทรนด์มาใช้เพื่อสนับสนุนการดำเนินธุรกิจในมิติของ ผู้คน (People), โลก (Planet), เป้าหมาย (Purpose) และ กำไร (Profit) อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการใช้เทรนด์เพื่อสร้างประโยชน์ด้าน โลก (Planet) อย่างเป็นทางการ หากแต่มักปรากฏในลักษณะเชิงสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับการสร้างกำไร (Profit) เป็นหลัก ซึ่งสะท้อนถึงความท้าทายของธุรกิจ ในศตวรรษที่ 21 ในการสร้างสมดุลระหว่างคุณค่าทางสังคมและสิ่งแวดล้อมกับเป้าหมายทางเศรษฐกิจ

3. การบูรณาการเชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติ (Integration of Theory and Practice)

การวิจัยครั้งนี้ตอกย้ำว่า การศึกษาเทรนด์สามารถพัฒนาไปสู่การใช้จริงในเชิงกลยุทธ์ เมื่อผสมผสานเข้ากับกรอบการออกแบบ เช่น กระบวนการดับเบิลไดมอนด์ (Double Diamond Model) และกรอบคุณค่าทางธุรกิจ (4P) จึงถือเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่เชื่อมโยงระหว่างแนวคิดเชิงทฤษฎีกับการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- สยามรัฐออนไลน์. (2565). พาณิชย์เผย 10 ธุรกิจดาวเด่น
ส่งท้ายปลายปี 65 ร้านอาหารที่พัก-สถานบันเทิงมา
แรงรับเปิดประเทศ. สยามรัฐออนไลน์. สืบค้นจาก
<https://siamrath.co.th/n/392421>
- TCDC. (2568). **เจาะเทรนด์โลก 2025**. สืบค้นจาก
https://www.tcdc.or.th/th/all/service/resource-center/e-book/34560-Trend_2025
- Banathy, B. H. (1996). Design as a multidimensional inquiry. In **Designing social systems in a changing world** (pp. 155–222). New York, NY: Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4757-9981-1_5
- Bomba, D. (2017). **Short course Coolhunting**. London, England: Central Saint Martins College.
- Boyce, C., & Neale, P. (2006). **Conducting in-depth interviews: A guide for designing and conducting in-depth interviews for evaluation input** (Vol. 2). Watertown, MA: Pathfinder International.
- Council, D. (2003). **The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process**. Retrieved from <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/the-double-diamond/>
- Kjaer, A. L. (2014). **The trend management toolkit**. London, England: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137370099>
- Korak, B. (2018). Trend research: **How to identify relevant trends**. Retrieved from <https://www.lead-innovation.com/en/insights/english-blog/trend-research>
- Marin-Garcia, J. A., Garcia-Sabater, J. J., Garcia-Sabater, J. P., & Maheut, J. (2020). Protocol: Triple Diamond method for problem solving and design thinking. Rubric validation. **WPOM – Working Papers on Operations Management**, 11(2), 49–68. <https://doi.org/10.4995/wpom.v11i2.14776>
- Raymond, M. (2010). **The trend forecaster's handbook**. London, England: Laurence King Publishing.
- Viviani, S., Gulino, M.-S., Rinaldi, A., & Vangi, D. (2024). An interdisciplinary double-diamond design thinking model for urban transport product innovation: A design framework for innovation combining mixed methods for developing the electric microvehicle “Leonardo Project.” **Energies**, 17(23), 5918. <https://doi.org/10.3390/en17235918>

การสร้างสรรคเรื่องจากท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์ สั้นจากโครงการสื่อสารสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ

The Creation of Stories from Locals to Screenplays : A Case Study of Short Films in "Story from the Hometowns Project"

เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ

Eakalak Anantasomboon

Corresponding author, E-mail : eakalak.a@rumail.ru.ac.th

Received : September 29, 2025
Revised : December 6, 2025
Accepted : December 16, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่นจากโครงการสื่อสารสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอในการสร้างเรื่องราวเป็นภาพยนตร์ รวมถึงเพื่อศึกษาวิธีการเขียนบทภาพยนตร์จากข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการดังกล่าว งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory) และทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) เป็นกรอบในการวิเคราะห์

ผลการวิจัยการใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่นสร้างเรื่องราวเป็นภาพยนตร์พบว่า ข้อมูลจริงจากท้องถิ่นทั้ง 5 พื้นที่ถูกใช้สร้างความหมายใหม่ในบริบทของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ทั้งโครงเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉากและสัญลักษณ์ นอกจากนี้ลำดับขั้นของการเล่าเรื่องเป็นบทภาพยนตร์ข้อมูลจริงของท้องถิ่นไม่ได้ถูกนำมาใช้ในลักษณะเดิมแต่ถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับลำดับขั้นของการเล่าเรื่อง ตั้งแต่การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤต (Crisis) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติของเรื่องราว (Ending) ซึ่งช่วยให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความน่าสนใจและน่าติดตามยิ่งขึ้น แต่ขณะเดียวกันยังคงรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและความหมายของข้อมูลท้องถิ่นไว้ด้วย องค์ความรู้ที่ได้

จากการวิจัยนำไปสู่กระบวนการแปลงทุนทางวัฒนธรรมสู่สุนทรียะทางภาพยนตร์ซึ่งชี้ให้เห็นว่าข้อมูลท้องถิ่นถูกแปรสภาพเป็นกลไกขับเคลื่อนเรื่องราว (Plot Driver) ผ่านการคัดสรรและสร้างความหมายใหม่เชิงสัญลักษณ์ ผลการศึกษาจึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับเรื่องเล่าจากชุมชนสู่การสร้างซอฟต์แวร์ (Soft Power) ที่มีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, ท้องถิ่น, สัมพันธบท, การเขียนบทภาพยนตร์, ซอฟต์แวร์

Abstract

This research aims to examine the use of local data in the "Stories from the Hometowns" creative media project, which transforms local narratives into short films. The study also explores how screenplays are developed from real local data in this project. Utilizing a qualitative research approach, the study is framed by Narrative Theory, Screenwriting Theory, and Intertextuality.

The results revealed that real local data to create a film story found that real data from all 5 local areas

were modified to create new meanings in the context of film storytelling, including plots, characters, themes, scenes, and symbols. In addition, real local data were not used in the original way but were modified to be consistent with the storytelling sequence, starting from the beginning of the story (Inciting Moment), the development of events (Rising Action), the crisis (Crisis), the resolution (Falling Action), and the end of the story (Ending), which helped make the story more interesting, but at the same time, it still maintained the identity and meaning of the local data. The findings reveal a 'Cultural-to-Cinematic Transformation' process, which indicates that local data is transformed into a plot driver through the selection and creation of new symbolic meanings. The results of this study provide an important guideline for elevating community narratives to create effective soft power.

Keywords: Film, Local, Intertextuality, Screenwriting, Soft Power

unนำ

ตั้งแต่ “ภาพยนตร์” เข้ามาสู่ประเทศไทย หน้าที่หนึ่งที่ “ไม่เคยหยุดของภาพยนตร์ก็คือหน้าที่ให้ความบันเทิง สังคมไทย แต่บทบาทของภาพยนตร์ก็ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อบันทึกและถ่ายทอดวิถีชีวิต ความทรงจำร่วม และค่านิยมทางสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ ด้วย รวมถึงในปัจจุบันภาพยนตร์ได้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของไทยมากขึ้น ในปี พ.ศ. 2567 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีส่วนแบ่งทางการตลาดสูงถึงร้อยละ 54 คิดเป็นมูลค่ารายได้รวมกว่า 2,438 ล้านบาท ซึ่งสามารถทำรายได้แซงหน้าภาพยนตร์จากฮอลลีวูดได้เป็นครั้งแรก (Forbes Thailand, 2568) ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นว่าเรื่องเล่าของไทยมีศักยภาพสูงในการดึงดูดผู้ชมและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลที่ให้ความสำคัญกับ “ซอฟต์พาวเวอร์” (Soft Power) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์หลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน (Policy Watch, 2567) ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมไม่เพียงแต่เป็นการสะสมความรู้หรือรสนิยมเท่านั้น แต่ยังเป็นทรัพยากรที่สามารถเปลี่ยนเป็นพลังทางสังคมและเศรษฐกิจได้อีกด้วย ประเทศไทยมีความหลากหลายมาก ทั้งสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต ชาติพันธุ์ สถานที่ รวมถึงปัญหาที่แตกต่างกันตาม

แต่ละพื้นที่ ซึ่งก่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ มากมายที่สมควรถูกหยิบมาเล่าให้ผู้คนได้รับรู้ ถึงแม้ว่าจะมีสื่อที่นำเสนอความเป็นท้องถิ่นดังกล่าวในรูปแบบของสารคดีอยู่พอสมควร แต่สื่อสารคดีก็เป็นการนำเสนอข้อมูลโดยตรง มีส่วนน้อยที่เรื่องราวของท้องถิ่นดังกล่าวจะถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่ง ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้วิธีเล่าเรื่องเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม เป็นการนำข้อมูลและความจริงมาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อโน้มน้าวหรือชักจูงให้เกิดผลบางอย่าง แต่ก็ยังคงรักษาแก่นของเรื่องราวเดิมไว้ ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้ฐานข้อมูลจากท้องถิ่นและอัตลักษณ์ชุมชนจึงเป็นทั้งกระบวนการสร้างทุนทางวัฒนธรรมและการสร้างซอฟต์แวร์ ซึ่งไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับโลกเท่านั้น แต่ยังสร้างเวทีให้เสียงและเรื่องเล่าของท้องถิ่นได้รับการนำเสนอและเผยแพร่อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นอีกด้วย

กระบวนการสร้างภาพยนตร์มีหลายขั้นตอน ตั้งแต่การเขียนบทภาพยนตร์ การเตรียมการถ่ายทำ (Pre-Production) การถ่ายทำ (Production) และหลังการถ่ายทำ (Post-Production) แต่ต้นทางที่สุดคือ บทภาพยนตร์ กระบวนการเขียนบทภาพยนตร์เริ่มจากการรวบรวมข้อมูลซึ่งเป็นความจริง เพื่อสุดท้ายแล้วถูกสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์สำหรับถ่ายทำ สิ่งที่น่าสนใจและท้าทายต่อการศึกษาคือขั้นตอนระหว่างการทำข้อมูลจริงถูกสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้นต้องผ่านวิธีคิดอย่างไรบ้าง ตั้งแต่การดัดแปลง การสร้างตัวละคร การวางโครงเรื่อง จนถึงการจัดเรียงเป็นภาษาภาพยนตร์ เพื่อเป้าหมายในการสื่อสารความหมายที่ผู้สร้างต้องการ ขณะเดียวกันงานวิจัยในบริบทไทยที่ศึกษาเรื่อง กระบวนการแปลงข้อมูลท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ยังคงมีจำกัดและขาดการวิเคราะห์เชิงตัวบทอย่างละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงกลไกการเปลี่ยนผ่านจาก “ความจริง” (Fact) สู่ “เรื่องแต่ง” (Fiction) ดังนั้นผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษากระบวนการต้นน้ำนี้ จึงได้เลือกศึกษาภาพยนตร์จากโครงการ “สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ” (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566f) ซึ่งเป็นโครงการที่ดำเนินการโดยคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง โครงการนี้มีความโดดเด่นแตกต่างจากภาพยนตร์อื่น ๆ เนื่องจากเป็นโครงการอบรมที่มีกรอบการทำงานที่ชัดเจน ซึ่งกำหนดให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องลงพื้นที่เพื่อ “ถอดรหัส” ข้อมูลจริงจากชุมชนท้องถิ่นใน 5 ภูมิภาค (แพร่ นครพนม อุทัยธานี กาญจนบุรี และพังงา) แล้วนำมาผ่านกระบวนการดัดแปลงเป็นเรื่องแต่งอย่างเป็นระบบ ความหลากหลายของภูมิภาคและกระบวนการที่ชัดเจนของโครงการนี้จึงเป็นตัวแปรที่เหมาะสม

สมที่สุดสำหรับการสักรับทเรียนและพัฒนาความรู้เกี่ยวกับวิธีการแปลงทุนทางวัฒนธรรมเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างยั่งยืน เนื่องจากโครงการนี้มีกรอบแนวคิดที่ชัดเจนโดยกำหนดให้ผู้ผลิตต้องลงพื้นที่ 5 จังหวัด (แพร่ นครพนม อุทัยธานี กาญจนบุรี และพังงา) เพื่อถอดรหัสข้อมูลจริงและแปลงเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นวัตถุดิบที่ดีในการถอดบทเรียนมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางวิชาการ ด้วยลักษณะพิเศษของโครงการดังกล่าว ทำให้เกิดคำถามวิจัยที่น่าสนใจว่า ข้อมูลจริงในท้องถิ่นลักษณะใดบ้างที่ถูกนำไปใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์และข้อมูลเหล่านั้นถูกนำไปใช้อย่างไร ซึ่งคำตอบเหล่านี้จะช่วยให้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ที่มีรากฐานมาจากความเป็นจริงในท้องถิ่นได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เพื่อตอบคำถามการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้กรอบทฤษฎีเป็นเครื่องมือวิเคราะห์ โดยศึกษาวิธีและขั้นตอนการสร้างสคริปต์บทภาพยนตร์จากข้อมูลจริงในท้องถิ่นจนเป็นบทภาพยนตร์เพื่อหาแนวทางการเขียนบทภาพยนตร์จากภาพยนตร์สั้นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ" โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ใช้เพื่อจำแนกองค์ประกอบของเรื่องเล่าเพื่อตอบคำถามว่าข้อมูลถูกจัดวางอย่างไร ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory) ใช้เพื่อวิเคราะห์ "วิธีการ" ดัดแปลงข้อมูลดิบให้มีความขัดแย้งและความน่าสนใจแบบภาพยนตร์ และทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) ใช้เพื่ออธิบายการเชื่อมโยงและการสร้างความหมายใหม่ระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกภาพยนตร์ เพื่อสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ" ที่ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์
2. เพื่อวิเคราะห์วิธีการนำข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ" ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ โดยพิจารณาถึงวิธีการใช้และการปรับเปลี่ยนข้อมูลเพื่อให้เหมาะสมกับการเล่าเรื่อง

สมมติฐานของการวิจัย

ข้อมูลจริงจากท้องถิ่นสามารถนำมาดัดแปลงและสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่กระบวนการดัดแปลงนั้นยังรักษารักษาอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนไว้ได้

ขอบเขตของการวิจัย

1. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** โดยศึกษาภาพยนตร์สั้นจำนวน 5 เรื่อง ซึ่งเป็นผลผลิตจากโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ" (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566f) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) คือเป็นภาพยนตร์ที่ผ่านกระบวนการอบรมและผลิตจริงในพื้นที่ปฏิบัติการ 5 จังหวัด ซึ่งเป็นตัวแทนของภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย ได้แก่

- 1) จดหมายถึงม่อน (จังหวัดแพร่) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566a)
- 2) บักแมนยู แมนป์ (จังหวัดนครพนม) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566d)
- 3) สะแกกรัง ยังสเก็ด (จังหวัดอุทัยธานี) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566e)
- 4) นิทานเรื่องน้ำพุพิเศษ (จังหวัดกาญจนบุรี) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566c)
- 5) เต่าชราที่หน้าหาด (จังหวัดพังงา) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566b)

2. **ขอบเขตด้านประชากรและพื้นที่** โดยข้อมูลที่ได้มาศึกษาครอบคลุมพื้นที่ชุมชนเป้าหมายใน 5 จังหวัด ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลต้นทางของภาพยนตร์สั้น ได้แก่

- 1) อำเภอวังทอง จังหวัดแพร่
- 2) อำเภอบ้านแพง จังหวัดนครพนม
- 3) อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี
- 4) อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี
- 5) อำเภอท้ายเหมือง จังหวัดพังงา

3. **ขอบเขตด้านเวลา** ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการศึกษาข้อมูลในช่วงปี พ.ศ. 2565 ถึง 2566 โดยครอบคลุมระยะเวลาตั้งแต่การลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามและกระบวนการผลิตภาพยนตร์ จนถึงขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่ว่ามนุษย์สื่อสารและทำความเข้าใจโลกผ่านเรื่องเล่า ซึ่ง David Bordwell ได้ให้คำนิยามว่า เรื่องเล่าคือการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกันในเชิงเหตุและผล ภายใต้กรอบเวลาและสถานที่ที่สัมพันธ์กัน หากเหตุการณ์ขาดความเชื่อมโยงย่อมไม่ถือเป็นเรื่องเล่าที่สมบูรณ์ ในบริบทของภาพยนตร์ (อัญชลีชัยพร, 2556) การเล่าเรื่องมีเป้าหมายหลักในการสร้าง

โครงเรื่อง (Plot) ที่ประกอบด้วยฉากต่าง ๆ เรียงร้อยต่อกัน เพื่อสร้างผลกระทบทางอารมณ์ต่อผู้ชม โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ ตัวละคร (Character) ที่มีความต้องการและต้องเผชิญกับความขัดแย้ง (Conflict) เพื่อนำไปสู่จุดสูงสุดและการคลี่คลายของเรื่องราว

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นศิลปะที่มีรากฐานมาตั้งแต่ยุคแรกของมนุษยชาติ โดยมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน คือเรื่องราวที่มีตัวละครหลัก ซึ่งมีความต้องการหรือเป้าหมายบางอย่าง จากนั้นจึงต้องเผชิญกับอุปสรรคและความขัดแย้งที่นำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ ก่อนจะเข้าสู่การคลี่คลายปมและจบลงอย่างสมเหตุสมผล (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สำคัญในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ประกอบด้วย 5 ส่วนได้แก่ 1) โครงเรื่อง (Plot) ซึ่งเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างมีเหตุและผล 2) ตัวละคร (Character) เป็นผู้ดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ 3) แก่นความคิด (Theme) คือสาระสำคัญที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับผู้ชม 4) ฉาก (Setting) คือพื้นที่และเวลาที่กำหนดโลกของเรื่องราว และ 5) สัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่มีนัยสำคัญลึกซึ้ง โดยองค์ประกอบที่กล่าวมานี้ทำงานสอดประสานกันเพื่อสร้างเรื่องราวที่แข็งแรงและสื่อสารความหมายที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเล่าเรื่องนี้ใช้เป็นเครื่องมือในการจำแนกองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เพื่อตอบคำถามว่าข้อมูลท้องถิ่นถูกแปลงเป็นตัวละคร แก่นเรื่อง ฉาก และสัญลักษณ์อย่างไร

2. ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory)

บทภาพยนตร์ถือเป็นหัวใจสำคัญของการกำหนดทิศทางและคุณภาพของภาพยนตร์ การเขียนบทที่ประสบความสำเร็จต้องอาศัยโครงสร้าง (Structure) ที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ เช่น ตัวละคร เหตุการณ์ และฉาก ให้ทำงานร่วมกันอย่างกลมกลืน (McKee, 1997) ดังนั้นบริบทและเนื้อหาจึงมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งและแยกจากกันไม่ได้ บทภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มีชีวิตและมีการเคลื่อนไหวในตัวเอง โครงสร้างทำหน้าที่เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ เหล่านี้ให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 5 ขั้นตอน (อิราวัต ไตสังคะ, 2543) ประกอบด้วย 1) การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment) เพื่อแนะนำบริบทและปมปัญหา 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ช่วงเวลาที่ความขัดแย้งทวีความรุนแรงขึ้น 3) ภาวะวิกฤต (Crisis) จุดที่ตัวละครต้องตัดสินใจครั้งสำคัญ 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling

Action) ผลลัพธ์จากการตัดสินใจ และ 5) การยุติของเรื่อง (Ending) การวิเคราะห์ผ่านโครงสร้างนี้เพื่ออธิบายว่าข้อมูลท้องถิ่นถูกจัดวางลงในจังหวะใดของเรื่องเพื่อขับเคลื่อนอารมณ์และเหตุการณ์

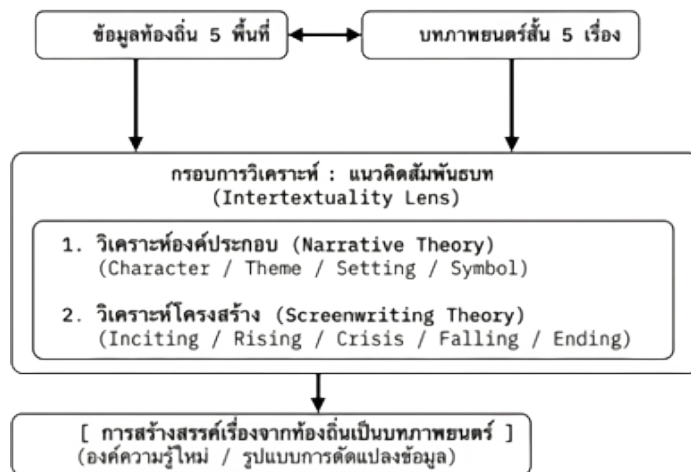
ทฤษฎีเรื่องสัมพันธ์ (Intertextuality)

แนวคิดสัมพันธ์มีรากฐานมาจาก Ferdinand de Saussure และพัฒนาโดย Julia Kristeva ซึ่งเสนอว่า ตัวบท (Text) ไม่ได้เกิดขึ้นจากการคิดค้นของผู้เขียนเพียงลำพัง แต่เกิดจากการถักทอและดูดกลืน (Absorb) วาทกรรมหรือตัวบทที่มีอยู่ก่อนแล้วในสังคม ทฤษฎีสัมพันธ์บทสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายลักษณะ เช่น การเชื่อมโยงแบบซ้อนเร้น การดัดแปลงและตีความใหม่อย่างตั้งใจ การยืมองค์ประกอบจากตัวบทเดิมเพื่อผลิตซ้ำ หรือการแสดงออกถึงความตั้งใจที่จะปิดบังการเชื่อมโยงตัวบทเหล่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ในบริบทของการดัดแปลงภาพยนตร์ สามารถอธิบายกระบวนการนี้ได้ว่าเป็นการถ่ายโอนระหว่าง "ตัวบทต้นทาง" (Source Text) ไปสู่ "ตัวบทปลายทาง" (Target Text) ผ่านกระบวนการขยายความ (Extension) และการตัดทอน (Reduction) เพื่อสร้างความหมายใหม่ (นพพร ประชากุล, 2552)

สามารถจำแนกสัมพันธ์บทออกได้เป็น 2 ลักษณะ (Fiske, 2003) คือ สัมพันธ์บทแนวนอน (Horizontal) และสัมพันธ์บทแนวตั้ง (Vertical) โดยการดัดแปลงเรื่องราวท้องถิ่นเป็นภาพยนตร์จัดอยู่ในลักษณะของสัมพันธ์บทแนวนอน ซึ่งหมายถึงการดัดแปลงเรื่องราวจากแหล่งหนึ่งไปสู่สื่อใหม่อย่างสร้างสรรค์ การใช้แนวคิดนี้ช่วยอธิบายว่าข้อมูลท้องถิ่นไม่ได้ถูกบันทึกอย่างตรงไปตรงมา แต่ถูกผลิตซ้ำและดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับไวยากรณ์ของภาพยนตร์และวัฒนธรรมการรับชมของผู้ชมในวงกว้าง

โดยทฤษฎีเรื่องสัมพันธ์ (Intertextuality) ใช้เพื่อเป็นกรอบหลักในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวบทต้นทาง" (ข้อมูลท้องถิ่น) และ "ตัวบทปลายทาง" (ภาพยนตร์) เพื่อวิเคราะห์กระบวนการดัดแปลง (Adaptation) การผลิตซ้ำ และการสร้างความหมายใหม่

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เอกลักษณ์ อนันตสมบูรณ์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ ข้อมูลบริบทพื้นที่ที่รวบรวมจากรายงานการวิจัยและบันทึกภาคสนามของโครงการสื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์ฉันฉันเธอ (2566) ได้แก่ 1)อำเภอวังทอง จังหวัดเพชรบูรณ์ 2)อำเภอบางบาล จังหวัดพระนครศรีอยุธยา 3)อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี 4)อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี และ 5)อำเภอท้ายเหมือง จังหวัดพังงา
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ ตัวบทของภาพยนตร์สั้น โดยมาจากภาพยนตร์สั้นทั้งหมดในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์ฉันฉันเธอ" มีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1)จดหมายถึงม่อน 2)บั๊กแมนยูแม่มบ่ 3)สะแกกรัง ยังสเก็ด 4)นิทานเรื่องสามสัตว์กับน้ำพุวิเศษ และ 5)เต่าชราที่หน้าหาด

วิธีการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์หาสัมพันธบทของการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์กับข้อมูลจริงของท้องถิ่น โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ด้วยทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory) และทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การรวบรวมและคัดกรองข้อมูล (Data Collection & Curation) รวบรวมข้อมูลเอกสารจาก "รายงานวิจัยเรื่องสื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์ฉันฉันเธอ" ครอบคลุมพื้นที่ 5 จังหวัด (เพชรบูรณ์, นครพนม, อุทัยธานี, กาญจนบุรี, พังงา)

เพื่อจำแนก "ข้อมูลดิบจากท้องถิ่น" (Local Data) ที่เป็นอัตลักษณ์เด่น

2. การถอดรหัสภาพยนตร์ (Cinematic Deconstruction) ทำการถอดบทภาพยนตร์จากภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง เพื่อจำแนกองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง, ตัวละคร, แก่นความคิด, ฉาก และสัญลักษณ์

3. การวิเคราะห์สัมพันธบท (Intertextual Analysis) นำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์แบบข้ามตัวบท (Cross-textual) เพื่ออธิบายกระบวนการ "ดัดแปลง" (Adaptation) จากข้อมูลจริงสู่เรื่องแต่ง โดยใช้กรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอนเป็นเกณฑ์ในการตรวจสอบตำแหน่งการวางข้อมูล

การนำเสนอข้อมูล

นำเสนอผ่านตารางสังเคราะห์ข้อมูลและคำอธิบายเชิงพรรณนา โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย

1. ผลการศึกษาลักษณะของข้อมูลท้องถิ่น แสดงความสัมพันธ์เชิงสัมพันธบทระหว่างข้อมูลจริงจากพื้นที่กับองค์ประกอบของภาพยนตร์ 4 ด้าน ได้แก่ ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ (Symbol) ตัวละคร (Character) และแก่นความคิด (Theme)

2. ผลการศึกษาวิธีการดัดแปลงข้อมูล แสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ตามลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการแปลงข้อมูลดิบที่ทำหน้าที่ในการขับเคลื่อนเรื่องราวในบริบทของภาพยนตร์

สรุปผลการวิจัย

1. ลักษณะของข้อมูลจริงของท้องถิ่นที่ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษาโดยวิเคราะห์จากข้อมูลจริงของท้องถิ่นที่ปรากฏในองค์ประกอบของเรื่องเล่า โดยประกอบองค์ประกอบด้านฉาก (Setting) และสัญลักษณ์ (Symbol) มากที่สุด รองลงมาคือ ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ตามลำดับ ซึ่งการใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ “สื่อสร้างสรรค์ เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ” สร้างสรรค์เรื่องราวเป็นบทภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ดังนี้

จังหวัดแพร่ เป็นข้อมูลจากอำเภอร้องกวาง ในเรื่อง “จดหมายถึงม่อน” ความเปลี่ยนแปลงของชนเผ่ามลาปรีที่ครั้งหนึ่งเคยถูกมองว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ล้าหลัง แต่ปัจจุบันพวกเขาได้เข้าถึงการศึกษา เทคโนโลยีมากขึ้น ถูกนำเสนอผ่านตัวละครและเนื้อเรื่องที่สะท้อนความเหงา ความโดดเดี่ยว และความหวังของคนในชนบท ไร่ข้าวโพดบนภูเขา บ้านไม้เก่าและสถานีรถไฟ เป็นฉากที่สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่น ขณะที่จดหมายในเรื่องถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมโยงพื้นที่ในรูปแบบเก่า (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566a)

จังหวัดนครพนม เป็นข้อมูลจากอำเภอบ้านแพง ในเรื่อง “บั๊กแมนยูแมนบ่อ” โรงเรียนชนบทขนาดเล็กริมแม่น้ำโขงและอาชีพเลี้ยงวัวถูกนำเสนอผ่านชีวิตของเด็กชายที่ใฝ่ฝันอยากเป็นนักฟุตบอล วัวตัวโปรดชื่อ “แมนยู” กลายเป็นตัวแทนของความผูกพันและความรับผิดชอบของตัวละคร ขณะที่แม่น้ำโขงถูกใช้เป็นฉากที่แสดงถึงวิถีชีวิตเรียบง่ายและอาชีพของคนในชุมชน (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566d)

จังหวัดอุทัยธานี เมืองเก่าแก่วัฒนธรรมน้ำสะแกกรังถูกนำมาเป็นฉากหลังของเรื่อง “สะแกกรัง ยังสเก็ด” ที่เล่าถึงความฝันและความพยายามของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในการสร้างพื้นที่เล่นสเก็ตบอร์ด แม้จะอยู่ในสังคมที่ยังยึดมั่นกับวิถีดั้งเดิม สเก็ตบอร์ดจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลง ความไม่เข้ากัน การต่อสู้เพื่อความฝันและการอยู่ร่วมกันระหว่างสิ่งใหม่และสิ่งเก่าในสังคม (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566e)

จังหวัดกาญจนบุรี หมู่บ้านพองกะในอำเภอไทรโยค ถูกเล่าในเรื่อง “นิทานเรื่องสามสัตว์กับน้ำพุวิเศษ” ที่สะท้อนความหลากหลายชาติพันธุ์และธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ ดันไม้ใหญ่ในป่าและภูเขาสูงที่เด็ก ๆ ปีนขึ้นไปหาน้ำพุวิเศษกลายเป็นฉากสำคัญของเรื่อง ขณะที่น้ำพุวิเศษและต้นเตยตีนเป็ดถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อ ความหวังและ

ความผูกพันในครอบครัว (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566c)

จังหวัดพังงา ที่หาดท้ายเหมืองซึ่งโดดเด่นด้านการอนุรักษ์เต่าทะเลถูกถ่ายทอดในเรื่อง “เต่าชราที่หน้าหาด” ชายหาดที่เต็มไปด้วยขยะและชายชราผู้มีความเชื่อว่าเขาคือเต่าทะเล สะท้อนถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมและความพยายามของมนุษย์ในการคืนสมดุลให้ธรรมชาติ เต่าทะเลในเรื่องกลายเป็นตัวแทนของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมซึ่งมีผลต่อกัน เต่าชราที่หน้าหาด (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566b)

องค์ประกอบที่นิยมใช้มากที่สุดคือฉากและสัญลักษณ์ ฉากทั่วไปคือสถานที่จริงที่มีลักษณะทางกายภาพที่โดดเด่น เช่น แม่น้ำโขง (บั๊กแมนยูแมนบ่อ) หาดท้ายเหมือง (เต่าชราที่หน้าหาด) ทุ่งข้าวโพดบนภูเขา (จดหมายถึงม่อน) และชุมชนบ้านลอยน้ำ (สะแกกรัง ยังสเก็ด) ซึ่งทำหน้าที่สร้างบรรยากาศและนิยามวิถีชีวิตของตัวละคร ขณะเดียวกันสัญลักษณ์มักปรากฏในรูปแบบของวัฒนธรรมย่อย วัตถุ หรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่สื่อความหมายอย่างลึกซึ้ง เช่น สเก็ตบอร์ด และ ผ้าทอบ้านไร่ ในเรื่องสะแกกรัง ยังสเก็ด ที่สะท้อนการปะทะสังสรรค์ระหว่างความทันสมัยกับประเพณีดั้งเดิม ขนมน้ำจิ้มแจ่ว และ จดหมาย ในเรื่องจดหมายถึงม่อน ที่เป็นตัวแทนของสายใยความผูกพันและมิตรภาพ หรือ วัวชื่อแมนยู ในเรื่องบั๊กแมนยู แมนยู ที่เป็นสัญลักษณ์ของความฝันและความรับผิดชอบของเยาวชนในพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์ที่เน้นการดึงอัตลักษณ์เด่นของพื้นที่มาเป็นจุดขายในการเล่าเรื่อง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สัมพันธภาพระหว่างข้อมูลจริงจากท้องถิ่นกับองค์ประกอบในบทภาพยนตร์

ภาพยนตร์ (จังหวัด)	ฉาก (Setting)	สัญลักษณ์ (Symbol)	แก่นความคิด (Theme)	ตัวละคร (Character)
จดหมายถึงม่อน (แพร่)	ไร่ข้าวโพดบนภูเขา, สถานีรถไฟ, บ้านไม้เก่า	ขนมจีนน้ำเงี้ยว (ความทรงจำ), จดหมาย (การสื่อสารเก่า), ข้าวแคบ	เทคโนโลยีใหม่ กับการสื่อสารแบบ ดั้งเดิม	พ่อ (บุรุษไปรษณีย์), ชาวมลาบรี, คนรุ่นใหม่ไกลบ้าน
บั๊กแมนยูแมนบ่ (นครพนม)	ริมฝั่งโขง, คอกวัว ใต้ถุนบ้าน, เกาะกลางน้ำ	วัวชื่อ “แมนยู” (เพื่อน), เรือหาปลา, ฟุตบอล	ความฝัน vs หน้าที่ ความรับผิดชอบ	แม็ก (เด็กเลี้ยงวัว), พ่อ (ชาวประมง/ รับจ้าง)
สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี)	เรือนแพ, วัดอุโปสถาราม, เขาสะแกกรัง	สเก็ทบอร์ด (ความฝัน), ปลาย่าง, ผ้าทอบ้านไร่	การอยู่ร่วมกันของ คนรุ่นใหม่ในเมืองเก่า	พลอย (เด็กสเก็ท), คิว (คนขายปลาย่าง)
นิทานสามสัตว์ข (กาญจนบุรี)	ป่าต้นน้ำ, บ้านมอญ, ภูเขาหิน	ต้นไม้ยักษ์ (แม่), ส้มโอ, นิทานน้ำพุ	ความสามัคคีและ การรอคอยของผู้ ถูกทิ้ง	ชม-ชิง (เด็กเชื้อสายมอญ)
เต่าซราที่หน้าหาด (พังงา)	หาดท้ายเหมือง, ชนาชยะ, ป่าชายเลน	ดาวเต่า (ความหวัง), ชยะพลาสติก, ประเพณีเดินเต่า	การอนุรักษ์และ ความสัมพันธ์ มนุษย์-ธรรมชาติ	ชายบ้า (ตัวแทนเต่า), ตะห์ (ลูกชาวประมง)

จะเห็นได้ว่าข้อมูลจริงจากท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่แรงบันดาลใจในการเขียนบทภาพยนตร์ แต่ยังถูกปรับแต่งอย่างละเอียดเพื่อสร้างความหมายใหม่ในบริบทของการเล่าเรื่องด้วย ตัวละคร สัญลักษณ์ ฉากและแก่นเรื่องถูกใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวที่สะท้อนคุณค่าและเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเหล่านั้นได้อย่างแนบเนียน

2. วิธีการที่ข้อมูลจริงของท้องถิ่นที่ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษาโดยวิเคราะห์ถึงวิธีการใช้และการปรับเปลี่ยนข้อมูลเพื่อให้เหมาะสมกับการเล่าเรื่องใน 5 ลำดับขั้นของการเล่าเรื่อง พบภาพยนตร์ 4 เรื่องที่ใช้ข้อมูลท้องถิ่นทั้ง 5 ขั้นตอนการสร้างเรื่องราว คือ จดหมายถึงม่อน

สะแกกรังยังสเก็ด นิทานเรื่องสามสัตว์กับน้ำพุพิเศษและเต่าซราที่หน้าหาด โดยเรื่องบั๊กแมนยูแมนบ่ ใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่น เพียง 3 ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ซึ่งไม่พบข้อมูลจริงของท้องถิ่น ในขั้นของภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติของเรื่องราว (Ending) การนำข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ “สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ” ไปใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์เกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการเล่าเรื่องที่มีลำดับขั้นชัดเจน ตั้งแต่การเปิดเรื่อง การสร้างปมขัดแย้ง การพัฒนาความเข้มข้นของเนื้อหาจนถึงการคลี่คลายและสรุปเรื่องราว โดยข้อมูลถูกปรับเปลี่ยนเพื่อสร้างความสมดุลระหว่างความสมจริงของท้องถิ่นและความน่าสนใจในเชิงภาพยนตร์ ดังนี้

ตารางที่ 2 พันธพระหว่างข้อมูลจริงจากท้องถิ่นกับลำดับขั้นตอนการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ (จังหวัด)	1. การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment)	2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	3. ภาวะวิกฤต (Crisis)	4. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	5. การยุติเรื่องราว (Ending)
จดหมายถึงม่อน (แพร่)	รถไฟ/ไประณีย์: เปิดเรื่องด้วยการกลับมาของลูกสาวและความขัดแย้งเรื่องอาชีพพ่อที่ไม่ทันสมัย	จดหมาย/ชาวมลาบรี: สร้างปมความรับผิดชอบของพ่อที่ต้องอ่านจดหมายให้ชาวบ้านฟัง ทำให้ไปกับลูกไม่ได้	ไร่ข้าวโพด บนภูเขา: ใช้ภูมิประเทศที่ยากลำบากขยายความขัดแย้งเรื่องความห่างไกลและความจำเป็นของพ่อ	วัดเก่าแก่: ใช้สถานที่จริงเป็นจุดพบ “ลุงโจ” ที่ทำให้ตัวเอกเข้าใจความหมายของจดหมายเก่า	ข้าวแคบ/อาหารเหนือ: ใช้การกินอาหารท้องถิ่นร่วมกันสื่อถึงการยอมรับและการประนีประนอม
บั๊กแมนยูแมนป์ (นครพนม)	เรือหาปลา/ทีมฟุตบอล: เปิดเรื่องด้วยวิถีชีวิตริมโขงและความฝันของเด็กยากจนที่อยากเป็นนักบอล	ภาระงานเด็กชนบท: ขยายปมด้วยข้อมูลจริงที่เด็กต้องช่วยพ่อแม่ทำงาน (เลี้ยงวัว) จนไม่มีเวลาซ้อมฟุตบอล	การแข่งขันฟุตบอล: จุดแตกหักที่ตัวเอกต้องเลือกระหว่าง “หน้าที่” (เลี้ยงวัว) หรือ “ความฝัน” (แข่งบอล)	ไม่พบการใช้ข้อมูลท้องถิ่นที่โดดเด่นในขั้นตอนนี้	ไม่พบการใช้ข้อมูลท้องถิ่นที่โดดเด่นในขั้นตอนนี้
สะแกกรังยังสเกิด (อุทัยธานี)	กลุ่มสเกิด/เมืองเก่า: เปิดเรื่องด้วยบริบทเมืองเก่าอุทัยธานีที่ขัดแย้งกับกีฬาสมัยใหม่ของวัยรุ่น	เรือนแพ/ปลาอย่าง: สร้างอุปสรรคด้วยวิถีชีวิตดั้งเดิมและปัญหาเศรษฐกิจที่ดึงตัวละครออกจากความฝัน	เขาสะแกกรัง: ใช้สถานที่ศักดิ์สิทธิ์เป็นพื้นที่ระบายนอารมณ์เมื่อตัวละครถึงทางตัน	วัดอุโปสถาราม: ใช้ลานวัดเป็นพื้นที่ประนีประนอมสอนเด็กเล่นสเก็ต (เก่าคู่ใหม่)	ผ้าทอบ้านไร่: สรุปเรื่องด้วยการนำเสนอวัฒนธรรมผสมผสานกับการโปรโมทผ้าทอท้องถิ่น
นิทานสามสัตว์ (กาญจนบุรี)	ชาติพันธุ์มอญ/นิทาน: เปิดเรื่องด้วยตำนานน้ำพุวิเศษและความเหงาของเด็กที่พ่อแม่ไปทำงานเมืองกรุง	ป่า/สวนผลไม้: การผจญภัยผ่านภูมิประเทศป่าเขาและสวนเกษตรสะท้อนความอุดมสมบูรณ์	ภูเขาสูง: ใช้ความยากลำบากของภูมิประเทศทดสอบความเชื่อและความสามัคคีของตัวละคร	ป่าต้นน้ำ: การค้นพบคำตอบในป่าธรรมชาติที่สอดคล้องกับนิทาน	ยอดเขา: บทสรุปของการเดินทางที่ต้องร่วมแรงร่วมใจกันขึ้นไป
เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา)	ประมงพื้นบ้าน/ขยะ: เปิดเรื่องด้วยวิถีมุสลิมและปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ชายหาดท้ายเหมือง	เต่าทะเล/ชายบ้า: พัฒนาเรื่องผ่านตัวละครชายบ้า (ตัวแทนนักอนุรักษ์) ที่เก็บขยะรอบเต่ากลับบ้าน	หาดท้ายเหมือง: ใช้พื้นที่ชายหาดเป็นจุดปะทะทางความคิดระหว่างพ่อกับลูกสาวเรื่องการย้ายถิ่น	หาดท้ายเหมือง: ใช้พื้นที่เดิมในการคลี่คลายความรู้สึกหลังการจากไปของชายบ้า	หน้าเก็บขยะที่ถูกทิ้งร้าง: สรุปเรื่องด้วยการสืบทอดเจตนารมณ์การเก็บขยะของคนรุ่นต่อมา

การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment) ข้อมูลท้องถิ่นถูกใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและแนะนำบริบทของเรื่องราวซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ข้อมูลวิถีชีวิตและข้อมูลทางภูมิศาสตร์มาสร้างโลกภาพยนตร์และและปมขัดแย้ง โดยใช้ข้อมูลกายภาพและอาชีพดั้งเดิมของท้องถิ่นมาปูเรื่อง (Setup) เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในโลกของภาพยนตร์และเปิดปมปัญหา สถานที่หรืออาชีพที่เป็นอัตลักษณ์ถูกเลือกเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้ง เช่น จดหมายถึงม่อน (แพร์) สร้างสรรค์ข้อมูลอาชีพ "บุรุษไปรษณีย์" และ "สถานีรถไฟ" เป็นตัวเปิดเรื่องเพื่อสื่อถึงการรอคอยและการเชื่อมโยงคนที่ห่างไกล ใน บักแมนยูแม่นบ่ (นครพนม) ข้อมูลวิถีชีวิต "ริมโขง" และ "ความฝันเด็กชนบท" ที่อยากเป็นนักฟุตบอลแต่ต้องแบกภาระการเลี้ยงวัวถูกสร้างสรรค์เป็นปมตั้งต้นของเรื่อง หรือ เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา) สร้างสรรค์ข้อมูลปัญหา "ขยะทะเล" และวิถี "มุสลิมชายฝั่ง" เปิดเรื่องเพื่อปูไปสู่ความขัดแย้งที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ข้อมูลจากพื้นที่ เช่น ปัญหาสังคม ความเชื่อ หรือความเปลี่ยนแปลงในชุมชน ถูกนำมาแปลงเป็นอุปสรรค (Obstacles) ที่ตัวละครต้องเผชิญเพื่อให้เรื่องราวเข้มข้นขึ้น โดยนำข้อมูลจริงที่เป็นปัญหาหรืออัตลักษณ์ท้องถิ่นมาวางกันเป้าหมายของตัวละคร ตัวอย่างเช่น เรื่อง สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี) ใช้บริบท "เมืองเก่า" ที่เรียบสงบและมีความเป็นอนุรักษ์นิยมมาเป็นอุปสรรคขัดแย้งกับกีฬาสเก็ตบอร์ดซึ่งเป็นกีฬาสมัยใหม่ หรือในเรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้ข้อมูลเรื่องขามลาบรีที่อ่านหนังสือไม่ออก มาสร้างสรรค์เป็นภาระความรับผิดชอบให้กับตัวละครพ่อ ทำให้เขาไม่สามารถย้ายไปอยู่ต่างประเทศกับลูกได้ ในเรื่อง เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา) ที่มีนริชฌ์ ไพระคณะชก ซึ่งเป็นอาสาสมัครกลุ่ม "Trash Mission ท้ายเหมือง" ที่ริเริ่มกิจกรรมการเก็บขยะที่ชายหาดถูกสร้างสรรค์ในบทภาพยนตร์ เป็นชายบ้าที่พยายามเก็บขยะชายหาด เพื่อให้หาดสะอาดรอเพื่อนเต่าของเขากลับมา รับ ขณะที่ขยะกลับไม่ลดลงเลย

ภาวะวิกฤต (Crisis) ข้อมูลท้องถิ่นที่เป็นลักษณะทางกายภาพที่ยากลำบากข้อมูลภูมิศาสตร์ที่ทรมันการหรือสถานการณ์บีบคั้นจริงในพื้นที่ ถูกใช้เป็นจุดวิกฤตเพื่อทดสอบจิตใจตัวละคร เช่น เรื่อง นิทานสามสัตว์ฯ (กาญจนบุรี) ใช้ภูเขาสูงและความยากลำบากในป่า เป็นบททดสอบความสามัคคีและความเชื่อของตัวละครเด็ก เรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้ไร่ข้าวโพดบนภูเขาที่ห่างไกลและเดินทางยากลำบาก มาขยายความขัดแย้งเรื่องระยะทางและความจำเป็นของอาชีพไปรษณีย์ของพ่อ หรือในเรื่อง บักแมนยู

แม่นบ่ (นครพนม) ใช้ข้อมูลที่เด็กต้องเลือกระหว่างหน้าที่เลี้ยงวัว (ความอยู่รอด) กับการแข่งฟุตบอล (ความฝัน) เป็นจุดแตกหักในภาพยนตร์

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ข้อมูลจริงถูกใช้เพื่อให้การคลี่คลายเรื่อง โดยใช้พื้นที่ทางวัฒนธรรมเป็นจุดประนีประนอม ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์หรือพื้นที่สาธารณะที่มีความหมายต่อชุมชน ถูกใช้เป็นพื้นที่ไกลเกลี่ยความขัดแย้ง เช่น ในเรื่อง สะแกกรังยังสเก็ด (อุทัยธานี) วัดอุโปสถารามเป็นวัดที่มีชื่อเสียงของอุทัยธานี ถูกสร้างสรรค์ในบทภาพยนตร์เป็นพื้นที่คลี่คลายเรื่องที่พลอยตัวละครเอกสิ้นหวังจากการชวนเพื่อนให้มาร่วมต่อสู้ แต่กลับมีเจ้าของร้านผ้าทอมาชวนเธอไปเป็นนางแบบชุดผ้าไทยบนสเก็ดบอร์ด และเป็นที่ที่เธอใช้สอนสอนเด็กเล่นสเก็ตในตอนท้ายด้วย ในเรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้วัดเก่าแก่เป็นจุดที่ทำให้ตัวเอกเข้าใจความหมายของจดหมายและอาชีพของพ่อ หรือในเรื่อง เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา) ใช้หาดท้ายเหมืองซึ่งเป็นพื้นที่เดิมของความขัดแย้ง มาเป็นพื้นที่คลี่คลายความรู้สึกหลังการจากไปของตัวละครชายบ้า

การยุติของเรื่องราว (Ending) วัตถุทางวัฒนธรรม เช่น สิ่งของ อาหาร หรือประเพณีท้องถิ่น ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ (Symbol) เพื่อสรุปแก่นเรื่อง (theme) และแสดงถึงการเติบโตของตัวละคร เป็นการใช่วัตถุสิ่งของที่เป็นรูปธรรมจากท้องถิ่น มาเป็นตัวแทนของนามธรรม (ความเข้าใจ, ความหวัง) เช่น เรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้ข้าวแคบและอาหารเหนือ สื่อถึงการยอมรับวิถีชีวิตดั้งเดิม เรื่อง สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี) ใช้การผสมผสานผ้าทอบ้านไร่ กับ สเก็ตบอร์ด ที่สื่อถึงการอยู่ร่วมกันของเก่าและใหม่ ในเรื่องนิทานสามสัตว์กับน้ำพุวิเศษ (กาญจนบุรี) มีภูมิประเทศเป็นที่ราบสูง สลับภูเขา ถูกสร้างสรรค์ในบทภาพยนตร์เป็นภูเขาที่เด็ก 3 คนคิดว่าบนยอดมีน้ำพุวิเศษ จึงพากันปีนไปหา ซึ่งเป็นบทสรุปของความสามัคคีซึ่งเป็นแก่นของเรื่อง

ข้อมูลจริงท้องถิ่นไม่ได้ถูกนำมาใช้ในลักษณะเดิมทั้งหมด แต่ได้รับการปรับให้สอดคล้องกับลำดับขั้นของการเล่าเรื่อง เช่น การดัดแปลงรายละเอียดของสถานที่หรือเหตุการณ์เพื่อเพิ่มความเข้มข้นของเรื่องราว หรือการสร้างตัวละครที่มีความเป็นเอกลักษณ์โดยอิงจากบุคคลในพื้นที่จริง การปรับเปลี่ยนเหล่านี้ช่วยให้เรื่องราวมีความน่าสนใจขึ้น

อภิปรายผล

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เรื่องจากท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ผ่านภาพยนตร์สั้น 5 เรื่องในโครงการ

"สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัณฐานบ้านฉันเธอ" ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยโดยเรียงลำดับตามข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้

1. พลังของฉากและสัญลักษณ์ในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น จากผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าฉาก (Setting) และ สัญลักษณ์ (Symbolism) เป็นองค์ประกอบที่ถูกใช้มากที่สุดและทรงพลังที่สุดในการดัดแปลงข้อมูลท้องถิ่น (ดังปรากฏในตารางที่ 1) ซึ่งสอดคล้องอย่างยิ่งกับแนวคิดของ McKee (1997) ที่ว่าฉากไม่ใช่เป็นเพียงพื้นหลัง แต่ยังเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวที่กำหนดขอบเขตและเงื่อนไขชีวิตของตัวละคร ข้อค้นพบนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจา ศรีทองสุข (2566) ซึ่งศึกษาการเล่าเรื่องอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์และพบว่าการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยมิติของภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกวิถีชีวิตเท่านั้น แต่ต้องใช้ "พื้นที่และฉาก" เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายทางสังคมและการเจรจาต่อรองของตัวละครอีกด้วย ในทำนองเดียวกันกับงานวิจัยนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้เลือกใช้ลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่โดดเด่น เช่น "ไร่ข้าวโพดบนภูเขาสูงชัน" (จ.แพร่) หรือ "ความเว้งว่างของแม่น้ำโขง" (จ.นครพนม) เพื่อทำหน้าที่เป็นภาพแทน (Visual Representation) ของความยากลำบากและโดดเดี่ยว ซึ่งช่วยให้สื่อสารอารมณ์ของตัวละครได้ดีกว่าการใช้บทสนทนา

2. การแปลงข้อมูลดิบสู่โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสากล จากการวิเคราะห์ในวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่าข้อมูลดิบในท้องถิ่นไม่ได้นำเสนอตามลำดับเวลา แต่ถูกนำมาเรียบเรียงใหม่เป็นโครงเรื่อง 5 องค์ เพื่อสร้างความต่อเนื่องทางอารมณ์ โดยเฉพาะในขั้นตอน การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และ ภาวะวิกฤต (Crisis) ข้อมูลปัญหาชุมชน เช่น ชะง่อนชะง่อมหรือความยากจน ถูกแปรสภาพเป็นความขัดแย้งที่บีบคั้นตัวละคร กระบวนการนี้สนับสนุนการศึกษาของปรารถนา ทัพเพท (Thapthep, 2024) ซึ่งวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยและพบว่าการนำเสนออัตลักษณ์ไทย (Thainess) ในระดับสากลที่ประสบความสำเร็จ มักใช้โครงเรื่องแบบสากล (Universal Plot) หรือโครงสร้างแบบการเดินทางของฮีโร่ (Hero's Journey) แล้วแทรกเนื้อหาท้องถิ่นในรูปแบบของการขัดแย้งแบบสองขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) เช่น เก้ากับใหม่ หรือความฝันกับความจริง ดังจะเห็นได้อย่างชัดเจนในเรื่อง สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี) การดัดแปลงเช่นนี้ช่วยให้เรื่องราวมีความเป็นสากลและเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น โดยไม่กระทบต่อแก่นแท้ของข้อมูลในท้องถิ่น

3. สัมพันธภาพความจริงท้องถิ่นสู่ความจริงทางภาพยนตร์ในฐานะทุนทางวัฒนธรรม ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่องดำเนินไปโดยผ่านกระบวนการ

รสัมพันธภาพ (Intertextuality) โดยทำหน้าที่เป็น "ตัวบทปลายทาง" (Target Text) ที่โต้ตอบกับ "บริบทต้นทาง" (Source Context) อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิเคราะห์ตัวบทในภาพยนตร์เผยให้เห็นว่าผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้มุ่งเน้นการคัดลอกความจริงเชิงประจักษ์ (Empirical Truth) แบบสารคดี แต่มุ่งเน้นการตีความใหม่ (Reinterpretation) เพื่อสร้างความหมายที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เห็นได้ชัดจากกรณีศึกษาในภาพยนตร์เรื่อง เต่าชราที่หน้าหาด (จ.พังงา) ที่มีการดัดแปลงบุคคลจริง คือ "คุณณวิญญ์ ไพระคณะชก" (อาสาสมัครเก็บขยะ) ให้กลายเป็นตัวละคร "ชายบ้า" ที่เก็บขยะบนหาดทุกวันเพราะเชื่อว่าตนเองเป็นเต่าหลงทาง นอกจากนี้ ในเรื่อง นิทานสัตว์สามชนิดกับน้ำพุวิเศษ (กาญจนบุรี) ที่ดำเนินพื้นบ้านถูกตีความใหม่ในรูปแบบสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงความหวังของครอบครัวที่แตกแยก

กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Hutcheon (2006) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการดัดแปลง (Adaptation) คือ "กระบวนการตีความเชิงสร้างสรรค์" (Creative Interpretation) และการทำซ้ำด้วยความแตกต่าง (Repetition with difference) ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้จินตนาการเพื่อเติมเต็มช่องว่างที่ข้อมูลดิบไม่สามารถสื่อสารได้ นอกจากนี้ การที่เยาวชนในโครงการฯ สามารถนำทุนทางวัฒนธรรม เช่น ประเพณี วิถีชีวิต หรือบุคคลในท้องถิ่น มาถ่ายทอดเรื่องราวในบริบทของตนเอง ถือเป็นกลไกสำคัญในการสร้าง "ซอฟต์พาวเวอร์" (Soft Power) จากรากหญ้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรลรัตน์ ยศธนสินธุ์ (2567) ที่ระบุว่าซอฟต์พาวเวอร์ยังยืนต้องมาจาก "การระเบิดจากภายใน" ซึ่งสมาชิกชุมชนใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมมาสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจด้วยตนเอง ไม่ใช่การมองจากภายนอก ดังนั้น การศึกษานี้จึงยืนยันว่าการสร้างบทภาพยนตร์จากข้อมูลท้องถิ่นไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกความทรงจำเท่านั้น แต่ยังเป็นการใช้ศิลปะภาพยนตร์เพื่อยกระดับพื้นที่ท้องถิ่นให้เป็นสากลและมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ที่จับต้องได้

สรุปผล

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการนำข้อมูลจริงของถิ่นมาสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ในโครงการสื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัณฐานบ้านฉันเธอ สามารถยกระดับทั้งความจริงและคุณค่าทางวัฒนธรรมของบทภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์ประกอบของข้อมูลจริงของถิ่นถูกทั้ง 5 พื้นที่ฝังอยู่ในองค์ประกอบต่าง ๆ ของบทภาพยนตร์ ทั้งตัวละคร แก่นความคิด ฉากและสัญลักษณ์ ซึ่งพบว่าองค์

ประกอบด้านฉากและสัญลักษณ์ ช่วยสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างชัดเจนที่สุด ขณะที่ตัวละครและแก่นเรื่องทำหน้าที่เชื่อมโยงเรื่องเล่าให้เข้ากับประสบการณ์ชีวิตของผู้ชมได้ ซึ่งทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีมิติมากขึ้นทั้งด้านความหมายและการสื่อสารกับผู้ชม

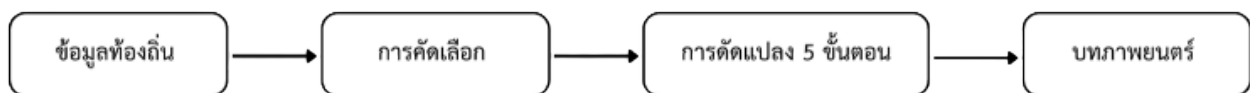
นอกจากนี้ การผสมผสานข้อมูลท้องถิ่นเข้ากับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ยังช่วยเพิ่มความต่อเนื่องและความน่าสนใจของเรื่องราว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานข้อมูลจริงเข้ากับศาสตร์การเล่าเรื่องไม่เพียงแต่ช่วยบันทึกวิถีชีวิตของชุมชนเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างสรรคส์สื่อที่ทรงพลังที่ส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

งานวิจัยนี้ช่วยยกระดับทั้งความสมจริงและคุณค่าทางวัฒนธรรมของบทภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบว่าฉากและองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น

ได้ชัดเจนที่สุด นอกจากนี้ การผสมผสานข้อมูลท้องถิ่นเข้ากับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ยังช่วยเพิ่มความต่อเนื่องและความน่าสนใจของเรื่องราว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานข้อมูลที่แท้จริงเข้ากับการเล่าเรื่องไม่เพียงแต่ช่วยบันทึกวิถีชีวิตของชุมชนเท่านั้น แต่ยังสร้างสื่อที่ทรงพลังสำหรับการสื่อสารและเสริมสร้างความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์จากข้อมูลท้องถิ่น ซึ่งสามารถสรุปเป็น "โมเดลกระบวนการดัดแปลงข้อมูลท้องถิ่นสู่บทภาพยนตร์" (Local-to-Screenplay Adaptation Model) ดังภาพประกอบและคำอธิบายต่อไปนี้



ภาพที่ 2 โมเดลกระบวนการดัดแปลงข้อมูลท้องถิ่นสู่บทภาพยนตร์
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เอกลักษณ์ อนันตสมบูรณ์

1. กระบวนการแปลง "บริบท" สู่ "ความขัดแย้ง" องค์ความรู้ใหม่ที่เด่นชัดคือ การค้นพบว่าข้อมูลท้องถิ่นที่มีศักยภาพในการเล่าเรื่องมากที่สุดไม่ใช่ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์หรือข้อมูลดิบ แต่เป็นข้อมูลทางกายภาพและวิถีชีวิต เช่น ภูมิประเทศที่ทุรกันดาร อาชีพที่เสี่ยงภัย ซึ่งเมื่อผ่านกระบวนการเขียนบท ข้อมูลเหล่านี้จะถูกเปลี่ยนหน้าที่จาก "ฉากหลัง" ให้กลายเป็น "เงื่อนไขความขัดแย้ง" ที่บีบคั้นตัวละคร กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่า หัวใจของการสร้างภาพยนตร์ในท้องถิ่นคือการมองหาอุปสรรคที่ซ่อนอยู่ในวิถีชีวิต ไม่ใช่แค่มองหาความสวยงามเท่านั้น

2. กลไกการเชื่อมโยงเชิงสัญลักษณ์ งานวิจัยนี้ค้นพบกลไกการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Artifacts) ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความรู้สึกของคนในท้องถิ่นกับผู้ชมภายนอก โดยการนำสิ่งของสัญลักษณ์ของทั่วไปในพื้นที่ เช่น สก๊อตบอร์ดคู่กับผ้าทอ, จดหมาย, เต่าทะเล) มาสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ใหม่เปลี่ยนวัตถุเหล่านั้นให้เป็นภาษาสากลของภาพยนตร์ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบทของท้องถิ่นโดยไม่ต้องอธิบายด้วยภาษาพูด

3. แนวทางการสร้างซอฟต์แวร์ผ่านเรื่องเล่า ผลการวิจัยนำไปสู่ข้อสรุปใหม่ทางวิชาการว่า การสร้าง ซอฟต์แวร์ของท้องถิ่นไทยไม่ได้เกิดจากการจงใจให้ข้อมูลแก่ผู้ชม แต่เกิดจากการทำให้ข้อมูลกลายเป็นเรื่องเล่าผ่านโครงสร้างของบทภาพยนตร์สากล ซึ่งช่วยเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม โดยโมเดลนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบ สำหรับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในจังหวัดอื่น ๆ เพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศได้อย่างเป็นรูปธรรมได้

ข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการนำข้อมูลที่เป็นจริงจากท้องถิ่นมาสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์นั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนต่าง ๆ ทั่วประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแปลงเรื่องราวท้องถิ่นเป็นภาพยนตร์จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายนี้และอาจเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาในมิติอื่น ๆ เช่น การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน

2. ผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาและการเรียนการสอนด้านการเขียนบทภาพยนตร์ได้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวิธีการสร้างเรื่องราวจากข้อมูลจริงและพัฒนาทักษะการเขียนบทภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ

3. งานวิจัยนี้สามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้โดยการศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ สืบจากโครงการ “สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ” เช่น การถ่ายภาพ การบันทึกเสียงและการตัดต่อ นอกจากนี้

นี้ยังควรศึกษาเกี่ยวกับปฏิกิริยาของผู้ชมต่อภาพยนตร์ เพื่อเพิ่มความเข้าใจในประสบการณ์การรับชมและผลกระทบที่มีต่อผู้ชมด้วย

4. ผลการวิจัยสามารถนำไปเพิ่มศักยภาพของทรัพยากรทางวัฒนธรรมท้องถิ่นในฐานะทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทยให้มีส่วนช่วยในการพัฒนาชุมชน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ได้

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในการสื่อสาร*. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566a). *หนังสือ “จดหมายถึงม่อน”* เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/vW6MmnBrOrY>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566b). *หนังสือ “เตาซราที่หน้าหาด”* เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/XILE3JOQ4fs>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566c). *หนังสือ “นิทานเรื่องน้ำพุพิเศษ”* เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/nRMLI-jlfts>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566d). *หนังสือ “บั๊กแมนยู แมนป”* เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/UcOcgOLUPa0>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566e). *หนังสือ “สะแกกรัง ยังสเก็ด”* เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/V45LZtCMcRU>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566f). *รายงานวิจัยเรื่อง สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์หนึ่งบ้านเธอ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง และกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

นพพร ประชากุล. (2552). *ยอกอักษร ย้อนความคิด*. กรุงเทพมหานคร: อ่านและวิภาษา.

เบญจา ศรีทองสุข. (2566). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นอีสานในภาพยนตร์ผู้ป่าวไทบ้าน ของผู้กำกับอุเทน ศรีริวี*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/2643>

เอกสารอ้างอิง

- พิริลรัตน์ ยศชนสินธุ์. (2567). การวิเคราะห์แนวคิดการใช้ Soft Power เพื่อผลักดันวัฒนธรรมสร้างชาติ (การศึกษาอิสระรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต). คณะรัฐประศาสนศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง. สืบค้นจาก <https://www3.ru.ac.th/mpa-abstract/index.php/abstractData/viewIndex/958>
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). เสกฝัน ปันหนัง: บทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: บ้านฟ้า.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2556). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8 (หน่วยที่ 7) เรื่องเล่าในภาพยนตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อิรวดี ไตสังคะ. (2543). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Forbes Thailand. (2568). 'ภาพยนตร์ไทย' กวาดรายได้แซงฮอลลีวูด ปี 67 ครองมาร์เก็ตแชร์ 54% สะท้อนปรากฏการณ์ 'TOLLYWOOD'. สืบค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2568, จาก <https://www.forbesthailand.com/news/marketing/thai-films-surpass-hollywood-in-revenue-2024>
- Policy Watch. (2567). เบียดยุทธศาสตร์-กลไกขับเคลื่อนซอฟต์แวร์: จับตานาคตประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2568, จาก <https://policywatch.thaipbs.or.th/article/economy-68#overview>
- Fiske, J. (2003). *Reading television*. London: Routledge.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York, NY: Routledge.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York, NY: HarperCollins.
- Thapthep, P. (2024). *A comparative analysis of narrative structure between selected foreign and local films in the context of film tourism of Thailand* (Doctoral dissertation). Universiti Sains Malaysia. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14764.37761>

ความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

Digital Intelligence Quotient among Older Adults in Thailand

ศศิธร ยุวโกศล

Sasithon Yuwakosol

Corresponding author, E-mail : Sasithony@g.swu.ac.th

Received : July 31, 2025
Revised : December 6, 2025
Accepted : December 15, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย 2) ศึกษาปัจจัยทางประชากรศาสตร์ และปัจจัยทางสังคมที่สัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย 3) แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย การเก็บข้อมูลใช้วิธีการวิจัย 2 ประเภท ได้แก่ การวิจัยเชิงสำรวจด้วยแบบสอบถามจากผู้สูงอายุจำนวน 424 คนทั่วประเทศ และวิเคราะห์ผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และสถิติเชิงอนุมาน และการวิจัยด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและพัฒนาการใช้สื่อและการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงอายุจำนวน 5 คน

ผลการศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุในประเทศไทยมีระดับความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.59, S.D. = 0.493) ในส่วนทักษะด้านที่มีมากที่สุดคือ ทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 3.90, S.D. = 0.584) และทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี (ค่าเฉลี่ย 3.72, S.D. = 1.152) ส่วนด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (ค่าเฉลี่ย 3.37, S.D. = 0.779) และทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ มีอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.33, S.D. = 0.730) โดยเป็นทักษะที่ผู้สูงอายุมีน้อยกว่าทักษะอื่น นอกจากนี้ปัจจัยลักษณะประชากรศาสตร์ และปัจจัยทางสังคม มีความสัมพันธ์กับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวม

และรายด้าน ส่วนแนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทยในเชิงนโยบายและเชิงปฏิบัติการ สามารถทำได้จากหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งหน่วยงานภาครัฐ สถานศึกษา และประชาสังคม เช่น รูปแบบของการส่งเสริมมีหลากหลายทั้งในรูปแบบของหลักสูตรอบรม หรือรูปแบบของกิจกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้ชีวิต การใช้สื่อของผู้สูงอายุ

คำสำคัญ: ความฉลาดทางดิจิทัล, การรู้เท่าทันสื่อ, ผู้สูงอายุ

Abstract

This study aimed to: (1) examine the digital intelligence quotient of older adults in Thailand; (2) investigate demographic and social factors associated with their digital intelligence quotient; and (3) identify strategies for promoting digital intelligence quotient among this population. The data were collected using two research methods: a survey conducted with 424 older adults across the country, analyzed using descriptive and inferential statistics; and in-depth interviews with five experts and stakeholders involved in promoting and developing media use and media literacy, particularly among older adults.

The results revealed that older adults in Thailand had an overall high level of digital intelligence quotient (Mean = 3.59, S.D. = 0.493). The highest-rated competencies were skills in digital footprints (Mean = 3.90, S.D. = 0.584) and digital citizen Identity (Mean = 3.72, S.D. = 1.152). In contrast, skills in privacy management (Mean = 3.37, S.D. = 0.779) and cybersecurity management (Mean = 3.33, S.D. = 0.730) were at a moderate level, indicating that these were the areas where older adults were less proficient. In addition, demographic and social factors were found to be associated with both overall and specific dimensions of digital intelligence skills. Policy and practical guidelines for promoting digital intelligence quotient among older adults in Thailand can be implemented by various relevant sectors, including government agencies, educational sector, and civil society. Promotion strategies may take diverse forms, such as training programs or activities that align with the lifestyles and media consumption patterns of older adults.

Keywords: Digital Intelligence Quotient, Media Literacy, Older Adults

บทนำ

นับตั้งแต่อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามา มีบทบาทในชีวิตประจำวัน รัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับการขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับเศรษฐกิจของประเทศ ควบคู่ไปกับการพัฒนาประชาชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลเพื่อตอบสนองนโยบายด้านเทคโนโลยี โดยเป็นพลเมืองที่สามารถใช้สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี และเข้าใจในแนวทางการปฏิบัติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่การสื่อสารไร้พรมแดน

สังคมไทยจึงให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) เพื่อสร้างพลเมืองที่กระตือรือร้น และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะเหล่านี้ไม่เพียงจำเป็นสำหรับเด็ก เยาวชน และวัยทำงานเท่านั้น แต่ยังต้องครอบคลุมไป

ถึงผู้สูงอายุด้วย เนื่องจากสังคมโลกได้กลายเป็น "สังคมผู้สูงอายุ" ซึ่งมีจำนวนประชากรในกลุ่มนี้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในเชิงปริมาณและสัดส่วน

ที่ประชุมสมัชชาโลกว่าด้วยผู้สูงอายุ (World Assembly of Ageing in Vienna) ในปี ค.ศ.1982 กำหนดให้ผู้มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ถือว่าเป็นผู้สูงอายุ (elderly) และประเทศไทยได้ใช้เกณฑ์ดังกล่าวเช่นเดียวกัน ซึ่ง "ผู้สูงอายุ" ตามพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546 (ฉบับแก้ไข พ.ศ. 2553) หมายถึงบุคคลซึ่งมีอายุเกินกว่า 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไปและมีสัญชาติไทย ข้อมูลจากกรมกิจการผู้สูงอายุ (2566) ระบุว่าประเทศไทยมีอัตราการเพิ่มขึ้นของกลุ่มคนสูงวัยอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกับอีกหลายประเทศ ในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2566 มีจำนวนผู้สูงอายุถึงร้อยละ 20.08 จากประชากรที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนบ้านทั้งหมด 65,061,190 คน (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2566) ซึ่งถือเป็น 'สังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์' (Complete Aged Society) โดยเป็นสังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปในสัดส่วนมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทุกช่วงวัยในพื้นที่เดียวกัน หรือประชากรทั้งประเทศ (กรมกิจการผู้สูงอายุ, 2564)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารอย่างอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมเข้ามามีบทบาทต่อผู้สูงอายุมากขึ้น ผู้สูงวัยเป็นหนึ่งในช่วงวัยที่มีการเข้าถึงโซเชียลมีเดียต่าง ๆ โดยผลสำรวจในปี 2565 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ ETDA พบว่ากลุ่ม Baby Boomers (ช่วงอายุ 58 ปีขึ้นไป) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง 21 นาที และมีการชม Live Commerce ถึงร้อยละ 74.04 เช่นเดียวกับเกาหลีใต้ซึ่งเข้าสู่สังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์ ในปี ค.ศ. 2022 กลุ่มผู้มีอายุ 60 ปีขึ้นไปมีอัตราการใช้โทรศัพท์มือถือถึง 90% แสดงให้เห็นการใช้เทคโนโลยีอย่างแพร่หลายของผู้สูงวัย (Kang et al., 2023) นอกจากนี้ ผู้สูงอายุมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสื่อสารโดยเปิดรับสื่อใหม่อย่างสังคมออนไลน์เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ที่อยู่ห่างไกล การติดตามข่าวสาร หรือแม้กระทั่งการประกอบธุรกิจของตนเองหรือของลูกหลาน งานศึกษาของ ตระหนักจิต ยุตยรรยง (2565) ชี้ว่าแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) เป็นแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้สูงวัยนิยมใช้บ่อยที่สุด โดยมีเหตุผลหลักเพื่อในการสื่อสารกับเพื่อน ๆ ญาติ และรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นของผู้สูงอายุส่งผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยผลด้านบวกได้แก่การสร้างแรงบันดาลใจ ความรู้ การรับข้อมูลข่าวสาร ความบันเทิง และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและ

ครอบครัว ส่วนผลด้านลบ คือ ผลกระทบต่อสุขภาพกาย และจิต เช่น ความเครียดสะสม ปัญหาความดันโลหิต และความเสี่ยงต่อการถูกหลอกลวง (ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และญาติณี เคารพธรรม, 2560)

นอกจากนี้ ข้อมูลสำรวจสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของประชาชนไทย พ.ศ. 2563 – 2564 โดย กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ร่วมกับ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า ประชาชนไทยมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับดี แต่กลุ่มผู้สูงอายุมีคะแนนการรู้เท่าทันสื่อต่ำที่สุด โดยอยู่ในระดับพื้นฐาน และใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเพชฌัญญู และไลน์ ในการรับชมสื่อ ติดต่องาน และค้นหาข้อมูลออนไลน์เป็นหลัก ซึ่งช่องทางดังกล่าวเป็นแหล่งข้อมูลที่ยังขาดความน่าเชื่อถือ อันอาจทำให้เกิดการเข้าใจผิด หลงเชื่อ ไปจนถึงการถูกหลอกลวงได้ โดยเฉพาะถูกหลอกลวงซื้อสินค้าเกี่ยวกับสุขภาพ (สำนักข่าวอิศรา, 2564) นอกจากนี้ ข้อมูลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พ.ศ. 2566 ไตรมาส 2 ระบุว่า ผู้สูงอายุที่มีการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลกว่าร้อยละ 43 เคยประสบภัยจากการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งส่วนใหญ่ถูกหลอกหรือถูกรบกวนโดยแก๊งคอลเซ็นเตอร์ถึงร้อยละ 89.5 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ม.ป.ป.) สอดคล้องกับสถานการณ์ในเกาหลีใต้ ที่การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้อย่างรวดเร็วได้ทำให้ผู้สูงอายุมีความเสี่ยงต่ออาชญากรรมไซเบอร์ (Kin et al., 2025)

จากพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เพิ่มขึ้น และผลกระทบที่นำกังวลจากการใช้สื่อของผู้สูงอายุแสดงถึงการขาดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลในการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยในฐานะพลเมือง ดังนั้นจึงมีความสำคัญในการเสริมสร้างผู้สูงอายุให้มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตรวจสอบ ตีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตามที่ Aviva Silver หัวหน้าฝ่ายโครงการสื่อและการรู้เท่าทันสื่อแห่งคณะกรรมการยุโรปได้ระบุไว้ว่า การรู้เท่าทันสื่อมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาพลเมืองให้มีความกระตือรือร้นเข้าถึงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเลือกรับข้อมูลข่าวสารเพื่อช่วยให้พวกเขามีข้อมูลเพียงพอต่อการตัดสินใจ และสามารถปกป้องตนเองและสังคมจากข่าวสารที่มั่วร้ายหรือไม่พึงประสงค์ (Silver, 2009)

แนวคิดเรื่องความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient (DQ)) ซึ่งเป็นผลจากศึกษาและพัฒนาของ DQ institute ร่วมกับ เวลด์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) จึงมีความสำคัญต่อการ

สร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและสามารถใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมความสามารถทางเทคนิค ความรู้ความเข้าใจ และความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล มี 3 ระดับ 8 ด้าน และ 24 สมรรถนะที่ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และค่านิยม โดยความฉลาดดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัลประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัยรับผิดชอบ และมีจริยธรรม

ดังนั้น ในบริบทของสังคมไทยที่กำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงวัยและเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว จึงเป็นเรื่องสำคัญในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลให้พลเมืองของประเทศ โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงวัยที่ไม่ได้เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และต้องมีการเรียนรู้และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อเพื่อให้สามารถสนองความต้องการของตน งานศึกษาของ อ็อต โนนกระยอม และ พรพิทักษ์ เข็มบาสัตย์ (2565) พบว่าการให้ความรู้ด้านการใช้สื่อช่วยเพิ่มระดับการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุได้ การพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้ผู้สูงอายุใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และลดผลกระทบทางลบจากการใช้เทคโนโลยีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

จากเหตุผลและบริบทดังกล่าว งานวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาทักษะความฉลาดทางดิจิทัลในระดับของการเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย เพื่อสำรวจถึงระดับความฉลาดทางดิจิทัล รวมถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงวัย เพื่อนำไปสู่การวางแผนพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุให้สามารถดำรงชีวิตอย่างมีความรู้ ปลอดภัย และมีความสุขทั้งในโลกดิจิทัลและโลกความเป็นจริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย
2. ศึกษาปัจจัยทางประชากรศาสตร์ และปัจจัยทางสังคมที่สัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย
3. แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient (DQ))

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) หรือ DQ เป็นแนวคิดที่มาจากการศึกษาและพัฒนาของ DQ Institute โดยให้ความหมายว่าเป็น "กลุ่มความสามารถหรือทักษะทั้งด้านเทคนิค ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านการรู้คิด เกี่ยวกับความคิดของตนเอง และด้านสังคมอารมณ์" ซึ่งมีพื้นฐานมาจากค่านิยมทางศีลธรรมสากล และช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญกับความท้าทาย และใช้ประโยชน์จากโอกาสต่าง ๆ ในโลกยุคดิจิทัลได้ (Park, 2019)

ส่วน สรานนท์ อินทนนท์ (2563) ได้ให้คำอธิบายของความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) เพิ่มไว้ คือ กลุ่มความสามารถทางสังคมอารมณ์ และการรับรู้ ที่ช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตในยุคดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยม ที่จำเป็นเพื่อใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ หรือเรียกอีกอย่างว่า ทักษะในการใช้สื่อและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกออนไลน์

DQ Framework ของ DQ Institute (2019) แบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ ระดับที่ 1 พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) ระดับที่ 2 การสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital creativity) และ ระดับที่ 3 การแข่งขันทางดิจิทัล (Digital competitiveness) แต่ละระดับอธิบายสมรรถนะด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และค่านิยม (Values) ซึ่งเป็นองค์ประกอบของเยาวชนปัญญาดิจิทัล มีทั้งหมด 8 ด้าน (Park, 2019; ธีรเดช มานะกุล และกุลธิดา ท้วมสุข, 2564)

ทั้งนี้ในระดับพลเมืองดิจิทัล สามารถแบ่งความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) ออกเป็นทักษะ 8 ด้าน ได้แก่ (สรานนท์ อินทนนท์, 2563)

1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี (Digital Citizen Identity) ทักษะนี้ครอบคลุมความสามารถในการบริหารจัดการและรักษาสมดุลของอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ในทั้งโลกออนไลน์และโลกความจริง การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์เป็นปรากฏการณ์ใหม่ที่เปิดโอกาสให้บุคคลแสดงความเป็นตัวตนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างอิสระ ทักษะนี้เน้นย้ำถึงการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก การใช้วิจารณญาณในการรับส่งและแสดงความคิดเห็นต่อข้อมูลข่าวสาร รวมถึงความรับผิดชอบต่อการทำในในโลกออนไลน์ หลีกเลี่ยงการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือขัดต่อหลักจริยธรรม

2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) ทักษะนี้เกี่ยวข้องกับดุลยพินิจในการจัดการข้อมูลส่วนบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแบ่งปันข้อมูลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อปกป้องความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น พลเมืองดิจิทัลควรตระหนักถึงความเท่าเทียมทางดิจิทัลในการเคารพสิทธิของบุคคลอื่น และมีวิจารณญาณในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลในสังคมดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการพิจารณาว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่หรือไม่ควรเผยแพร่ และการบริหารจัดการความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับข้อมูลส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นในสื่อสังคมดิจิทัล

3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ทักษะนี้หมายถึงความสามารถในการวิเคราะห์และจำแนกข้อมูลที่ถูกต้องจากข้อมูลที่คลาดเคลื่อน จำแนกข้อมูลที่เป็นประโยชน์จากข้อมูลที่มีเนื้อหาอันตราย ผู้ใช้งานควรรู้จักตั้งข้อสงสัยต่อข้อมูลที่ได้รับผ่านช่องทางออนไลน์ และตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะเชื่อหรือเผยแพร่ต่อไป พลเมืองดิจิทัลจึงควรมีความรู้ความสามารถในการเข้าถึง ใช้ สร้างสรรค์ ประเมิน สังเคราะห์ และสื่อสารข้อมูลข่าวสารผ่านเครื่องมือดิจิทัล เพื่อการเป็นผู้ใช้งาน ผู้เข้าใจบริบท และผู้สร้างสรรค์เนื้อหาดิจิทัลที่ดีในสภาพแวดล้อมสังคมดิจิทัล ซึ่งรวมถึงการวิเคราะห์และประเมินรูปแบบการหลอกลวงในโลกไซเบอร์ อาทิ ข่าวดราม่า เว็บไซต์ปลอม หรือภาพตัดต่อ

4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ทักษะนี้คือความสามารถในการบริหารจัดการเวลาการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและการควบคุม เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการใช้ชีวิตในโลกออนไลน์และโลกภายนอก การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไม่เหมาะสมอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพโดยรวม ทั้งความเครียดทางจิตใจ และปัญหาสุขภาพกาย ซึ่งอาจนำไปสู่การสูญเสียเงินเพื่อการรักษาพยาบาลและการเสื่อมโทรมของสุขภาพในระยะยาว ดังนั้น การจัดสรรเวลาในการใช้หน้าจอจึงเป็นสิ่งจำเป็น

5. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) จากสถิติล่าสุด พบว่าสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ในประเทศไทยมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 47% และปรากฏในหลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้ถ้อยคำเหยียดหยาม การตัดต่อภาพ การสร้างข้อมูลเท็จ การคุกคามทางเพศ การแอบอ้างตัวตนผู้อื่น การหลอกลวง รวมถึงการสร้างกลุ่มออนไลน์เพื่อกีดกันหรือโจมตีบุคคล ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลทุกคนจึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือกับการคุกคามและการข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่าง

ชาญฉลาด เพื่อปกป้องตนเองและบุคคลรอบข้าง

6. ทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ทักษะนี้คือการทำความเข้าใจในร่องรอยดิจิทัล หรือข้อมูลที่เราทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ เช่น การลงทะเบียนอีเมล หรือการโพสต์เนื้อหาต่าง ๆ ข้อมูลเหล่านี้ยังคงอยู่และถูกติดตามได้ แม้จะถูกลบไปแล้วก็ตาม งานวิจัยพบว่า กลุ่ม Baby Boomer (ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2487–2505) มักจะเลยการลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานเมื่อใช้คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น หรือใช้ WiFi สาธารณะ ซึ่งเพิ่มความเสี่ยงต่อการถูกสวมรอยตัวตนออนไลน์ ดังนั้น พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยข้อมูลในโลกออนไลน์ และตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น เพื่อจะได้ดูแลจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ได้อย่างมีความรับผิดชอบ

7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ทักษะนี้คือความสามารถในการป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งเพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล รวมถึงการดำเนินการเมื่อมีการทำธุรกรรมออนไลน์ เช่น การซื้อสินค้า ควรเปลี่ยนรหัสผ่านบ่อยครั้ง หลีกเลี่ยงการใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ และหากสงสัยว่าข้อมูลถูกนำไปใช้หรือสูญหาย ควรรีบแจ้งความและแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทันที

8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ครอบคลุมความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีควรตระหนักถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี รวมถึงผลกระทบทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต การกดไลค์ การแชร์ข้อมูลข่าวสารออนไลน์ และควรเข้าใจสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ เช่น เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การเคารพในทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น รวมถึงการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งออนไลน์ สื่อลามกอนาจารเด็ก หรือสแปม สิ่งสำคัญคือการใช้ไตร่ตรองก่อนการโพสต์รูปภาพหรือข้อความในสื่อสังคมออนไลน์ หลีกเลี่ยงการโพสต์เมื่ออยู่ในอารมณ์โกรธ การใช้ถ้อยคำที่สร้างความเกลียดชัง และการกลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล

การพัฒนา DQ จะทำให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร บริการออนไลน์ และโอกาสทางสังคมได้เท่าเทียมกับคนกลุ่มอื่น สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ และเป็นผู้เรียนรู้ได้

ตลอดชีวิต รู้เท่าทันการหลอกลวง สามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ สามารถปฏิบัติตัวได้อย่างเหมาะสมในการอยู่บนโลกของสื่อดิจิทัล และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยีเพื่อไม่ให้เกิดผลลัพธ์ทางลบหรือความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น นำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ

2. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อเป็นคำศัพท์ด้านการสื่อสารมวลชนถูกใช้ครั้งแรกในประเทศแคนาดา และใช้อย่างแพร่หลายในประเทศสหรัฐอเมริกา บางประเทศในยุโรป ญี่ปุ่น รวมถึงประเทศไทย ส่วนในประเทศอังกฤษใช้ศัพท์คำว่า “media study” หรือ “media education” ที่ถูกใช้ทั้งในประเทศอังกฤษและฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึงการรู้เท่าทันสื่อเช่นเดียวกัน

Hobbs (2001) นิยาม การรู้ทันสื่อว่า คือ ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินค่า และการสื่อสารที่ต้องการในรูปแบบต่าง ๆ ได้

พนม คลีฉายา (2557) ได้ให้ความหมายว่า การรู้เท่าทันสื่อเป็นความรู้ ความสามารถของบุคคลที่ใช้ในการตั้งคำถาม ตีความ ประเมิน และตอบสนองต่อสื่ออย่างมีสติรู้เท่าทัน และไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ

กระทรวงศึกษาธิการและวัฒนธรรมฟินแลนด์ (Ministry of Education and Culture, 2020) ได้นิยามการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) หมายถึง ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้และการบริโภคสื่อ เช่นเดียวกับความเข้าใจสื่อและทักษะที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเนื้อหาสื่อ

กล่าวโดยสรุป การรู้เท่าทันสื่อ คือ ความสามารถของบุคคลในการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์ตีความ ประเมินค่าเนื้อหาสื่อ และสร้างเนื้อหาสื่อในรูปแบบที่หลากหลายได้

ภายใต้กรอบแนวคิด เรื่อง การส่งเสริมเสรีภาพในการแสดงออกและการสร้างเสริมสมรรถภาพในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและความรู้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียมขององค์การ UNESCO นั้น บุคคลจะมีทักษะการเรียนรู้ของตนเองเพื่อเท่าทันสื่อได้นั้น ต้องมีทักษะที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึง (access) การวิเคราะห์ (analyze) การประเมินค่า (evaluate) และการสร้างสรรค์ (create) (UNESCO, 2013, แพรวพรรณ อัคระประสา, 2557)

1. การเข้าถึง (Access) หมายถึง ความสามารถในการได้รับสื่อประเภทต่าง ๆ การรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่ออย่างเต็มที่และรวดเร็ว ซึ่งรวมถึง การแสวงหาข่าวสารจากสื่อหลายประเภทโดยไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อใดประเภท

หนึ่งมากขึ้นไป นอกจากนี้ยังครอบคลุม การเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์จากสื่อ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายของข้อมูลนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การวิเคราะห์ (Analyze) กระบวนการตีความเนื้อหาสื่อ เพื่อระบุว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอส่งผลกระทบต่อสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจอย่างไรบ้าง โดยใช้ พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ผลที่จะเกิดขึ้น ซึ่งอาจใช้วิธีการ วิเคราะห์เปรียบเทียบ การแตกองค์ประกอบย่อย หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล โดยสรุปคือความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตรวจสอบรูปแบบการใช้สื่อ โครงสร้าง และลำดับการเรียงเนื้อหาของสื่อเพื่อทำความเข้าใจบริบทที่สื่อต้องการสื่อ

3. การประเมินค่า (Evaluate) เป็นผลสืบเนื่องมาจากการวิเคราะห์สื่อ ทำให้สามารถประเมินคุณภาพของเนื้อหาสาระที่ถูกส่งออกมาได้ ซึ่งครอบคลุมการประเมินว่าการนำเสนอของสื่อมีกระบวนการผลิตที่มีคุณภาพหรือไม่เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อประเภทเดียวกัน ตลอดจน ประโยชน์ด้านต่าง ๆ ต่อผู้รับสาร และการเรียนรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ รวมถึงคุณค่าที่เกิดขึ้นในด้านจิตใจ อารมณ์ หรือศีลธรรม จรรยาบรรณ สังคม วัฒนธรรม หรือประเพณี นอกจากนี้ยังเป็นการประเมินเนื้อหาของสื่อโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์พร้อมเสนอความเห็นในแง่มุมของความหลากหลายของคุณภาพและความเกี่ยวข้องกับเนื้อหา

4. การสร้างสรรค์ (Create) หลังจากที่คุณเรียนสามารถวิเคราะห์ วิจัย และประเมินสื่อได้แล้ว ทุกคนจะต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์หรือสื่อสารเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการใช้ภาษา คำพูด หรือภาพ เพื่อนำเสนอความคิดได้อย่างหลากหลาย ตรงตามวัตถุประสงค์ และเหมาะสมกับเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบของสื่อแต่ละประเภท ซึ่งถือเป็นบทสรุปที่ทำให้กระบวนการรู้เท่าทันสื่อสมบูรณ์ที่สุด

การรู้เท่าทันสื่อเน้นความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ และมีจริยธรรม ส่วนความฉลาดทางดิจิทัลเน้นชุดของความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่ช่วยให้คนใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และรับผิดชอบ ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อ คือเสาหลักหนึ่งหรือองค์ประกอบย่อยของความฉลาดทางดิจิทัล โดยช่วยให้คนเราไม่เพียงใช้เทคโนโลยีได้ แต่สามารถเข้าใจผลของสื่อและเทคโนโลยีต่อชีวิต นอกจากนี้การรู้เท่าทันสื่อถือเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยอย่างยิ่งสำหรับพลเมืองประชาธิปไตยในยุคดิจิทัลที่ต้องการข้อมูลข่าวสาร และสารสนเทศมาใช้ประกอบการตัดสินใจ ทั้งในระดับบุคคล และสังคม ตลอด

จนถึงในมิติของการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม (วิโรจน์ สุทธิสีมา และคณะ, 2568)

3. การใช้สื่อของผู้สูงอายุ

พฤติกรรมการใช้สื่อของผู้สูงอายุมักมีการใช้สื่อใหม่อย่างสื่ออินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นเพื่อเปิดรับข่าวสาร เพื่อความบันเทิง และเพื่อประโยชน์ในการนำเนื้อหาไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน Anja K. Leist (2013, อ้างถึงใน วิโรจนา จินดาผ่อง และคณะ, 2565) ได้กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อโซเชียลของผู้สูงอายุ ประกอบด้วยผลจากการใช้งานในด้านบวก 4 ประการ ได้แก่ 1) การจัดการความเหงา (Overcoming loneliness) โดยพบว่า เป็นสภาวะทางความคิดและอารมณ์ของคนสูงอายุที่เห็นว่าตนเองขาดการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างดังเช่นที่เคยเป็นมาในอดีต โดยอาจเกิดจากการดำเนินชีวิตอย่างลำพังในวัยเกษียณ ซึ่งการเข้าใช้งานสื่อโซเชียลสามารถดึงดูดผู้สูงอายุกลับเข้าสู่การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้ 2) การคลายความเครียด (Relieving stress) โดยพบว่า เป็นความรู้สึกกดดันภายในใจของผู้สูงอายุที่ได้ถูกสะสมมานาน โดยอาจเกิดจากการต้องปรับตัวเองให้เข้ากับวัยสูงอายุอย่างกะทันหันจนนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างสภาวะความเป็นจริงของชีวิตกับความคาดหวังของสังคม ซึ่งการเข้าใช้งานสื่อโซเชียลช่วยให้ผู้สูงอายุได้มีช่องทางระบายความเครียดและความกดดันต่าง ๆ ผ่านการสื่อสารกับผู้อื่นที่มีความเข้าใจกัน 3) การสร้างการควบคุม (Raising feelings of control) โดยพบว่า เป็นความกลัวที่อยู่ภายในจิตใจของผู้สูงอายุอันเป็นผลจากการสูญเสียอำนาจหรือตำแหน่งหน้าที่ในสังคมจนนำไปสู่สภาวะการไร้ซึ่งการควบคุมตนเองและสภาวะแวดล้อมจนทำให้เกิดความรู้สึกไม่แน่นอนและหวาดกลัวกับความเปลี่ยนแปลงอื่น ๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งการเข้าใช้งานสื่อโซเชียลช่วยให้ผู้สูงอายุได้มีพื้นที่สื่อสาร ซึ่งตนเองสามารถควบคุมเนื้อหาสาระที่ตนเองต้องการนำเสนอ เปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้กลับมาควบคุมสิ่งต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับตนเองได้มากขึ้น และ 4) การคืนกลับสมรรถภาพ (Self-efficacy) โดยพบว่า เป็นความรู้สึกด้วยคุณค่าของผู้สูงอายุที่เกิดจากความเชื่อมของสมรรถภาพทั้งในทางร่างกายและการใช้วิจารณญาณเชิงเหตุผล โดยสภาวะดังกล่าวอาจทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกถึงความไม่หลงเหลือคุณค่าของชีวิตและขาดความภูมิใจในการดำเนินชีวิตต่อไป ซึ่งการเข้าใช้งานสื่อโซเชียลช่วยให้ผู้สูงอายุมีเป้าหมายและความท้าทายในชีวิตโดยเฉพาะในเรื่องของการสื่อสารกับสมาชิกในสังคม โดยการได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้ผู้สูงอายุ

ได้บริหารและฟื้นฟูสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้สึกอยากมีชีวิตต่อไปและหันดูแลรักษาสุขภาพของตนเองอย่างสม่ำเสมอ

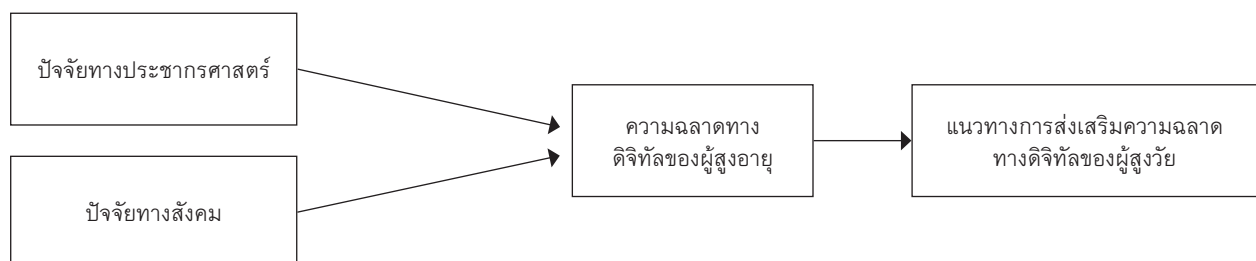
ในด้านสถานการณ์การใช้สื่อของผู้สูงอายุ งานศึกษาของศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย มหาวิทยาลัยมหิดลพบว่าผู้สูงอายุมีการใช้สื่อออนไลน์ออนไลน์เพิ่มขึ้นกว่าสื่อประเภทอื่น อย่างโทรทัศน์ วิทยุ หรือสื่อบุคคล ในช่วงปี พ.ศ. 2564-2566 ส่วนเนื้อหาที่เปิดรับมากที่สุดคือ ข่าวทั่วไป รองลงไปคือเนื้อหาด้านสุขภาพ นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังมีประสบการณ์ถูกหลอกลวงผ่านสื่อต่างๆ เพิ่มขึ้นจากในปี พ.ศ. 2564 ที่มีผู้สูงอายุเคยตกเป็นเหยื่อการหลอกลวง คิดเป็นร้อยละ 16.00 เป็นร้อยละ 22.40 ในปี พ.ศ. 2566 ส่วนเรื่องที่มีผู้สูงอายุไทยตกเป็นเหยื่อจากการหลอกลวงผ่านสื่อมากที่สุดอันดับแรก ได้แก่ การซื้อของที่ไม่มีคุณภาพหรือราคาเกินจริงถึง ร้อยละ 70.53 นอกจากนี้ผู้สูงอายุยังคงถูกหลอกให้เปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ. 2566 มีสัดส่วนที่สูงถึงร้อยละ 14.06 เทียบกับปี พ.ศ.2564 ที่มีร้อยละ 3.75 (นนทิยา ดวงกุมเมศ และคณะ, 2567)

งานศึกษาในไทยและต่างประเทศหลายชิ้นพบว่าลักษณะทางสังคมและบุคลิกภาพของผู้สูงอายุ เช่น ความไว้วางใจ (trustfulness), ความโดดเดี่ยว (loneliness) ส่งผลให้มีความเสี่ยงสูงขึ้นต่อการตกเป็นเหยื่อ (Kim, 2025) ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับระดับการศึกษา สถานะทางเศรษฐกิจ แรงจูงใจในการเรียนรู้

การอบรมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สุขภาพกายและสุขภาพจิต รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน และมีความสัมพันธ์ในเชิงลบกับอายุ โดยพบว่า การได้รับการอบรมด้าน ICT และสุขภาพที่ดี เป็นตัวแปรสำคัญที่สามารถทำนายแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมีนัยสำคัญ (Park & Kim, 2020) ส่วนปัจจัยด้านเพศและอายุไม่มีผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ แต่ปัจจัยระดับการศึกษาและอาชีพ มีผลต่อการรู้เท่าทันสื่อ (พรนภา พุทธรักษา และวาทีตา เอื้อเจริญ, 2567) ดังนั้นปัจจัยลักษณะประชากรและปัจจัยทางสังคมต่าง ๆ จึงมีส่วนสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้ และความเสี่ยงจากการใช้เทคโนโลยี ในการวิจัยครั้งนี้จึงนำปัจจัยดังกล่าวมาศึกษาความสัมพันธ์กับระดับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

จากสถานการณ์และงานวิจัยที่ผ่านมากล่าวได้ว่าผู้สูงอายุเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการถูกหลอกลวงผ่านสื่อต่าง ๆ มากที่สุดกลุ่มหนึ่ง และส่งผลกระทบต่อความสูญเสียทั้งต่อตัวผู้สูงอายุเอง ครอบครัว และสังคมแวดล้อมของผู้สูงอายุ การศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กับความรู้ ทักษะ และทัศนคติ ในการใช้สื่อและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกออนไลน์ รวมถึงแนวทางการส่งเสริมความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และค่านิยมในเรื่องเหล่านี้ จึงเป็นเรื่องที่จำเป็นและสำคัญ เป็นการติดอาวุธเพื่อป้องกันอันตรายในการใช้สื่อเทคโนโลยีของผู้สูงอายุ และใช้ชีวิตในฐานะพลเมืองดิจิทัลที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ ปลอดภัย และมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ศศิธร ยวโกศล

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ ในการวิจัยเชิงปริมาณเป็นการวิจัยเชิงสำรวจจากประชากรซึ่งเป็นผู้สูงอายุชาวไทยทั่วประเทศ มีอายุตั้งแต่ 60 ปี ขึ้นไป ใน 5 ภูมิภาค ได้แก่ 1) ภาคเหนือ 2) ภาคกลาง 3) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 4) ภาคใต้ และ 5) กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล โดยจำนวนประชากรผู้สูงอายุชาวไทยตามข้อมูลของกรมกิจการผู้สูงอายุ (2566) ซึ่งอ้างอิงข้อมูลจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 มีจำนวน 13,064,929 คน เมื่อคำนวณขนาดตัวอย่าง โดยใช้สูตรการคำนวณของ Taro Yamane (1973) ได้จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้นไม่น้อยกว่า 400 ตัวอย่าง จากนั้นใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster sampling) ตามความคล้ายคลึงด้านภูมิภาคที่อาศัย 5 ภูมิภาค และใช้การจับสลากเลือกจังหวัดที่เป็นตัวแทนภูมิภาคทั้ง 4 ภาค ภาคละ 2 จังหวัด ได้แก่ เชียงใหม่ น่าน นครนายก สุพรรณบุรี มุกดาหาร ร้อยเอ็ด ชุมพร สงขลา โดยเก็บข้อมูลจังหวัดละ 40 ตัวอย่าง ส่วนกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล เก็บข้อมูลจากจังหวัด กรุงเทพมหานคร นนทบุรี สมุทรปราการ นครปฐม ปทุมธานี และสมุทรสาคร รวมทั้งสิ้น 80 ตัวอย่าง เนื่องจากลักษณะของพื้นที่ในกลุ่มกรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีความเชื่อมโยงกันสูง สุดท้ายได้ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 424 คน

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นเก็บข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและพัฒนาการใช้สื่อและการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงอายุ โดยการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักพิจารณาจากประสบการณ์ รวมถึงการทำงานในหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้ข้อมูลเป็นแนวทางในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

เครื่องมือวัด

แบบสอบถามประกอบไปด้วย 3 ส่วนหลัก คือ 1) ลักษณะประชากรพื้นฐาน ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา การพำนักอาศัย 2) ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล ประสบการณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ทักษะทางดิจิทัล และปัญหาที่พบจากการใช้สื่อดิจิทัล 3) ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล 8 ด้าน ได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์

ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม โดยวัดด้วยมาตรวัด 5 ระดับ ได้แก่ ทำอย่างสม่ำเสมอ ทำเป็นประจำ ทำบ้าง ทำน้อย ไม่ทำเลย

คำถามในการสัมภาษณ์ ครอบคลุมเรื่องพฤติกรรม การใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ และสภาพปัญหาหรือผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบันของผู้สูงอายุ สถานการณ์การให้ความรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมด้านการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงความฉลาดทางดิจิทัล ความท้าทาย โอกาส และปัญหาอุปสรรคใดบ้างในการขับเคลื่อนเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลให้กับผู้สูงอายุ รวมถึงแนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทยของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องแต่ละภาคส่วนควรเป็นไปในลักษณะใดบ้าง

การตรวจสอบความตรง และความเที่ยงของเครื่องมือวัด

ในการตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวัด (Validity) ทั้งแบบสอบถาม และคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยประเมินเครื่องมือวัดจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลจากการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า ทุกข้อคำถามมีคะแนนเฉลี่ยของค่า IOC เกิน 0.50 ทุกข้อ จึงถือว่าแบบสอบถามฉบับนี้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา

ส่วนการทดสอบความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (reliability) ได้ทดลองเก็บแบบสอบถาม (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุจำนวน 30 คน จากประชากรเป้าหมาย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา และนำมาคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha) ซึ่งค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นมีค่าเกิน 0.70 แสดงให้เห็นว่าเครื่องมือวัดมีความน่าเชื่อถือเพียงพอที่นำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ t-test, ANOVA (F-test) และ Pearson's Product Moment Correlation เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางประชากรศาสตร์ และปัจจัยทางสังคมกับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological

analysis) ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด คือ สภาพปัญหาหรือผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบันของผู้สูงอายุ ภาพรวมทักษะของความฉลาดทางดิจิทัล แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย

ผลการวิจัย

ผลจากการสำรวจความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มผู้สูงอายุด้วยแบบสอบถาม พบว่าผู้ตอบจำนวน 424 คน ส่วนใหญ่มาจาก ภาคเหนือ (ร้อยละ 21.5) และกรุงเทพฯ และปริมณฑล (ร้อยละ 21.2) รองลงมาคือ ภาคกลาง (ร้อยละ 19.6) ส่วนภาคใต้ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีจำนวนเท่ากัน คือ ร้อยละ 18.9 โดยเป็นเพศหญิงมากที่สุด (ร้อยละ 60.4) เพศชาย (ร้อยละ 38.7) และ กลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ มีร้อยละ 0.9 ในด้านอายุ ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 60-64 ปี (ร้อยละ 47.6) รองลงมาคือ 65-69 ปี (ร้อยละ 33.7) และอายุตั้งแต่ 70 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 18.6) นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุมีการศึกษาระดับมัธยมต้นหรือต่ำกว่า ถึงร้อยละ 55.7 รองลงมาคือ มัธยมศึกษา (ร้อยละ 19.8) ปริญญาตรี (ร้อยละ 18.9) และ สูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 5.7 ในขณะที่ผู้สูงอายุกว่า ร้อยละ 31 ฟ่านักอาศัยโดยลำพัง หรือกับผู้สูงอายุด้วยกัน

พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ

ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลพบว่า ผู้สูงวัยราว ร้อยละ 92 มีโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟนใช้งาน ในขณะที่ร้อยละ 8 ยังใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบปุ่มกด รวมถึงผู้สูงวัยที่ใช้แท็บเล็ต/ไอแพด มีประมาณร้อยละ 16.7 โน้ตบุ๊ก 9.4 และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ร้อยละ 7.8 ส่วนไลน์ยังคงเป็นแอปพลิเคชันที่ผู้สูงอายุใช้มากที่สุด (ร้อยละ 90.6) รองลงมาคือ เฟซบุ๊ก (ร้อยละ 73.6) ยูทูบ (ร้อยละ 44.6) ดิกต็อก (ร้อยละ 24.8) สดท่ายคือ อินสตาแกรม (ร้อยละ 3.8) และทวิตเตอร์ (ร้อยละ 2.1) ในขณะที่ประสบการณ์เกี่ยวกับการเรียนรู้ทักษะทางดิจิทัล เช่น เข้าอบรม หรือได้เรียนเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้สื่อเทคโนโลยี พบว่า มีเพียงร้อยละ 12.7 ที่เคยมีประสบการณ์เหล่านั้น

ด้านปัญหาหลักที่พบจากการใช้สื่อดิจิทัล คือ การได้รับข่าวปลอม (ร้อยละ 82.1) รองลงมาคือ การถูกหลอกจากการซื้อสินค้าและบริการ การถูกหลอกจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันคือ ร้อยละ 42 ถัดไปคือการถูกหลอกชักชวนให้ลงทุน (ร้อยละ 21.0) การพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ เช่น โป๊เปลือย พนัน เนื้อหา

ที่รุนแรงเกินไป ฯลฯ (ร้อยละ 18.9) การเสียสุขภาพจากการใช้งานนานๆ (ร้อยละ 14.4) การโดนแฮกข้อมูล (ร้อยละ 6.8) ในขณะที่ปัญหาที่พบน้อย คือ การถูกหลอกให้รักจากคนในโลกออนไลน์ (ร้อยละ 4) และ การถูกกลั่นแกล้งว่าร้าย หรือคุกคามบนออนไลน์ (ร้อยละ 2.1)

ความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุ

เมื่อพิจารณาในภาพรวมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุทั้ง 8 ทักษะ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 3.59 ซึ่งอยู่ในระดับกลางค่อนข้างต่ำ หรือทำพฤติกรรมที่สะท้อนทักษะความฉลาดทางดิจิทัลในระดับต่ำบ้าง ไปจนถึงทำเป็นประจำ ยกเว้นด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว และ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ที่อยู่ในระดับปานกลาง หรือทำพฤติกรรมดังกล่าวบ้าง ส่วนผลจากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุทั้ง 8 ด้าน ดังในตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุในการศึกษารุ่นนี้มีทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ (Digital Footprints) สูงกว่าด้านอื่น ๆ (ค่าเฉลี่ย 3.90) รองลงมาคือ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี (Digital Citizen Identity) (ค่าเฉลี่ย 3.72) และทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) (ค่าเฉลี่ย 3.65) ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) (ค่าเฉลี่ย 3.63) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) (ค่าเฉลี่ย 3.62) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) (ค่าเฉลี่ย 3.49) ในขณะที่ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) (ค่าเฉลี่ย 3.37) และ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) (ค่าเฉลี่ย 3.33)

เมื่อพิจารณาข้อคำถามรายข้อ พบว่าเรื่องที่ผู้สูงอายุยังคงมีทักษะน้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ คือ การตั้งค่าการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย อย่าง เฟซบุ๊ก ดิกต็อก โดยกำหนดให้เฉพาะเพื่อนสามารถเห็นข้อมูลของท่านได้ (ค่าเฉลี่ย 2.68) การทราบหากเจอการกลั่นแกล้งสื่อออนไลน์ ท่านจะปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากใครได้บ้าง (ค่าเฉลี่ย 3.08) และการพยายามเรียนรู้หรือติดตามข้อมูลเรื่องการโดนแฮก/โจรกรรมข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์ รวมถึงเรื่องไวรัสคอมพิวเตอร์ เพื่อป้องกันตัวเอง และหาวิธีการจัดการหรือขอความช่วยเหลือได้ (ค่าเฉลี่ย 3.08)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน ของผู้สูงอายุ

ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี (Digital Citizen Identity) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.72, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.152)			5. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.63, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .790)		
ท่านระมัดระวังในการส่ง แชร์ หรือโพสต์ข้อมูลต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์ เพื่อไม่ให้เป็นผู้ที่ส่งต่อข้อมูลไม่เหมาะสม หรือข้อมูลที่ผิดกฎหมาย	3.77	1.339	ท่านเคยกลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เอาภาพคนอื่นไปตัดต่อล้อเลียน หรือแชร์ส่งต่อในกลุ่ม แอปเข้าดูข้อมูลในโทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ของคนอื่น*	4.67	.889
ท่านไตร่ตรอง หรือตรวจสอบเสมอว่าข้อมูล ภาพ เสียงที่ท่านแชร์ หรือนำมาใช้ นั้น เป็นลิขสิทธิ์ของผู้อื่นหรือไม่	3.62	1.315	เมื่อท่านถูกว่าร้าย กลั่นแกล้ง หรือคุกคาม ในโลกออนไลน์ ท่านสามารถรับมือกับสถานการณ์ได้อย่างมีสติ และไม่ตอบโต้แบบตาต่อตา ฟันต่อฟัน	3.15	1.385
หากวันหนึ่งท่านทำพฤติกรรมบนโลกออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อคนอื่น และสังคม เช่น ทำให้ผู้อื่นทะเลาะกัน แชร์ข่าวปลอมในกลุ่มแสดงความเห็นอย่างไม่สุภาพ ฯลฯ ท่านพร้อมรับผิดชอบ หรือขอโทษกับทุกสิ่งที่ท่านทำ	3.79	1.366	ท่านทราบว่าหากเจอการกลั่นแกล้งสื่อออนไลน์ ท่านจะปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากใครได้บ้าง	3.08	1.238
2. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.37, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .779)			6. ทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ (Digital Footprints) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.90, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .584)		
ท่านตั้งรหัสผ่านหรือพาสเวิร์ดในการเข้าใช้สื่อออนไลน์ให้ง่าย ๆ เพื่อให้คนอื่นคาดเดาได้ จะได้ช่วยเตือนกันหากลืม*	3.29	1.510	ท่านตั้งค่าการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย อย่าง เฟซบุ๊ก ดิกด็อก โดยกำหนดให้เฉพาะเพื่อนสามารถเห็นข้อมูลของท่านได้	2.68	1.393
ก่อนกรอกข้อมูลส่วนในแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนโทรศัพท์ ท่านจะอ่านข้อความที่แจ้งมาเสมอว่าหน่วยงานหรือบริษัทเอาข้อมูลเราไปใช้ทำอะไร	3.31	1.397	ท่านเคยโพสต์ข้อความ หรือรูปที่ไม่เหมาะสมของตัวเอง และญาติมิตรในสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น ข้อความด่าว่าผู้อื่น ภาพวาบหวามไปเปลือย ภาพน่าอับอาย ฯลฯ*	4.71	.736

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน ของผู้สูงอายุ (ต่อ)

ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ท่านมักติดตามข่าวสารหรือค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับภัยออนไลน์รูปแบบใหม่ ๆ เช่น ข่าวปลอม แง้กคอลเซ็นเตอร์ หลอกลงทุน หลอกให้รัก ฯลฯ	3.53	1.295	ท่านเคยโพสต์ หรือให้ข้อมูลส่วนตัวในสื่อโซเชียลมีเดียเกินความจำเป็น เช่น ข้อความที่สุ่มเสี่ยงต่อการบอกตำแหน่งที่ตั้งบ้าน ข้อมูลสำคัญส่วนตัว ฯลฯ*	4.33	.975
3. ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.65, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .825)			7. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.33, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .730)		
หากมีข้อความ อีเมล หรือ sms ส่งมาถึงท่าน เช่น โปรดัคต์พิเศษ ชีนาคาร์, ยินดีด้วยคุณได้รับอั่งเปา โปรดคลิกเพื่อถอนเงิน ฯลฯ ท่านจะไม่สนใจ หรือจะไปหาข้อมูลก่อนว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่	3.43	1.539	ท่านพยายามเรียนรู้หรือติดตามข้อมูลเรื่องการโดนแฮก/โจรกรรมข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์ รวมถึงเรื่องไวรัสคอมพิวเตอร์ เพื่อป้องกันตัวเอง และหาวิธีการจัดการหรือขอความช่วยเหลือ	3.08	1.282
ท่านมักหยุดคิด และตรวจสอบเมื่อได้รับข้อมูลที่น่าสงสัย ผิดปกติ หรือไม่ทราบแหล่งที่มาชัดเจน ก่อนเชื่อ หรือส่งต่อข้อมูลให้ผู้อื่น	3.85	1.141	ท่านติดตั้งแอปพลิเคชันต่าง ๆ โดยกรอกข้อมูลทุกอย่างตามที่แอปพลิเคชันเหล่านั้นระบุให้กรอก หรือร้องขอข้อมูลจากท่าน*	3.68	1.130
เมื่อได้ข้อมูลเรื่องยาสมุนไพรรักษาโรคต่างๆ ท่านจะส่งต่อคนรู้จักทันที เพราะเป็นเรื่องดี ๆ คิดว่าคงไม่มีใครเอาข้อมูลปลอมมาหลอก*	3.68	1.230	ท่านตั้งค่าในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ให้บันทึกจดจำรหัสผ่านไว้เพื่อสะดวกในการเข้าใช้*	3.23	1.424

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 8 ด้าน ของผู้สูงอายุ (ต่อ)

ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความฉลาดทางดิจิทัล	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.62, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .757)			8. ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) (ค่าเฉลี่ยรวม = 3.49, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.088)		
ท่านเคยใช้โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือ โทรศัพท์ เป็นเวลานานจนเสียสุขภาพ เช่น ปวดตา ปวดคอ ปวดนิ้ว นอนไม่หลับ ฯลฯ*	3.65	1.203	หากพบคนถูกกลั่นแกล้งในสื่อออนไลน์ ท่านรู้สึกเห็นอกเห็นใจ อยากให้กำลังใจ และเป็นกระบอกเสียงช่วยเหลือพวกเขา	3.28	1.246
ท่านแบ่งเวลาในการใช้อุปกรณ์สื่อสารไม่ให้มากเกินไป และมีเวลาออกไปพบ หรือมีเวลาได้พูดคุยเพื่อน ญาติ หรือคนอื่น ๆ รอบตัว	3.71	1.093	ท่านไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลทางออนไลน์ที่ได้มาจากฝ่ายหนึ่งฝ่ายเดียว แต่จะพยายามหาข้อมูลจากที่อื่น ๆ ด้วย	3.57	1.247
ท่านใช้เวลากับสื่อดิจิทัล อย่าง โทรศัพท์มือถือ โทรศัพท์ วิทยุ มากกว่าทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น ทำงานบ้าน ปลูกต้นไม้ อ่านหนังสือ ฯลฯ*	3.50	1.203	หากท่านพบเจอเนื้อหา หรือ ข้อมูลในสื่อออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง หรือคิดเห็นต่าง ท่านจะยับยั้งชั่งใจ ไม่แสดงความเห็นด้วยถ้อยคำที่รุนแรง หรือไม่ตอบโต้ขณะกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธ	3.65	1.325
ค่าเฉลี่ยรวมทุกทักษะ = 3.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .493					

*เป็นคำถามย้อนกลับ (Reverse Scoring) ซึ่งค่าคะแนนที่แสดง คือค่าคะแนนที่มีการกลับค่าให้มีทิศทางบวกเหมือนกับข้ออื่นที่เหลือ

ปัจจัยทางประชากรศาสตร์ และปัจจัยทางสังคมที่สัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุ

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา การพำนักอาศัย กับความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุ พบว่าปัจจัยด้านอายุ ($F = 9.77, p < .001$) และการศึกษา ($F = 7.17, p < .001$) ที่แตกต่างกันสัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัล ส่วนปัจจัยเรื่องเพศ และการพำนักอาศัยของผู้สูงอายุไม่มีความสัมพันธ์กับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวม โดยในปัจจัยด้านอายุ ผู้สูงอายุตั้งแต่ 70 ปี ขึ้นไป มีค่าเฉลี่ยรวมของทักษะความฉลาดทางดิจิทัลน้อยกว่าผู้สูงอายุที่อายุ 60-64 ปี และ 65-69 ปี ส่วนผู้สูงอายุที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีค่าเฉลี่ยรวมของทักษะความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยทางประชากรศาสตร์ในแต่ละทักษะทั้ง 8 ด้าน ข้อมูลชี้ว่าปัจจัยเรื่องอายุ การศึกษา และสถานะการพำนักอาศัย มีความสัมพันธ์กับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลแต่ละด้าน ดังแสดงในตาราง

ที่ 2 ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยตามปัจจัยด้านอายุ ผลแสดงให้เห็นว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุ ตั้งแต่ 70 ปีขึ้นไป จะมีค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลในทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมน้อยกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุน้อยกว่า

ในด้านปัจจัยการศึกษา ผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีมีทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี และทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณ์ญาณที่ดี สูงกว่าผู้มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ผู้ที่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี และมัธยมศึกษาตอนปลายมีทักษะนี้สูงกว่าผู้มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า ในขณะที่ด้านทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมผู้ที่มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีทักษะนี้สูงกว่าผู้มีการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ตารางที่ 3)

ในขณะที่ผู้สูงอายุที่พำนักกับคนหลายวัยจะมีทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอสูงกว่าผู้ที่พำนักอาศัยโดยลำพัง หรือกับผู้สูงอายุด้วยกัน (t = 2.030, p = .043)

ตารางที่ 2 แสดงสรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลรายด้าน จำแนกตามช่วงอายุ

ทักษะทางดิจิทัล	อายุ 60-64 ปี	อายุ 65-69 ปี	อายุ ตั้งแต่ 70 ปี ขึ้นไป	ค่าสถิติ (F-test)
ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี	3.87	3.81	3.18	F= 11.253, p <.001
ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์	3.67	3.74	3.34	F= 7.160, p <.001
ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	3.59	3.66	2.94	F= 13.580, p <.001

ตารางที่ 3 แสดงสรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลรายด้าน จำแนกตามระดับการศึกษา

ทักษะทางดิจิทัล	มัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า	มัธยมศึกษาตอนปลาย	ปริญญาตรี	สูงกว่าปริญญาตรี	ค่าสถิติ (F-test)
ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี	3.54	3.92	4.04	3.76	F= 4.934, p =.002
ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว	3.20	3.53	3.65	3.59	F= 9.432, p <.001
ทักษะในการคิดวิเคราะห์หามีวิจารณ์ญาณที่ดี	3.53	3.61	3.94	3.93	F= 6.005, p <.001
ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	3.35	3.74	3.74	3.20	F= 4.879, p =.002

ส่วนปัจจัยทางสังคมด้านพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลในส่วนของสังคมออนไลน์พบว่า ผู้สูงอายุที่มีจำนวนการใช้สื่อสังคมออนไลน์หลายประเภทจะมีค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลโดยรวมเพิ่มขึ้น แต่ความสัมพันธ์อยู่ในระดับไม่สูง ($r=.197$, $p <.001$) ส่วนการเคยเข้าอบรมหรือได้เรียนเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้สื่อเทคโนโลยีในช่วงสามปีที่ผ่านมา พบว่าในภาพรวมของความฉลาดทางดิจิทัลไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ แต่เมื่อวิเคราะห์รายทักษะแล้ว ผู้ที่เคยเข้าอบรมมีทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัวสูงกว่าผู้ที่ไม่เคยอบรม ($t=2.056$, $p = .040$) ส่วนทักษะความฉลาดทางดิจิทัลด้านอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

นอกจากนี้ เมื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณการประสบปัญหาการใช้สื่อดิจิทัล กับค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวม พบว่าผู้สูงอายุที่ประสบปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลกลับเป็นผู้ที่มีค่าเฉลี่ยความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวมสูงตามไปด้วย ($r=.227$, $p <.001$)

แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทย

จากผลการศึกษาในเชิงปริมาณชี้ให้เห็นถึงสถานภาพความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทยที่อยู่ในระดับปานกลางถึงมาก แต่ยังคงน้อยในทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ รวมถึงปัจจัยทางประชากรศาสตร์และสังคมที่สัมพันธ์กับทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เช่น ช่วงอายุ ระดับการศึกษา การเข้ารับการอบรมเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้สื่อเทคโนโลยี ดังนั้นการศึกษาวเคราะห์ต่อถึงแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาผู้สูงอายุในการใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร และการรู้จักใช้สื่อดิจิทัลเพื่อให้ได้รับประโยชน์และปลอดภัยจึงเป็นเรื่องสำคัญ ดังนั้นผลจากการศึกษาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมและพัฒนาการใช้สื่อดิจิทัล และความฉลาดทางดิจิทัลในกลุ่มผู้สูงวัย จึงสามารถสรุปประเด็นสำคัญในเรื่องดังกล่าวได้ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ ผู้สูงวัยมีการใช้สื่อดิจิทัล โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงวัยในเขตเมือง และเป็นผู้สูงวัยช่วงต้น กลุ่มนี้จะใช้เทคโนโลยีใหม่ได้มากและหลากหลาย โดยมักใช้เพื่อการสื่อสารส่วนตัวกับลูกหลาน (วิดีโอคอล) และใช้แอปพลิเคชันหลักคือ ไลน์ สำหรับการส่งข้อมูลและภาพสวัสดีตอนเช้า ส่วน Facebook มีการใช้งานเพิ่มขึ้น แต่ยังคงเป็นส่วนน้อยเมื่อเทียบกับไลน์ ในขณะที่กลุ่มผู้สูงวัยส่วนหนึ่งในต่างจังหวัดที่ไม่ใช่เขตเมืองยังคงไม่ได้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างโทรศัพท์สมาร์ทโฟน รวมถึงผู้สูงอายุบางพื้นที่ที่เป็นกึ่งชนบทยังคงทำกิจกรรมอื่น เช่น ทำเกษตร เลี้ยงหลาน จึงไม่ได้มีพฤติกรรมเสพติดการใช้โทรศัพท์สมาร์ทโฟน

2. สภาพปัญหาหรือผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบันของผู้สูงอายุ ส่วนใหญ่ที่พบคือ เรื่องของแก๊งคอลเซ็นเตอร์ที่โทรมาหลอกลวงในลักษณะต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุปัจจุบันได้รับข้อมูลข่าวสารเรื่องนี้มากขึ้น จึงมีความระวังในการไม่รับสาย หรือรับวางสายหากสงสัยว่าเป็นการหลอกลวง ในขณะที่ปัญหาเรื่องของการขโมยข้อมูล โดยเฉพาะเรื่องของโฆษณาชวนเชื่อผลิตภัณฑ์สุขภาพยังคงพบเจออยู่เสมอ เพราะผู้สูงวัยมักมีโรคเรื้อรังเมื่อเปิดรับสื่อโฆษณาเหล่านี้จึงถูกชักจูงใจและหลงเชื่อได้ง่าย รวมถึงมักมีความคิดว่าเชื่อไว้ก่อนไม่เสียหาย หรือ ถ้าไม่จริงคงไม่ถูกนำมาลงสื่อ

3. ด้านทักษะของความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุในประเทศไทย กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักชี้ว่าทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ และทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี เป็นทักษะที่ผู้สูงอายุมีมาก เพราะผู้สูงอายุมักเน้นอ่าน หรือแชร์สิ่งที่ได้รับมา มากกว่าจะสร้างเนื้อหา หรือโพสต์อะไรบนโลกออนไลน์ด้วยตนเอง แต่ในเรื่องรอยเท้าบนโลกออนไลน์ที่มาจาก การเก็บข้อมูลการใช้งานของอัลกอริทึมต่าง ๆ ผู้สูงอายุจะไม่ได้มีความรู้สึกถึงจุดนี้ ส่วนทักษะที่ผู้สูงอายุอาจมีไม่มาก คือ เรื่องของทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เนื่องจากพฤติกรรมผู้สูงอายุที่อยู่ในเจนเนอเรชันของเบบี้บูมเมอร์ไม่ได้เติบโตมากับการรับรู้ว่าการบูลลี่คือเรื่องใหญ่ ส่วนทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์เป็นทักษะที่ผู้สูงอายุ หรือแม้แต่คนในวัยอื่น ๆ ยังคงขาด เช่น การใส่รหัสที่จำง่ายหรือคล้ายกันในการใช้แอปพลิเคชันที่ไม่แตกต่างกัน เพราะปัจจุบันแอปพลิเคชันที่ใช้งานมีมาก ผู้ใช้งานไม่สามารถจดจำหรือตั้งรหัสที่แตกต่างกันในแต่ละแอปพลิเคชันได้ ผู้สูงอายุบางท่านไม่ลือคหน้าจอโทรศัพท์เลย เพราะกลัวลืมหุ้ส นอกจากนั้นมีผู้ให้ข้อมูลหลักที่สะท้อนว่าผู้สูงอายุในพื้นที่ที่ดูแลขาดทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอทำให้เกิดอาการนอนไม่หลับ หรือสื่อสารกับคนรอบตัวน้อย เพราะใช้เวลาไปกับการดูการชมเนื้อหาบนโลกออนไลน์

4. สถานการณ์การให้ความรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมด้านการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงความฉลาดทางดิจิทัลของประเทศไทย โดยเฉพาะในส่วนของผู้สูงวัยเป็นเรื่องที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง จริงจัง และครอบคลุมให้ทั่วถึง แม้ปัจจุบันโรงเรียนผู้สูงอายุจะมีบทบาทในส่งเสริมสุขภาวะและความรู้ในเรื่องต่าง ๆ รวมไปถึงเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ แต่ผู้สูงอายุอีกจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้เข้ามาในโรงเรียน นอกจากนี้แม้จะมีการขับเคลื่อนโดยหลายหน่วยงานในตอนนี้ แต่ยังขาดความครอบคลุม โดยเฉพาะในพื้นที่ชายขอบห่างไกล

5. การสร้างความรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมด้านการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงความฉลาดทางดิจิทัล ผู้ให้ข้อมูลหลักเห็นว่าไม่จำเป็นต้องออกมาในรูปแบบหลักสูตรเพียงอย่างเดียว แต่ใช้การสอดแทรกไปในกิจกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้สูงวัย เช่น ผู้สูงวัยชอบแชร์เรื่องราวต่าง ๆ ดังนั้นจึงควรหาวิธีเพื่อปรับให้ผู้สูงวัยแชร์ในเรื่องที่เป็นข้อมูลจริง แชร์ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ รวมไปถึงการประชาสัมพันธ์เรื่องของการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีอย่างสม่ำเสมอผ่านสื่อที่ผู้สูงวัยใช้ เนื่องจากผู้สูงวัยมีข้อจำกัดเรื่องของความจำ การเผยแพร่ให้ข้อมูลและทักษะอย่างต่อเนื่องเป็นการช่วยย้ำเตือนให้ผู้สูงวัยจดจำได้

นอกจากนี้เทคโนโลยีที่ก้าวเข้ามาเป็นส่วนสำคัญอย่างปัญญาประดิษฐ์ (AI) สามารถเป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อผู้สูงอายุในการค้นหาข้อมูล การวาดรูปเพื่อความบันเทิง หรือใช้แปลภาษา ดังนั้นหากมีการสอนผู้สูงอายุให้ใช้เทคโนโลยีอย่างถูกวิธี จะทำให้ผู้สูงอายุทันโลก และทันข้อมูลข่าวสาร

6. แนวทางการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงวัยในประเทศไทยนั้น สามารถทำได้จากหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น หน่วยงานด้านสุขภาพ/ผู้บริโภคมบทบาทในการสร้างความรู้เรื่องโฆษณาเกินจริงและสิทธิผู้บริโภคองค์กรส่วนท้องถิ่นเป็นแกนนำในการนำหลักสูตรลงไปถึงระดับชุมชน โดยเฉพาะการบูรณาการเข้ากับโรงเรียนผู้สูงอายุ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงมนุษย์ กระทรวงมหาดไทย และองค์การกำกับดูแลสื่อของรัฐ สามารถกระจายหลักสูตรไปถึงระดับท้องถิ่นได้ สถาบันการศึกษาสามารถเข้ามาช่วยบูรณาการความรู้และเป็นวิทยากรในการสอนผู้สูงอายุ ฯลฯ รวมถึงควรเป็นการทำงานร่วมกันแบบคณะทำงานจากหลายภาคส่วน เพราะภาคท้องถิ่นอาจใกล้ชิดกับผู้สูงอายุในพื้นที่ แต่ไม่ได้มีความรู้ในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อเท่ากับหน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรง รวมถึงหน่วยงานบางหน่วย เช่น ตำรวจ จะได้รับความเกรงใจจากคนในพื้นที่ ดังนั้นหากตำรวจเป็นผู้ช่วยในการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้จะได้รับความน่าเชื่อถือ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ปัจจุบัน เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันและเป็นแหล่งข้อมูลหลักของสังคม การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลจึงเป็นสิ่งจำเป็น ภาครัฐจึงได้กำหนดนโยบายเพื่อสร้างพลเมืองดิจิทัล หรือผู้ที่สามารถใช้งานสื่อออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ และเข้าใจในกฎเกณฑ์ทางสังคม กลุ่มผู้สูงอายุถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาครั้งนี้ เพราะเป็นกลุ่มที่มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในสังคม และได้รับผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงหลายด้าน ทั้งในระดับเศรษฐกิจ สังคม และส่วนตัว การที่ผู้สูงวัยมีเวลาว่างมากขึ้นและต้องการติดต่อสื่อสารกับคนรอบข้าง และสังคมรอบตัว ทำให้พฤติกรรมการใช้สื่อเปลี่ยนไป มีการเปิดรับและใช้อุปกรณ์ดิจิทัล รวมถึงสื่อออนไลน์ต่าง ๆ มากขึ้นตามลำดับ

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มผู้สูงวัย มีผลกระทบสืบเนื่องจากการใช้สื่อทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยผลทางบวกได้แก่ ได้รับรู้ข่าวสาร ก้าวทันโลก ได้ความรู้ใหม่ ใช้เพื่อบันเทิงคลายเหงา ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัว (มูลนิธิหมอชาวบ้าน, 2567) ส่วนผลกระทบด้านลบ เช่น ถูกหลอกหลวง เฮอร์คิวเปรีียบ หลงกลมิจฉาชีพที่แฝงเข้ามา หลงเชื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์ที่อวดอ้างสรรพคุณเกินจริง ทำให้ต้องสูญเสีย ทรัพย์สินเงินทองที่เก็บออมไว้ และอาจเพิ่มปัญหาทางสุขภาพให้ซับซ้อนหรือรุนแรงขึ้นจากการใช้ผลิตภัณฑ์เหล่านั้น (กันติพิชญ์ ใจบุญ และพรเทพ เฮง, 2561)

ผลจากการศึกษาครั้งนี้สะท้อนสภาพการใช้สื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุที่สอดคล้องกับผลการวิจัยที่ผ่านมา ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้นเห็นได้จากจำนวนผู้ที่มีโทรศัพท์แบบสมาร์ตโฟนมากกว่าร้อยละ 90 และแอปพลิเคชันยอดนิยมยังคงเป็นไลน์ ด้านเฟซบุ๊ก และยูทูบ ได้รับความนิยมรองลงมา ส่วนจุดประสงค์การใช้เป็นไปเพื่อการพูดคุยสื่อสาร การติดตามข้อมูลข่าวสาร เพื่อความบันเทิง ช็อปปิ้ง และกิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งเป็นไปในลักษณะเดียวกับงานวิจัยหลายชิ้นที่ระบุว่าผู้สูงอายุส่วนใหญ่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านต่าง ๆ เพื่อการติดต่อสื่อสารกับคนในครอบครัว เพื่อน คนในชุมชน การค้นคว้าและรับข้อมูลข่าวสาร และนิยมใช้งานตามความสนใจที่ต่างกัน เช่น ค้นคว้าหาความรู้ ความบันเทิง การทำงาน/ธุรกิจ ทำธุรกรรมการเงินออนไลน์ การสื่อสารระหว่างเพื่อน และการเผยแพร่ตัวตน ซึ่งทำให้ผู้สูงอายุมีความสะดวกสบายมากขึ้น (อารียา ศรีแจ่ม, 2562, พรนภา พุทธรักษา และ วาติตา เอื้อเจริญ, 2567) นอกจากนี้งานศึกษาของชานนท์ ศิริธร (2561) ยังชี้ว่าการใช้งานเครือข่ายสังคม

ออนไลน์ช่วยส่งเสริมให้ผู้สูงอายุเกิดการสร้างเสริมพลังในตนเอง (Self-Empowerment) โดยเฉพาะในการหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อสุขภาพ ซึ่งส่งผลทำให้ผู้สูงอายุเรียนรู้การดูแลสุขภาพได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น นำมาซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเองและความพึงพอใจในชีวิต

นอกจากนี้ผลกระทบหรือปัญหาที่ผู้สูงอายุพบ คือ การได้รับข่าวปลอม (ร้อยละ 82.1) รองลงมาคือ การถูกหลอกจากการซื้อสินค้าและบริการ การถูกหลอกจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นันทิยา ดวงภุมเมศ และคณะ (2567) ที่พบว่าผู้สูงอายุถูกหลอกหลวงผ่านสื่อในปี 2566 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 22.4 จากร้อยละ 16.0 ในปี 2564 และปัญหาที่พบสูงขึ้นอย่างมากคือ การหลอกล่อซื้อขายของ

ในส่วนทักษะความฉลาดทางดิจิทัลใน 8 ด้าน ภาพรวมของผู้สูงอายุมีระดับความฉลาดทางดิจิทัลในระดับมาก โดยทักษะที่มีมากที่สุดคือ ทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ถูกทิ้งไว้ในโลกออนไลน์ และทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง ส่วนด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว และ ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์มีอยู่ในระดับปานกลาง โดยเหตุผลจากพฤติกรรมการใช้งานสื่อออนไลน์ของผู้สูงวัยที่ใช้สื่อเพื่ออ่าน ชม ฟังมากกว่าจะโพสต์หรือสร้างเนื้อหาต่างๆ บนโลกออนไลน์ จึงทำให้ไม่ค่อยเกิดการทิ้งข้อมูลส่วนบุคคลที่เป็นรอยเท้าดิจิทัลจากตัวผู้ใช้งานสร้างเอง อย่างไรก็ตามการขาดทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว ตลอดจนการระวังป้องกันตนเองจากพฤติกรรมที่เสี่ยงจากภัยออนไลน์ยังคงเป็นเรื่องสำคัญจากผลการศึกษาชี้ว่าผู้สูงอายุยังตั้งรหัสผ่านในการเข้าใช้สื่อออนไลน์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ง่าย เพื่อให้คนอื่นช่วยคาดเดาได้หากตนลืมหืลส รวมถึงไม่ระวังในเรื่องของการให้ข้อมูลกับหน่วยงานเมื่อเข้าใช้แอปพลิเคชันหรือช่องทางสื่อออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับ ขวัญตา เบญจจะจันทร์ และคณะ (2567) ที่ชี้ว่าผู้สูงอายุมักจะขาดความรู้ทางเทคโนโลยี และทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวบนแพลตฟอร์มดิจิทัลทำให้เกิดความเสี่ยงต่อการถูกหลอกหลวงทางการเงินและการโจมตีทางไซเบอร์ รวมถึงอาจเผชิญกับปัญหาการรั่วไหลของข้อมูลส่วนบุคคลและการถูกละเมิดสิทธิส่วนตัว ดังนั้นจึงต้องเร่งให้ความรู้และพัฒนาทักษะด้านนี้แก่ผู้สูงวัย

ข้อสังเกตในทักษะความฉลาดทางดิจิทัลด้านที่ผู้สูงอายุมีน้อย อย่างการกำหนดค่าการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียให้เฉพาะคนบางกลุ่มเห็น และการเรียนรู้หรือติดตามข้อมูลเรื่องการโจรกรรมข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์ ไวรัลคอมพิวเตอร์ เพื่อป้องกันตัวเอง ถือเป็นทักษะขั้นสูงกว่าการใช้ตามปกติที่ผู้สูงอายุซึ่งไม่ได้มีความรู้เชิงเทคนิคการ

ใช้อาจมองเป็นเรื่องยาก หรือการที่ผู้สูงอายุมักตั้งค่าในอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์มือถือ ให้บันทึกจดจำรหัสผ่านไว้เพื่อสะดวกในการเข้าใช้ แทนที่จะเก็บรหัสผ่านไว้ให้ปลอดภัย ทำให้ผู้สูงอายุอาจเสี่ยงต่อความปลอดภัยในการใช้งานจากผู้ไม่ประสงค์ดีอื่น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ว่าผู้สูงอายุจำนวนมากกว่าครึ่งไม่ใช้รหัสหรือล็อกหน้าจอโทรศัพท์เนื่องจากรู้สึกว่ายาก (दनัย ฉลาดคิด และ ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร, 2563) ดังนั้นจึงถือเป็นประเด็นที่ต้องนำไปสื่อสารให้ความรู้ในการใช้งานสื่อดิจิทัลแก่ผู้สูงอายุเป็นอันดับต้น ๆ

นอกจากนี้ แม้ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของผู้สูงอายุในภาพรวมจะไม่ได้ต่ำ แต่เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าผู้สูงอายุกลับมีค่าเฉลี่ยต่ำมากในเรื่องของการรับมือว่าหากตนเจอการกลั่นแกล้งสื่อออนไลน์ จะปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากใครได้ สะท้อนว่าแม้ผู้สูงอายุไม่ได้เป็นผู้เริ่มต้นพฤติกรรมกลั่นแกล้งผู้อื่น แต่หากผู้สูงอายุตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ก็อาจจะไม่สามารถช่วยเหลือตนเองในการจัดการกับปัญหานี้ได้ ดังนั้นการสร้างภูมิคุ้มกันในการรับมือกับรูปแบบการกลั่นแกล้งต่าง ๆ บนออนไลน์จะช่วยป้องกันผลกระทบทางลบทั้งทางร่างกายและจิตใจที่อาจเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุได้

ผลการศึกษาครั้งนี้ยังสะท้อนความสัมพันธ์ของเรื่องทักษะการรู้เท่าทันสื่อในองค์ประกอบด้านการเข้าถึงสื่อกับทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยผู้สูงอายุที่เข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ที่หลากหลายมีแนวโน้มจะมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงตามไปด้วย เนื่องจากผู้สูงอายุอาจได้ประสบการณ์การใช้สื่ออย่างปลอดภัยจากข้อมูลที่เผยแพร่หรือส่งต่อจากผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้งานหลากหลายแพลตฟอร์มทำให้เกิดทักษะของการเข้าใจวิธีการทำงานของสื่อเหล่านั้น และเกิดเป็นประสบการณ์เรียนรู้เพิ่มเติมด้วย ซึ่งเรื่องการเข้าถึงและประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีนั้น ผลการศึกษาของ ดนัย ฉลาดคิด และ ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร (2563) พบไว้เช่นกัน โดยผู้สูงอายุที่ถือครองสมาร์ทโฟนเป็นระยะเวลานานจะมีระดับความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัลที่สูงกว่ากลุ่มที่ถือครองสมาร์ทโฟนในระยะเวลาสั้นกว่า นอกจากนี้ยังพบว่าผู้สูงอายุที่มีระยะเวลาการใช้สมาร์ทโฟนต่อวัน 6-10 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยคะแนนความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัลสูงกว่ากลุ่มอื่น เช่นเดียวกับงานศึกษาของ กาญจนา ปัญญาธร และ คณะ (2568) ที่ชี้ว่าการที่ผู้สูงอายุใช้งานสื่อออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือมานานจนเกิดทักษะ ทำให้มีความคุ้นชินในการเข้าถึงข้อมูลและใช้ให้เกิดประโยชน์ มีการหาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์จากหลากหลายช่องทางโดยไม่เชื่อถือนจากแหล่งข้อมูลเดียว

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งจากผลการวิจัยคือ ผู้ที่ประสบปัญหาการใช้สื่อดิจิทัลมากกลับเป็นผู้ที่มีความฉลาดทางดิจิทัลในภาพรวมสูงตามไปด้วย เหตุผลอาจมาจากผู้ที่มีทักษะของความฉลาดทางดิจิทัลสูงจะตระหนักรู้ถึงสิ่งที่ตนพบเจอว่าเป็นผลกระทบทางลบจากการใช้สื่อ เช่น ข้อมูลปลอม การหลอกลวงบนออนไลน์ การพบเนื้อหาไม่เหมาะสม ฯลฯ ในขณะที่ผู้ที่มีทักษะของความฉลาดทางดิจิทัลไม่มาก อาจไม่ทราบว่าตนกำลังถูกคุกคามจากภัยออนไลน์อยู่ หรือไม่ทราบว่าพฤติกรรมของตนเสี่ยงกับการเกิดผลลัพธ์ทางลบตามมา

ในด้านปัจจัยบุคคลอย่าง ช่วงอายุ และการศึกษาที่สัมพันธ์กับระดับความฉลาดทางดิจิทัลที่แตกต่างกันนั้น ผลการศึกษาเป็นไปในลักษณะเดียวกันกับงานวิจัยอื่น ๆ เช่น งานของ อธิชา วุฒิรังษี (2564) ที่รายงานว่าผู้สูงอายุที่มีอายุแตกต่างกันส่งผลให้รู้เท่าทันสื่อดิจิทัลโดยรวมของผู้สูงอายุ โดยให้เหตุผลว่าบุคคลที่อยู่ช่วงไม่ค่อยแก่ (the young-old) คือ กลุ่มผู้สูงอายุตอนต้นที่ยังคงมีสุขภาพแข็งแรงและกระฉับกระเฉง มีความสามารถใกล้เคียงกับวัยหนุ่มสาว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพวกเขายังสามารถเรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสื่อดิจิทัลได้ไม่ต่างจากคนรุ่นใหม่ ในขณะที่งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุอีกหลายชิ้นให้ผลสอดคล้องกันในด้านระดับการศึกษา (อธิชา วุฒิรังษี, 2564, อัญมณี ภักดีมवलชน และคมสัน รัตนสิเมกุล, 2565) โดยสาเหตุที่เป็นไปได้คือ ผู้สูงอายุที่มีระดับการศึกษาสูงมีโอกาสผ่านการเรียนรู้ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีมากกว่าผู้ที่มีการศึกษาน้อยจึงมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัล รวมถึงความฉลาดทางดิจิทัลสูงขึ้น นอกจากนี้งานวิจัยนี้ยังค้นพบว่าผู้สูงอายุที่พำนักกับคนหลายวัยจะมีทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอสูงกว่าผู้ที่พำนักอาศัยโดยลำพังหรือกับผู้สูงอายุด้วยกัน แสดงให้เห็นว่าในสภาพสังคมที่ผู้สูงอายุได้อยู่กับครอบครัวช่วยให้พวกเขามีการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น หรือกิจกรรมอื่นกับคนรอบข้างแทนที่จะใช้เวลาส่วนมากอยู่กับหน้าจอ ในขณะที่ผู้สูงอายุที่อยู่เพียงลำพังอาจขาดช่องทางในการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในชีวิตจริง จึงต้องอาศัยสื่อออนไลน์เป็นช่องกิจกรรมให้มีโอกาสติดต่อกับผู้อื่น หรือทำกิจกรรมคลายเหงา ดังนั้นการส่งเสริมพลังของครอบครัว หรือเครือข่ายทางสังคมออฟไลน์ในชีวิตประจำวันให้กับผู้สูงอายุหลังวัยทำงาน จึงเป็นอีกหนึ่งนโยบายที่หน่วยงานเกี่ยวข้องอาจนำไปพิจารณาเพื่อลดการเสพติดสื่อดิจิทัลที่เป็นปัจจัยหนึ่งของปัญหาสุขภาพกายและจิตใจตามมา

การส่งเสริมเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางดิจิทัลถือเป็นแผนงานสำคัญที่สำคัญและจำเป็นต่อทุกช่วงวัย ไม่เพียงแต่กลุ่มผู้สูงอายุ ผลการศึกษาของ Kim

(2025) ซึ่งให้เห็นถึงความจำเป็นที่ภาครัฐในเกาหลีใต้ควรดำเนินมาตรการสนับสนุน เช่น การจัดตั้งศูนย์ช่วยเหลือกิจกรรมออนไลน์ หรือสร้างช่องทางให้ผู้สูงอายุสามารถขอคำปรึกษาหรือความช่วยเหลือได้ง่าย เพื่อป้องกันการถูกหลอกลวงทางออนไลน์ รวมถึงเสริมสร้างความรู้ด้านดิจิทัลและการตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยไซเบอร์ให้แก่ผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ (senior-friendly) ส่วน สุภารักษ์ จูตระกูล (2568) ซึ่งว่าการสร้างภูมิคุ้มกันด้านสื่อ โดยเฉพาะในประเด็นสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ จำเป็นต้องอาศัยการขับเคลื่อนร่วมกันของหลายภาคส่วน โดยมีการบูรณาการเครือข่ายเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มผู้สูงอายุให้สามารถรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณ ใช้สื่ออย่างปลอดภัยและมีส่วนร่วมในการเฝ้าระวังสื่อด้านสุขภาพ ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะต่อต้านการใช้อย่างสร้างสรรค์

ในปัจจุบันวิถีชีวิตโลกถูกหลอมรวมกิจกรรมต่าง ๆ ไปบนแพลตฟอร์มดิจิทัลอย่างแทบหลีกเลี่ยงไม่ได้ หน่วยงานที่มีภารกิจเกี่ยวข้องในประเทศไทยจึงควรแผนงานที่ต่อเนื่อง สม่่าเสมอ เพื่อเสริมสร้างทักษะเหล่านี้ เนื่องจากเทคโนโลยีพัฒนารุดหน้าไปอย่างรวดเร็ว ในขณะที่เดียวกันกลุ่มมิชชันนารี หรือกลุ่มที่ไม่หวังดีต่างก็มีกลยุทธ์ใหม่เพื่อนำมาใช้หลอกลวงผู้อื่น การติดอาวุธให้กับผู้สูงอายุให้มีวิจารณญาณ มีพฤติกรรมการใช้สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ จะช่วยให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างมากมาย นำไปสู่สุขภาพที่ดีทั้งกายและใจ และปลอดภัยจากผลกระทบต่าง ๆ จากการอาศัยอยู่ในนิเวศสื่อยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำไปประยุกต์ใช้

1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐ สถานศึกษา ภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องควรกำหนดให้เรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลอยู่ในแผนงานประจำ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะให้ทันกับเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี รวมไปถึงการทำงานร่วมกันตามภารกิจของแต่ละฝ่าย เพื่อให้การเป็นพลเมืองดิจิทัลของกลุ่มผู้สูงอายุในประเทศไทย

2. การออกแบบหลักสูตรควรเน้นการสร้างทักษะที่ผู้สูงอายุยังมีน้อยกว่าทักษะอื่น และประเด็นมีความเสี่ยงสูง อย่างทักษะการรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว โดยเน้นภัยมิชชันนารีและความปลอดภัยทางไซเบอร์เป็นหลัก เช่น จัดการข้อมูลส่วนบุคคล การตั้งรหัสผ่าน การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว รวมถึงทักษะการคิดวิเคราะห์/มีวิจารณญาณที่ดี เพื่อให้สามารถตรวจสอบข้อมูลสุขภาพ/โฆษณาหลอกลวง และการร้องเรียนเมื่อพบข้อมูลเหล่านี้

3. จากการศึกษาที่ชี้ว่าปัญหาเรื่องของข่าวปลอม โดยเฉพาะเรื่องของโฆษณาชวนเชื่อผลิตภัณฑ์สุขภาพยังคงเป็นเรื่องที่พบเจอมากในกลุ่มผู้สูงอายุ ดังนั้นหน่วยงานทางสาธารณสุขสามารถใช้ผลวิจัยนี้ในการวางแผนสื่อสารเรื่องสุขภาพที่ปลอดภัย เช่น สื่อเตือนภัยผลิตภัณฑ์สุขภาพปลอม

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจด้วยแบบสอบถามเป็นลักษณะของการรายงานตนเอง จึงเป็นข้อจำกัดในการวัดพฤติกรรมเชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางดิจิทัลของผู้สูงอายุที่เกิดขึ้นจริงอย่างแม่นยำ

องค์ความรู้ใหม่

ในสถานะที่ประเทศไทยเข้าสู่สังคมสูงวัยโดยสมบูรณ์ งานศึกษาค้นคว้านี้ได้ให้องค์ความรู้เกี่ยวกับระดับความฉลาดทางดิจิทัลของกลุ่มผู้สูงอายุทั่วประเทศ โดยในภาพรวมความฉลาดทางดิจิทัลของผู้สูงอายุทั้ง 8 ทักษะ อยู่ในระดับกลางค่อนข้างต่ำ อย่างไรก็ตามทักษะด้านที่ต้องให้ความสนใจในการส่งเสริมมากกว่าด้านอื่น คือ ด้านทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว และ ทักษะในการรักษา

ความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ เนื่องจากอยู่ในระดับที่น้อยกว่าด้านอื่น นอกจากนี้ผลการศึกษายังค้นพบปัญหาหลัก ๆ ที่ผู้สูงอายุประสบในการใช้สื่อดิจิทัล ได้แก่ การได้รับข่าวลวงข่าวปลอม การถูกหลอกลวงจากการซื้อสินค้าและบริการ การถูกหลอกลวงจากแก๊งคอลเซ็นเตอร์ รวมถึงค้นพบปัจจัยทางประชากรศาสตร์ และปัจจัยทางสังคมที่สัมพันธ์กับความฉลาดทางดิจิทัลแต่ละด้านของผู้สูงอายุ ความรู้ที่สังเคราะห์ได้จากการงานวิจัยนี้นำไปสู่ความเข้าใจ และนำไปใช้วางแผนในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล และการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลให้แก่ผู้สูงอายุต่อ เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถใช้สื่อเพื่อดำเนินชีวิตในสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย เกิดประโยชน์ และมีคุณภาพชีวิตที่ดี

เอกสารอ้างอิง

- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2566). สถิติผู้สูงอายุ. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2566, จาก https://www.dop.go.th/th/statistics_side?content=1&sub=2
- กรมกิจการผู้สูงอายุ. (2564). สังคมผู้สูงอายุในปัจจุบันและเศรษฐกิจในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2566, จาก <https://www.dop.go.th/th/known/1/926>
- กันตพิชญ์ ใจบุญ และพรเทพ เฮง. (2561). อาวุโสเล่นโซเชียลฯ ป้องกันเสี่ยง เลี่ยงมิจฉาชีพ. POST TODAY. สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/551718>
- กาญจนา ปัญญาธร, รวีวรรณ เผ่ากันหา และ นันทน์ลิน แก้วคำหอม. (2568). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานการรับรู้ประโยชน์ การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะติดกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือของผู้สูงอายุ. วารสารการแพทย์โรงพยาบาลอุดรธานี, 33(1), 99-113. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/udhhosmj/article/view/275160>
- ขวัญดา เบ็ญจะรินทร์, ไวยพจน์ กุลราชย์, ปฏิพล หอมยามเย็น, และ ชันอุทร เพชรราศี. (2567). การรับมือภัยทางไซเบอร์ของผู้สูงอายุ: ความท้าทายใหม่ของสังคมไทย. วารสารการเมือง การบริหาร และกฎหมาย, 16(2), 283-302. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/polscilaw_journal/article/view/278446
- ชานนท์ ศิริธร. (2561). ปัจจัยทางจิตวิทยากับผลต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- दनัย ฉลาดคิด และ ภทรรพรณ์ จีระพัฒน์ธนธร. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความฉลาดรู้เรื่องดิจิทัลบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟนของผู้สูงอายุในเขตบางแค กรุงเทพมหานคร. วารสาร มจร. ทรัพย์สินทางปัญญา, 4(1), 91-101.
- ตระหนักจิต ยุตยรรยง. (2565). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพฯ. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2567, จาก <https://scholar.utcc.ac.th/server/api/core/bitstreams/ac017d53-aff4-40ac-9b44-489efde23ba1/content>
- ธีรเดช มานะกุล และกุลธิดา ท้วมสุข. (2564). เชาวน์ปัญญาดิจิทัลสำหรับการสอนในสภาพแวดล้อมดิจิทัล. วารสารวิจัยสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทย. 14(2), 81-97. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tla_research/article/view/251924/
- นันทิยา ดวงกุ่มเมศ, ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, ธีรพงษ์ บุญรักษา, ณรงค์เดช พันธะพุมมี, และวราภรณ์ สืบวงศ์สุวรรณ. (2567). รายงานผลสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อผลกระทบจากการเปิดรับสื่อ พฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุไทยในปี 2566. ศูนย์วิชาการด้านการรู้เท่าทันสื่อของผู้สูงอายุ สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พนม คลี่ฉายา. (2557). การรู้เท่าทันสื่อมวลชนกระแสหลักของคนกรุงเทพมหานคร. วารสารนิเทศศาสตร์, 32(2), 1-24. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/179041>
- พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546. ราชกิจจานุเบกษา. 31 ธันวาคม 2546 เล่ม 120 ตอนที่ 130 ก หน้า 1.
- พรนภา พุทธิรักษา และวาทีตา เอื้อเจริญ. (2567). การรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุตำบลบางเตย อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา. Journal of Roi Kaensarn Academi, 9(12), 1541-1556. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSa/article/view/275385>

เอกสารอ้างอิง

- แพรวพรรณ อัคระประสา. (2557). แนวคิดและทฤษฎีการรู้เท่าทันสื่อ. ใน ฐานะวัฒนา สุขวงศ์ และคณะ. **รู้เท่าทันสื่อ** (59-79). กรุงเทพฯ : สำนักงานคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์.
- มูลนิธิหมอชาวบ้าน. (2567). **ผู้สูงอายุกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย**. Empowerliving. สืบค้นเมื่อ 1 กันยายน 2566, จาก <https://empowerliving.doctor.or.th/case/939>
- ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และญาติณี เคารพธรรม. (2560). สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย. **วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต**, 11(2), 367-387. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/dpuca/article/view/174491>
- วิศรา จินดาผ่อง, คมชาญ อุปถัมภ์ และธนภัทร เต็มรัตนกุล. (2565). การรู้เท่าทันสื่อโซเชียลของผู้สูงอายุในเรื่องการเปิดรับเนื้อหาทางการเมือง. การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 13. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2567, จาก [https://www.hu.ac.th/Conference/conference2022/proceedings/doc/03%20มนุษยศาสตร์/4-Hu-157%20\(330%20-%20352\).pdf](https://www.hu.ac.th/Conference/conference2022/proceedings/doc/03%20มนุษยศาสตร์/4-Hu-157%20(330%20-%20352).pdf)
- วิโรจน์ สุทธิสีมา, พิมลพรรณ ไชยนันท์, และศศิธร ยวโกศล. (2562). ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคลช่วงวัยทำงานเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 7(1), 194-202. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/199928>
- สรานนท์ อินทนนท์. (2563). **ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)**. พิมพ์ครั้งที่ 3. ปทุมธานี: วอลค์ ออน คลาวด์.
- สุภารักษ์ จุตระกุล. (2568). การบูรณาการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับการบริการวิชาการแก่สังคม: กรณีศึกษา การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การรู้เท่าทันสื่อการสื่อสารสุขภาพของผู้สูงอายุ เทศบาลเมืองบึงยี่โก จังหวัดปทุมธานี”. **วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์**, 4(2), 48-85. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/tmfjournal/article/view/276758>
- สำนักข่าวอิศรา. (2564). **กองทุนสื่อปลอดภัยฯ เผยคนไทย 66% เข้าถึงสื่อดี - 74% ประเมินวิเคราะห์ข้อมูล**. สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www.isranews.org/article/isranews-short-news/96352-isra-133.html>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2565). **ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2565**. สืบค้นเมื่อ 2 มกราคม 2567, จาก https://opendata.etda.or.th/dataset/iub_01_65/resource/24facd14-3d30-4fee-98a4-e6887733d3e7
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (ม.ป.ป.). **ช่องว่างทางดิจิทัลเมื่อไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ**. สืบค้นเมื่อ 2 มิถุนายน 2567, จาก <https://www.nso.go.th/public/e-book/NSOLetsRead/assets/files/digitalspace.pdf>
- อริชา วุฒิรังษี. (2564). การรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลของผู้สูงอายุ. **วารสารสหศาสตร์**, 21(1), 90-106. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/sahasart/article/view/244781>
- อัญมณี รักดีมวชน และ คมสัน รัตนะสิมากุล. (2565). รูปแบบการใช้ประโยชน์ และการรู้เท่าทันสื่อเพชบุ๊ทของผู้สูงอายุ. **วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย**, 17(2), 1-30.
- อารียา ศรีแจ่ม. (2562). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล**. วิทยานิพนธ์ สาขา เศรษฐกิจดิจิทัล. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- อ็อต โนนกระยอม และพรพิทักษ์ เข็มบาสัย. (2565). การพัฒนาศักยภาพผู้สูงอายุผ่านหลักสูตรการเรียนรู้สู่การสร้างคุณค่าเพื่อสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ในโรงเรียนผู้สูงอายุจังหวัดกาฬสินธุ์. **วารสารด้านการบริหารรัฐกิจและการเมือง**, 11 (2), 72-86. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/papojournal/article/view/260317>

เอกสารอ้างอิง

- Hobbs, R. (2001). Media literacy skills: Interpreting tragedy. **Social Education**, 65(7), 406–411. <http://downloads.ncss.org/lessons/650702.pdf>
- Kang H., Baek J, Chu SH, Choi J. (2023). Digital literacy among Korean older adults: A scoping review of quantitative studies. **Digit Health**, 9. <https://doi.org/10.1177/20552076231197334>
- Kim, M., Hong, S., & Jung, J. (2025). The shadow of digital society: Why the elderly are vulnerable to online phishing—A case study from South Korea. **Security Journal**, 38(1), 48. <https://doi.org/10.1057/s41284-025-00484-2>
- Ministry of Education and Culture. (2020). **Media Literacy in Finland - National media education policy**. Retrieved June 29, 2024, from <https://medialukutaitosuomessa.fi/mediaeducationpolicy.pdf>
- Park, Y. (2019). **DQ global standards report 2019: Common framework for digital literacy, skills and readiness**. Retrieved August 15, 2023, from <https://web.archive.org/web/20211027115828/https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2019/11/DQGlobalStandardsReport2019.pdf>
- Park S & Kim B. (2020). Readiness for utilizing digital intervention: patterns of Internet use among older adults with diabetes. **Prim Care Diabetes**, 14(6), 692–697. <https://doi.org/10.1016/j.pcd.2020.08.005>
- Silver, A. (2009). A European approach to media literacy: Moving toward an inclusive knowledge society. In D. Frau-Meigs & J. Torrent (Eds.), **Mapping media education policies in the world: Visions, programmes, and challenges** (pp. 11-13). New York, NY: United Nations Alliance of Civilizations in cooperation with Grupo Comunicar.
- UNESCO. (2013). **Media and informational literacy: Policy and strategy guidelines**. Paris, France: UNESCO.
- Yamane, T. (1973). **Statistics: An introductory analysis** (2nd ed.). New York, NY: Harper & Row.

การผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”

Creative Media Production for Raising Awareness and Promoting Social Immunity Against Violence Toward Children, Women, and Domestic Violence: A Case Study of the Short Film “Ploy”

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ², จุติพร ปริญญกุล³, ณธกร สุทธิรัตน์⁴ และ นฤมล จินตพัฒนานากิจ⁵

Kraiengkai Patanakunkommat, Jutiporn Prinyokul, Nadhakorn Sutirat and Naruemon Jintapatthanakit

Corresponding author, E-mail : Nadhakorn.s@rmutp.ac.th

Received : June 23, 2025
Revised : December 16, 2025
Accepted : December 19, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาแนวทางการผลิตสื่อสร้างสรรค์ และประเมินความพึงพอใจสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) สำหรับการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้น การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้รูปแบบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้น

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพพบว่า การพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนกระบวนการผลิต (Pre-production) 2) ขั้นตอนกระบวนการผลิต (Production) และ 3) ขั้นตอนหลังกระบวนการผลิต (Post-production) และลำดับการเล่าเรื่อง แบ่งออกเป็น

5 ขั้นตอน คือ การเริ่มเรื่อง (Exposition), การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action), ภาวะวิกฤต (Climax), ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติเรื่องราว (Ending)

ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 80 คน ภาพรวมความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” ทั้ง 5 ด้านคือ ด้านเนื้อหา, ด้านเทคนิคภาพ, ด้านเทคนิคเสียง, ด้านเทคนิคการนำเสนอ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย () เท่ากับ 4.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.728 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”¹

คำสำคัญ: ภาพยนตร์สั้น, ความตระหนักรู้, ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว

¹ บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การผลิตสื่อสร้างสรรค์และการจัดกิจกรรมต้นแบบเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมและยุติความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัวที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตภายใต้บริบทสังคมไทย” โดยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2567”

^{2,3,4} คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

⁵ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

Department of Mental Health, Ministry of Public Health

Abstract

This study aims to explore approaches to creative media production and to assess audience satisfaction with a short film designed to raise public awareness and strengthen social immunity against violence toward children, women, and domestic abuse. Employing a mixed methods research design, the qualitative component adopts a research and development framework to guide the production of the short film, while the quantitative component utilizes a survey method to evaluate audience satisfaction with the media content.

The qualitative findings indicate that the development of the short film Ploy followed three key stages: (1) pre-production, (2) production, and (3) post-production. The film's narrative structure consists of five phases: exposition, rising action, climax, falling action, and ending.

Quantitative results based on a sample of 80 respondents reveal that the overall satisfaction with the short film Ploy—across five dimensions: content, visual techniques, sound techniques, presentation techniques, and practical applicability—achieved a high average rating (Mean = 4.42, S.D. = 0.728). These findings indicate that viewers reported a very high level of satisfaction with the film.

Keywords: Short Film, Awareness-Raising, Violence Against Children, Women, and Domestic Violence

บทนำ

ปัจจุบัน ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว (Domestic Violence) นับเป็นปัญหาที่มีความสำคัญเร่งด่วน ที่ทุกภาคส่วนของสังคมจำเป็นต้องเร่งดำเนินการ เพื่อหาหนทางในการป้องกัน แก้ไข และให้การช่วยเหลือผู้ที่กำลังประสบกับปัญหานี้อย่างจริงจัง องค์การอนามัยโลก (World Health Organization) ได้จัดปัญหาความรุนแรงในครอบครัว เป็นปัญหาด้านสุขภาพและปัญหาสิทธิมนุษยชน และมีการรายงานข้อมูลว่า ผู้หญิงที่แต่งงานแล้วในส่วนต่าง ๆ ของโลก ไม่น้อยกว่า 1 ใน 5 ถูกสามีทำร้ายและมีความทุกข์ทรมาน จากการถูกละเมิดทางเพศ (สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 7, 2562)

ในกรณีของประเทศไทยนั้น ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว เป็นหนึ่งในปัญหาสังคม (Social Problem) ที่มีความสำคัญ อีกทั้งยังเป็นปัญหาที่เรื้อรังมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรงในครอบครัว

สามารถเป็นบุคคลใดก็ได้ที่ถือเป็น “สมาชิกของครอบครัว” แต่จากสถิติที่เกิดขึ้น ผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรงในครอบครัว ส่วนใหญ่มักเป็นเด็กและสตรี ซึ่งพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 ได้ให้นิยามที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในครอบครัวไว้ดังต่อไปนี้

“ความรุนแรงในครอบครัว” หมายความว่า การกระทำใด ๆ โดยมุ่งประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือสุขภาพ หรือกระทำให้เจตนา ในลักษณะที่น่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือสุขภาพของบุคคลในครอบครัว หรือบังคับ หรือใช้อำนาจครอบงำผิดคลองธรรม ให้บุคคลในครอบครัว ต้องกระทำการ ไม่กระทำการ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดโดยมิชอบ แต่ไม่รวมถึงการกระทำโดยประมาท

“บุคคลในครอบครัว” หมายความว่า คู่สมรส คู่สมรสเดิม ผู้ที่อยู่กิน หรือเคยอยู่กินฉันสามีภรรยา โดยมีได้จดทะเบียนสมรส บุตร บุตรบุญธรรม สมาชิกในครอบครัว รวมทั้งบุคคลใด ๆ ที่ต้องพึ่งพาอาศัย และอยู่ในครัวเรือนเดียวกัน

จากผลสำรวจสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็ก และผู้หญิงพิการ ปี 2564 โดยมูลนิธิส่งเสริมความเสมอภาคทางสังคม ร่วมกับ สมาคมส่งเสริมศักยภาพสตรีพิการพบว่า หญิงไทยถูกล่วงละเมิดจากการถูกทำร้ายร่างกาย จิตใจ สุขภาพ และสังคม ไม่น้อยกว่า 7 คน/วัน ขณะที่ผู้หญิงเข้ารับการรักษา แจ้งความร้องทุกข์ เฉลี่ยมากถึงปีละ 30,000 ราย ถือเป็นสถิติความรุนแรงต่อผู้หญิงที่สูงเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก (เวิร์คพอยท์ทูเดย์, 2565)

นอกจากนั้น ข้อมูลจากศูนย์ปฏิบัติการเพื่อป้องกันการกระทำความรุนแรงในครอบครัว กรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ยังระบุว่าตั้งแต่ปี 2559 – 2565 ในระยะเวลา 7 ปี ที่ผ่านมา สถิติความรุนแรงในครอบครัวสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉลี่ย 5 รายต่อวัน โดยในปี 2565 พบว่ามีจำนวนสูงถึง 2,347 ราย โดยสาเหตุของความรุนแรงส่วนใหญ่เป็นผลมาจาก ยาเสพติด 456 ราย หรือคิดเป็น 19.3% รองลงมาเป็นการดื่มสุรา และปัญหาความหึงหวง ตามลำดับ (สนามข่าว 7 สี, 2565)

ถึงแม้ว่าปัญหาความรุนแรงในครอบครัว และปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเด็กและสตรี จะเป็นปัญหาสำคัญที่ถูกหยิบยกมาพูดถึงมายาวนาน อีกทั้งยังถูกบรรจุไว้ในพันธกิจของชาติที่จะต้องหาทางเยียวยา แก้ไข และขจัดให้หมดสิ้นไป แต่ถ้ามองดูตัวเลขสถิติความรุนแรงในครอบครัว และความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับเด็กและสตรีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันของประเทศไทย จะเห็นได้ว่าปัญหาความรุนแรงต่าง ๆ นั้นยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังมีแนวโน้มที่จะขยายตัวในวงกว้างมากขึ้นเรื่อย ๆ

สำหรับสาเหตุที่เป็นเช่นนั้น อาจอธิบายได้ด้วยงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว ได้แก่ งานวิจัยเรื่อง ความรุนแรงในครอบครัว ในเขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาฝั่งตะวันตก ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เมื่อเกิดปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ผู้ถูกระทำหรือผู้พบเห็นส่วนใหญ่เลือกที่จะไม่ดำเนินการอย่างใด ๆ เพื่อจัดการกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัว อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังไม่ทราบถึงขั้นตอนการดำเนินการตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 เพื่อจัดการกับความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดขึ้น (ปพนธิ์ ธีระพันธ์, 2559)

นอกจากนี้ยังอาจอธิบายได้ด้วยผลสำรวจระดับประเทศในปี 2560 เรื่องความรุนแรงในครอบครัวไทยต่อผู้หญิงและบุคคล ซึ่งจัดทำโดยคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว โดยผลการสำรวจพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 74.3 เลือกใช้ความอดทนในการแก้ปัญหาเป็นหลัก เพราะคิดว่าเป็นเรื่องส่วนตัว มีเพียงร้อยละ 17 เท่านั้นที่ขอความช่วยเหลือ โดยส่วนใหญ่ขอความช่วยเหลือจากญาติพี่น้องมากที่สุด รองลงมาเป็นเพื่อน ขณะที่การขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ มีเพียงร้อยละ 16.8 เท่านั้น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.), 2561)

รวมถึงผลสำรวจปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ปี 2561 ในเขตบางกอกน้อย ซึ่งถูกนำเสนอในงานเสวนา “พื้นที่ปลอดภัยในชุมชน เพื่อยุติความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และครอบครัว” ซึ่งจัดโดยกรมกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว ร่วมกับ มูลนิธิหญิงชายก้าวไกล และ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยผลการสำรวจพบว่า ผู้หญิงร้อยละ 41.5 ยังมองปัญหาความรุนแรงในครอบครัวเป็นเรื่องส่วนตัว ไม่ควรเข้าไปยุ่ง ไม่ควรบอกใคร และเป็นสิ่งที่น่าอับอาย ส่งผลให้เมื่อประสบเหตุจึงไม่มีใครกล้ายื่นมือเข้าไปช่วยเหลือ (กรมสุขภาพจิต, ม.ป.ป.)

จากงานวิจัยทั้ง 3 ชิ้น ที่ถูกทำขึ้นในปี 2559, 2560 และ 2561 ตามลำดับ สามารถสรุปได้ถึงสาเหตุสำคัญ 3 ประการ ที่ทำให้ปัญหาความรุนแรงในครอบครัว ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยยังคงไม่หมดไป อีกทั้งยังมีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงมากขึ้นเรื่อย ๆ คือ

- 1) เพราะผู้ถูกระทำความรุนแรง ซึ่งส่วนใหญ่คือสตรี ยังคงมีความคิดว่า ปัญหาความรุนแรงในครอบครัวเป็นเรื่องส่วนตัว น่าอับอาย ต้องอดทน และไม่ควรรำไปบอกใคร

- 2) เพราะผู้พบเห็นการกระทำรุนแรงในครอบครัว เลือกที่จะไม่ดำเนินการอย่างใด ๆ เพื่อจัดการกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัว เนื่องจากมีความคิดเห็นว่า ความรุนแรง

ในครอบครัวเป็น “เรื่องภายในครอบครัว” บุคคลภายนอกไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับ

- 3) ผู้ที่ถูกกระทำรุนแรงในครอบครัว ส่วนใหญ่ไม่ทราบขั้นตอนการดำเนินการ ตามพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 เพื่อจัดการกับความรุนแรงในครอบครัวที่เกิดขึ้น

ด้วยเหตุนี้ การสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและกระตุ้นจิตสำนึก จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการแก้ไขปัญหาสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “สื่อภาพยนตร์สั้น” ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของเรื่องเล่า (Narrative) ที่สามารถถ่ายทอดและสะท้อนปัญหาสังคมได้อย่างลึกซึ้งและทรงพลัง แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิด Narrative Persuasion ซึ่งอธิบายกระบวนการที่ผู้ชมถูกดึงดูดเข้าไปในเรื่องเล่า (Absorption) และเกิดการขบคิดเชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริง (Reflection) จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ ทศนคติ หรือพฤติกรรมในที่สุด (Hamby, Brinberg, & Jaccard, 2018)

ภาพยนตร์สั้นมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงผู้ชมได้ในวงกว้าง สามารถกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึก และความเข้าใจของผู้ชมต่อประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ผ่านการใช้ภาพเสียง และเรื่องเล่าที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตจริงของผู้คน ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ เข้าใจ และเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัว ตลอดจนช่วยเปิดพื้นที่สำหรับการตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสามารถส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชมในระยะยาว อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับปัจเจก ครอบครัว ชุมชน และสังคมได้ในท้ายที่สุด

จากทั้งหมดที่กล่าวมา จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” โดยผู้วิจัยหวังว่า ผลของการศึกษาในครั้งนี้จะสามารถนำไปเป็นแนวทางในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น เพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว ได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น เพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว

2. เพื่อประเมินความพึงพอใจสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น เพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิชานี้ ได้แบ่งกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องออกเป็น 2 กลุ่มหลัก โดยกลุ่มแรกว่าด้วย แนวคิดด้านโครงสร้างและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งใช้เป็นกรอบในการสร้างสรรค์และผลิต (Production) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง "พลอย" เพื่อให้สามารถสื่อสารเรื่องราวได้อย่างมีพลังและเป็นระบบ ส่วนกลุ่มที่สองคือ แนวคิดด้านการสื่อสารความหมายและการวิเคราะห์ผู้รับสาร ซึ่งใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์ (Analysis) การประกอบสร้างความหมายด้านความรุนแรงในครอบครัวผ่านสื่อภาพยนตร์สั้น และการวิเคราะห์ผู้ชมในฐานะผู้รับสาร ว่ามีการตีความหรือถกเถียงอย่างไร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. แนวคิดด้านโครงสร้างและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ประกอบด้วย

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์เปรียบเสมือนพิมพ์เขียว (Blueprint) สำหรับภาพยนตร์ (Howard & Mabley, 1993) มีหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวอักษร โดยผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องกำหนดสถานการณ์ ความขัดแย้ง และโครงสร้างเรื่องให้ชัดเจน เพื่อขยายเป็นฉากที่มีรายละเอียดของสถานที่ เวลา ตัวละคร และบทสนทนา ทั้งนี้แม้บทภาพยนตร์จะเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ แต่ก็ต้องมีองค์ประกอบที่ชัดเจนเพื่อให้การเล่าเรื่องน่าสนใจและสมบูรณ์ โดยทั่วไปแล้วโครงสร้างบทภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 องค์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

โครงสร้างบทภาพยนตร์แบบ 3 องค์ (Three-Act Structure)

ภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง 3 องค์ เป็นรูปแบบพื้นฐานที่ง่ายต่อการเข้าใจ โดยบทภาพยนตร์จะถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน เรียกแยกเป็นองค์ (Act) หนึ่ง สอง และสาม ตามลำดับ โดยแต่ละองค์คือช่วงเวลาของภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558) ซึ่งแต่ละส่วนมีหน้าที่และองค์ประกอบย่อยดังต่อไปนี้

องค์ที่หนึ่ง (Act One) : การวางโครงเรื่องเริ่มต้น (Setup) มีหน้าที่แนะนำข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญของเรื่องราว ได้แก่ ตัวละคร (Character) สถานที่และเวลา (Setting) รวมถึงบรรยากาศโดยรวม (Mood & Tone) ซึ่งขั้นตอนทั้งหมดนี้ถูกเรียกรวมกันว่า การปูเรื่อง (Exposition) และมักจะจบองค์ที่หนึ่งด้วย จุดพลิกผันแรก (Plot Point 1) ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ผลักดันให้ตัวละครต้องเข้าสู่ความขัดแย้งหลักของเรื่อง

องค์ที่สอง (Act Two) : การเผชิญหน้า (Confrontation) เป็นช่วงที่ยาวที่สุดของเรื่องและเป็นช่วงของการพัฒนาความขัดแย้ง ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับอุปสรรคและปัญหาต่าง ๆ และต้องก้าวข้ามผ่านเพื่อบรรลุเป้าหมาย โดยมีจุดหักเหกลางเรื่อง (Midpoint) และจุดพลิกผันที่สอง (Plot Point 2) ที่ทำให้สถานการณ์พลิกผันและซับซ้อนยิ่งขึ้น นำไปสู่ความขัดแย้งที่เข้มข้นขึ้นในลำดับถัดไป

องค์ที่สาม (Act Three) : การคลี่คลาย (Resolution) เป็นช่วงสุดท้ายของเรื่อง ประกอบด้วย จุดวิกฤตที่สุดของเรื่อง (Climax) ที่ตัวละครต้องทำการตัดสินใจหรือกระทำสิ่งสำคัญเพื่อเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้าย ก่อนจะนำไปสู่บทสรุป (Resolution) ซึ่งเป็นการคลี่คลายปมปัญหาทั้งหมดของเรื่องราว ไม่ว่าตัวละครจะบรรลุเป้าหมายหรือไม่ก็ตาม สำหรับภาพยนตร์สั้นซึ่งมีข้อจำกัดด้านเวลา มักปรับโครงสร้างให้กระชับขึ้น โดยรวม Exposition และ Plot Point 1 ไว้ในองค์แรก จากนั้นดำเนินเรื่องในองค์ที่สองเพื่อแสดงการเผชิญหน้ากับอุปสรรค (Confrontation) ก่อนเข้าสู่ Climax และจบลงด้วย Resolution ในองค์ที่สาม ทั้งนี้โครงสร้างดังกล่าวเป็นเพียงแนวทางหนึ่งในการเขียนบท มิใช่ข้อบังคับตายตัวแต่อย่างใด

1.2 แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narration)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นกระบวนการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผลภายในช่วงเวลาหนึ่ง โดยเริ่มจากสถานการณ์ตั้งต้นจนกระทั่งเกิดการเปลี่ยนแปลงใหม่ตามลำดับเหตุการณ์ (David Bordwell, อ้างถึงในพร้อมสิทธิ์ จริยาคุณการ, 2564) ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญ 7 ประการ ดังนี้

1) โครงเรื่อง (Plot) คือการลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ อาจแบ่งออกได้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition), การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action), ภาวะวิกฤต (Climax), ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และบทสรุป (Resolution) (Giannetti, 2014)

2) แก่นเรื่อง (Theme) คือแนวคิดหลักของภาพยนตร์ที่สะท้อนผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ชื่อเรื่อง ตัวละคร หรือสัญลักษณ์ แบ่งได้ 7 ประเภท ได้แก่ แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ความเป็นจริงของมนุษย์ ปัญหาสังคม การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรี ความสัมพันธ์ของมนุษย์ การเติบโต และคำถามเชิงศีลธรรมหรือปรัชญา

3) ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบที่ขับเคลื่อนเรื่องราว มี 4 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคน, ภายในจิตใจ, กับธรรมชาติ และกับสิ่งเหนือธรรมชาติ

4) ตัวละคร (Character) หมายถึงผู้ที่มีบทบาทในเรื่องเล่า โดยมีองค์ประกอบคือความคิดและพฤติกรรม สามารถแบ่งตัวละครออกเป็น 2 ประเภท คือตัวละครมิติเดียว (Flat character) และ ตัวละครหลายมิติ (Round character) หรืออาจใช้เกณฑ์ด้านบทบาทที่แบ่งตัวละครออกเป็น ตัวเอก (Protagonist) และ ตัวร้าย (Antagonist) ก็ได้เช่นกัน

5) ฉาก (Setting) คือสถานที่และเวลาที่เรื่องเกิดขึ้น ซึ่งมีอิทธิพลต่อการดำเนินเรื่องและพฤติกรรมของตัวละคร สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ฉากธรรมชาติ สิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ ยุคสมัย การดำเนินชีวิต และสิ่งแวดล้อมเชิงนามธรรม

6) สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นเครื่องมือสื่อความหมายเชิงนามธรรม ที่ช่วยสร้างความลึกซึ้งให้กับเรื่องราว โดยความหมายของสัญลักษณ์อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามการตีความ หรือตามทัศนคติส่วนตัวของผู้รับสาร

7) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) เป็นวิธีที่เรื่องถูกถ่ายทอดออกมา โดยแบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง, เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม, เล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง, เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารความหมายและการวิเคราะห์ผู้รับสาร ประกอบด้วย

2.1 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษาชี้ว่า “ภาพตัวแทน” (Representation) เป็นกระบวนการสร้างความหมาย โดยใช้สัญญาณในการเชื่อมโยงระหว่างภาษา แนวคิด และสิ่งต่าง ๆ ในโลก ภาพตัวแทนไม่ใช่เพียงการสะท้อนความจริง แต่เป็นการตีความและถ่ายทอดความหมาย ผ่านกรอบความคิดของผู้สื่อสาร โดยกระบวนการสร้างภาพตัวแทนมี 2 ระดับ ได้แก่ การสร้างภาพตัวแทนในใจ และการถ่ายทอดสู่ภายนอกผ่านระบบสัญญาณ (นิตดาธนา, 2556)

ในทัศนะของ ฮอลล์ การสร้างภาพตัวแทน มีลักษณะเป็นการเลือกและปรับแต่งความจริงบางส่วนให้เด่นชัดขึ้นเพื่อสื่อความหมายใหม่ (อัญมณี ภัคติมวชน, 2552) โดยวิธีการสร้างความหมายของภาพตัวแทน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบ คือ 1) Reflective Approach หรือการสร้างภาพตัวแทนเพื่อสะท้อนความหมายที่แท้จริงที่ปรากฏในโลกหรือในสังคม 2) Intentional Approach หรือการสร้างภาพตัวแทนตามเจตนาของผู้ส่งสาร 3) Constructionist Approach หรือ การประกอบสร้างความหมายขึ้นใหม่ผ่านภาพตัวแทน

2.2 แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส (Encoding) และถอดรหัส (Decoding)

แนวคิดเรื่อง การเข้ารหัส (Encoding) และ การถอดรหัส (Decoding) ของ สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall) ตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่า ผู้ผลิตและผู้รับสารต่างเป็นผู้สร้างความหมาย (Meaning Generator) ซึ่งผู้เข้าร่วมการสื่อสารทั้งฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความหมายของกันและกัน (Shared Meaning)

สจิวต์ ฮอลล์ (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2543) ระบุว่า ผู้รับสารในฐานะของการเป็นผู้ถอดรหัส (Decoder) ไม่จำเป็นต้องอ่านหรือตีความหมายตรงกับสาร (Message) ที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมาเสมอไป โดยวิธีการถอดรหัส (Decoding) ของผู้รับสารสามารถแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ 1) Preferred Reading หรือ ผู้รับสารที่ถอดรหัสตรงตามความหมายที่ผู้ผลิตสารใส่รหัสไว้ 2) Negotiated Reading หรือ ผู้รับสารที่ถอดรหัสมีการต่อรองความหมายที่ผู้ผลิตสารใส่รหัสไว้ 3) Oppositional Reading หรือ ผู้รับสารที่ถอดรหัสตรงข้ามกับความหมายที่ผู้ผลิตสารใส่รหัสไว้

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) สำหรับการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนกระบวนการผลิต (Pre-production) ได้แก่ การวางแผนการผลิตและการเขียนบทภาพยนตร์ 2) ขั้นตอนกระบวนการผลิต (Production) หรือการถ่ายทำภาพยนตร์ 3) ขั้นตอนหลังกระบวนการผลิต (Post-production) ได้แก่ การตัดต่อภาพและเสียง, การปรับแต่งสี (Color Grading) และเทคนิคพิเศษ (VFX) และกำหนดให้มีการประเมินความเหมาะสมของบทภาพยนตร์ (Screenplay) ก่อนเริ่มกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อภาพยนตร์จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเด็ก วัยรุ่น และครอบครัวจำนวน 2 ท่าน ด้วยวิธีสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิด (Open-ended Questions) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้รูปแบบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้น โดยกำหนดให้ประชากร คือ กลุ่มบุคคลทั่วไปทั้งที่เคยและไม่เคยมีประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว สำหรับกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการคัดเลือกแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) และใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) จำนวนรวมทั้งสิ้น 80 คน โดยกำหนดให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเป็นผู้ชมที่เข้าร่วมกิจกรรมฉายภาพยนตร์ ที่ให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย กำหนดระยะเวลาการเก็บข้อมูลเป็นเวลา 1 เดือน เริ่มตั้งแต่ 1 ม.ค. 2568 – 31 ม.ค. 2568 โดยเครื่องมือที่ใช้คือ แบบสอบถามปลายปิด (Closed-ended Questionnaire) ที่มีข้อคำถามครอบคลุมองค์ประกอบ 5 ด้านคือ ด้านเนื้อหา ด้านเทคนิคภาพ ด้านเทคนิคเสียง ด้านเทคนิคการนำเสนอ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์

การทดสอบเครื่องมือ และการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูล ในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Method triangulation) ได้แก่ การใช้วิธีศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่มีความหลากหลาย ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยมีค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.80 และได้มีการตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือ โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.80 โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ งานวิจัยนี้ผ่านการพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ แบบ Full Board จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยเกี่ยวกับมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม 2567 หมายเลข COA No. 030 RMUTTO Rec No. 031/2567

ผลการวิจัย

สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ การพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้น และการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้น แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1.1. ขั้นตอนกระบวนการผลิต (Pre-Production)

ประกอบด้วย การคัดเลือกผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดง ทีมงาน การจัดทำภาพยนตร์ตั้งแต่โครงเรื่อง โครงเรื่องขยาย บทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ การวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) การสำรวจสถานที่ถ่ายทำ การจัดหาอุปกรณ์ และการจัดทำตารางการวางแผนการผลิต โดยมีการกำหนดแก่นเรื่อง (Theme) ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (Objective) และโครงเรื่อง (Plot) ดังต่อไปนี้

แก่นเรื่อง (Theme) : ความรุนแรงในครอบครัวไม่ใช่เรื่องน่าอับอายหรือต้องอดทน แต่เป็นปัญหาสังคมที่ควรยื่นมือลุกขึ้นมาแก้ไข

วัตถุประสงค์ (Objective) : ผู้ที่ถูกกระทำความรุนแรงในครอบครัว เปลี่ยนทัศนคติใหม่ว่า ความรุนแรงในครอบครัวเมื่อเกิดขึ้นแล้วไม่ใช่เรื่องที่น่าอับอายหรือต้องอดทน หากแต่เป็นปัญหาสังคมที่สมควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน

โครงเรื่อง (Plot) : พลอย หญิงสาววัย 29 ปี ใช้ชีวิตแต่งงานกับ ต้น ชายหนุ่มวัย 32 ปีที่เป็นคนในละแวกเดียวกัน และเป็นหลานรักของอาม่ากิมจู เจ้าของร้านขายอุปกรณ์ก่อสร้างใหญ่ที่สุดในอำเภอเมืองเชียงใหม่ ภายนอกผู้คนต่างมองว่าพลอยโชคดีแต่งงานได้กับคนดีมีฐานะ ทว่าชีวิตหลังแต่งงานกลับกลายเป็นฝันร้าย พลอยต้องอดทนกับนิสัยเจ้าชู้และการใช้ชีวิตแบบไร้ความรับผิดชอบของตน ทั้งการเมาหลับบ้านดึกทุกคืน การด่าทอ และการทำร้ายร่างกาย

พลอยยอมทนอยู่ในสภาพนั้นมานานกว่า 3 ปี ด้วยความกลัวเรื่องหนี้สินของแม่ที่กู้ยืมจากต้น รวมถึงค่านิยมครอบครัวที่พร่ำสอนว่า “ไฟในอย่านำออก ไฟนอกอย่านำเข้า” เธอทำหน้าที่ทั้งดูแลร้าน ดูแลอาม่า และเป็นภรรยาที่ต้องอดทนอยู่ตลอดเวลา ชีวิตของเธอเหมือนอยู่ในกรงขังที่มองไม่เห็นทางออก จนกระทั่งวันหนึ่ง แพรว น้องสาวที่แยกตัวไปมีครอบครัว กลับมาเยี่ยมบ้านพร้อมข่าวการหย่าร้าง

แม้แพรวจะเพิ่งผ่านการเลิกรากับสามี แต่สีหน้าและแววตาของเธอกลับดูเบาสบายกว่าที่พลอยเคยเห็น เมื่อพูดคุยกันลึกซึ้งในคืนนั้น พลอยได้เปิดใจเล่าถึงความทุกข์ของตนเองให้แพรวฟัง และได้เรียนรู้ว่าการลุกขึ้นหยาไม่ใช่ว่าล้มเหลว หากแต่เป็นการคืนอิสรภาพให้ชีวิต การสนทนาคืนนั้นได้เปลี่ยนแปลงความคิดของพลอยอย่างสิ้นเชิง เธอเริ่มมีความกล้า และพร้อมจะลุกขึ้นมาเรียกร้องความยุติธรรมให้ตัวเอง โดยมีน้องสาวยืนเคียงข้างเป็นพลังใจ



รับวน พลอย

รับวน ต้น

รับวน แอว

รับวน อาภา

ภาพที่ 1 การคัดเลือกนักแสดงนำในภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

ในส่วนของการประเมินความเหมาะสมของบทภาพยนตร์ (Screenplay) ก่อนเริ่มกระบวนการถ่ายทำ (Production) พบว่า ภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความพึงพอใจกับบทภาพยนตร์ที่ถูกพัฒนาขึ้น ทั้งในส่วนโครงเรื่อง (Plot) ที่มีความน่าสนใจ สามารถบอกเล่าปัญหาความรุนแรงที่กระทำต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว ซึ่งยังคงปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง การออกแบบตัวละคร บทสนทนา และสถานการณ์ ที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพที่เป็นจริงของสังคมไทยยุคปัจจุบัน รวมถึงจุดเด่นด้านการเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาเบื้องต้น ให้กับผู้ชมภาพยนตร์ได้รับรู้

ในด้านการกระตุ้นให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติ (Attitude) ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมีความเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” มีส่วนช่วยเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวก ว่าความรุนแรงในครอบครัวไม่ใช่เรื่องที่น่าอับอาย หรือต้องอดทน หากแต่เป็นปัญหาสังคมที่สมควรได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน และช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกอยากยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงได้จริง

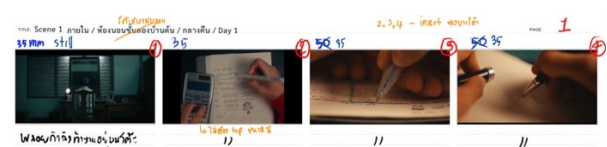
ในด้านการกระตุ้นให้เกิดการลงมือปฏิบัติ (Practice) ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมีความเห็นตรงกันว่า อาจต้องอาศัยระยะเวลา เนื่องจากพฤติกรรมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก การเปิดรับสื่อภาพยนตร์เพียงครั้งเดียว อาจไม่สามารถเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ชมได้เสมอไป นอกจากนี้ในด้านการเปลี่ยนพฤติกรรม ยังต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ เข้าช่วยในการเสริมแรง เช่น เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีความสมจริง หรือกระบวนการเสริมความเข้มแข็งให้กับชุมชน ด้วยการปลูกจิตสำนึกควบคู่ไปด้วยกัน เป็นต้น

ในด้านความคิดเห็นที่แตกต่าง พบว่ามีผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักจิตวิทยาคลินิกจำนวน 1 ท่าน แสดงความกังวลต่อความรุนแรงที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ ว่าอาจส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ชม ในกรณีที่ผู้ชมเคยมีประสบการณ์ความรุนแรงมาก่อน ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญท่านอื่น ๆ ทั้งที่เป็นนักจิตวิทยาคลินิกและผู้ที่กำกับภาพยนตร์มองว่า ระดับความรุนแรงที่ปรากฏในบทภาพยนตร์นั้นไม่มากจนเกินไป เพราะในโลกความเป็นจริงมีสิ่งที่มีรุนแรงกว่านี้อยู่อีกเป็นจำนวนมาก

นอกจากนี้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ยังให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า หากมองในมิติของศิลปะภาพยนตร์ สิ่งที่สำคัญคือการมอบความสมจริงให้กับผู้ชม การลดทอนความรุนแรงของเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอ ในขณะที่โลกความเป็นจริงมีความรุนแรงจำนวนมากที่รายล้อมผู้ชมภาพยนตร์อยู่ จะทำให้ความสมจริงของภาพยนตร์หายไป จนไม่สามารถสร้างผลกระทบ (Impact) ได้มากพอในระดับที่คาดหวัง

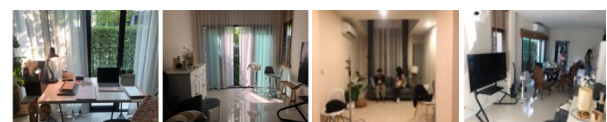
1.2. ขั้นตอนกระบวนการผลิต (Production) คือ

กระบวนการออกกองถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ชิ้นงานภาพยนตร์ตามบทภาพยนตร์ที่เขียนไว้ หลังจากทำการปรับแก้บทภาพยนตร์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ในขั้นตอนนี้ผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดง และทีมงาน จะทำงานตามแผนการผลิตที่วางไว้ โดยการถ่ายทำภาพยนตร์จะถ่ายทำตามบทภาพยนตร์ (Screenplay) และสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ที่วางไว้ล่วงหน้า



ภาพที่ 2 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

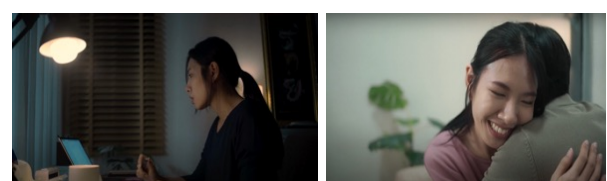


ภาพที่ 3 การถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

1.3. ขั้นตอนหลังกระบวนการผลิต (Post-Production) ได้แก่

การตัดต่อภาพและเสียง การใส่เสียงและดนตรีประกอบ การปรับแต่งสี การใส่เทคนิคพิเศษ การทำโปสเตอร์ รวมถึงการตรวจสอบความถูกต้องของชิ้นงาน ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่ภาพยนตร์สั้นจะถูกผลิตจนเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4 ฉากจากภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” ที่เสร็จสมบูรณ์

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

โดยสามารถสรุปขั้นตอนของการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้น ออกมาในรูปของตารางได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 สรุปขั้นตอนการพัฒนาสื่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”

ขั้นตอน	กิจกรรมหลัก	ผลลัพธ์
ขั้นก่อนกระบวนการผลิต (Pre-Production)	- การคัดเลือกทีมงาน, นักแสดง - การจัดทำบทภาพยนตร์ - การประเมินความเหมาะสมของบทภาพยนตร์โดยผู้เชี่ยวชาญ - การจัดทำสตอรี่บอร์ด - การจัดทำตารางวางแผนการผลิต	- บทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ที่ผ่านการปรับแก้ - สตอรี่บอร์ดสำหรับการถ่ายทำ - แผนการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ชัดเจน
ขั้นกระบวนการผลิต (Production)	- การออกกองถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนงานที่วางไว้	- ฟุตเทจ (Footage) ภาพและเสียงจากการถ่ายทำภาพยนตร์
ขั้นหลังกระบวนการผลิต (Post-Production)	- การตัดต่อภาพและเสียง - การใส่เสียงและดนตรีประกอบ - การปรับแต่งสี (Color Grading) - การใส่เทคนิคพิเศษ (VFX) - การจัดทำโปสเตอร์ภาพยนตร์	- ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” ฉบับสมบูรณ์ - สื่อประชาสัมพันธ์ (โปสเตอร์)

2. การประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์
การประเมินความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อสื่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” ใช้รูปแบบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 80 คน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1. ข้อมูลทั่วไป

ในส่วนของคุณสมบัติทั่วไป มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 80 คน แบ่งเป็น เพศชาย 33 คน (41.3%), เพศหญิง 42 คน (52.5%), ไม่ต้องการระบุเพศ 5 คน (6.3%), ในส่วน

ของการแสดงความยินยอมให้เก็บข้อมูล ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีอายุ 18 ปี หรือมากกว่า และยินยอมที่จะตอบแบบสอบถามทั้ง 80 คน (100%), ในส่วนของอายุ ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุ 18-22 ปีขึ้นไป 71 คน (88.8%), อายุ 22 ปีขึ้นไป 9 คน (11.3%), ในส่วนของระดับการศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับการศึกษา ปริญญาตรี 74 คน (92.5%), สูงกว่าปริญญาตรี 5 คน (6.3%), มัธยมศึกษา 1 คน (1.3%)

2.2. การประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 2 สรุปภาพรวมความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เรื่อง “พลอย”

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ						ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	ค่าเฉลี่ย (X̄)	
1. ด้านเนื้อหา							
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	30 (37.5)	32 (40.0)	16 (20.0)	2 (2.5)	-	4.12	0.817
1.2 เนื้อหาที่มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย	41 (51.2)	30 (37.5)	9 (11.3)	-	-	4.40	0.686
1.3 เนื้อหาให้แง่คิด	46 (57.5)	22 (27.5)	10 (12.5)	2 (2.5)	-	4.40	0.850

ตารางที่ 2 สรุปภาพรวมความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เรื่อง “พลอย” (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ						ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	
2. ด้านเทคนิคภาพ							
2.1 ภาพมีความคมชัดสวยงาม	56 (68.8)	18 (22.5)	7 (8.8)	-	-	4.60	0.648
2.2 มุมกล้องและการจัดองค์ประกอบภาพ	47 (58.8)	29 (36.3)	4 (5.0)	-	-	4.53	0.594
2.3 ภาพสามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้ชัดเจน	49 (61.3)	23 (28.7)	7 (8.8)	-	1 (1.3)	4.48	0.762
2.4 โทนสีของภาพมีความเหมาะสม สวยงาม	55 (68.8)	18 (22.5)	7 (8.8)	-	-	4.60	0.648
3. ด้านเทคนิคเสียง							
3.1 เสียงสนทนา / เสียงบรรยายมีความชัดเจน	37 (46.3)	28 (35.0)	14 (17.5)	1 (1.3)	-	4.26	0.791
3.2 ดนตรีและเสียงประกอบมีความเหมาะสม	38 (47.5)	30 (37.5)	10 (12.5)	2 (2.5)	-	4.30	0.785
3.3 ระดับความดังของเสียงมีความเหมาะสม	36 (45.0)	29 (36.3)	12 (15.0)	2 (2.5)	1 (1.3)	4.21	0.881
4. ด้านเทคนิคการนำเสนอ							
4.1 การคัดเลือกนักแสดงความเหมาะสมกับบทบาท	38 (47.5)	34 (42.5)	7 (8.8)	1 (1.3)	-	4.36	0.697
4.2 การสื่ออารมณ์ของนักแสดง เหมาะสมกับบทบาท	45 (56.3)	25 (31.3)	9 (11.3)	1 (1.3)	-	4.42	0.742
4.3 การตัดต่อ / ลำดับภาพมีความต่อเนื่อง	46 (57.5)	29 (36.3)	5 (6.3)	-	-	4.51	0.616
4.4 ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากมีความเหมาะสม	47 (59.5)	22 (27.8)	10 (12.7)	-	-	4.46	0.713
4.5 ระยะเวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม	37 (47.3)	35 (43.8)	8 (10.0)	-	-	4.36	0.660

ตารางที่ 2 สรุปภาพรวมความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เรื่อง “พลอย” (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ						ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
	มากที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	มาก จำนวน (ร้อยละ)	ปานกลาง จำนวน (ร้อยละ)	น้อย จำนวน (ร้อยละ)	น้อยที่สุด จำนวน (ร้อยละ)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	
5. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์							
5.1 ภาพยนตร์ช่วยให้ผู้ชมได้รู้ถึงสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็กสตรีและความรุนแรงในครอบครัว ว่าเป็นเช่นไร	50 (62.5)	22 (27.5)	8 (10.0)	-	-	4.52	0.674
5.2 ภาพยนตร์ช่วยเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวก ว่าความรุนแรงต่อเด็กสตรี และความรุนแรงในครอบครัว เป็นปัญหาสังคมที่ต้องช่วยกันแก้ไข	51 (63.7)	19 (23.8)	9 (11.3)	1 (1.3)	-	4.50	0.746
5.3 ภาพยนตร์ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากเข้าไปช่วยเหลือ เมื่อได้รับรู้ / พบเจอสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว	48 (60.0)	23 (28.7)	8 (10.0)	1 (1.3)	-	4.47	0.728
5.4 ภาพยนตร์ให้ความรู้กับผู้ชมว่า เมื่อประสบกับสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว ทั้งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง หรือเกิดกับบุคคลอื่น ควรที่จะแจ้งเหตุ หรือดำเนินการขั้นต้นอย่างไร เพื่อให้เหตุการณ์ความรุนแรงนั้นบรรเทาเบาบางลง	56 (70.0)	15 (18.8)	7 (8.8)	1 (1.3)	1 (1.3)	4.55	0.809

จากตารางที่ 2 พบว่า ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ด้านเนื้อหาทั้ง 3 ด้านได้แก่ เนื้อหาที่น่าสนใจ, เนื้อหาที่มีความชัดเจนและเข้าใจง่าย, เนื้อหาให้แง่คิด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.30 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.784 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

ภาพรวมความพึงพอใจด้านเทคนิคภาพ 4 ด้านได้แก่ ภาพมีความคมชัด สวยงาม, มุมกล้องและการจัดองค์ประกอบ

ภาพ, ภาพสามารถสื่ออารมณ์ออกมาได้ชัดเจน, โทนสีของภาพมีความเหมาะสม สวยงาม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.55 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.663 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

ภาพรวมความพึงพอใจด้านเทคนิคเสียง 3 ด้านได้แก่ เสียงสนทนา / เสียงบรรยายมีความชัดเจน, ดนตรีและเสียงประกอบมีความเหมาะสม, ระดับความดังของเสียงมีความ

เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.25 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.891 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

ภาพรวมความพึงพอใจด้านเทคนิคการนำเสนอ 5 ด้าน ได้แก่ การคัดเลือกนักแสดง ความเหมาะสมกับบทบาท, การสื่ออารมณ์ของนักแสดง เหมาะสมกับบทบาท, การตัดต่อ / ลำดับภาพมีความต่อเนื่อง, ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากมีความเหมาะสม, ระยะเวลาในการนำเสนอมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.685 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

ภาพรวมความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์ 4 ด้าน ได้แก่ ภาพยนตร์ช่วยให้ผู้ชมได้รู้ถึงสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว ว่าเป็น

เช่นไร, ภาพยนตร์ช่วยเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวก ว่าความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เป็นปัญหาสังคมที่ต้องช่วยกันแก้ไข, ภาพยนตร์ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากเข้าไปช่วยเหลือ เมื่อได้รับรู้ / พบเจอสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว, ภาพยนตร์ให้ความรู้กับผู้ชมว่า เมื่อประสบกับสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว ทั้งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง หรือเกิดกับบุคคลอื่น ควรที่จะแจ้งเหตุ หรือดำเนินการขั้นต้นอย่างไร เพื่อให้เหตุการณ์ความรุนแรงนั้นบรรเทาเบาบางลง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.51 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.739 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

ตารางที่ 3 สรุปภาพรวมความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เรื่อง “พลอย”

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับคุณภาพ
ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”	4.42	0.728	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า ภาพรวมความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” ทั้ง 5 ด้านคือ ด้านเนื้อหา, ด้านเทคนิคภาพ, ด้านเทคนิคเสียง, ด้านเทคนิคการนำเสนอ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 4.42 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.728 สามารถแปลผลได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด”

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนักรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็ก สตรี และความรุนแรงในครอบครัว เรื่อง “พลอย” พบว่าความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อภาพยนตร์สั้น มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด” แสดงให้เห็นว่าผู้ชมภาพยนตร์มีความพึงพอใจต่อองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านของภาพยนตร์สั้น ได้แก่ องค์ประกอบด้านเนื้อหา, ด้านเทคนิคภาพ, ด้านเทคนิคเสียง, ด้านเทคนิคการนำเสนอ และด้านการนำไปใช้ประโยชน์

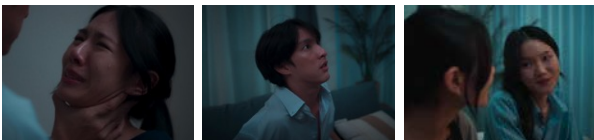
ผลของความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ มีที่มาจากการกลวิธีในการเขียนบทภาพยนตร์ และความสามารถในการกำกับภาพยนตร์ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพโดยรวมของสื่อภาพยนตร์สั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Howard & Mabley, 1993 ที่กล่าวว่าบทภาพยนตร์ คือ พิมพ์เขียว (Blueprint) ของการสร้างภาพยนตร์ที่ผู้เขียนบทสร้างขึ้นมา ทั้งสถานการณ์ที่เกิดขึ้น หรือความขัดแย้งที่ทำให้ภาพยนตร์ดำเนินต่อไป บทภาพยนตร์มีหน้าที่ในการบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ องค์ประกอบและขั้นตอนในการวางโครงบทภาพยนตร์ ที่ผู้เขียนบทสร้างขึ้นอย่างน่าสนใจ และสามารถบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างตื่นเต้นชวนติดตาม รวมถึงมีตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่องที่ทำให้เรื่องราวสมบูรณ์ คือจุดสำคัญที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามตั้งแต่ต้นจนจบ

ในส่วนของการกลวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” สอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narration) ของ เดวิด บอร์ดเวล (David Bordwell, อ้างถึงใน พรหมสิทธิ์ จริยาคุณากร, 2564) ซึ่งนิยามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่าเป็นวงจรของเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกันในเชิง

เหตุและผล ภายในช่วงเวลาหนึ่ง และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้หลากหลายตามการกำหนดของผู้เล่าเรื่อง ดังนั้นการเล่าเรื่องผ่านสื่อ (Media-Based Storytelling) จึงไม่เพียงแคให้ข้อมูลหรือเนื้อหา แต่ยังเป็นการสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงผู้ชมกับเรื่องราวอย่างมีอารมณ์ร่วม (ปรัชญาเปี่ยมการณ, 2568)

นอกจากนี้วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” ยังดำเนินไปตามแนวคิดลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่องภาพยนตร์ (Plot) ซึ่ง Giannetti (2014) ได้แบ่งลำดับเหตุการณ์ออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) : ช่วงแนะนำชีวิตคู่ของพลอยที่เบื้องหลังเต็มไปด้วยความรุนแรง, การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) : ภาพชีวิตคู่ของพลอยที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ, ภาวะวิกฤต (Climax) : การกลับมาของแพรว น้องสาวผู้มีชีวิตอิสระหลังการหย่าร้าง, ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) : พลอยเปิดใจเล่าความทุกข์ให้แพรวฟัง และได้กำลังใจจากแพรว, บทสรุป (Resolution) : พลอยมีความกล้าที่จะลุกขึ้นมาเรียกร้องความยุติธรรมให้กับตัวเอง โดยมีน้องสาวยืนอยู่เคียงข้าง

ในด้านของเทคนิคการนำเสนอ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” นำเสนอภาพตัวแทน (Representation) ของตัวละครเอก (Protagonist) และตัวร้าย (Antagonist) ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ภาพตัวแทนของคนในครอบครัวที่ประสบปัญหาความรุนแรง เป็นตัวละครที่ขาดความกล้าหาญที่จะลุกขึ้นมาปกป้องตัวเอง อีกทั้งยังเป็นภาพตัวแทนของผู้หญิงจำนวนมาก ที่เผชิญกับการถูกกดขี่ทางโครงสร้างจากระบบสังคมชายเป็นใหญ่ (Patriarchal Society) 2) ภาพตัวแทนของคนในครอบครัวที่ใช้ความรุนแรง ทั้งทางด้านวาจาและการทำร้ายร่างกาย และ 3) ภาพตัวแทนของคนในครอบครัวที่รับรู้ถึงปัญหาความรุนแรง และทำหน้าที่เป็นทั้งที่ปรึกษาและผู้ให้กำลังใจ เพื่อให้ผู้ที่ประสบปัญหาความรุนแรงในครอบครัวสามารถก้าวพ้นวิกฤตสำคัญของชีวิตไปได้



ภาพที่ 5 การนำเสนอภาพตัวแทน (Representation)

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย”

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมร

วิธีการนำเสนอภาพตัวแทนในภาพยนตร์สั้นเรื่อง “พลอย” สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง ภาพตัวแทน (Representation) ของ สจ๊วต ฮอลล์ (Stuart Hall) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษาที่กล่าวไว้ว่า ภาพตัวแทนเป็นผลผลิตแห่งความหมายของภาพที่เกิดขึ้นในใจ (ผู้ชม) เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของกระบวนการอ้างอิงความหมาย และเป็นตัวเชื่อมระหว่างภาษาแนวคิด และระบบสัญลักษณ์ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สามารถเข้าใจความหมายของสิ่งที่นำเสนอออกมาได้ และผู้ที่มีอิทธิพลในการกำหนดขอบเขตและความหมายของภาพตัวแทน ก็คือศิลปินหรือผู้นำเสนอ ซึ่งในที่นี้คือผู้เขียนบทภาพยนตร์ และผู้กำกับภาพยนตร์นั่นเอง

ในส่วนของผู้ชมภาพยนตร์ ความพึงพอใจเกิดขึ้นตามกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) และการถอดรหัส (Decoding) ภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเข้ารหัสและถอดรหัส ของ สจ๊วต ฮอลล์ ที่กล่าวว่า ผู้ผลิตและผู้รับสารต่างเป็นผู้สร้างความหมาย (Meaning Generator) ดังนั้นการที่ผู้ชมภาพยนตร์ในฐานะของผู้รับสาร สามารถถอดรหัสของภาพยนตร์ได้ตรงตามความหมายที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ใส่รหัสไว้ (Preferred Reading) จึงเกิดจากความสามารถในการเข้ารหัสที่แม่นยำ ทั้งของผู้เขียนบทภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์ ที่ทำงานได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์กัน

ในส่วนของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ พบความเห็นที่แตกต่างกันระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์และนักจิตวิทยาคลินิก ซึ่งสะท้อนให้เห็นมุมมองที่มาจากคนละชนบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับความสมจริง (Realism) เพื่อสร้างผลกระทบทางอารมณ์ ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาคลินิกมีมุมมองที่อิงตามหลักการสื่อสารที่คำนึงถึงบาดแผลทางจิตใจ (Trauma-Informed Communication) ซึ่งให้ความสำคัญกับการหลีกเลี่ยงการกระตุ้นซ้ำ (Re-traumatization) ต่อผู้ชมที่อาจมีประสบการณ์ตรงกับบาดแผลทางจิตใจ

ความแตกต่างดังกล่าวสอดคล้องกับ แนวคิดจิตวิทยาสื่อ (Media Psychology) ที่อธิบายอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ว่ามีผลต่อการรับรู้ อารมณ์ และการตอบสนองทางพฤติกรรมของผู้ชม (Giles, 2003) รวมถึงแนวคิดการรับรู้เชิงวิพากษ์ (Critical Reception Theory) ซึ่งชี้ว่าผู้ชมตีความและตอบสนองต่อสื่อ ตามประสบการณ์ส่วนตัว บริบททางสังคม และวัฒนธรรมของตนเอง

นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่า ถึงแม้ผู้ผลิตเนื้อหาสาร (Sender) จะมีความสามารถในการเข้ารหัสที่แม่นยำ แต่ผู้รับสาร (Receiver) ก็มีสิทธิ์ที่จะถอดรหัสสารได้แตกต่างกัน ทั้งในรูปการต่อรองความหมาย (Negotiated Reading) หรือการถอดรหัสที่ตรงข้ามกับความหมายที่ผู้ส่งสารตั้งใจ (Oppositional Reading) ขึ้นอยู่กับรสนิยม

ส่วนตัว พื้นความรู้ ภูมิหลัง และประสบการณ์ชีวิต ซึ่งเป็นตัวแปรแทรก (Intervention Variables) ที่ผู้รับสารแต่ละคนมีแตกต่างกันออกไป

ความแตกต่างในการถอดรหัสของผู้รับสารทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ชมทั่วไป นักจิตวิทยาคลินิก และผู้กำกับภาพยนตร์ สะท้อนให้เห็นถึงการทำลายของการผลิตสื่อเพื่อสังคม ที่ต้องรักษาสสมดุลระหว่างความสมจริงของเนื้อหา กับผลกระทบทางอารมณ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อหลีกเลี่ยงการผลิตซ้ำบาดแผลทางจิตใจ ขณะเดียวกันก็ต้องคงไว้ซึ่งพลังของภาพยนตร์สั้นในฐานะสื่อเพื่อสร้างความตระหนักรู้ และกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

อย่างไรก็ตาม ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่อยู่ในระดับ “มากที่สุด” ไม่เพียงสะท้อนถึงความสำเร็จของการผลิตสื่อสร้างสรรค์ แต่ยังชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของภาพยนตร์สั้น ในด้านการเปลี่ยนทัศนคติของผู้ชมต่อปัญหาความรุนแรงในครอบครัว งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการขับเคลื่อนนโยบายสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. จากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่า ความสมจริงของสื่อภาพยนตร์คือปัจจัยสำคัญ ที่ช่วยให้ภาพยนตร์สามารถสื่อสารกับคนดูอย่างได้ผล ซึ่งความสมจริงของภาพยนตร์เกิดขึ้นได้จากหลายองค์ประกอบ เช่น บทภาพยนตร์, การคัดเลือกนักแสดง, เทคนิคการถ่ายทำ หรือความสามารถของผู้กำกับภาพยนตร์ ดังนั้นในการผลิตภาพยนตร์จึงควรให้ความสำคัญ กับทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิตอย่างเข้มข้น ทั้งขั้นก่อนกระบวนการผลิต (Pre-Production), ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นหลังกระบวนการผลิต (Post-Production)

2. จากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่า ความกังวลที่มีต่อฉากรุนแรงที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ที่มากจนเกินไป อาจทำให้ความสมจริงของภาพยนตร์สูญเสียไป ดังนั้นการผลิตสื่อภาพยนตร์เพื่อกระตุ้นจิตสำนึกของผู้ชม จึงควรมุ่งประเด็นสำคัญไปที่กลุ่มเป้าหมายหลักของภาพยนตร์ ว่าต้องการที่จะสื่อสารกับผู้ใด หรือใครกันแน่คือกลุ่มคนดูที่แท้จริง หลังจากนั้นจึงออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับกลุ่มคนดูนั้น ๆ จึงจะทำให้การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการรณรงค์เกิดผลสัมฤทธิ์มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. แม้ว่าสื่อภาพยนตร์จะมีพลังในการสร้างความสนใจให้กับผู้ชมสูง แต่การปลูกจิตสำนึกและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมภาพยนตร์ การใช้สื่อภาพยนตร์เพียง

ชนิดเดียวอาจไม่เพียงพอ จำเป็นต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลาย (Mixed Media) เข้าช่วย โดยมีการวิเคราะห์กลุ่มผู้ชมเป้าหมายให้ถูกต้อง หลังจากนั้นจึงทำการวางแผนกลยุทธ์การใช้สื่อ ว่าสื่อใดควรจะเป็นสื่อหลัก และสื่อใดควรจะเป็นสื่อเสริมสำหรับหัวข้อรณรงค์ที่กำหนดไว้

2. การใช้สื่อเพื่อการรณรงค์ นอกจากจะต้องอาศัยสื่อที่มีความหลากหลาย (Mixed Media) แล้ว ยังจำเป็นต้องอาศัยความต่อเนื่องและระยะเวลาที่ยาวนาน เนื่องจากการเปลี่ยนพฤติกรรม (Practice) ของผู้ชมเป็นสิ่งที่ทำได้ยากที่สุดตามทฤษฎี KAP (Knowledge Attitude Practice) ดังนั้นจึงควรเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงาน ทั้งในด้านงบประมาณและบุคลากรให้เพียงพอ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ที่มีต่อภาพยนตร์สั้นเพื่อสร้างความตระหนักรู้ต่อปัญหาความรุนแรงต่อเด็กสตรี และความรุนแรงในครอบครัว ดังนั้นในงานวิจัยครั้งต่อไปจึงควรมุ่งเน้นไปที่ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ทราบข้อมูลที่เป็นเชิงลึกมากขึ้น

2. การวิจัยในครั้งต่อไป ควรมีการเก็บข้อมูลเชิงลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์ตรงกับปัญหาความรุนแรงในครอบครัว เพื่อทำความเข้าใจถึงศักยภาพและข้อจำกัดของสื่อในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวได้อย่างแท้จริง ซึ่งจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและคุณค่าทางสังคมของงานวิจัยให้สูงขึ้น

3. การวิจัยครั้งต่อไป อาจมุ่งเน้นไปที่การวิจัยเชิงนโยบาย โดยศึกษาถึงนโยบายขององค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน ในการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อสนับสนุนการรณรงค์ว่าประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่ หรือมีจุดบกพร่องที่ควรนำมาปรับปรุงแก้ไขอย่างไรบ้าง

องค์ความรู้ใหม่

งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงสังคม ด้วยระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (R&D) สามารถสร้างสื่อที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดสาระและปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้ชม โดยคุณภาพเชิงศิลปะและเทคนิคการผลิตมีผลต่อการรับรู้และอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งยังเน้นถึงความจำเป็นในการรักษาสสมดุลระหว่างความสมจริงของเนื้อหาและการคุ้มครองผู้รับสารที่มีบาดแผลทางจิตใจ องค์ความรู้ที่ได้ไม่เพียงยืนยันศักยภาพของภาพยนตร์สั้นในฐานะเครื่องมือรณรงค์ แต่ยังนำเสนอกรอบเชิงวิวิธวิทยาที่สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อเพื่อสังคมอย่างเป็นระบบ

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ “ทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567” จากสำนักงานการวิจัย

แห่งชาติ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สนับสนุนให้เกิดงานวิจัยชิ้นนี้ขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. (ม.ป.ป.). สตรี ครอบครัวยุคใหม่ ความรุนแรง
พ.ร.บ.คุ้มครองผู้ถูกกระทำ คชรา เด็ก. กรม
สุขภาพจิต. <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=28198>

กาญจนา แก้วเทพ. (2543). สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและ
แนวทางการศึกษา. เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด.

นิตดา ธนทาน. (2556). การวิเคราะห์ศึกษาภาพเขียน
มนุษย์ของ ทวีศักดิ์ ศรีทองดี ระหว่าง ปี พ.ศ.
2540-2554. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหา
บัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ปพนธิ์ ธีระพันธ์. (2559). ความรุนแรงในครอบครัวใน
เขตพื้นที่ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลาฝั่งตะวันตก. วารสาร
ปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 29(2), 155-168.

ปรัชญา เปี่ยมการณ. (2568). การเล่าเรื่องผ่านสื่อ: กรณี
ศึกษาความแตกต่างของรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการ
เพื่อสร้างกรอบแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับ
อุตสาหกรรมสื่อ. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสาร
สังคม, 13(1), 10-23.

พร้อมสิทธิ์ จริยาคุณการ. (2564). การประกอบสร้างความ
หมายมามีผ่านภาพยนตร์ ในฐานะภาพตัวแทน
วัฒนธรรมอียิปต์โบราณ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์
บันเทิง. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

เวิร์คพอยท์ทูเดย์. (2565). สถิติชี้ “หญิงไทย” เผชิญ
ความรุนแรงสูงติดอันดับโลก สสส.วอนทุกภาค
ส่วนร่วมมือยุติปัญหา. <https://workpointtoday.com/violence-to-th-women-2022/>

สนามข่าว 7 สี. (2565). พม.เปิดสถิติความรุนแรงใน
ครอบครัว. <https://news.ch7.com/detail/638779#:~:text=จากข้อมูลศูนย์ปฏิบัติการเพื่อ,สุรา%20และความหึงหวง>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).
(2561, พฤศจิกายน 6). ชี้อายุคนไทย 1 ใน 3
มีปัญหารุนแรง. <https://www.thaihealth.or.th/ชี้อายุคนไทย-1ใน3มีปัญหา/>

สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 7. (2562,
มิถุนายน 1). สถานการณ์ความรุนแรงในสังคม
ไทย (เวทีวิชาการภาคเหนือ). สำนักงานส่งเสริม
และสนับสนุนวิชาการ 7. <http://tps08.m-society.go.th/index.php/th/2017-05-16-15-07-24/2017-05-16-15-09-34/380-2019-06-01-18-08-35>

อัญมณี ภักดีมวชน. (2552). การสื่อสารภาพตัวแทน
ของผู้ชายในภาพยนตร์ไทย : ศึกษากรณี
ภาพยนตร์เรื่อง “น.ช.นักโทษชาย”. (วิทยานิพนธ์
ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์.

Giannetti, L. D. (2014). Understanding movies (13th
ed.). Pearson Education.

Giles, D. (2003). Media psychology. Lawrence
Erlbaum Associates.

Hamby, A., Brinberg, D., & Jaccard, J. (2018). A
conceptual framework of narrative persuasion.
Journal of Media Psychology, 30(3), 113-124.
<https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000187>

Howard, D., & Mabley, E. (1993). The tools of
screenwriting: A writer's guide to the craft
and elements of a screenplay. St. Martin's
Griffin.

แนวทางการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับฉากเปิดเรื่องซีรีส์เกาหลีบนเน็ตฟลิกซ์

Motion Graphic Design Opening Title Sequence of the Korean Series on Netflix

อภิชา อังคะวิภาต¹ และ อารยะ ศรีกัลยาณบุต²

Apichaya Aungkavipat and Araya Srikanlaynabuth

Corresponding author, E-mail : apichayaa@g.swu.ac.th

Received : October 13, 2025
Revised : December 15, 2025
Accepted : December 18, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) สำหรับฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) ของซีรีส์เกาหลีบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphic) โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์รูปแบบกราฟิกและเทคนิคการเคลื่อนไหวที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างความประทับใจแรกแก่ผู้ชม จากกลุ่มตัวอย่างซีรีส์เกาหลีจำนวน 100 เรื่องเผยแพร่ในบริการสตรีมมิง Netflix ตั้งแต่ปี 2563-2567 โดยใช้แนวคิดการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphic Design) ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบตัวอักษร (Typography) ที่มีการเลือกใช้มากที่สุดคือตัวอักษรไม่มีหัวและมีหัว Sans Serif และ Serif ในส่วนของประเภทภาพและสไตล์ของกราฟิก (Visual Style) พบว่ารูปแบบภาพออกแบบแบนราบ (Flat Design) และภาพที่เน้นวัสดุพื้นผิว (Material Design) ได้รับความนิยมสูงสุด เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques) ที่พบมากที่สุดคือการเคลื่อนที่แบบเส้นตรง (Linear Move) และการเชื่อมต่อระหว่างฉากที่ใช้บ่อยที่สุดคือการตัดต่อแบบธรรมดา (CUT)

ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphic) นั้นมีการใช้อักษรพื้นฐานไม่ใช่ตัวอักษรที่มีการตกแต่งเพิ่มเติม การใช้รูปแบบกราฟิกเป็นรูปแบบที่ลดทอนรายละเอียด ทันสมัย การเคลื่อนไหวที่ใช้เทคนิคขั้นพื้นฐานไม่ซับซ้อน ทั้งหมดนี้เพื่อให้สามารถสื่อสารกับผู้รับชมได้อย่างรวดเร็ว ทันสมัย เนื่องจากฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) นั้นมีระยะเวลาในการเล่นเพียงสั้นๆ ก่อนดำเนินเรื่อง

ผู้วิจัยคิดว่าผลของการวิจัยนี้น่าจะสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบฉากเปิดเรื่องสำหรับซีรีส์ไทยได้เช่นกัน เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในตลาดโลกและตอบสนองความต้องการของผู้ชมในยุคใหม่

คำสำคัญ: กราฟิกเคลื่อนไหว, ฉากเปิดเรื่อง, ซีรีส์เกาหลี, การออกแบบ, เน็ตฟลิกซ์

¹ วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University

² คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University

Abstract

This qualitative research examines the design of motion graphics for Title sequences in Korean series on the Netflix platform, focusing on analyzing graphic styles and motion techniques that significantly contribute to creating a strong first impression for viewers. The research involves qualitative analysis of 100 Title sequences from Korean series. The findings reveal that Flat Design and Material Design are the most popular graphic styles due to their simplicity and vivid colors, enhancing smooth transitions such as Linear Move and CUT Transition. In contrast, Realistic Design and 3D Graphics are commonly used for depth and complexity, often accompanied by techniques like Dolly In and Transform Transition. Additionally, the use of Sans Serif and Serif fonts reflects clarity and modernity, aligning well with the themes of the series.

This study highlights that motion graphic design is not merely an aesthetic enhancement but also a crucial tool for establishing the series' identity and effectively connecting viewers to its content. The research findings can be adapted to design Title sequences for Thai series, emphasizing motion techniques that resonate with the storyline and modern design principles. This approach aims to enhance the competitiveness of Thai series in the global market and meet the demands of digital-era audiences.

Keywords: Motion Graphic, Title Sequence, Korean Series, Design, Netflix

บทนำ

ซีรีส์เกาหลีได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงสิบปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะในประเทศไทยที่มีผู้ชื่นชอบอย่างมากเพราะมีความหลากหลายในเรื่องของเนื้อหา มีเรื่องราวที่น่าสนใจและเล่าในรูปแบบที่เป็นไปได้จริง และมีการคัดเลือกนักแสดงที่มีความสามารถและเป็นที่ยอมรับของผู้ชม นอกจากนี้ในซีรีส์เกาหลีมีการเลือกสถานที่ถ่ายทำที่สวยงามและน่าตื่นตาตื่นใจ ทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพที่สวยงามและน่าตื่นตาตื่นใจอย่างชัดเจน ปัจจุบันซีรีส์เกาหลียังคงเป็นที่นิยมอย่างต่อเนื่อง ได้รับความนิยมจากผู้ชมต่างประเทศเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในตลาดที่ใหญ่ที่สุดของกระแส K-pop โดยเฉพาะในหมู่คนรุ่นใหม่ที่ติดตามศิลปิน

ไอดอลเกาหลีอย่างใกล้ชิดและบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลีในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง การบริโภคซีรีส์เกาหลี (K-Drama หรือ K-Series) ในสังคมไทยถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของปรากฏการณ์กระแสเกาหลี "Korean Wave" หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า "Hallyu" ซึ่งได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและมีอิทธิพลอย่างมากต่อวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และพฤติกรรมของผู้บริโภคในประเทศไทย (May Thu Zar Thwe, 2023) ประเทศไทยนับเป็นหนึ่งในตลาดที่กระแส Hallyu มีอิทธิพลเข้มข้นที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะในกลุ่มประชากรวัยรุ่นและคนรุ่นใหม่ (May Thu Zar Thwe, 2023) สำหรับบริบทของประเทศไทย รายงานของ Media Partners Asia เกี่ยวกับตลาดวิดีโอแบบบอกรับสมาชิกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ระบุว่า Netflix เป็นแพลตฟอร์มที่มีสัดส่วนการมีส่วนร่วมของผู้ชม (engagement share) สูงที่สุดในประเทศไทยประมาณร้อยละ 43 ขณะเดียวกันข้อมูลชุดเดียวกันยังชี้ให้เห็นว่าในภาพรวมของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซีรีส์เกาหลีคิดเป็นประมาณร้อยละ 35 ของชั่วโมงการรับชมทั้งหมดบนบริการวิดีโอแบบพรีเมียม (Daswani, 2025; Paramitha, 2025) กระแสการเผยแพร่ซีรีส์เกาหลีในประเทศไทยเริ่มต้นขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงทศวรรษ 2000 พร้อมกับการแพร่หลายของละครและเพลงเกาหลี จุดเริ่มต้นของกระแสนิยมดังกล่าวเกิดขึ้นในปี 2001 จากซีรีส์เรื่อง Autumn in My Heart ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมชาวไทย โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนได้อย่างกว้างขวาง (May Thu Zar Thwe, 2023) ต่อมาซีรีส์ยอดนิยมหลายเรื่องได้ถูกเผยแพร่ต่อเนื่อง รวมถึงซีรีส์ที่ผ่านการปรับให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น เช่นเรื่อง Dae Jang Geum หรือ "แดจังกึม" ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 ของประเทศไทย

ปัจจุบันความสะดวกในการเข้าถึงสื่อบันเทิงเกาหลีของผู้ชมชาวไทยเพิ่มมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ จากการขยายตัวของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต การมีคำบรรยายภาษาไทย (subtitles) และการเติบโตของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง รวมถึงบทบาทของโซเชียลมีเดียที่ส่งเสริมให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา ช่องโทรทัศน์ท้องถิ่นและบริการสตรีมมิ่งของไทยได้ปรับตัวเพื่อนำเสนอเนื้อหาเกาหลีอย่างต่อเนื่อง (May Thu Zar Thwe, 2023) ความนิยมในการรับชม ซีรีส์เกาหลีในประเทศนั้นอยู่ในระดับสูง เนื่องจากเนื้อหามีความน่าสนใจและสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความต้องการดังกล่าวส่วนหนึ่งมาจากเสน่ห์ของโครงเรื่องที่เข้มข้น การถ่ายทอวัฒนธรรมเกาหลีผ่านภาพยนตร์และละครอย่างกลมกลืน

และอิทธิพลของ ซีรีส์เกาหลีที่มีต่อเยาวชนไทย ซึ่งส่งผลต่อรสนิยม แนวคิด และรูปแบบการใช้ชีวิตของพวกเขาในสังคมปัจจุบัน (May Thu Zar Thwe, 2023) อีกทั้งซีรีส์เกาหลีได้มีการแปลซับภาษาเกาหลีเป็นภาษาไทยซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถรับชมได้อย่างสะดวก มีการพัฒนาเรื่องราวใหม่ๆ ที่น่าสนใจและเล่าเรื่องในแบบที่เป็นไปได้จริงในสังคมปัจจุบัน ในวงการอุตสาหกรรมบันเทิงของโลกซีรีส์เกาหลีมีความสำคัญอย่างมากต่อวงการและเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ทรงพลังที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์กับต่างประเทศทั่วโลก รวมไปถึงความสัมพันธ์กับประเทศไทยและประเทศเกาหลี

นอกจากนี้ ซีรีส์เกาหลีได้มีการเปลี่ยนแปลงในด้านเทคโนโลยีอย่างมีนัยสำคัญ โดยมีการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการผลิตเนื้อหา เช่น การประยุกต์ใช้ภาพกราฟิกคอมพิวเตอร์ (CGI) และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบการเล่าเรื่องและประสบการณ์รับชมที่แปลกใหม่ การรับชมซีรีส์เกาหลีจึงกลายเป็นหนึ่งในแนวโน้มสำคัญของวัฒนธรรมการรับชมซีรีส์ระดับโลก โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลมีความเชื่อมโยงกันอย่างไร้ขีดจำกัด ผู้ชมสามารถเข้าถึงซีรีส์เกาหลีได้อย่างสะดวกผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Netflix ความนิยมในระดับนานาชาติของซีรีส์เกาหลีบนเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านพฤติกรรมการรับชมของผู้ชมและโครงสร้างของอุตสาหกรรมสื่อเกาหลี โดยการลงทุนและกลยุทธ์ด้านการจัดจำหน่ายของ Netflix ช่วยทำให้ซีรีส์เกาหลีสามารถเข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้กระแส “Korean Wave” หรือกระแสวัฒนธรรมเกาหลี แผ่ขยายไปทั่วโลก และส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนกระบวนการผลิตเนื้อหา การมีส่วนร่วมของผู้ชม และพลวัตของอุตสาหกรรมบันเทิงโดยรวม

เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ได้ปฏิวัติรูปแบบการรับชมภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ในยุคปัจจุบัน ด้วยการรวบรวมและนำเสนอเนื้อหาความบันเทิงจากทั่วทุกมุมโลก ทำให้กลายเป็นแพลตฟอร์มสำหรับผู้ชมทั่วโลกที่หลงใหลในความบันเทิงอย่างแท้จริง ซีรีส์เกาหลีเป็นประเภทเนื้อหาที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษซึ่งได้รับความนิยมสูงสุดบน Netflix โดยคิดเป็นสัดส่วนมากกว่าหนึ่งในสามของชั่วโมงการรับชมเนื้อหาที่ไม่ใช่ภาษาอังกฤษทั่วโลก ผู้ชมต่างชาติถูกดึงดูดด้วยความเข้มข้นทางอารมณ์ ความโรแมนติก และการเล่าเรื่องที่สะท้อนมิติทางวัฒนธรรม ส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจและมีส่วนร่วมกับการ์ตูนและตัวละครได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Ju 2020, Wayne and Ribke 2024) ในประเทศเกาหลีใต้เองนั้นพบว่าประมาณร้อยละ 90 ของชั่วโมงการรับชมบน

เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) มาจากเนื้อหาท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนถึงความแข็งแกร่งของอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีทั้งในตลาดภายในประเทศและตลาดต่างประเทศ (Kuo 2024) หนึ่งในคุณสมบัติที่น่าสนใจที่สุดของเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) คือการใช้กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphic) ที่ปรากฏอยู่ในฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) ที่น่าสนใจและน่าติดตามอยู่มากมาย บนซีรีส์เกาหลีในเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) เป็นส่วนสำคัญของบริการสตรีมมิ่งและมีบทบาทสำคัญในการปรับการรับรู้และประสบการณ์ของผู้ใช้โดยฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Opening credits เป็นส่วนที่สำคัญของซีรีส์ ซึ่งมีหน้าที่เป็นตัวยืนยันและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม นอกจากนี้ฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) ยังเป็นส่วนที่สร้างความจำในใจผู้ชมได้อีกด้วย ใน Netflix นั้นมีฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) บนซีรีส์เกาหลีที่น่าสนใจและควรดู ซึ่งมีการใช้เทคนิคต่างๆ ในการสร้างความตื่นเต้นและเปิดเผยเนื้อเรื่องส่วนของซีรีส์ และเป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มความสุขสนุกสนานและความตื่นเต้นในการรับชมซีรีส์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าการศึกษารูปแบบการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับฉากเปิดเรื่องซีรีส์เกาหลีบนเน็ตฟลิกซ์ซึ่งเป็นที่ยอมรับอย่างมากในประเทศไทย น่าจะสามารถใช้เป็นแนวทางที่นำมาประยุกต์ใช้สำหรับฉากเปิดเรื่องซีรีส์ไทย โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจากข้อมูลเชิงสถิติที่ชี้ให้เห็นว่า Netflix ครองสัดส่วนการมีส่วนร่วมของผู้ชมในประเทศไทยสูง และซีรีส์เกาหลีเป็นประเภทเนื้อหาที่คิดเป็นสัดส่วนชั่วโมงการรับชมจำนวนมากในระดับภูมิภาค แนวทางดังกล่าวย่อมมีศักยภาพในการช่วยพัฒนาการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับฉากเปิดเรื่องซีรีส์ไทยให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับชมและรสนิยมของผู้ชมไทยบนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งในอนาคต (Media Partners Asia, 2025 อ้างใน World Screen, 2025; Seasia, 2025)

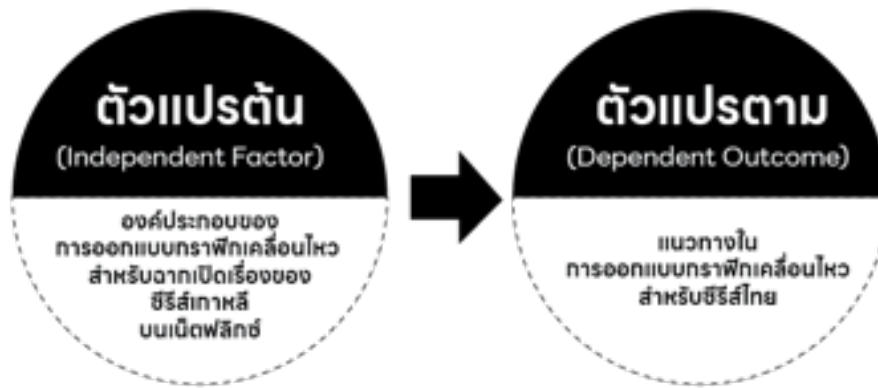
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบประเภทของภาพกราฟิกและการเคลื่อนไหวกราฟิกที่ปรากฏในฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) ของซีรีส์เกาหลีที่อยู่บนเน็ตฟลิกซ์ (Netflix)
2. เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวให้แก่ซีรีส์ไทย

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

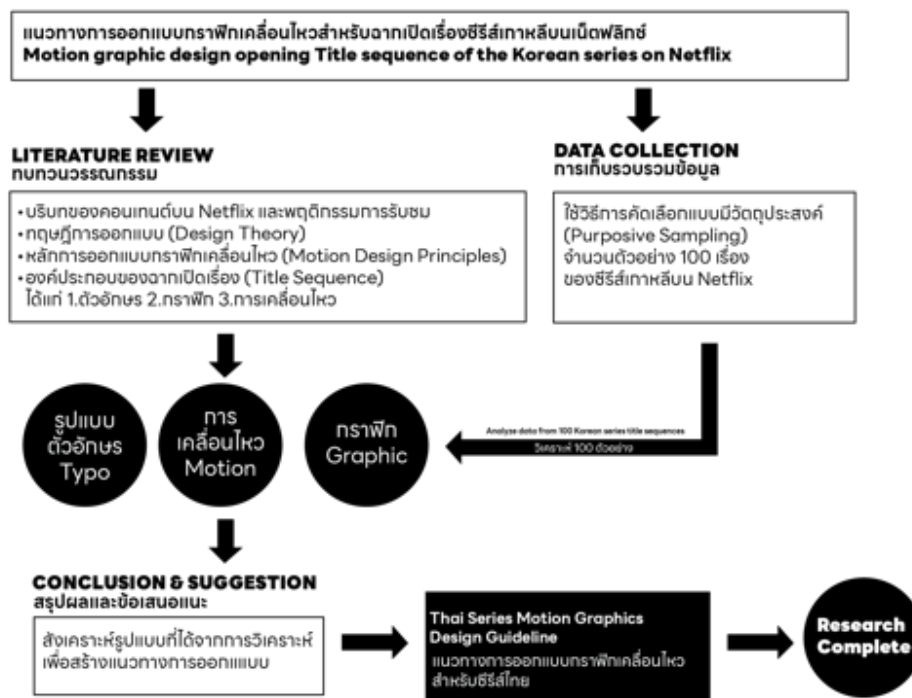
1. แนวคิด ทฤษฎี บทความที่เกี่ยวกับเน็ตฟลิกซ์ (Netflix)
2. ทฤษฎีการออกแบบ (Design Theory)
3. แนวคิดด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Motion Design Principles)

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แผนผังกระบวนการดำเนินงานวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย อภิษฐา อังคะวิภาต

วิธีการดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 2 แผนผังกระบวนการดำเนินงานวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย อภิษฐา อังคะวิภาต

ส่วนที่ 1. การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรม งานวิจัย บทความวิชาการที่เกี่ยวข้อง

- แนวคิด ทฤษฎี บทความที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานเน็ตฟลิกซ์ (Netflix)
- แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับซีรีส์เกาหลี
- แนวคิด ทฤษฎี กระบวนการสร้างสรรค์กราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)
- แนวคิดทฤษฎีแนวโน้มการออกแบบ รูปแบบตัวอักษร (Typography) ประเภทภาพและสไตล์กราฟิก (Visual Style) เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques)

ส่วนที่ 2. การรวบรวมกลุ่มตัวอย่างจากเปิดเรื่อง (Title sequence) ในซีรีส์เกาหลีที่บนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ระหว่างปี 2018–2023 จำนวน 100 โดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

โดยกำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกซีรีส์ทั้ง 100 เรื่อง ดังนี้

- (1) เป็นซีรีส์ที่ผลิตโดยบริษัทผู้ผลิตในประเทศเกาหลีใต้ หรือเป็นผลงานร่วมผลิตที่ถูกจัดอยู่ในหมวด Korean TV Shows บนแพลตฟอร์ม Netflix ประเทศไทย
- (2) เป็นซีรีส์ที่เผยแพร่ตอนแรกระหว่างปี 2018–2023 และยังสามารถเข้าชมได้ในช่วงเวลาที่กำลังดำเนินการวิจัย
- (3) มีฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) ปรากฏอย่างชัดเจนอย่างน้อยหนึ่งตอนของซีรีส์
- (4) มีคำบรรยายภาษาไทยหรือพากย์เสียงภาษาไทย แสดงให้เห็นว่าเป็นเนื้อหาที่มุ่งให้บริการผู้ชมชาวไทย
- (5) คัดเลือกให้ครอบคลุมหลากหลายประเภทเนื้อหา (genre) เช่น โรแมนติก ดราม่า ระทึกขวัญ แฟนตาซี เป็นต้น เพื่อให้ได้ภาพรวมแนวทางการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวที่หลากหลาย

ส่วนที่ 3. การวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 4. สรุปผลงานวิจัยและการอภิปรายผล

ผลการวิจัย

1. จากการศึกษารูปแบบการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์เกาหลีบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ระหว่างปี 2018–2023 จำนวน 100 เรื่อง พบว่าการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ด้าน ได้แก่

1. รูปแบบตัวอักษร (Typography)
2. ประเภทภาพและสไตล์กราฟิก (Visual Style)
3. เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques)

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบของแต่ละองค์ประกอบอย่างเป็นระบบ เพื่อแสดงข้อมูลเชิงสถิติและแนวทางการออกแบบที่ปรากฏบ่อยในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์เกาหลีบนเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) อันสะท้อนแนวโน้มการออกแบบที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ การรับรู้ และประสบการณ์การรับชมของผู้ชมในยุคดิจิทัล ตามตารางต่อไปนี้

1.1 การออกแบบตัวอักษร (Typography)

การออกแบบตัวอักษรเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยกำหนดบรรยากาศและอัตลักษณ์ของซีรีส์ โดยมีบทบาททั้งในการสื่อสารข้อมูลและสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชม ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบการใช้ตัวอักษรทั้งในภาษาเกาหลีและภาษาอังกฤษที่ปรากฏในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์เกาหลีบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) เพื่อทำความเข้าใจแนวโน้มของรูปแบบตัวอักษรที่ได้รับความนิยมและความสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบร่วมสมัย ผลการวิเคราะห์สะท้อนให้เห็นการเลือกใช้ฟอนต์ที่เหมาะสมกับบริบทของเรื่องราว ความชัดเจนในการสื่อสาร และการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะของซีรีส์แต่ละเรื่อง โดยได้สรุปแนวโน้มการใช้ตัวอักษรที่ปรากฏในฉากเปิดเรื่องตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะการใช้ตัวอักษร (Typography) ในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์เกาหลีบน Netflix (2018–2023)

ประเภทตัวอักษร	ภาษาเกาหลี (พบร้อยละ)	ภาษาอังกฤษ (พบร้อยละ)	คำอธิบายบทบาทและการสื่อสาร
Sans Serif (อักษรไม่มีเชิง)	51%	20%	เป็นตัวอักษรที่ได้รับความนิยมสูงสุด สะท้อนถึงความเรียบง่ายและความทันสมัย ช่วยให้ข้อมูลสื่อสารได้ชัดเจนและรวดเร็ว
Serif (อักษรมีเชิง)	32%	12%	ใช้เพื่อเพิ่มความเป็นทางการและความคลาสสิก เหมาะสำหรับซีรีส์ที่ต้องการถ่ายทอดอารมณ์ที่หนักแน่นหรือสะท้อนบรรยากาศที่จริงจัง เช่น ซีรีส์ประวัติศาสตร์หรือดราม่า
Handwriting (ลายมือ)	27%	3%	ช่วยเพิ่มเอกลักษณ์และความเป็นกันเอง เหมาะสำหรับซีรีส์ที่ต้องการเชื่อมโยงผู้ชมกับตัวละครหรือเรื่องราวที่มีความใกล้ชิด
Display (อักษรประดิษฐ์)	0%	2%	เน้นการตกแต่งที่โดดเด่น การหลีกเลี่ยงการใช้แบบอักษรที่ซับซ้อนในทั้งสองภาษาแสดงถึงแนวทางการออกแบบที่เน้นความคมชัดและความกระชับ

ตัวอักษรแบบไม่มีหัวหรือไม่มีเชิง (Sans Serif) ถูกเลือกใช้อย่างแพร่หลายทั้งในภาษาเกาหลีพบว่า (51%) และภาษาอังกฤษพบว่า (20%) เพื่อเน้นความเรียบง่ายและทันสมัย ตัวอักษรมีหัวหรือมีเชิง (Serif) ถูกใช้งานรองลงมา โดยแสดงถึงความเป็นทางการและความคลาสสิก

1.2. ประเภทภาพและสไตล์ของกราฟิก (Visual Style)

ประเภทภาพและสไตล์ของกราฟิกเคลื่อนไหว (Visual Style) เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้และอารมณ์ของ

ผู้ชม โดยทำหน้าที่เชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับบรรยากาศของเรื่องผ่านการใช้องค์ประกอบทางศิลป์ ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบภาพและสไตล์ที่ปรากฏในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์เกาหลีบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) เพื่อหาแนวโน้มการออกแบบกราฟิกที่ได้รับความนิยมและบทบาทของแต่ละสไตล์ในการสร้างเอกลักษณ์ของซีรีส์ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประเภทภาพและสไตล์ (Visual Style) ของกราฟิกเคลื่อนไหวในฉากเปิดเรื่อง

รูปแบบกราฟิก / สไตล์	พบร้อยละ (%)	ลักษณะการนำเสนอ	คำอธิบายบทบาทและการสื่อสาร
ภาพออกแบบแบนราบ (Flat Design)	24%	ใช้สีสดใส พื้นผิวเรียบ ไม่มีมิติ ดูสะอาด เน้นความเรียบง่ายของรูปทรง สี และองค์ประกอบ	สื่อถึงความทันสมัย ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสารได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสมกับสื่อดิจิทัล
ภาพที่เน้นวัสดุพื้นผิว (Material Design)	24%	ใช้เงาและมิติจำลอง ใช้แสงเงาและเลเยอร์เพื่อสร้างมิติ	เน้นความลึก การมีมิติในงาน และความเป็นจริงของวัตถุ

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประเภทภาพและสไตล์ (Visual Style) ของกราฟิกเคลื่อนไหวในฉากเปิดเรื่อง (ต่อ)

รูปแบบกราฟิก / สไตล์	พบร้อยละ (%)	ลักษณะการนำเสนอ	คำอธิบายบทบาทและการสื่อสาร
วิดีโอจากเนื้อเรื่อง (Cinematic Sequence)	23%	ใช้ภาพจากฉากจริงของซีรีส์โดยตรง มักนำเสนอผ่านการตัดต่อแบบภาพยนตร์ เน้นอารมณ์ จังหวะ และแสงสี เพื่อสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว และเนื้อหา	ช่วยเชื่อมโยงผู้ชมกับเนื้อเรื่องโดยตรง สื่อถึงอารมณ์และโทนของซีรีส์อย่างชัดเจน ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบทของเรื่องตั้งแต่ต้น และเชื่อมโยงอารมณ์กับตัวละครได้ทันที
ภาพและสไตล์องค์ประกอบสมจริง (Realistic / 3D Style)	16%	ใช้ภาพหรือองค์ประกอบกราฟิกที่มีความสมจริงผ่านการใช้แสงเงา มิติ และพื้นผิว เพื่อจำลองสภาพแวดล้อมใกล้เคียงความจริง มักใช้เทคนิค 3D Modeling และ Rendering เพื่อสร้างความลึกและความสมบูรณ์ของภาพ	เพิ่มมิติ ความสมจริง และความน่าสนใจ เพิ่มความเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับโลกของเรื่องราวอย่างเป็นธรรมชาติ
มินิมอล (Minimalism)	11%	ใช้สัญลักษณ์แทนเนื้อหา เน้นการตัดทอนองค์ประกอบให้เหลือเฉพาะสิ่งจำเป็น ใช้พื้นที่ว่าง (Negative Space) สีเรียบ และรูปทรงพื้นฐาน เพื่อสร้างความสมดุล ความสงบ และความชัดเจนของการมองเห็น	สื่อความหมายอย่างเรียบง่าย กระชับและถ่ายทอดสารได้ตรงประเด็นโดยไม่รบกวนสายตา สร้างบรรยากาศที่นิ่ง สุขุม และให้ผู้ชมจดจ่อกับเนื้อหาหลักของเรื่องราว
ภาพเกี่ยวกับธรรมชาติ (Nature)	11%	ใช้องค์ประกอบเกี่ยวกับต้นไม้ ใบไม้ หรือ ฤดูกาลที่เปลี่ยนไป	แสดงถึงความพยายามในการสร้างบรรยากาศที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของซีรีส์แต่ละเรื่อง
วิดีโอผสมลายเส้น (Video overlays)	11%	ใช้เส้นขีด หรือ texture ที่เป็นนามธรรม หรือ รูปธรรม อาจมีการใช้เส้นวาดเพื่อชี้นำสายตาผู้ชมให้โฟกัสไปยังจุดสำคัญ	ทำให้ซีรีส์หรือภาพยนตร์ดูมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อสื่อถึง และบ่งบอกเอกลักษณ์ทางศิลปะ
การใช้สีสดใส (Bright colors)	10%	ใช้สีสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมและสื่ออารมณ์ได้ทันทีและเชื่อมโยงกับMoodและ Theme ของซีรีส์	ส่งผลโดยตรงต่ออารมณ์ของผู้ชม อีกทั้งช่วยสร้างเอกลักษณ์ทางแบรนด์ของซีรีส์และในบางกรณีอาจใช้ในการเพิ่มความร่วมสมัยและเข้าถึงกลุ่มผู้ชม Gen Z
สไตล์เรโทรและวินเทจ/ภาพถ่ายเล่าเรื่อง (Narrative Photography)	4%	ใช้แสดงเนื้อหาเฉพาะกลุ่มหรือเรื่องราวที่เน้นอารมณ์ย้อนยุคและสร้างบรรยากาศย้อนยุคและสะท้อนความทรงจำในอดีต	สื่อถึงความรู้สึก โหยหาอดีต (nostalgia) และสร้างความอบอุ่นทางอารมณ์ เชื่อมโยงผู้ชมกับยุคสมัยและคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เรื่องราวต้องการถ่ายทอด

Flat Design และ Material Design ได้รับความนิยมสูงสุด (24%) เน้นความเรียบง่ายและดึงดูดสายตา การใช้วีดิโอจากเนื้อเรื่องโดยตรง (23%) และการออกแบบที่สมจริงและ 3D (16%) ถูกใช้เพื่อสร้างความลึกและความสัมพันธ์กับเนื้อหา

1.3. การเคลื่อนไหวและเทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques)

การเคลื่อนไหวและเทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งเสริมการเล่า

เรื่องและสร้างอารมณ์ร่วมในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์ ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบและเทคนิคการเคลื่อนไหวในซีรีส์เกาหลีบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) เพื่อทำความเข้าใจลักษณะการเคลื่อนไหวที่ได้รับความนิยมและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารภาพลักษณ์ของเรื่องราว การเคลื่อนไหวแต่ละรูปแบบมีบทบาทในการกำหนดจังหวะ ความต่อเนื่อง และบรรยากาศของฉาก เพื่อสะท้อนแนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับอารมณ์และแนวคิดของเนื้อหา โดยสรุปตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques)

รูปแบบการเคลื่อนไหวหลัก	เทคนิคย่อยที่พบ	อัตราร้อยละที่พบ (%)	คำอธิบายบทบาทและการสื่อสาร
1. การเชื่อมต่อระหว่างฉาก (Transition)	การตัดแบบธรรมดา (CUT)	41%	เป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมสูงสุดเนื่องจากเรียบง่าย ตรงไปตรงมา ช่วยให้การเปลี่ยนฉากดูเป็นธรรมชาติ และลดความซับซ้อนในกระบวนการออกแบบ
	Truck หรือ Pedestal Transition (การเคลื่อนกล้องแนวตั้ง/แนวนอน)	33%	ช่วยเพิ่มมิติและความลื่นไหลในงานออกแบบ ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเปลี่ยนฉากที่ต่อเนื่อง โดยเฉพาะเมื่อต้องการเน้นการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนมุมมอง
	Dolly In Transition (การเคลื่อนกล้องเข้า)	30%	มีความสำคัญในการเคลื่อนกล้องเพื่อสร้างความรู้สึกที่ชัดเจนและใช้เพื่อเน้นรายละเอียดสำคัญ
	Dolly Out Transition (การเคลื่อนกล้องออก)	20%	ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกที่ชัดเจนในการเปลี่ยนฉากที่ต้องการเชื่อมโยงกับอารมณ์ของผู้ชม
	Pan & Tilt Transition (การหมุนหรือเอียงกล้อง)	16%	ช่วยเพิ่มมิติให้กับการเปลี่ยนฉาก และเสริมอารมณ์ในฉาก
	Geometry Shape (การใช้รูปทรงเรขาคณิต) / Mask Transition (การปิดบังบางส่วน)	11% (เท่ากัน)	ช่วยสร้างความโดดเด่นและเพิ่มลูกเล่นที่น่าสนใจให้กับการเปลี่ยนฉาก
	Organic Shape Transition (รูปทรงอิสระ)	9%	การใช้เทคนิคนี้แสดงถึงความตั้งใจที่จะเพิ่มความแปลกใหม่และสร้างความประทับใจ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques) (ต่อ)

รูปแบบการเคลื่อนไหวหลัก	เทคนิคย่อยที่พบ	อัตราร้อยละที่พบ (%)	คำอธิบายบทบาทและการสื่อสาร
2. รูปแบบการเคลื่อนที่ (Move)	Linear Move (การเคลื่อนที่ในลักษณะเส้นตรง)	63%	เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูงสุด เนื่องจากช่วยสื่อสารเนื้อหาได้อย่างตรงไปตรงมา
	การเคลื่อนที่แบบไม่มีเทคนิคพิเศษ	18%	เน้นความเรียบง่ายในการนำเสนอ
	Curve Move (การเคลื่อนที่แบบพลิ้วไหวหรือเส้นโค้ง)	6%	มีการใช้น้อย แต่เหมาะสำหรับงานออกแบบที่ต้องการเพิ่มอารมณ์ความพลิ้วไหว
3. รูปแบบการปรับขนาด (Scale)	การไม่มีการปรับขนาด (No Scale)	42%	ได้รับความนิยมสูงสุด สะท้อนถึงความเรียบง่ายและตรงไปตรงมาในการนำเสนอ
	Scale (การเปลี่ยนแปลงขนาด)	39%	ใช้เพื่อสร้างจุดเด่นและเน้นความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การขยายหรือย่อชื่อเรื่องและข้อความ
4. รูปแบบการปรากฏ (Appear)	Dissolve (การละลายภาพ)	32%	มีบทบาทในการสร้างความนุ่มนวลและความต่อเนื่อง ช่วยเพิ่มความลื่นไหลและรักษาความต่อเนื่องของเนื้อหา
	Wipe (การปาดภาพ)	29%	ถูกใช้เพื่อเพิ่มความลื่นไหลและดึงดูดสายตาผู้ชม โดยไม่ทำให้เนื้อหาดูซับซ้อนเกินไป
5. รูปแบบการพลิก (Flip) และ การหมุน (Spin)	ไม่พบเทคนิคนี้	60%	การที่ส่วนใหญ่เลือกไม่ใช้เทคนิคนี้ สะท้อนถึงการให้ความสำคัญกับความเรียบง่ายและความชัดเจนของภาพและข้อมูล
	Flip (การพลิก)	15%	ถูกใช้ในบางกรณีเพื่อเพิ่มความสุข ความแปลกใหม่ และเปลี่ยนมุมมองของภาพในลักษณะที่น่าสนใจ
	Spin (การหมุน)	11%	ถูกเลือกใช้ในบางกรณีเพื่อสร้างความพลิ้วไหวและความน่าสนใจ และเพิ่มลูกเล่นและความตื่นเต้น

การเคลื่อนไหวที่พบมากที่สุดคือการเคลื่อนที่แบบเส้นตรง (Linear Move) (63%) และการปรากฏแบบค่อยๆ ปรากฏ (Dissolve) (32%) ซึ่งช่วยสร้างความลื่นไหลและการเปลี่ยนผ่านฉากที่เป็นธรรมชาติ การเชื่อมต่อระหว่างฉากที่ซับซ้อนที่สุดคือการตัดต่อแบบธรรมดา (CUT) (41%) ซึ่งช่วยให้การเปลี่ยนฉากดูเรียบง่ายและตรงไปตรงมา

2. แนวทางในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวให้แก่วีซีไทย

2.1 รูปแบบตัวอักษร (Typography)

การเลือกใช้ตัวอักษรในงานกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลโดยตรงต่อการสื่อสารอารมณ์ อัตลักษณ์ และแนวคิดของวีซี ตัวอักษรในฉากเปิดเรื่อง (Title sequence) ไม่เพียงทำหน้าที่นำเสนอข้อมูล แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเชิงอารมณ์ (Emotional Design) ที่ช่วยกำหนดโทนและบรรยากาศของเรื่องอย่างมีนัยสำคัญดังนี้

ตัวอักษร Sans Serif เป็นแบบอักษรที่ไม่มีหัวหรือเชิง (serif) ให้ความรู้สึกเรียบง่าย ทันสมัย และเข้าถึงง่าย เหมาะสำหรับวีซีแนวร่วมสมัย เช่น แนวโรแมนติกคอมเมดี้ แนวดราม่าวัยรุ่น หรือแนวไซไฟ ซึ่งต้องการภาพลักษณ์ที่สะอาดตาและเป็นมิตรต่อผู้ชม นอกจากนี้ Sans Serif ยังเหมาะกับงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่ต้องการความคมชัดขณะเคลื่อนไหวด้วยความเร็วสูง หรือเมื่อใช้เทคนิคเอฟเฟกต์ภาพ เช่น การเลื่อน (Slide) หรือการเฟด (Fade) เนื่องจากโครงสร้างของตัวอักษรมีความชัดเจนและคงรูปได้ดีในทุกขนาด

ตัวอย่างอักษร Sans Serif ที่นิยมใช้ในงานวีซีไทย และสามารถใช้งานได้อย่างถูกลิขสิทธิ์ ได้แก่

- Kanit ฟอนต์ออกแบบโดย Cadson Demak มีโครงสร้างหนา แข็งแรง ให้ความรู้สึกทันสมัยและมีพลัง เหมาะกับงานแนวเทคโนโลยีหรือวีซีที่ต้องการสื่อถึงความมั่นใจ สามารถดาวน์โหลดฟรีจาก Google Fonts

- Prompt ฟอนต์แนว Humanist Sans Serif ที่มีเส้นสายอ่อนโยนและเป็นมิตร เหมาะกับงานที่ต้องการสื่อถึงความร่วมสมัย ความอบอุ่น และเข้าถึงง่าย เช่น วีซีแนวชีวิตประจำวัน สามารถดาวน์โหลดฟรีจาก Google Fonts

ตัวอักษร Serif เป็นแบบอักษรที่มีหัวหรือเชิง (serif) ให้ความรู้สึกคลาสสิก จริงจัง และลึกซึ้ง เหมาะกับวีซีแนวประวัติศาสตร์ แนวดราม่า หรือเรื่องที่ต้องการสร้างบรรยากาศเข้มข้นและเปี่ยมอารมณ์ การใช้ตัวอักษร Serif ในฉากเปิดเรื่องช่วยให้การเคลื่อนไหวของตัวอักษรดูสง่างาม

และเพิ่มความลึกซึ้งทางอารมณ์ให้กับการนำเสนอ โดยเฉพาะในงานที่ต้องการสื่อถึงความละเอียดอ่อนหรือความหนักแน่นทางอารมณ์ ทั้งนี้ ฟอนต์ Serif ภาษาไทยยุคใหม่ได้รับการออกแบบให้รองรับการแสดงผลบนหน้าจอและการใช้งานในงานโมชันกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยไม่สูญเสียความคมชัดหรือรายละเอียดของเชิงอักษร ตัวอย่างฟอนต์ Serif ที่นิยมใช้และถูกลิขสิทธิ์ ได้แก่

- Bai Jamjuree ฟอนต์จาก Cadson Demak ที่ผสมผสานความร่วมมือกับความเป็นไทย มีเอกลักษณ์ในหัวตัวอักษร เหมาะกับงานที่ต้องการกลิ่นอายของความเป็นไทยร่วมสมัย สามารถดาวน์โหลดฟรีจาก Google Fonts

- Noto Serif Thai ฟอนต์พัฒนาโดย Google สำหรับใช้งานได้หลายภาษา มีรูปแบบที่อ่านง่ายและสง่างาม เหมาะกับงานวีซีแนวดราม่าหรือเรื่องที่เน้นความรู้สึกจริงจังและลึกซึ้ง สามารถดาวน์โหลดฟรีจาก Google Fonts

2.2. ประเภทภาพและสไตล์ (Visual Style)

ประเภทภาพและสไตล์ (Visual Style) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางภาพของวีซี และมีบทบาทโดยตรงต่อการสื่อสารโทนเรื่อง (Mood & Tone) ให้สอดคล้องกับอารมณ์ของผู้ชม การกำหนดสไตล์ที่ชัดเจนในฉากเปิดเรื่อง (Title Sequence) ไม่เพียงช่วยสร้างความจดจำ แต่ยังส่งเสริมความสอดคล้องทางภาพระหว่างสื่อประชาสัมพันธ์กับเนื้อหาภายในวีซี ทำให้ภาพรวมของการสื่อสารมีเอกภาพ (Visual Consistency) และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้เสนอแนวทางในการออกแบบประเภทภาพและสไตล์ของกราฟิกเคลื่อนไหวสำหรับวีซีไทย โดยอ้างอิงจากผลวิเคราะห์แนวโน้มของการออกแบบวีซีเกาหลีร่วมสมัยบนแพลตฟอร์มเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) พบว่า **Flat Design** และ **Material Design** เป็นแนวทางหลักที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ใช้ในบริบทของวีซีไทย เนื่องจากสามารถสะท้อนความเรียบง่าย ความทันสมัย และสื่อสารกับผู้ชมยุคดิจิทัลได้อย่างตรงไปตรงมา รวมทั้งตอบโจทย์ทั้งด้านความงามทางภาพ (Aesthetic Appeal) และประสิทธิภาพการสื่อสาร (Communication Efficiency) ดังนี้

ตารางที่ 4 ตารางสรุปผลแนวทางการประยุกต์ประเภทสไตล์ (Visual Style) ใช้ในซีรีส์ไทย

แนวทางการประยุกต์ประเภทสไตล์ (Visual Style) ใช้ในซีรีส์ไทย		
ภาพออกแบบแบนราบ (Flat Design)	ภาพที่เน้นวัสดุพื้นผิว (Material Design)	วิดีโอจากเนื้อเรื่อง (Cinematic Sequence)
เหมาะสำหรับใช้เพื่อเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ได้ดี เช่น การใช้ภาพเงาเคลื่อนไหวแทนตัวละคร หรือการใช้สัญลักษณ์กราฟิกแทนฉากสำคัญของเรื่อง ซีรีส์ไทยแนวโรแมนติกคอมเมดี้ หรือเนื้อหาชีวิตประจำวันสามารถใช้กราฟิกแบนราบร่วมกับสีพาสเทลหรือสีสดใส เพื่อสะท้อนความสดใสและความเป็นมิตรของตัวละครไทยอาจใช้รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shapes) หรือสัญลักษณ์กราฟิก (Icons) ที่สื่อถึงชีวิตประจำวันของคนไทย เช่น บ้านไม้ ตลาด รถสองแถว หรือทิวทัศน์เมืองไทยในมุมร่วมสมัย โดยออกแบบให้อยู่ในรูปแบบ Flat เพื่อลดความซับซ้อนและคงความเป็นระบบภาพเดียวกัน	เหมาะกับ ซีรีส์ไทยแนวดราม่าเข้มข้น เทคโนโลยี หรือแนวจิตวิทยาสามารถประยุกต์ใช้ โทนีส์เข้มเงา และ Layer ที่มีความลึก (Depth) เพื่อสร้างบรรยากาศที่มีมิติและอารมณ์ในบริบทไทย สามารถใช้ลวดลายพื้นถิ่นหรือตัวอักษรไทยร่วมสมัยมาขึ้น การใช้โทนสีอบอุ่นที่สะท้อนแสงธรรมชาติ หรือการผสมผสานลวดลายไทยร่วมสมัยเข้ากับโครงสร้างแบบ Material Design เพื่อให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะตัวของซีรีส์ไทยในระดับสากล เหมาะกับซีรีส์ที่ต้องการสะท้อนความซับซ้อนของเนื้อหา เช่น ประเด็นสังคม ความเชื่อ หรือความสัมพันธ์เชิงอารมณ์	การใช้สไตล์นี้เหมาะอย่างยิ่งกับ ซีรีส์ไทยแนวดราม่า ชีวิตจริง ที่ต้องการสะท้อนอารมณ์ของตัวละครและบริบทสังคมไทย เช่น ความสัมพันธ์ ความฝัน หรือความขัดแย้งทางอารมณ์ การใช้ภาพจริงจากฉากสำคัญหรือฉากสัญลักษณ์ของเรื่อง เช่น ภาพการเดินทางของตัวละครหลักในกรุงเทพฯ ตลาดพื้นบ้าน หรือห้องเรียน เพื่อสะท้อนบริบทไทยร่วมสมัย เหมาะสำหรับการสร้างอัตลักษณ์ของซีรีส์ไทยที่ต้องการคุณภาพเชิงภาพระดับสากล) ที่ใช้การตัดต่อและโทนภาพใกล้เคียงกับงานเกาหลีแต่ยังคงความเป็นไทยในรายละเอียดของอารมณ์และพื้นที่

จากตารางที่เปรียบเทียบการประยุกต์แนวทางการประยุกต์ประเภทสไตล์ (Visual Style) ใช้ในซีรีส์ไทยได้แสดงให้เห็นว่า Flat Design, Material Design และ Cinematic Sequence เป็นแนวทางสำคัญที่สามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวของซีรีส์ไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดย Flat Design เหมาะกับการสื่อสารที่เรียบง่าย สดใส และร่วมสมัย, Material Design ช่วยเพิ่มมิติ ความลึก และอารมณ์สมจริงให้ภาพเคลื่อนไหว ส่วน Cinematic Sequence เน้นการใช้ภาพจริงเชิงภาพยนตร์เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ร่วม สไตล์

ทั้งสามล้วนมีศักยภาพในการยกระดับอัตลักษณ์ของซีรีส์ไทยให้ร่วมสมัยและเข้าถึงผู้ชมยุคดิจิทัลได้อย่างมีเอกภาพ

2.3 เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques)
ควรใช้เทคนิค Linear Move และ Dissolve ในการเคลื่อนไหวเพื่อสร้างความลื่นไหลและความสบายตา เทคนิคการตัดต่อแบบ CUT และการเคลื่อนกล้อง (Truck/Pedestal) ควรถูกนำมาใช้ในบางกรณีเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ฉากเปิดเรื่อง

ตารางที่ 5 แนวทางการประยุกต์เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques) ใช้ในซีรีส์ไทย

แนวทางการประยุกต์เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques) ใช้ในซีรีส์ไทย				
การปรากฏ (Appear)	การเคลื่อนที่ (Move)	การพลิก (Flip)	การหมุน (Spin)	การปรับขนาด (Scale)
เหมาะกับฉากเปิดเรื่องของซีรีส์ที่ต้องการสื่ออารมณ์อบอุ่น เรียบง่าย หรือความละเอียดอ่อน เช่น การปรากฏขององค์ประกอบค่อย ๆ ปรากฏขึ้นทีละส่วน เช่น ชื่อเรื่อง โลโก้ หรือสัญลักษณ์หลักเช่นบรรยากาศท่ามกลางแสงเช้าตรู่ริมแม่น้ำทุ่งนา หรือการค่อย ๆ เผยให้เห็นตราสัญลักษณ์วัดในฉากที่ใช้เสียงดนตรีไทยร่วมสมัย เพื่อสร้างบรรยากาศสงบและเปี่ยมอารมณ์	เหมาะกับการสื่อถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลาและสถานที่ เช่น การเคลื่อนไหวภาพจากตลาดเช้าในชนบทเข้าสู่ฉากชีวิตคนเมือง เพื่อสะท้อนความแตกต่างทางวัฒนธรรมและจังหวะชีวิตในสังคมไทย หรือใช้แสดงการเดินทางของตัวละครผ่านทิวทัศน์ไทยร่วมสมัย	การพลิกภาพเพื่อเผยอีกด้านของเหตุการณ์หรือมุมมองสื่อถึง “ความสองด้านของชีวิตไทย” เช่น การพลิกจากภาพงานประเพณีสนุกสนานไปสู่เบื้องหลังของแรงงานหรือครอบครัวเพื่อสะท้อนอารมณ์จริงแท้ของสังคม หรือใช้เปรียบเทียบโลกความฝันกับความจริงในบริบทของคนรุ่นใหม่	เหมาะกับฉากที่ต้องการเพิ่มพลังและความเข้มข้นของอารมณ์ เช่น การหมุนกล้องรอบตัวละครในช่วงตัดสินใจสำคัญ หรือการหมุนภาพจากท้องฟ้าไปยังพื้นดินในฉากพิธีกรรม เพื่อสื่อถึงพลังทางจิตวิญญาณและความศรัทธาในวัฒนธรรมไทย	ใช้เน้นจุดเด่นของวัตถุหรือสัญลักษณ์ เช่น การซูมเข้าหาสัญลักษณ์บางอย่างเช่น ลวดลายไทยที่เปลี่ยนไปเป็นชื่อเรื่อง หรือการขยายภาพดอกบัวในฉากเปิดเพื่อสื่อถึงความสงบและการเริ่มต้นใหม่ ซึ่งเชื่อมโยงกับค่านิยมและความเชื่อของสังคมไทย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยในส่วนของ ลักษณะการใช้ตัวอักษร (Typography) พบว่า ตัวอักษรแบบ Sans Serif ได้รับความนิยมสูงสุดทั้งในภาษาเกาหลี (51%) และภาษาอังกฤษ (20%) เนื่องจากสะท้อนความเรียบง่าย ความทันสมัย และช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจน ตรงไปตรงมาเหมาะสำหรับผู้ชมที่ต้องการเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Dogusoy, Cicek, and Karasu (2016) ได้อธิบายว่าฟอนต์แบบ Sans Serif ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านบนสื่อดิจิทัล โดยผู้ชมสามารถประมวลผลข้อความได้รวดเร็วและแม่นยำมากขึ้นเมื่อเทียบกับฟอนต์แบบ Serif ซึ่งมีรายละเอียดมากกว่า นอกจากนี้ *Typography and Readability in Digital Interface Design* ยังระบุว่า Sans Serif เหมาะสำหรับการใช้งานในบริบทของ “Display Typography” เช่น หัวเรื่องหรือฉากเปิด เพราะโครงสร้างตัวอักษรมีความเรียบ ลดการรบกวนทางสายตา และช่วยให้ข้อความเด่นชัดในช่วงเวลาจำกัดของการแสดงผลภาพเคลื่อนไหว

สำหรับการประยุกต์ใช้บริบทของภาษาไทย แนวคิดดังกล่าวยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Punsongserm

(2019) ซึ่งเปรียบเทียบประสิทธิภาพการอ่านของตัวอักษรไทยแบบมีเชิงและไม่มีเชิง พบว่า ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง ซึ่งใกล้เคียงกับลักษณะของ Sans Serif ให้ผลลัพธ์ในการอ่านที่ดีกว่าในขนาดตัวอักษรเล็กหรือเมื่อแสดงผลบนหน้าจอที่มีแสงจ้า สะท้อนถึงแนวโน้มของการออกแบบตัวอักษรไทยยุคใหม่ที่เน้น “ความชัดเจน สื่อสารง่าย และร่วมสมัย” เพื่อรองรับการใช้งานในสื่อดิจิทัลร่วมสมัยและงานกราฟิกเคลื่อนไหวในซีรีส์ไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3 ภาพการใช้ตัวอักษร (Typography) Sans Serif เป็นแบบอักษรที่ไม่มีหัวหรือเชิง
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย อภิษฎา อังคะวิภาต และนิสิตวิชาเอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ และมัลติมีเดีย

ผลการวิจัยในส่วนของ **ประเภทภาพและสไตล์ (Visual Style)** พบว่า การออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในฉากเปิดเรื่องของซีรีส์เกาหลีบน Netflix มีแนวโน้มให้ความสำคัญกับ “การสื่อสารผ่านสไตล์ที่เรียบง่ายแต่มีเอกลักษณ์” โดยเฉพาะการใช้ **Flat Design** และ **Material Design** ซึ่งสะท้อนแนวคิดของความร่วมสมัย ความเข้าใจง่าย และการออกแบบที่คำนึงถึงผู้ชมยุคดิจิทัล การจัดองค์ประกอบด้วยรูปทรงพื้นฐาน การใช้สีที่สอดคล้องกับโทนเรื่อง และการเคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ ช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้สารและอารมณ์ได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Lupton และ Phillips (2015) อธิบายว่า *Flat Graphic Style* ช่วยลดสิ่งรบกวนทางสายตาและสร้าง “ความชัดเจนอารมณ์ (Emotional Clarity)” ให้แก่ผู้ชม ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบสื่อร่วมสมัยในยุคดิจิทัล



ภาพและสไตล์
ประเภท Flat Design



ภาพและสไตล์
ประเภท Material Design

ภาพที่ 4 ภาพและสไตล์ ประเภท Flat Design และภาพและสไตล์ ประเภท Material Design
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย อภิษฐา อังคะวิภาต และนิสิตวิชา เอกการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย

ในบริบทของงานออกแบบไทย แนวคิดนี้สอดคล้องกับผลงานของ บุญญภัทร นิตพิงศ์สกุล (2559) ที่ศึกษาการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในงานโฆษณา พบว่า “การออกแบบที่เรียบง่ายและมีทิศทางเคลื่อนไหวที่ชัดเจน” ช่วยสร้างภาพลักษณ์ของแบรนด์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยเพิ่มความเข้าใจของผู้ชมภายในระยะเวลาจำกัด ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของงานกราฟิกเคลื่อนไหวในยุคดิจิทัล ในอีกด้านหนึ่ง การใช้ **Cinematic Sequence** หรือการนำภาพจากเนื้อเรื่องมาใช้ในฉากเปิดเรื่อง มีบทบาทสำคัญต่อการสร้าง “ความต่อเนื่องของเนื้อหา (Narrative Continuity)” และช่วยให้ผู้ชมเกิดความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับตัวละคร แนวทางนี้สอดคล้องกับผลงานของ ณัฐพร กองสิน, พรพรรณเพ็ญ ฉายปริษา และชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2562) ที่ศึกษาการออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อช่วยในการจดจำภาพยนตร์ไทย พบว่าการเคลื่อนไหวที่มี

จังหวะต่อเนื่อง เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับเนื้อหาสามารถช่วยให้ผู้ชมจดจำสาระได้ดียิ่งขึ้นขณะเดียวกัน นพดล อัครคหสิน (2562) ได้เสนอในงานวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic ว่า การกำหนดจังหวะการเคลื่อนไหว สี และองค์ประกอบภาพอย่างเหมาะสม ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสาร ทำให้ผู้ชมเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น ซึ่งหลักการดังกล่าวสามารถนำมาปรับใช้กับการออกแบบฉากเปิดเรื่องของซีรีส์ไทย เพื่อสร้างความเข้าใจและความประทับใจในช่วงเวลาสั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสอดคล้องกับ นพดล อินทร์จันทร์ และอภิษฐา อังคะวิภาต (2025) ศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนได้กล่าวถึงการใช้อยู่ในการสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนสามารถสะท้อนถึงความสง่างามและเอกลักษณ์ท้องถิ่น สามารถสร้างความจดจำได้ง่ายขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่า การประยุกต์ใช้ **Flat Design**, **Material Design** และ **Cinematic Sequence** อย่างเหมาะสมในบริบทของซีรีส์ไทย จะช่วยสร้างสมดุลระหว่างความงามทางศิลปะกับประสิทธิภาพในการสื่อสาร ตอบโจทย์รสนิยมของผู้ชมยุคใหม่ และส่งเสริมอัตลักษณ์ของซีรีส์ไทยให้โดดเด่นในระดับสากลได้อย่างยั่งยืน

ผลการวิจัยในส่วนของ เทคนิคการเคลื่อนไหว (Motion Techniques) พบว่าเทคนิค **Linear Move** (63%) และ **Dissolve** (32%) ถูกนำมาใช้มากที่สุด เนื่องจากช่วยสร้างความต่อเนื่องและประสบการณ์รับชมที่สบายตา ส่วนเทคนิคที่ซับซ้อนกว่า เช่น **Flip** และ **Spin** ถูกใช้เฉพาะในบางกรณี (15% และ 11% ตามลำดับ) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเอกลักษณ์ให้กับฉากเปิดเรื่อง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ (Wang and Bodenheimer 2008) ในบทความ “*Synthesis and Evaluation of Linear Motion Transitions*” ที่อธิบายว่าการเคลื่อนไหวแบบ Linear Transition ช่วยสร้าง “ความต่อเนื่องทางสายตา (Visual Continuity)” และ “จังหวะการรับรู้ (Perceptual Rhythm)” ในสื่อมัลติมีเดีย โดยเฉพาะในงานเปิดเรื่อง การเคลื่อนไหวที่เรียบง่ายแต่มีทิศทางชัดเจนช่วยให้ผู้ชมเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของภาพได้เป็นธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับเทคนิค **Linear Move** ที่พบว่ามีการใช้สูงสุดในการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวของซีรีส์ ขณะเดียวกัน (Turgut 2012) ในบทความ “*Kinetic Typography in Movie Title Sequences*” อธิบายว่าเทคนิคการปรากฏและจางหาย (Fade / Dissolve) มีอิทธิพลโดยตรงต่อการสื่ออารมณ์และโทนของเรื่อง ช่วยให้ผู้ชมเชื่อมโยงกับเนื้อหาได้รวดเร็ว และทำหน้าที่เป็น “ภาษาเชิงสัญลักษณ์ของภาพเคลื่อนไหว” ที่ส่งอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในบริบทไทย ทักษิณา สุขพัทธ์ และ ทรงศรี สรณสถาพร (2560) เรื่อง “การศึกษาองค์ประกอบของเทคนิคโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้” ได้อธิบายไว้ว่าการเคลื่อนไหวที่มีจังหวะต่อเนื่องและเข้าใจง่าย เช่น Linear และ Dissolve ช่วยให้ผู้ชมเกิดสมาธิและจดจำสาระได้ดีกว่าการใช้เทคนิคซับซ้อน สอดคล้องกับลักษณะการรับชมของผู้ชมไทยที่ให้ความสำคัญกับความเรียบง่ายและการเล่าเรื่องที่เป็นธรรมชาติ

เป็นข้อสรุปได้ว่าการประยุกต์เทคนิคทั้งสองในซีรีส์ไทยจึงไม่เพียงเพิ่มความงามทางภาพ แต่ยังสอดคล้องกับพฤติกรรมการรับชมและรสนิยมทางวัฒนธรรมของผู้ชมไทยยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. งานวิจัยนี้สามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาต่อในด้านการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เช่น การวิจัยผลกระทบของการออกแบบที่มีต่อการจดจำและความประทับใจของผู้ชม

2. การจัดทำแนวทางหรือมาตรฐานการออกแบบ Title Sequence สำหรับซีรีส์แต่ละประเภทควรมีการพัฒนาคู่มือหรือแนวทางมาตรฐานที่กำหนดเอกลักษณ์ของแต่ละแนวซีรีส์อย่างชัดเจน เช่น ซีรีส์แนวดราม่าอาจใช้เทคนิค

Dissolve และตัวอักษรแบบ Serif เพื่อสื่ออารมณ์ที่ละเอียดและลึกซึ้ง ในขณะที่แนวแอคชั่นอาจใช้เทคนิค Flip หรือ Linear Move เพื่อสร้างความตื่นเต้นและพลังภาพ แนวทางนี้จะช่วยยกระดับคุณภาพการผลิตและสร้างเอกภาพในการออกแบบซีรีส์ไทย

3. หากมีการศึกษาด้านการออกแบบกราฟิกเคลื่อนไหวในอนาคตควรมีการศึกษาในเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อวัดผลกระทบของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่มีผลต่ออารมณ์และการจดจำของผู้ชม

4. เสนอให้มีการพัฒนาแนวทางการออกแบบที่เชื่อมโยง “อัตลักษณ์ไทย” เข้ากับ “ภาษาภาพร่วมสมัย” ผ่านองค์ประกอบ เช่น โทนสี ลวดลาย หรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนวัฒนธรรมไทย เพื่อสร้างงานกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีความร่วมสมัยแต่ยังคงรากทางวัฒนธรรม

5. ควรมีการร่วมกันทำวิจัยและทำความเข้าใจระหว่างสถาบันการศึกษาและอุตสาหกรรมสื่อโดยเฉพาะการร่วมมือกับสตูดิโอซีรีส์หรือแพลตฟอร์ม OTT ไทย เช่น TrueID, VIU, หรือ Netflix Thailand เพื่อทดสอบต้นแบบ (Prototype) ของ Title Sequence ที่ออกแบบตามแนวทางวิจัย เพื่อสร้างฐานข้อมูล สำหรับการออกแบบฉากเปิดเรื่องในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

ทักษิณา สุขพัทธ์, และ ทรงศรี สรณสถาพร. (2560). การศึกษาแนวทางการออกแบบโมชันกราฟิกที่ส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วไลยอลงกรณ์, 12(1), 261–268. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/vrurdihsjournal/article/view/85225>

ณัฏพร กองสิน, พรรณเพ็ญ ชายปรีชา, และ ชัยพร พานิชรุ้งรัตน์. (2562). การออกแบบสื่อกราฟิกเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่อช่วยในการจดจำพยัญชนะไทย. ใน รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยรังสิต ประจำปี 2562. มหาวิทยาลัยรังสิต. สืบค้นจาก <https://rsucon.rsu.ac.th/proceeding/article/2116>

เอกสารอ้างอิง

- นพดล อัครคหสิน. (2562). **เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์**. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นจาก <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/4095>
- นพดล อินทร์จันทร์, และ อภิษฎา อังคะวิภาต. (2025). การออกแบบอัตลักษณ์จังหวัดพัทลุงเพื่อเพิ่มศักยภาพการท่องเที่ยว. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 13(1), 48–58
- Daswani, M. (2025, July 31). **Southeast asia records streaming subs growth**. Retrieved from WORLD SCREEN website: <https://worldscreen.com/southeast-asia-records-streaming-subs-growth/>
- Ju, H. (2020). Korean TV drama viewership on Netflix: Transcultural affection, romance, and identities. *Journal of International and Intercultural Communication*, 13(1), 32–48. <https://doi.org/10.1080/17513057.2019.1606269>
- Kuo, C.-W. (2024). The global success of netflix with korean contents: The collaboration between the Korean government and local OTTs. *INContext: Studies in Translation and Interculturalism*, 4(1), 162–186. <https://doi.org/10.54754/incontext.v4i1.73>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). **Graphic Design: The New Basics**. New York, NY u.a.: Princeton Architectural Press.
- Paramitha, D. (2025). **Southeast asia streaming market surge in Q2 with K-dramas driving viewership**. Retrieved from Seasia.co website: <https://seasia.co/2025/08/02/southeast-asia-streaming-market-surge-in-q2-with-k-dramas-driving-viewership>
- Turgut, O. P. (2012). Kinetic typography in movie title sequences. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 51, 583–588. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812002750>
- Turgut, O. P. (2012). Kinetic typography in movie title sequences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 583–588. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.209>
- Wang, H., Wexler, Y., Ofek, E., & Hoppe, H. (2008). Factoring repeated content within and among images. *ACM Transactions on Graphics*, 27(3), 1–10. <https://doi.org/10.1145/1360612.1360613>
- Wayne, M. L., & Ribke, N. (2024). Loved everywhere?: Netflix's top 10 and the popularity of geographically diverse content. *Convergence*, 30(4), 1348–1364. <https://doi.org/10.1177/13548565241265504>

การสร้างข้อกำหนดในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เปลี่ยนผ่านประสบการณ์สู่มิติการเรียนรู้ส่วนบุคคล เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

Developing Design Guidelines for Interactive Media as Transitional Experience Toward Personalized Learning for Fostering Environmental Consciousness

ณัชชา ศิริขวิญชัย¹ และ ขจรศักดิ์ นาคปาน²

Natcha Sirikhvunchai and Khajornsak Nakpan

Corresponding author, E-mail : ntchnew@gmail.com

Received : September 12, 2025

Revised : December 4, 2025

Accepted : December 12, 2025

บทคัดย่อ

วิกฤตสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันเป็นความท้าทายสำคัญของการดำรงชีวิตของทุกคนทั่วโลก แม้ว่านโยบายด้านโครงสร้างและเทคโนโลยีจะเข้ามาช่วยแก้ปัญหา แต่การสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมในระดับปัจเจก โดยเฉพาะในเด็ก คือรากฐานสำคัญของการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน งานวิจัยนี้จึงมุ่งพัฒนาข้อกำหนดเชิงนวัตกรรมสำหรับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์โดยอาศัยกรอบแนวคิดทางทฤษฎีสามส่วน ได้แก่ Ecological Identity, Constructivist Learning Theory และ Embodied Interaction เพื่ออธิบายว่าประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กสามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและการตระหนักรู้ภายในได้อย่างไร

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยสองกระบวนการหลัก ได้แก่ (1) การทบทวนวรรณกรรมใน 4 มิติสำคัญ—พัฒนาการของเด็กเจนเอเรชันอัลฟา การสร้างจิตสำนึกและการเข้าถึงจิตไร้สำนึก บทบาทของสื่อปฏิสัมพันธ์และการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้—โดยวิเคราะห์ผ่านกรอบแนวคิดทางทฤษฎีทั้งสามเพื่อให้เกิดความสอดคล้องในระดับสากล (2) การเก็บข้อมูลภาคสนาม จากนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1-3 และครูศิลปะ ผ่านการสังเกต การวิเคราะห์

ภาพวาด และปฏิสัมพันธ์ที่สะท้อนการรับรู้เชิงสัญลักษณ์และจิตไร้สำนึกของเด็ก

ผลการศึกษานำไปสู่ข้อกำหนดเชิงออกแบบใน 4 มิติ—คุณสมบัติ เนื้อหา องค์ประกอบ และผลลัพธ์—ซึ่งเชื่อมโยงโดยตรงกับกรอบแนวคิดทางทฤษฎี ช่วยให้สามารถประยุกต์ใช้กับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมได้อย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน ผ่านการเรียนรู้ที่เริ่มจากประสบการณ์ภายในของเด็ก

คำสำคัญ: การสร้างข้อกำหนดการออกแบบ, สื่อปฏิสัมพันธ์, การเรียนรู้ส่วนบุคคล, เสริมสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

Abstract

The current environmental crisis is a significant challenge to human life globally. While structural policies and technology have been developed to address this issue, creating sustainable awareness at the individual level, especially among children, is the foundation for genuine change. This research,

^{1,2} คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

therefore, aims to develop innovative requirements for designing interactive media with the objective of fostering environmental awareness. It links these requirements to the individual learning dimensions of Generation Alpha, a group that will grow up in a future world and has the potential to drive a green society.

This is a qualitative research study consisting of two main processes: (1) a literature review across four key dimensions: the development and perception of Generation Alpha, the creation of consciousness and access to the unconscious mind, the role of interactive media in the current context, and user experience design; and (2) field data collection from primary school students in grades 1–3 and art teachers. The study emphasizes in-depth data analysis from drawings and interactions that reflect the unconscious mind.

The results propose design requirements in four dimensions: properties, content, components, and outcomes, which can be applied to the creative and sustainable design of interactive media to enhance environmental awareness in this group of children. This approach lays the foundation for behavioral change through learning that originates from within.

Keywords: Design Requirements Development, Interactive Learning Media, Personalized Learning Experience, Environmental Awareness in Children

บทนำ

วิกฤตสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันได้ก้าวข้ามขอบเขตของปัญหาเฉพาะพื้นที่และกลายเป็นความท้าทายระดับโลก ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ภาวะโลกร้อน มลพิษทางอากาศและน้ำ หรือการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ ล้วนเป็นผลสะท้อนจากการใช้ทรัพยากรอย่างไม่ยั่งยืนและการขาดจิตสำนึกในการอยู่ร่วมกับธรรมชาติของมนุษย์ การสร้างความยั่งยืนด้านสิ่งแวดล้อมจึงต้องเริ่มต้นจากการปลูกฝังจิตสำนึกและพฤติกรรมที่เหมาะสมตั้งแต่เยาว์ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเจนเอเรชันอัลฟา ซึ่งเติบโตท่ามกลางเทคโนโลยีดิจิทัล การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพัฒนาการเฉพาะวัยและรูปแบบการรับรู้ของเด็กกลุ่มนี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างความเข้าใจด้านสิ่งแวดล้อมอย่างลึกซึ้ง และนำไปสู่การปรับ

เปลี่ยนพฤติกรรมอย่างยั่งยืนในระยะยาว (นารวี อัมศิลป์, จอมสุรางค์ ลิ้มปรีเสริฐกุล และ ปิยลักษณ์ อัครรัตน์, 2565; Sterling & Webb, 2023)

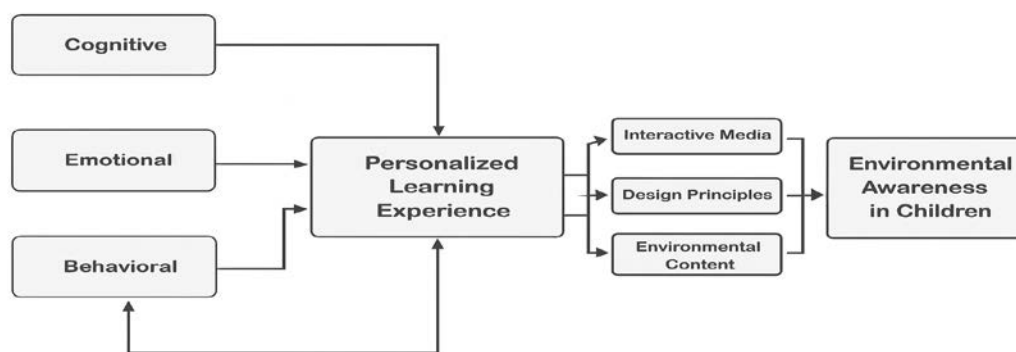
งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาข้อกำหนดในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่มีศักยภาพในการปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมและส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในเด็กผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้น “การลงมือทำ” และ “การมีส่วนร่วมจากภายใน” การเรียนรู้ลักษณะนี้เปิดโอกาสให้เด็กสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ซึ่งไม่เพียงสนับสนุนการคิดสร้างสรรค์และการตัดสินใจเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เด็กเชื่อมโยงความเข้าใจเชิงนามธรรมกับบริบทในโลกจริงได้อย่างมีความหมาย (Hakkarainen, 2010; นราวี อัมศิลป์ และคณะ, 2566) โดยเฉพาะในบริบทของสื่อปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสามารถผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับประสบการณ์ชีวิตจริง การออกแบบสื่อในลักษณะนี้ช่วยสร้าง “พื้นที่การเรียนรู้” ที่เปิดโอกาสให้เด็กสำรวจ รู้สึก และตีความปรากฏการณ์ทางสิ่งแวดล้อมผ่านกระบวนการที่สอดคล้องกับโลกภายในของตนเอง (Hong, 2018; Erhabor, 2020) ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมที่ยั่งยืน

สำหรับเด็กอายุ 7–9 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ และสังคมอย่างรวดเร็ว การออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องคำนึงถึงพัฒนาการเฉพาะวัยอย่างละเอียด เด็กวัย 7 ปี เหมาะกับกิจกรรมที่เน้นการเล่นเชิงจินตนาการและการสร้างโลกสมมุติที่ปลอดภัย (Lillard, 2013) เมื่อเด็กเข้าสู่วัย 8 ปี จะเริ่มมีศักยภาพในการคิดเชื่อมโยง โดยสามารถสัมพันธ์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติกับประสบการณ์ส่วนตัว (Susilahat, 2019) และในวัย 9 ปี เด็กจะเริ่มเข้าใจความสัมพันธ์เชิงระบบ เช่น ความสมดุลระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และสามารถวางแผนการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล (Erhabor, 2020)

งานวิจัยนี้ให้ความสำคัญกับการออกแบบสื่อที่มีได้เพียงกระตุ้นจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม หากยังมุ่งสร้าง “พื้นที่ภายใน” สำหรับการปลดปล่อยจิตไร้สำนึกของเด็กผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพ การเล่าเรื่อง และการเล่นในบริบทปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกถึงความเข้าใจด้านสิ่งแวดล้อมในแบบของตนเอง ทั้งในมิติของอารมณ์ ความคิด และจินตนาการ (Firnady, 2020; Crane, 2018) แนวทางดังกล่าวยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบองค์รวมที่บูรณาการมิติกายภาพ อารมณ์ และสติปัญญาเข้าด้วยกันอย่างเป็นธรรมชาติ (Pihkala, 2024; Sobo, 2014)

จากบริบทและพัฒนาการดังกล่าว การพัฒนาข้อกำหนดในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในครั้งนี้จึงมีความสำคัญในฐานะกลไกการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สำหรับเด็กยุคใหม่ ซึ่งไม่เพียงส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แต่ยังเป็นเครื่องมือในการปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมให้เกิดขึ้นจากภายใน แนวทางดังกล่าวมุ่งเน้นให้เด็กตระหนักถึงบทบาทของตนเองในฐานะผู้ดูแลธรรมชาติ ผ่านการเรียนรู้ที่สนุก มีชีวิต และเชื่อมโยงกับโลกจริง อันจะเป็นรากฐานสำคัญของพฤติกรรมสิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืนและการพัฒนาสังคมที่สมดุลในอนาคต

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แผนผังกระบวนการดำเนินงานวิจัย

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ณัฏฐา ศิริขวัญชัย

กรอบแนวคิดการวิจัยเริ่มจากตัวแปรนำเข้า คือระดับจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กเจนเนอเรชันอัลฟา ซึ่งประเมินผ่านเครื่องมือที่ครอบคลุม 3 มิติ ได้แก่ ด้านปัญญาด้านอารมณ์ และด้านพฤติกรรม ตัวแปรนี้ทำหน้าที่สะท้อนสภาพตั้งต้นทางความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน ข้อมูลดังกล่าวช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจระดับความพร้อม และรูปแบบการรับรู้ของเด็กก่อนที่จะเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ และยังเป็นพื้นฐานสำหรับการกำหนดเนื้อหา วิธีการปฏิสัมพันธ์ และกลไกการออกแบบสื่อให้เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย

เมื่อทราบระดับพื้นฐานของผู้เรียนแล้ว ตัวแปรกระบวนการคือ “สื่อปฏิสัมพันธ์ที่ออกแบบตามข้อกำหนดด้านพัฒนาการและสิ่งแวดล้อม” ทำหน้าที่เป็นกลไกกลางที่กระตุ้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง สื่อถูกออกแบบให้ผสมผสานเนื้อหาเชิงสิ่งแวดล้อมเข้ากับกิจกรรมที่ลงมือทำจริง มีโครงสร้าง UX/UI ที่เหมาะสมกับเด็ก การตอบ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสังเคราะห์กรอบแนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กเจนเนอเรชันอัลฟา การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ และกลไกด้านจิตสำนึกที่มีผลต่อพฤติกรรมสิ่งแวดล้อม เพื่อใช้เป็นฐานในการพัฒนาข้อกำหนดการออกแบบ
2. เพื่อพัฒนาและเสนอ ข้อกำหนดเชิงนวัตกรรมในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงพัฒนาการเฉพาะวัย กลไกของจิตสำนึก ลักษณะการเล่น และการโต้ตอบเชิงระบบ เพื่อ ส่งเสริมจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมในเด็กเจนเนอเรชันอัลฟา อย่างยั่งยืน

สนองที่ชัดเจน และสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการกระทำกับผลลัพธ์ได้โดยตรง เกิดความสนุก ความมีส่วนร่วม และสร้างความรู้สึกว่าตนเองมีบทบาทต่อการดูแลโลก กระบวนการทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เป็นตัวเร่งให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกทั้งด้านเหตุผล อารมณ์ และพฤติกรรม

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการใช้สื่อคือ “การเกิดจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม” ซึ่งปรากฏผ่านความเข้าใจ ความผูกพันทางอารมณ์ และความตั้งใจที่จะปฏิบัติพฤติกรรมที่เป็นมิตรต่อธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงนี้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่สื่อสร้างขึ้น—ทั้งการเห็นผลของการกระทำ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการมีส่วนร่วมในการดูแลองค์ประกอบต่าง ๆ ในสื่อ การพัฒนาเหล่านี้สะท้อนว่าผู้เรียนไม่ได้เพียงรับรู้ข้อมูล แต่เกิดสภาวะ “อยากมีส่วนร่วมในการดูแลสิ่งแวดล้อม” ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของงานวิจัยครั้งนี้

โดยสรุป กรอบแนวคิดนี้อธิบายการเชื่อมโยงระหว่างระดับจิตสำนึกเบื้องต้นของเด็ก สู่การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ไปสู่ การพัฒนาจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นรูปธรรม โครงสร้างดังกล่าวช่วยให้สามารถติดตามความเปลี่ยนแปลงภายในผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ และเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์เด็กยุคดิจิทัลทั้งในด้านพัฒนาการและความตระหนักต่อโลกธรรมชาติ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเป็นขั้นตอนสำคัญในการวางรากฐานแนวคิดของงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อให้การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์มีความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนยุคใหม่ โดยเฉพาะเด็กเจนเอเรชันอัลฟา ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่เต็มไปด้วยพลังแห่งการเรียนรู้ การสำรวจ และการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ การทบทวนในครั้งนี้นี้จึงมิได้มุ่งเน้นเพียงการรวบรวมข้อมูลเชิงทฤษฎีเท่านั้น หากแต่เป็นการสังเคราะห์องค์ความรู้จากหลากหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็นจิตวิทยา พัฒนาการเด็ก การเรียนรู้ผ่านการเล่น แนวคิดเชิงจิตสำนึก การออกแบบสื่อ ตลอดจนแนวคิดด้าน UX/UI และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เข้าใจกลไกภายในของผู้เรียนอย่างรอบด้าน และสามารถเชื่อมโยงไปสู่การออกแบบสื่อที่ “มีชีวิต” และมีพลังในการเปลี่ยนแปลง

โดยงานวิจัยนี้ได้จำแนกการศึกษาวรรณกรรมออกเป็น 5 หัวข้อสำคัญ ซึ่งแต่ละหัวข้อมีบทบาทเฉพาะในการหล่อหลอมกระบวนการเรียนรู้และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ดังนี้

1. พัฒนาการของเด็กเจนเอเรชันอัลฟาในบริบทของการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

เด็กเจนเอเรชันอัลฟาเป็นกลุ่มประชากรที่เติบโตขึ้นท่ามกลางเทคโนโลยีดิจิทัลตั้งแต่แรกเกิด พวกเขาคุ้นชินกับ

การเรียนรู้ผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ แพลตฟอร์มออนไลน์ และระบบที่ตอบสนองแบบเรียลไทม์ ลักษณะเฉพาะของเด็กกลุ่มนี้ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นบนพื้นฐานของการทดลอง การสำรวจ และการรับข้อมูลหลายมิติพร้อมกัน ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้ของเด็กในช่วงทศวรรษก่อนหน้าอย่างมีนัยสำคัญ

แม้ทฤษฎีพัฒนาการคลาสสิก เช่น Piaget, Vygotsky และ Gardner จะพัฒนาขึ้นในช่วงปี 1970–1983 แต่หลักการสำคัญของทฤษฎีเหล่านี้ยังคงสามารถประยุกต์ใช้ในการทำความเข้าใจเด็กเจนเอเรชันอัลฟาได้ โดยเฉพาะเมื่อเชื่อมโยงเข้ากับบริบทการเรียนรู้ยุคดิจิทัล

ตามแนวคิดของ Piaget (1952) เด็กวัย 7–9 ปีอยู่ในช่วง “การดำเนินการรูปธรรม” ซึ่งเริ่มเข้าใจความสัมพันธ์เชิงเหตุผลและสามารถปฏิบัติงานที่ต้องอาศัยตรรกะพื้นฐานได้ เมื่อเด็กเจนฯ อัลฟาซึ่งเติบโตกับสื่อดิจิทัลได้รับสื่อที่ออกแบบอย่างเหมาะสม เด็กจึงสามารถใช้ทักษะเชิงรูปธรรมนี้ในการทดลอง ได้ตอบ และสำรวจองค์ความรู้ใหม่ได้อย่างอิสระ

ในขณะที่ Vygotsky (1978) เน้น “พื้นที่พัฒนาศักยภาพ” (ZPD) ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้รับการสนับสนุนผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แนวคิดนี้สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กเจนฯ อัลฟาที่คุ้นชินกับการเรียนรู้ผ่านการโต้ตอบในระบบดิจิทัล เช่น เกม การทำกิจกรรมร่วมกันแบบออนไลน์ หรือสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ตอบสนองทันที ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องและมีแรงจูงใจสูง

ส่วนแนวคิดพหุปัญญาของ Gardner (1983) ซึ่งเห็นว่าการเรียนรู้ของเด็กไม่ควรถูกจำกัดอยู่เพียงรูปแบบเดียว การออกแบบสื่อสำหรับเด็กเจนเอเรชันอัลฟาจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กเลือกวิธีการเรียนรู้ตามความถนัด เช่น การทดลอง การสร้างเรื่องราว การใช้ภาพ เสียง หรือการเคลื่อนไหว ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และสามารถสร้างความหมายใหม่จากประสบการณ์ของตนเองได้อย่างสมบูรณ์

ตารางที่ 1 พัฒนาการและการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

มิติพัฒนาการ	แนวคิดหลัก	แนวทางออกแบบสื่อ
ปัญญา (Cognitive)	เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือและเห็นผลลัพธ์จริง	สื่อที่มีโครงเรื่องและภารกิจให้เด็กจดคิด - ทดลอง - ทำ
สังคม (Social)	การเรียนรู้พัฒนาได้ดี เมื่อมีผู้ร่วมเรียนรู้	สื่อแบบโต้ตอบ หรือใช้ร่วมกันเป็นกลุ่ม
พหุปัญญา (Multiple Intelligence)	เด็กมีความถนัดแตกต่างกัน เช่น ดนตรี ภาพอารมณ์	สื่อที่เปิดให้เลือกวิธีเรียนรู้ / สื่อหลายรูปแบบในชั้นเดียวกัน

การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็กวัย 7–9 ปี ควรมุ่งเน้นการ “เปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้เลือกเส้นทางการเรียนรู้ของตนเอง” ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมีช่องทางให้ถ่ายทอดความเข้าใจหลากหลายรูปแบบ สื่อที่ตอบโจทย์เฉพาะวัยจึงควรมีลักษณะยืดหยุ่น สนุก และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ

2. การเรียนรู้ผ่านการเล่นและจินตนาการ

การเล่นไม่ใช่เพียงกิจกรรมสันทนาการสำหรับเด็ก แต่เป็นแกนกลางของกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง งานวิจัยด้านการศึกษาศึกษาเด็กจำนวนมากชี้ให้เห็นว่า “การเล่น” เป็นวิธีการที่เด็กสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลก สื่อสารกับผู้อื่น และทดลองสมมุติฐานภายในใจ แนวคิดของ Lillard (2013)

ย้ำว่า การเล่นช่วยกระตุ้นสมองในระดับที่ใกล้เคียงกับการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้ง ส่วน Eberle (2011) เสนอว่า การเล่นคือการเรียนรู้ที่ไม่มีคำตอบตายตัว เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างโลกในแบบของตนเอง Hakkarainen (2010) นำเสนอว่า การเล่นบทบาท (role play) คือการจำลองระบบสังคม และเปิดพื้นที่ให้เด็กพัฒนาทักษะทางอารมณ์ จินตนาการ และจริยธรรม ในขณะเดียวกัน Resnick (2017) ชี้ว่าการออกแบบ “สื่อที่เล่นได้” ต้องไม่เพียงให้เด็กมีอิสระเท่านั้น แต่ยังต้องกระตุ้นให้เด็กอยากรู้อยากเห็น ตั้งคำถาม และนำไปสู่การคิดเชิงระบบ

สำหรับนักออกแบบสื่อ การเข้าใจลักษณะของ “การเล่นที่มีความหมาย” คือการสร้างระบบที่เด็กจะได้ เล่น กับความคิด ความรู้สึก และผลลัพธ์ ในลักษณะที่เด็กเป็นเจ้าของการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ตารางที่ 2 การเล่นและการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

รูปแบบการเล่น	ลักษณะ	แนวทางการออกแบบสื่อ
การเล่นสมมติ (Pretend play)	เด็กจำลองสถานการณ์ / บทบาท	สื่อที่เปิดให้เด็กได้สร้างบทบาทให้ตัวเอง เช่น ผู้พิทักษ์ธรรมชาติ
การเล่นแบบเปิด (Open-ended play)	ไม่มีเป้าหมายตายตัว / เปิดให้สำรวจ	เกมให้เลือกเส้นทาง สร้างเนื้อหาเอง
การเล่นตามกฎ (Rule-based Play)	มีกติกาให้ทำความเข้าใจและปรับใช้	เกมที่มีเงื่อนไข แต่ยืดหยุ่นได้
การเล่นสร้างสรรค์ (Creative Play)	ใช้วัสดุ / ความคิด เพื่อสร้างสิ่งใหม่	สร้างสิ่งของ / เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ

การเล่นควรถูกออกแบบให้เป็น “พื้นที่ของความเป็นไปได้” ที่เด็กสามารถสร้างเรื่องราว ทำทายกฎเดิม ทดลองวิธีใหม่ และสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมได้อย่างอิสระ สื่อปฏิสัมพันธ์ที่ดีจึงไม่เพียงตอบสนองพฤติกรรมการเล่นของเด็ก แต่ต้อง **ปลดล็อกศักยภาพในการเรียนรู้จากภายใน** ผ่านจินตนาการอย่างสร้างสรรค์

3. จิตสำนึก และ จิตไร้สำนึก: พื้นที่ภายในของการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

เด็กไม่ได้เรียนรู้เพียงจากสิ่งที่มองเห็นหรือรับฟังได้โดยตรง หากยังซึมซับโลกผ่านความรู้สึก จินตภาพ และความหมายที่ก่อตัวจาก “ภายใน” แนวคิดของ Jung (1968)

ชี้ว่า จิตไร้สำนึกของมนุษย์คือพื้นที่เก็บบันทึกภาพแทน (archetypes) ความรู้สึกดิบ และสัญชาตญาณ ที่มักปรากฏผ่านศิลปะ ความฝัน และสัญลักษณ์ Firnady (2020) และ Crane (2018) เสนอว่า ศิลปะคือภาษาที่เด็กใช้เชื่อมโยงโลกภายในกับภายนอก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องสื่อสารเรื่องที่ลึกเกินจะพูด เช่น ความรู้สึกผิดหวัง ความกลัว หรือความรักต่อธรรมชาติ เด็กอาจไม่สามารถอธิบาย “ความเสียหายต้นไม้ที่ถูกตัด” ได้ด้วยคำพูด แต่สามารถวาดภาพโลกที่เหงาได้อย่างชัดเจน

การปล่อยให้จิตไร้สำนึกมีพื้นที่แสดงออกผ่านสื่อ เช่น การวาดภาพ การเล่าเรื่อง หรือการออกแบบตัวละครในเกม จึงเป็นกลไกสำคัญในการ ปลดปล่อยความรู้สึกเชิงสิ่งแวดล้อมที่แท้จริง ของเด็ก และเปิดทางให้จิตสำนึกค่อย ๆ พัฒนาอย่างเป็นธรรมชาติ

ตารางที่ 3 จิตสำนึก จิตไร้สำนึก และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

มิติทางจิต	ลักษณะสำคัญ	แนวทางการออกแบบสื่อ
จิตสำนึก	การคิดรู้ตัว ตัดสินใจ ตั้งเป้าหมาย	มีผลลัพธ์ / Feedback ต่อการกระทำในเกม
จิตไร้สำนึก	ความรู้สึกภายในที่ยังไม่อธิบายออกมา	เปิดพื้นที่ให้วาด / เล่าเรื่อง หรือแสดงออกผ่านภาพ / เสียง
จินตภาพ	การสร้างภาพแทน ความทรงจำ ความฝัน	สื่อที่เด็กสร้างตัวละคร / โลกของตัวเองในธรรมชาติ
ความรู้สึกเป็นเจ้าของ	เชื่อมโยงโลกภายนอกกับความหมายส่วนตัว	กิจกรรมที่ให้เด็กดูแลสิ่งแวดล้อมในแบบของตัวเอง

การออกแบบสื่อที่เข้าถึงหัวใจของเด็กได้อย่างแท้จริงต้องเปิดโอกาสให้จิตไร้สำนึกของเด็กได้ทำงาน — ผ่านการสร้างสรรค์แบบไม่ตัดสิน ความเจ็บที่มีความหมาย และพื้นที่ว่างที่เด็กได้เติมเต็มด้วยภาษาของตนเอง เพราะสิ่งที่เด็กเรียนรู้อาจไม่ได้อยู่บนหน้าจอ แต่อยู่ในใจเขาขณะโต้ตอบกับโลกจำลองที่ออกแบบมาอย่างตั้งใจ

4. สื่อปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ผู้ใช้ (UX/UI)

การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) และส่วนประสานผู้ใช้ (UI) สำหรับเด็กไม่สามารถคัดลอกจากกรอบที่ใช้กับผู้ใหญ่ได้โดยตรง เนื่องจากเด็กมีรูปแบบการคิด การรับรู้ และพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ที่เฉพาะตัว Hourcade (2019) ชี้ว่าเด็กในช่วงวัยประถมมีรูปแบบการประมวลผลข้อมูลที่เน้น “การลงมือทำ-การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส-การทดลองอย่างเป็นธรรมชาติ” มากกว่าการใช้เหตุผลนามธรรม ทำให้การออกแบบ UX/UI สำหรับเด็กต้องคำนึงถึงความเรียบง่าย ความชัดเจน และการตอบสนองที่จับต้องได้

Resnick (2017) อธิบายว่า สื่อสำหรับเด็กต้องไม่เพียง “ใช้งานง่าย” แต่ต้อง “น่าค้นหา สนุก และให้ความหมาย” โดยเปิดพื้นที่ให้เด็กทดลอง สร้างสรรค์ และรู้สึก

เป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง Andersen (2024) เสริมว่าการออกแบบ UX ที่ดีสำหรับเด็กควรมุ่งสร้างการมีส่วนร่วมผ่านสี่ เสียง การเคลื่อนไหว และปฏิสัมพันธ์ที่เป็นมิตรมากกว่าการเน้นฟังก์ชันเชิงเทคนิคเพียงอย่างเดียว

ในด้าน UI งานของ Crane (2018) ชี้ว่าเด็กเข้าใจ “ภาษาภาพและสัญลักษณ์” ดีกว่าข้อความเชิงนามธรรม เนื่องจากเด็กจดจำไอคอน รูปร่าง และสีที่สื่อถึงประสบการณ์ตรงได้รวดเร็วกว่า ดังนั้น UI ที่ดีสำหรับเด็กควรใช้รูปภาพเป็นหลัก ตัวหนังสือน้อย กระชับ และมีระบบตอบสนองทันที (immediate feedback) ที่ทำให้เด็กเห็นความเชื่อมโยงของ “การกระทำ-ผลลัพธ์” อย่างชัดเจน

เมื่อเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อม UX/UI ที่ออกแบบดีจะช่วยให้เด็กเห็นว่า “การกระทำเล็ก ๆ ของตน” ส่งผลต่อโลกที่ตนได้ตอบอยู่ เช่น การรดน้ำต้นไม้ในเกมที่ทำให้ต้นไม้เติบโต การเก็บขยะในเกมที่ทำให้ฉากกลับมาสวยงาม สิ่งเหล่านี้ช่วยสร้าง sense of agency – ความรู้สึกว่า “ฉันมีผลต่อโลก” ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม (Sterling & Webb, 2023; Üstün, 2023)

ตารางที่ 4 ประสบการณ์ผู้ใช้ และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

องค์ประกอบ UX/UI	แนวคิดหลัก	แนวทางออกแบบสื่อ
ความเข้าใจง่าย	ใช้ภาพ / สัญลักษณ์แทนข้อความ	อินเทอร์เฟซเรียบง่าย ไอคอนชัดเจน
การตอบสนอง	Feedback ทันที เข้าใจง่าย	เมื่อเด็กทำสิ่งดี เช่น ลดขยะ - เห็นผลทันที
การมีส่วนร่วม	เห็นได้เลือกและ customize	ออกแบบตัวละคร / โลกธรรมชาติของตนเอง
ความหมาย	เชื่อมกับชีวิตจริง	สิ่งที่สะท้อนธรรมชาติในชีวิตประจำวัน เช่น โรงเรียน หรือ บ้าน

UX/UI สำหรับเด็กควรทำหน้าที่เป็น “สะพาน” เชื่อมระหว่างการทำเล็ ก ๆ ในสื่อปฏิสัมพันธ์กับผลกระทบที่จับต้องได้ในโลกจริง การออกแบบที่ดีไม่เพียงช่วยให้เด็กเข้าใจวิธีใช้งาน แต่ยังสร้างแรงบันดาลใจและความหมายในการดูแลสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ที่สนุก สนใจ และมีชีวิตชีวา

5. การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม

แนวคิดด้านการศึกษาสีงแวดล้อมร่วมสมัย (Environmental Education) ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการให้ข้อมูลเชิงวิชาการ แต่เน้น “การสร้างประสบการณ์ตรงที่กระทบต่ออารมณ์และความรู้สึก” ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิด ความตระหนักรู้ต่อธรรมชาติอย่างแท้จริง Pihkala (2024) อธิบายว่าอารมณ์ ความรู้สึก และประสบการณ์ส่วนบุคคลเป็นแกนสำคัญของการพัฒนาจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม เนื่องจากผู้เรียนต้อง “รู้สึก” ก่อนจึงจะ “เข้าใจ” และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้ ขณะที่ Hungerford และ Volk (1990) เน้นว่าการศึกษาสีงแวดล้อมที่มีประสิทธิผลต้องนำไปสู่ การ

ลงมือปฏิบัติจริง (environmental action) ไม่ใช่เพียงความรู็เชิงทฤษฎี

แนวคิด “Deep Ecology” ของ Naess (1973) ยังขยายมุมมองว่า มนุษย์ไม่ได้อยู่เหนือธรรมชาติ แต่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ การออกแบบสื่อเพื่อการเรียนรู้จึงไม่ควรถ่ายทอดข้อความเชิงสั่งสอน เช่น “เด็กควรรักษาสีงแวดล้อม” เพียงอย่างเดียว แต่ควร เปิดพื้นที่ให้เด็กสัมผัสธรรมชาติในฐานะสิ่งมีชีวิตที่มีคุณค่า เช่น ต้นไม้ที่ตอบสนองต่อการรดน้ำ ระบบนิเวศในเก มที่พื้นตัวเมื่อเด็กดูแลอย่างถูกต้อง หรือสัตว์ที่แสดงอารมณ์ประกอบปฏิสัมพันธ์ สีงเหล่านี้ช่วยสร้าง “ความผูกพันทางอารมณ์กับธรรมชาติ” (affective connectedness) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้ด้านสีงแวดล้อมในเด็ก (Clayton, 2023; Littleldyke, 2008)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ดังกล่าวช่วยให้เด็กมองเห็นว่า “การกระทำเล็ ก ๆ ของตน” สามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรมได้จริง ทั้งในบริบทเสมือนและชีวิตจริง ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการ พฤติกรรมสีงแวดล้อมอย่างยั่งยืน (Sterling & Webb, 2023; Üstün, 2023)

ตารางที่ 5 จิตสำนึกด้านสีงแวดล้อม และการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

แนวคิดสีงแวดล้อม	ลักษณะสำคัญ	แนวทางออกแบบสื่อ
Environmental Literacy	เข้าใจ - วิเคราะห์ - ปฏิบัติ	เก ม / กิจกรรมที่เด็กแก้ปัญหาและเห็นผลลัพธ์ทันที
Deep Ecology	มนุษย์ - ธรรมชาติเป็นหนึ่งเดียว	โลกเสมือนที่ธรรมชาติ “ตอบสนอง” ต่อเด็ก เช่น ป่าฟื้นฟูเมื่อได้รับการดูแล
Action-Oriented Learning	การเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรม	ระบบสะสมพฤติกรรม เช่น ภารกิจ “ลดขยะ” หรือ “รดน้ำต้นไม้” ที่ต่อเนื่อง

การออกแบบสื่อเพื่อสีงแวดล้อมควรมุ่งสร้าง ประสบการณ์ที่มีความหมาย มากกว่าการสอนเนื้อหาเพียงอย่างเดียว โดยเปิดพื้นที่ให้เด็ก “รู้สึก – เชื่อมโยง – ลงมือทำ” ผ่านสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงอารมณ์และผลลัพธ์ที่จับต้องได้ เด็กจึงจะตระหนักว่า การกระทำเล็ ก ๆ ของเขาเป็นส่วนหนึ่งของการดูแลโลก และสีงแวดล้อมคือบ้านที่เขามีส่วนร่วมดูแลจริง ๆ

บทสรุปการทบทวนวรรณกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรมที่ครอบคลุมทั้งด้าน พัฒนาการเด็ก การเรียนรู้ผ่านการ เล่น จิตสำนึกและจิตไร้สำนึก ตลอดจนแนวคิดด้านสื่อปฏิสัมพันธ์และการ

ออกแบบ UX/UI สามารถสังเคราะห์ได้ว่า การเรียนรู้ของเด็กเจนเอเรชันอัลฟาในช่วงวัย 7–9 ปีมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากเจนเอเรชันก่อนหน้าอย่างชัดเจน เด็กในวัยนี้ต้องการประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับโลกจริง มีความหมายต่อชีวิตประจำวัน และเปิดโอกาสให้ได้สำรวจ ทดลอง และแสดงออกด้วยวิธีที่เป็นของตนเอง

ในขณะเดียวกัน การปลูกฝังจิตสำนึกด้านสีงแวดล้อมไม่อาจเกิดขึ้นเพียงจากการรับรู้ข้อมูล แต่ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึก และจิตไร้สำนึก ผ่านการเล่น การสร้างสรรค์ และการปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่ “มีชีวิต” และตอบสนองกลับอย่างเป็นธรรมชาติ

องค์ความรู้ทั้งหมดนี้จึงกลายเป็นรากฐานในการกำหนดแนวทางการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่มีเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน โดยไม่เพียงสอดคล้องกับทฤษฎีทางวิชาการ แต่ยังเชื่อมโยงกับโลกการเรียนรู้ที่แท้จริงของเด็กยุคใหม่ งานวิจัยในครั้งนี้จึงจะนำกรอบแนวคิดดังกล่าวไปพัฒนาเป็น “ข้อกำหนดเชิงออกแบบ” ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทการศึกษา

โดยจากการศึกษาทั้งหมดดังข้อสรุป สามารถเชื่อมโยงเป็นข้อกำหนดในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เสริมสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมในเด็กเจนเอเรชั่นอัลฟา จากการทบทวนวรรณกรรม ได้ว่า

1. การเล่น ควรอยู่ในความดูแลของพ่อแม่ ครู หรือ ผู้ดูแล เพื่อเป็นต้นแบบในการนำพา
2. สื่อปฏิสัมพันธ์ ควรมีทั้งสื่อโลกเสมือน และสื่อที่จับต้องได้ในความเป็นจริง และสนับสนุนการทดลอง ลงมือทำด้วยตนเอง จากลักษณะการพัฒนากายของเด็ก
3. ลักษณะของเกม สามารถเป็นการเล่นสวมบทบาทในโลกจินตนาการ เนื่องจาก เป็นการเล่นที่เสริมสร้างทักษะได้หลากหลายที่สุด หรือ การเล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม (เสริมพัฒนาการด้านสังคม) การเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และมัดเล็ก (เสริมพัฒนาการทักษะทางร่างกาย) การเล่นที่ต้องใช้การคิด วิเคราะห์ จัดการ (เสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา)
4. สื่อปฏิสัมพันธ์ควรตอบโจทย์ผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เช่น ในเด็กอายุ 7 ปี ควรเสริมสร้างสมาธิ และการเล่นกับผู้อื่น ในวัย 8 ปี ควรเพิ่มความท้าทาย และส่งเสริมความคิดเชิงตรรกะ และ วัย 9 ปี ส่งเสริมการทำงานเดี่ยว เพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ลึกซึ้งขึ้น
5. อาจใช้แนวคิดเศรษฐศาสตร์เชิงพฤติกรรม และการสะกิดพฤติกรรม ในการสร้างพฤติกรรมที่ดีได้

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้การเก็บข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมและการรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กเจนเอเรชั่นอัลฟาอย่างรอบด้าน โดยกลุ่มตัวอย่างได้จากการเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วยเด็กอายุ 7-9 ปี จำนวน 10 คน และครูศิลปะ 2 คน จากโรงเรียนสาธิตสาสน์วิเทศร่มเกล้า ซึ่งสอดคล้องกับช่วงพัฒนาการและบริบทการเรียนรู้ที่งานวิจัยต้องการศึกษา การเก็บข้อมูลประกอบด้วย (1) การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างทำกิจกรรมโดยใช้กรอบ CHEAKS เพื่อบันทึกความคิดสร้างสรรค์ ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ อารมณ์

การกระทำ ความรู้ และสัญลักษณ์ที่เด็กใช้ (2) การวาดภาพหัวข้อ “สิ่งแวดล้อมของฉัน” เพื่อสะท้อนความหมายและการตีความเชิงสัญลักษณ์ของเด็ก และ (3) การสัมภาษณ์สั้นหลังการทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กอธิบายความหมายขององค์ประกอบในภาพวาดโดยตรงไปตรงมา ข้อมูลจากการสังเกตและการสัมภาษณ์วิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Content Analysis) เพื่อเข้ารหัส จัดหมวดหมู่ และสังเคราะห์ความหมายเชิงพฤติกรรม ส่วนข้อมูลภาพวาดซึ่งเป็นข้อมูลเชิงภาพและสัญลักษณ์วิเคราะห์ด้วย Thematic Analysis ตามแนวทางของ Braun และ Clarke เพื่อดันหารูปแบบ ความหมาย และธีมที่สะท้อนโลกทัศน์ด้านสิ่งแวดล้อมของเด็ก ผลการวิเคราะห์ทั้งหมดถูกบูรณาการด้วยวิธี Triangulation เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล พร้อมทั้งใช้การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ (Peer Debriefing) และการทวนความหมายบางส่วนกับผู้ให้ข้อมูล (Member Checking) เพื่อให้การตีความสอดคล้องกับเจตนาจริงของผู้ให้ข้อมูล กระบวนการทั้งหมดนี้ช่วยให้ข้อมูลที่ได้นั้นมีความลึก แม่นยำ และสะท้อนองค์ประกอบสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาข้อกำหนดในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็กเจนเอเรชั่นอัลฟาอย่างมีความหมาย วิธิดำเนินการวิจัยได้รับการปรับให้สอดคล้องกับข้อเสนอของผู้ทรงคุณวุฒิโดยสรุปผลการวิเคราะห์ในลักษณะ “Design Principles / Design Guideline Table” เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำข้อค้นพบไปใช้จริงในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กได้อย่างเป็นรูปธรรม ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การวาดภาพ และการสัมภาษณ์ถูกสังเคราะห์ร่วมกันด้วย Content Analysis และ Thematic Analysis เพื่อระบุรูปแบบพฤติกรรมและอารมณ์ที่เกิดขึ้น ผลลัพธ์ถูกแปลงเป็นหลักการออกแบบเชิงพฤติกรรม และใช้จัดทำ Design Guideline Table ที่สรุปข้อกำหนดด้านเนื้อหา รูปแบบ และโครงสร้างของสื่ออย่างเป็นระบบ

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรม การรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อมของเด็ก ที่ได้จากการลงพื้นที่

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูล จากการลงพื้นที่ การรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อม ของเด็กเจนเอเรชั่นอัลฟา ในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 คน และครู 2 คน นำพาเด็กแต่ละชั้นทำกิจกรรมวาดภาพศิลปะหัวข้อ “สิ่งแวดล้อมของฉัน” โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ วาดตัวอักษรตัวแรกของ

ชื่อตนเอง คำสำคัญที่คิดได้ 5 อันดับแรกเมื่อได้ยินคำว่า สิ่งแวดล้อม และ การวาดภาพสิ่งแวดล้อมของฉัน โดยแบ่ง ผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ พฤติกรรมของเด็ก เจริญ อัลฟา การแสดงการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การรับรู้ และการปลดปล่อยจิตสำนึกผ่านกิจกรรมทางศิลปะ ดังนี้

1. พฤติกรรมของเด็ก เจริญ อัลฟา ผู้วิจัย ทำการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ในการเรียน การสอนวิชาศิลปะ โดยแบ่งข้อมูลเป็น 8 ส่วน ดังนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็ก เจริญ อัลฟา

หัวข้อ	ป.1 (อายุ 7 ปี)	ป.2 (อายุ 8 ปี)	ป.3 (อายุ 9 ปี)
ลักษณะเด่น	- มักใช้เวลาสั้นในการวาดภาพ - สมาธิสั้น - วาดภาพเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เน้นสิ่งที่อยู่ในใจ ณ ขณะนั้น เช่น ดวงอาทิตย์ ต้นไม้ บ้าน	- เริ่มมีโครงสร้างและความคิด สร้างสรรค์มากขึ้น - มีสมาธิมากกว่า ป.1 แต่ยังคงขาดความต่อเนื่อง	- สามารถทำงานที่มีความซับซ้อนได้สำเร็จ - แสดงความคิดสร้างสรรค์ที่สูงกว่า ป.2
พฤติกรรม	- มีความกระตือรือร้นสูง แต่ มักจะไม่มีระบบ - ขาดความอดทน ไม่มั่นใจ หรือเปลี่ยนใจบ่อย เช่น วาดครึ่งหนึ่งแล้วเปลี่ยนไปทำอย่างอื่น หรือ วาดแล้วลบ - ชอบพูดคุยและขอคำแนะนำจากเพื่อนหรือครู	- มีความสนใจในรายละเอียด แต่บางครั้งก็ทำไม่เสร็จ - ชอบการมีส่วนร่วมใน กิจกรรมกลุ่ม แต่ต้องการ การชี้แนะ - มีการใช้สีที่หลากหลายมากขึ้น มีเทคนิคการระบายสีมากขึ้น มีความกล้าแสดงออก	- มีสมาธิมากขึ้น สามารถทำงานต่อเนื่องได้ - สามารถพึ่งพาตนเองได้ แต่ก็ยังต้องการการเสริมแรงทางบวกเพื่อเพิ่มกำลังใจ เช่น คำชม รางวัล เป็นต้น - อาจแสดงอารมณ์ผ่านงาน ศิลปะ เช่น ความภูมิใจใน ภาพวาด หรือ ความไม่พอใจ ในบางส่วนของงาน
สมาธิ	สั้น (10 – 15 นาที)	ปานกลาง (20-30 นาที)	ยาว (30-40 นาที)
ความละเอียด	วาดแบบง่าย	เริ่มใส่รายละเอียด	รายละเอียดซับซ้อน
การแสดงออก	แสดงออกทันที	เริ่มมีการวางแผน	มีการวางแผนก่อนเริ่มงาน
การทำงานร่วมกัน	ขอความช่วยเหลือเยอะ	ทำงานร่วมกับเพื่อน	ทำงานเดี่ยวได้ดีขึ้น
การแก้ปัญหา	ใช้วิธีลองผิดลองถูก	เริ่มวางแผนและเลือกวิธี	วิเคราะห์วางแผนแบบมีโครงสร้าง
เนื้อหาที่ชอบ	เกมง่าย ๆ และมีสีสัน	เกมที่มีความท้าทาย	เกมวิเคราะห์ หรือแก้ปัญหา

ในภาพรวมของเด็กอายุ 7-9 ปีทั้งหมด ยังคงมองโลกแบบตรงไปตรงมา อยู่ในขั้นสำรวจรูปทรงพื้นฐาน เริ่มให้ความสำคัญกับบริบทและสิ่งแวดล้อม มีความสม่ำเสมอ และควบคุมอารมณ์ได้ในระดับหนึ่ง

ในเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (7 ปี) มองโลกแบบตรงไปตรงมา เริ่มให้ความสำคัญกับบริบทและสิ่งแวดล้อม โดยเริ่มเข้าใจการเพิ่มมิติในภาพ ผ่านการใช้เส้นที่ซับซ้อนขึ้น ในส่วนของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (8 ปี) พบว่าเด็กมองโลกแบบตรงไปตรงมา เริ่มเข้าใจการเพิ่มมิติของ

ภาพ มีความพยายาม และการตั้งใจในการแก้ปัญหา และในเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (9 ปี) มองโลกแบบตรงไปตรงมา โดยเริ่มมองลึกเข้าไปในรายละเอียดของงาน เริ่มมีความเป็นระเบียบ และการจดจ่ออยู่กับสิ่งที่เป็จุดสำคัญ

2. การรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อมของเด็ก เจริญ อัลฟา เป็นการศึกษาการรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อมของเด็ก เจริญ อัลฟา กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านการพูด และ เขียนคำสำคัญ ใน 5

คำแรกที่นึกถึง ผลการศึกษา แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ผลการศึกษาในภาพรวม ผลการศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลในการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และผลการศึกษาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จากการศึกษาด้านคำสำคัญ พบว่า โลกแห่งธรรมชาติ ในภาพจำของเด็ก ประกอบด้วย ธรรมชาติ 5 ส่วน ได้แก่ ต้นไม้ ดอกไม้ นก ภูเขา และท้องฟ้า โดย ต้นไม้ สื่อถึง สัญลักษณ์ของความมั่นคง ความปลอดภัย และการเติบโต ดอกไม้ สื่อถึง สิ่งที่สร้างความสุข และทำให้โลกดูสดใส นก สื่อถึง อิสระภาพ การสำรวจ และการเดินทาง ภูเขา สื่อถึง ความสูงส่ง ความท้าทาย และธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ และสุดท้าย ท้องฟ้า สื่อถึง สิ่งกว้างใหญ่และไม่มีที่สิ้นสุด

จากการศึกษาด้านการรับรู้ การปลดปล่อยจิตใจสำนึก ผ่านกิจกรรมทางศิลปะ พบว่า

ส่วนที่ 1 องค์ประกอบภาพ เด็กแบ่งพื้นที่หลักที่เห็นได้ชัดเจน คือ การแบ่งเป็น พื้นที่ล่าง พื้นที่กลาง และพื้นที่บน โดยสามารถตีความได้ว่า การแบ่งพื้นที่เป็นชั้น ๆ คือ ล่าง กลาง บน แสดงถึง ความเป็นระบบ และการจัดลำดับทางการคิด ของเด็ก โดยพื้นที่ส่วนตรงกลาง (ที่เป็นพื้นที่เด่นที่สุด) มักเป็นสิ่งที่เด็กให้ความสำคัญ เช่น การวาดภูเขาหรือสิ่งแวดล้อมหลัก รวมถึงการระบายสีที่มักเริ่มจากตรงกลางภาพก่อน และการเติมพื้นที่ล่างและบนอย่างสมบูรณ์ สะท้อนถึง ความสมดุลของจินตนาการ และความเป็นจริง องค์ประกอบที่พบมากที่สุด คือ 1) ภูเขา พบได้ในเกือบทุกภาพ สะท้อนถึงความยิ่งใหญ่ และความสำคัญของธรรมชาติในมุมมองของเด็ก 2) ต้นไม้ มีการวาดต้นไม้หลายขนาด ตั้งแต่ ต้นไม้ใหญ่ที่อยู่กลางภาพ ไปจนถึงต้นไม้เล็ก ๆ ประกอบภาพ 3) ท้องฟ้าและน้ำ ทั้งสององค์ประกอบนี้มักเป็นส่วนพื้นฐาน ที่เด็กเลือกใช้เติมเต็มพื้นที่ และ 4) ดวงอาทิตย์ แม้จะถูกละไว้ในตำแหน่งรอง แต่พบในหลายภาพ การวาดองค์ประกอบเหล่านี้ สะท้อนถึงการมองธรรมชาติเป็นสิ่งแวดล้อมหลักที่เด็กเข้าใจและรู้สึกปลอดภัย ซึ่งธรรมชาติที่เด่นชัด แสดงถึง ความต้องการเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียบง่าย สงบ และไม่ซับซ้อน องค์ประกอบที่ถูกวางไว้ในมุมเล็ก ๆ ได้แก่ ดวงอาทิตย์ นกหรือสัตว์เล็ก ๆ และสิ่งปลูกสร้าง การวางองค์ประกอบเล็ก ๆ ในมุมภาพ อาจสะท้อนถึงการรับรู้ว่าสิ่งเหล่านี้เป็น ส่วนประกอบรอง ที่เสริมให้ธรรมชาติสมบูรณ์ขึ้น เช่น ดวงอาทิตย์ที่อยู่มุมเล็ก ๆ อาจสื่อถึงความหวัง หรือพลังชีวิตที่ยังไม่ชัดเจนในจิตใจของเด็ก

ส่วนที่ 2 สีที่ใช้ และความถี่ ใช้สีเขียว และฟ้า (ธรรมชาติ) เป็นชุดสีหลัก มีสีเหลืองแดงเน้นจุดเด่น สีน้ำตาล ดำ เสริมรายละเอียด โดยตำแหน่งของการใช้สีพบว่า ฟ้าด้านบน (ท้องฟ้า) เขียวและน้ำตาลตรงกลาง

(ภูเขา ต้นไม้) และสีฟ้าที่มุมล่าง (น้ำ) อันเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความปลอดภัย การมองโลกเชิงบวก และการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ

ส่วนที่ 3 อิมภาพวาดทั้งหมด จากการเก็บข้อมูล ประกอบกับการตีความ พบว่า อิม “ธรรมชาติ” คิดเป็นสัดส่วนที่เยอะที่สุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า เด็กวัยนี้มองสิ่งแวดล้อมในเชิงบวกและสงบสุข โดยเน้นการวาดภูเขา ต้นไม้ และแม่น้ำเป็นหลัก ส่วนอิมอื่น ๆ เช่น สิ่งมีชีวิต และสิ่งปลูกสร้าง แสดงถึงความพยายามเชื่อมโยงมนุษย์เข้ากับธรรมชาติ ในขณะที่บางภาพมีความเป็นนามธรรมเล็กน้อย ซึ่งสะท้อนถึงจินตนาการอันกว้างไกล นอกจากนี้ ยังสามารถสังเกตเกี่ยวกับการรับรู้สิ่งแวดล้อมของเด็กได้ว่า เด็กรับรู้สิ่งแวดล้อมจากการมีประสบการณ์ร่วม สิ่งที่เด็กวาด ไม่ว่าจะ เป็นสิ่งที่เป็องค์ประกอบทางธรรมชาติ หรือนามธรรม มักเป็นสิ่งที่เด็กเคยไป เคยเห็น และคุ้นชิน จนเรียกสิ่งนั้นว่า เป็นสิ่งแวดล้อม สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่าง คือ มีเด็กวาดสิ่งที่ไม่ใช่ธรรมชาติทั้งภาพ โดยเป็นทั้งภาพเครื่องบินที่บินผ่านบ้านที่อยู่ ไปจนถึงตุ๊กตาตัวโปรด

ในส่วนการปลดปล่อยจิตใจสำนึกผ่านการวาดภาพ สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

เด็กอายุ 7 ปี มักวาดภาพที่มี องค์ประกอบเรียบง่าย โดยเน้นวัตถุขนาดใหญ่ เช่น ภูเขา ต้นไม้ และดวงอาทิตย์ ซึ่งมักอยู่ตรงกลางภาพ ขณะที่ พื้นที่รอบข้างถูกละเลยหรือเว้นว่าง สีที่ใช้หลัก ๆ ได้แก่ สีเขียว ฟ้า และเหลือง ซึ่งแสดงถึงธรรมชาติและ ความอบอุ่น ภาพวาดมักอยู่ใน อิมธรรมชาติ สื่อถึงความปลอดภัย ความสงบ และโลก ในมุมมองที่ตรงไปตรงมา ลักษณะการระบายสีในวัยนี้ มักเติมพื้นที่แบบไม่ซับซ้อน บางครั้งมีการถมสีแบบทิศทางเดียว แต่ไม่สม่ำเสมอ ส่วนการเลือกสัญลักษณ์ มักเน้นสิ่งที่คุ้นเคย และใกล้ตัว เช่น ภูเขา ต้นไม้ ดวงอาทิตย์ โดยเป็นการวาดวัตถุเดี่ยว ๆ ไม่ซับซ้อน

เด็กอายุ 8 ปี เด็กวัยนี้เริ่มมีองค์ประกอบหลากหลายขึ้น มีการเพิ่มรายละเอียดของสิ่งมีชีวิต เช่น นก ปลา และดอกไม้ สัญลักษณ์เริ่มถูกจัดวางอย่างมีลำดับ เช่น สัญลักษณ์หลักอยู่ตรงกลาง และสัญลักษณ์รองเสริมรอบข้าง สีที่ใช้เริ่มมีการผสมผสานเฉดสี เช่น ฟ้าอ่อนและฟ้าเข้มในน้ำ ลักษณะการระบายสีมีความสม่ำเสมอมากขึ้น อิมยังคงเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ แต่เพิ่มความสัมพันธ์กับบริบทขึ้นมา เช่น นกบินเหนือภูเขา สะท้อนถึงการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ รอบตัว



ภาพที่ 2 ผลงานส่วนหนึ่งของเด็กนักเรียนชั้นประถม

ศึกษาอายุ 7-9 ปี

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ณัชชา ศิริขวัญชัย

เด็กอายุ 9 ปี มีองค์ประกอบภาพที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การผสมผสานระหว่างธรรมชาติ และสิ่งปลูกสร้าง เช่น บ้าน ถนน และสะพาน การจัดวางภาพมีความสมดุลทั่วทั้งพื้นที่ สีที่ใช้มีความหลากหลายและมีการซ้อนทับมากขึ้น การระบายสีมีความประณีตและสมจริงมากขึ้น อิมของภาพเริ่มสะท้อนเรื่องราว เช่น ความสมดุลระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ มีการเลือกสัญลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กันมากขึ้น เช่น ต้นไม้ และบ้าน แสดงถึงความเชื่อมโยงของโลกในมุมมองที่ซับซ้อนขึ้น

ความเชื่อมโยงของเนื้อหาทั้งหมด เพื่อสร้างข้อกำหนดในการออกแบบ

1. สร้างสื่อที่มีวัตถุประสงค์เกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ใหญ่ ภูเขา หรือแม่น้ำ เป็น จุดโฟกัสหลัก ของเกม
2. เน้น โทนสีธรรมชาติ เช่น สีเขียว สีฟ้า และสีเหลือง ให้เด่นชัด เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม
3. ใช้สีที่ อ่อนโยนและสดใส เพื่อสร้างความรู้สึกเชิงบวก และกระตุ้นให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายกับการเรียนรู้
4. พัฒนา เนื้อหากิจกรรม ที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น การปลูกต้นไม้เสมือนจริง การปกป้องสัตว์
5. ใช้ เรื่องราวสั้น ๆ หรือเกมแบบเล่าเรื่อง ที่แสดงถึงผลกระทบของการดูแล และทำลายสิ่งแวดล้อม
6. สร้างสัญลักษณ์ในสื่อ ที่เด็กคุ้นเคย เช่น นก = อิสระ / ต้นไม้ = การเติบโต / ดวงอาทิตย์ = พลังงาน

7. เชื่อมโยงกับพัฒนาการตามวัย โดย
 - a. เด็กอายุ 7 ปี เน้นสิ่งที่เรียบง่าย – สื่อควรเป็นเกมง่าย เน้นภาพเด่นชัด และการโต้ตอบ
 - b. เด็กอายุ 8 ปี เริ่มเข้าใจความสัมพันธ์มากขึ้น - สร้างสื่อที่เชื่อมโยงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น การดูแลสัตว์ หรือ รักษาระบบนิเวศ
 - c. เด็กอายุ 9 ปี เข้าใจความซับซ้อน - สร้างเกมที่มีความสัมพันธ์ของเรื่องราว เช่น การสร้างสมดุลระหว่างธรรมชาติและมนุษย์
8. ใช้ กิจกรรมปฏิสัมพันธ์ (Interactive Media) ที่ให้เด็กได้ สร้างสรรค์ เลือกสัญลักษณ์ ระบายสี และวางองค์ประกอบภาพ ตามความเข้าใจของเด็ก
9. เสริม การให้ผลลัพธ์ เช่น หากเด็กดูแลต้นไม้ในเกม – ต้นไม้เติบโตและสิ่งแวดล้อมดีขึ้น
10. ออกแบบสื่อหรือเกมที่ให้ ครู พ่อแม่ หรือผู้ดูแล สามารถมีส่วนร่วมในการชี้แนะและแนะนำการเล่นได้
11. สร้างสื่อที่มีทั้งการเล่นในโลกเสมือน (ดิจิทัล) และสามารถทดลองในชีวิตจริงได้
12. พัฒนากิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือทำจริง เพื่อเชื่อมโยงกับการเรียนรู้
13. ออกแบบเกมที่เสริมพัฒนาการทั้งด้าน ร่างกาย สังคม และจิตใจ เช่น การเล่นเป็นกลุ่ม หรือแก้ปัญหา
14. สร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย
 - a. เด็กอายุ 7 ปี เน้นกิจกรรมที่ง่าย สนุก และเสริมสร้างจินตนาการ
 - b. เด็กอายุ 8 ปี เพิ่มความท้าทาย เช่น การแก้ปัญหาสถานการณ์จำลอง
 - c. เด็กอายุ 9 ปี เน้นการสร้างความคิดเชิงระบบ และความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน เช่น การจัดการระบบนิเวศ หรือเกมเกี่ยวกับการสร้างสมดุลระหว่างธรรมชาติและมนุษย์
15. ออกแบบเกมที่ส่งเสริมให้เกิด “พฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งแวดล้อม” ผ่านการตัดสินใจ เช่น การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และสร้างแรงจูงใจเชิงบวก เช่น การให้รางวัลสำหรับการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน

การสร้างข้อกำหนดทางการออกแบบ

ผู้วิจัยแบ่งองค์ประกอบการสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ออกเป็น 4 ส่วน คือ

ตารางที่ 7 ข้อกำหนดในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์

ลำดับที่	ประเภท	รายละเอียด
1	คุณสมบัติ	ส่งเสริมให้เกิด “พฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งแวดล้อม” ผ่านการตัดสินใจในเกม
2	คุณสมบัติ	เสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย สังคม จิตใจ และสติปัญญา
3	คุณสมบัติ	กิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือทำจริง
4	คุณสมบัติ	ครู พ่อแม่ หรือผู้ดูแล สามารถมีส่วนร่วมในการชี้นำและนำการเล่นได้
5	คุณสมบัติ	มีฟีเจอร์ให้เด็กได้สร้างสรรค์ ตามความเข้าใจของเด็ก
6	คุณสมบัติ	สร้างสื่อที่มีทั้งการเล่นในโลกเสมือน (ดิจิทัล) และสามารถเล่นในชีวิตจริงได้
7	เนื้อหา	เนื้อหากิจกรรม เชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น ปลูกต้นไม้ ปกป้องสัตว์
8	เนื้อหา	ใช้เรื่องราวสั้น ๆ หรือเกมแบบเล่าเรื่อง ที่แสดงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
9	องค์ประกอบ	สร้างสื่อที่มีวัตถุหลักเกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ใหญ่ หรือแม่น้ำ
10	องค์ประกอบ	เน้น โทนสีธรรมชาติ เช่น สีเขียว สีฟ้า เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับสิ่งแวดล้อม
11	องค์ประกอบ	ใช้สีที่อ่อนโยนและสดใส เพื่อสร้างความรู้สึกร่าเริง
12	องค์ประกอบ	สร้างสัญลักษณ์ที่เด็กคุ้นเคย ในสื่อ เช่น นก ต้นไม้ ดวงอาทิตย์
13	กลไกสนับสนุนการออกแบบ	การให้ผลลัพธ์ เช่น การเล่นต้นไม้ในเกม แล้วต้นไม้จริง (ปลูกในสภาพแวดล้อมจริง) เติบโตขึ้นด้วย โดยติดตามผลจากทางแอปพลิเคชันส่วนกลาง
14	กลไกสนับสนุนการออกแบบ	เวลาในเกมแบบเร่งเวลา (Accelerated Time System)
15	ผลลัพธ์	เชื่อมโยงกับพัฒนาตามวัย โดย - <u>เด็กอายุ 7 ปี</u> ควรเป็นเกมง่าย เน้นภาพเด่นชัด การโต้ตอบที่สนุก และเสริมสร้างจินตนาการ - <u>เด็กอายุ 8 ปี</u> ควรเป็นสื่อที่เชื่อมโยงถึงธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพิ่มความท้าทายและการแก้ปัญหา - <u>เด็กอายุ 9 ปี</u> ควรเป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์ของเรื่องราว เพิ่มการคิดเชิงระบบ และความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ส่วนประกอบของข้อกำหนดทางการออกแบบในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 5 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) คุณสมบัติของสื่อ (2) เนื้อหา (3) องค์ประกอบการออกแบบ (4) ระบบสนับสนุน และ (5) ผลลัพธ์ตามพัฒนาการของเด็ก

โดยในด้านคุณสมบัติ สื่อควรส่งเสริม “พฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน” ผ่านการลงมือทำจริง การมีส่วนร่วมของผู้ดูแล และการใช้สื่อที่ผลงานทั้งโลกเสมือนและโลกจริงเพื่อให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกและมีความหมาย ส่วนเนื้อหาควรมีกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น การปลูกต้นไม้ การปกป้องสัตว์ หรือการใช้เรื่องเล่าเชิงสิ่งแวดล้อมเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงเหตุ-ผล

องค์ประกอบของสื่อควรใช้วัสดุหรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นธรรมชาติ สีอ่อนอ่อนโยน และรูปทรงที่เด็กคุ้นเคย เช่น ต้นไม้ ดวงอาทิตย์ หรือนก ส่วนระบบสนับสนุนควรออกแบบเพื่อรักษาระดับสมาธิและแรงจูงใจของเด็ก เช่น การเร่งเวลาการเติบโตในเกมควบคู่กับต้นไม้จริง เพื่อสร้างความสัมพันธ์เชิงประสบการณ์ระหว่างโลกเสมือนและโลกจริง

ผลลัพธ์ด้านพัฒนาการจะสอดคล้องกับช่วงวัย โดยเด็กอายุ 7 ปี เหมาะกับเกมง่าย มีภาพชัดเจน และกระตุ้นจินตนาการ เด็กอายุ 8 ปี เหมาะกับสื่อที่เพิ่มความท้าทาย และการแก้ปัญหา ส่วนเด็กอายุ 9 ปี เหมาะกับสื่อที่มีโครงเรื่องและระบบที่ซับซ้อนขึ้น กระตุ้นการคิดเชิงระบบและความเชื่อมโยงของเหตุการณ์

ในเชิงทฤษฎี (theoretical contribution) การศึกษาครั้งนี้ช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับ “จิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมในเด็กเจนเอเรชันอัลฟา” ผ่านมุมมองของการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ผลงานโลกภายใน (inner experience) กับการลงมือทำจริง นอกจากนี้ยังวางรากฐานสำหรับแนวทางการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ในอนาคต โดยเสนอหลักการที่สามารถนำไปต่อยอดสู่การพัฒนานวัตกรรมด้านการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความหมายเชิงอารมณ์ พฤติกรรม และประสบการณ์ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการวิจัยพบว่าเด็กเจนเอเรชันอัลฟาแสดงออกถึงความเข้าใจและความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อมผ่านการวาดภาพและการทำกิจกรรมศิลปะในรูปแบบที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย โดยเด็กอายุ 7 ปีมักเลือกใช้สัญลักษณ์ที่เรียบง่าย เช่น ภูเขา ต้นไม้ และดวงอาทิตย์ เพื่อแสดงถึงความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ ในขณะที่เด็กอายุ 8-9 ปี เริ่มสร้างความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนมากขึ้นระหว่างสิ่งแวดล้อมและสังคม เช่น การวาดบ้าน สัตว์ และการจัดองค์ประกอบ

ของภาพที่สะท้อนความสมดุลระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ

เมื่อเชื่อมโยงกับ ทฤษฎีจิตขยาย (Extended Mind Theory) พบว่าเด็กใช้สื่อศิลปะเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงประสบการณ์จริงของตนกับโลกภายนอก โดยการวาดภาพและเลือกสื่อถือเป็นการแสดงออกถึงการรับรู้และความเข้าใจสิ่งแวดล้อมในระดับที่ลึกซึ้งขึ้น (Clark & Chalmers, 1998) การเลือกใช้สีเขียว ฟ้า และองค์ประกอบทางธรรมชาติ แสดงถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างความคิดภายในกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว

จากมุมมองของ Symbolic Interactionism เด็กแสดงการรับรู้ด้านสิ่งแวดล้อมผ่านสัญลักษณ์ในภาพวาด ซึ่งเป็นการสร้างความหมายร่วมกับสิ่งแวดล้อม เช่น การเลือกวาดต้นไม้และท้องฟ้าเป็นสัญลักษณ์ของความปลอดภัย ความสงบ และความต่อเนื่องในธรรมชาติ (Blumer, 1969) การเลือกใช้สัญลักษณ์เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจของเด็กต่อบทบาทของธรรมชาติในชีวิตประจำวัน

นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมโดยใช้หลัก การสะกิดพฤติกรรม (Nudging Theory) สามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งแวดล้อมได้อย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การออกแบบเกมหรือกิจกรรมที่ให้รางวัลเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมดูแลต้นไม้ในเกม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Thaler & Sunstein (2008) ที่ชี้ว่าการให้แรงจูงใจเชิงบวกสามารถกระตุ้นพฤติกรรมที่ต้องการได้อย่างยั่งยืน

จากการวิจัยทั้งหมด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิด การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ซึ่งพบว่าการให้เด็กเรียนรู้ผ่านกิจกรรมศิลปะและการเล่น สามารถสร้างความสนุกและแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงความเข้าใจไปสู่การปฏิบัติจริง (Hakkarainen, 2010; Lillard, 2013) การจัดกิจกรรมศิลปะที่让孩子ได้สร้างสรรค์ และแสดงออกอย่างอิสระจึงช่วยให้เด็กมีส่วนร่วมทางอารมณ์และจิตใจ (Emotional Engagement) ในการเรียนรู้เรื่องสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อจำกัดของงานวิจัย

1. ขนาดกลุ่มตัวอย่างค่อนข้างจำกัด การวิจัยใช้กลุ่มเด็กเจนเอเรชันอัลฟาเพียง 10 คน และครูศิลปะ 2 คน ซึ่งแม้จะเหมาะกับงานเชิงคุณภาพ แต่ยังไม่สามารถสะท้อนความหลากหลายของเด็กในบริบทที่ต่างกัน เช่น โรงเรียนชนบท เมืองใหญ่ หรือโรงเรียนที่มีปรัชญาการเรียนรู้ต่างรูปแบบกัน

2. **บริบทของโรงเรียนมีผลต่อข้อมูล** งานวิจัยเก็บข้อมูลจากโรงเรียนเดียว ทำให้ผลลัพธ์อาจสะท้อนเฉพาะวัฒนธรรมการสอน บรรยากาศห้องเรียน และแนวคิดของโรงเรียนนั้น ๆ ซึ่งอาจแตกต่างจากโรงเรียนอื่น ส่งผลต่อการตีความพฤติกรรมและการแสดงออกของเด็ก

3. **พฤติกรรมเด็กขึ้นอยู่กับสถานการณ์เฉพาะหน้า** ข้อมูลจากการสังเกตและภาพวาดอาจได้รับอิทธิพลจากอารมณ์ ความพร้อม และประสบการณ์ในวันนั้น ๆ ของเด็ก ทำให้พฤติกรรมบางอย่างอาจไม่ใช่รูปแบบที่เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอในชีวิตจริง

4. **ข้อจำกัดด้านเวลาในการเก็บข้อมูล** การเก็บข้อมูลเกิดขึ้นในระยะเวลาสั้นระหว่างการทำกิจกรรมศิลปะ ซึ่งอาจไม่ครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมและการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในระยะยาวของเด็ก

5. **การตีความข้อมูลเชิงสัญลักษณ์มีความอ่อนไหว** การวิเคราะห์ภาพวาดและสัญลักษณ์ต้องอาศัยการตีความของผู้วิจัย แม้จะมีการตรวจสอบความถูกต้องด้วย peer debriefing และ member checking แล้ว แต่ความหมายบางส่วนยังอาจถูกตีความแตกต่างได้ตามบริบททางวัฒนธรรมและประสบการณ์ชีวิตของเด็กแต่ละคน

6. **ข้อจำกัดจากการเลือกกิจกรรมเฉพาะด้านศิลปะ** เนื่องจากกิจกรรมที่ใช้เป็นกิจกรรมศิลปะ อาจทำให้ความสามารถในการแสดงออกของเด็กบางคนไม่ชัดเจน เช่น เด็กที่ไม่ถนัดการวาดภาพหรือไม่คุ้นเคยกับการเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ ส่งผลให้ข้อมูลบางส่วนอาจไม่ครบถ้วนตามศักยภาพที่แท้จริงของเด็ก

7. **ผลลัพธ์ยังไม่สามารถสรุปเป็นข้อกำหนดสากลได้ทันที** แม้การวิจัยนี้จะระบุแนวทางสำคัญในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับเด็ก แต่ข้อจำกัดที่ได้ยังต้องทดลองใช้ในวงกว้างและปรับตามบริบท ก่อนจะนำไปพัฒนาเป็นแนวทางเชิงสากลของงานวิจัยในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. **การศึกษาครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้หลากหลายขึ้น** ทั้งในด้านพื้นที่ โรงเรียนประเภทต่าง ๆ และระดับทรัพยากรของสถาบันการศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมความแตกต่างของบริบทการเรียนรู้ของเด็กเจเนอเรชันอัลฟาอย่างแท้จริง การเก็บข้อมูลในหลายภูมิภาคหรือหลายชุมชนจะช่วยให้เข้าใจว่าเด็กในบริบทที่ต่างกัันมีรูปแบบการรับรู้และพฤติกรรมทางสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมือนกัน และทำให้ข้อกำหนดการออกแบบที่สังเคราะห์

ขึ้นสามารถนำไปปรับใช้ได้กว้างขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. **งานวิจัยในอนาคตควรเน้นการติดตามผลลัพธ์ระยะยาว** ของการใช้สื่อหรือกิจกรรมที่ออกแบบ เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงด้านจิตสำนึกและพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมของเด็กมักเกิดขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อยไป การทำการศึกษาติดตาม (longitudinal study) จะช่วยยืนยันว่าสื่อสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ยั่งยืนได้จริง และยังสามารถวิเคราะห์ปัจจัยที่สนับสนุนหรือขัดขวางผลลัพธ์ในระยะยาวได้อย่างแม่นยำยิ่งขึ้น

3. **ควรศึกษาบทบาทของอารมณ์ ประสบการณ์ตรง และความรู้สึกเชื่อมโยงกับธรรมชาติ** ซึ่งจากงานวิจัยนี้พบว่ามมีผลต่อการเกิดจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมอย่างชัดเจน การศึกษาในอนาคตอาจเจาะลึกมิติของ emotional engagement หรือ nature connectedness เพื่อทำความเข้าใจว่าประสบการณ์แบบใดช่วยให้เด็กเกิดความผูกพันกับธรรมชาติในระดับลึก และประสบการณ์ดังกล่าวจะสามารถถ่ายทอดผ่านสื่อปฏิสัมพันธ์ได้ในรูปแบบใดบ้าง

4. **การพัฒนาวิจัยเชิงทดลองที่เปรียบเทียบสื่อหลายรูปแบบควรถูกนำมาพิจารณา** เช่น การเปรียบเทียบระหว่างเกมกระดาน สื่อดิจิทัล ระบบ AR หรือกิจกรรมที่ลงมือทำจริง เพื่อวิเคราะห์ว่าสื่อรูปแบบใดตอบสนองต่อพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัยได้ดีที่สุด การศึกษาเชิงเปรียบเทียบนี้จะช่วยให้การออกแบบสื่อครั้งต่อไปมีความแม่นยำยิ่งขึ้น ทั้งในด้านการรูปแบบการโต้ตอบ เนื้อหา และระดับความซับซ้อนของกิจกรรมที่เหมาะสม

5. **งานวิจัยถัดไปควรพิจารณาบทบาทของผู้ใหญ่ในการเสริมสร้างผลลัพธ์การเรียนรู้ของเด็ก** ทั้งในบริบทของครู ผู้ปกครอง และผู้ดูแล เนื่องจากผู้ใหญ่มีบทบาทสำคัญต่อความต่อเนื่องของพฤติกรรมที่ดีต่อสิ่งแวดล้อม การศึกษาในอนาคตอาจสำรวจรูปแบบการสนับสนุนของผู้ใหญ่ที่ช่วยขยายผลลัพธ์ของสื่อ เช่น การได้ตอบรับกัน การสะท้อนความคิดหลังเล่น หรือการผสมผสานกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ลึกและยั่งยืนทั้งในระดับเด็กและครอบครัว

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้	รายละเอียด
องค์ความรู้เชิงทฤษฎี (Theoretical Contribution)	งานวิจัยนี้ขยายความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการรับรู้สิ่งแวดลอมของเด็กเจนเนอเรชันอัลฟา โดยแสดงให้เห็นว่าเด็กในช่วงอายุ 7-9 ปี มีการรับรู้และแสดงออกผ่านศิลปะในลักษณะ “จากรูปธรรมใกล้ตัว สู่ สัญลักษณ์ สู่ ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล” ซึ่งสะท้อนการผสมผสานระหว่าง จิตสำนึก และ จิตไร้สำนึก การค้นพบนี้สอดคล้องและต่อยอดจากทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget และ Vygotsky โดยเฉพาะในมิติการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสร้างสรรค์
องค์ความรู้เชิงวิธีวิจัย (Methodological Contribution)	การใช้กิจกรรมวาดภาพ “สิ่งแวดลอมของฉัน” ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมและการสัมภาษณ์สั้น เป็นนวัตกรรมวิธีวิจัยที่ช่วยเปิดเผยทั้งข้อมูลเชิงพฤติกรรม และข้อมูลเชิงสัญลักษณ์ในเวลาเดียวกัน กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่าศิลปะสามารถใช้เป็น “สื่อกลาง” เพื่อดึงเอาความเข้าใจเชิงลึกของเด็กที่อาจไม่สามารถอธิบายเป็นคำพูดได้ทั้งหมด และเมื่อผนวกกับการวิเคราะห์เชิงลึก จะช่วยสร้างภาพรวมที่มีทั้งมิติอารมณ์ ความคิด และการปฏิบัติ
องค์ความรู้เชิงการปฏิบัติ และการออกแบบ (Practical/Design Contribution)	งานวิจัยนี้ได้สังเคราะห์ข้อกำหนดเชิงออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมใน 4 ด้าน ได้แก่ (1) คุณสมบัติของสื่อ เช่น ความง่ายต่อการใช้งานและการปรับให้เหมาะสมตามวัย, (2) เนื้อหา เช่น การเชื่อมโยงสิ่งแวดล้อมกับชีวิตประจำวัน, (3) องค์ประกอบการออกแบบ เช่น การใช้สี สัญลักษณ์ และรูปแบบการโต้ตอบที่กระตุ้นจินตนาการ, และ (4) ผลลัพธ์ที่คาดหวัง เช่น การกระตุ้นการตระหนักรู้ ความผูกพัน และ พฤติกรรมที่เอื้อต่อสิ่งแวดล้อม ข้อค้นพบนี้สามารถนำไปใช้จริงในบริบท การศึกษาและการออกแบบสื่อสำหรับเด็กในยุคดิจิทัล

องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นถึงความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับการรับรู้สิ่งแวดล้อมของเด็กเจนเนอเรชันอัลฟา โดยเด็กวัย 7-9 ปีสะท้อนสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์ ใกล้ตัว สี และสัญลักษณ์ ก่อนจะค่อย ๆ พัฒนาเป็นการ เชื่อมโยงเชิงเหตุและผล ซึ่งสะท้อนการผสมผสานระหว่าง จิตสำนึกและจิตไร้สำนึก นอกจากนี้ วิธีวิจัยที่ใช้ศิลปะและ

การปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือหลักยังพิสูจน์ให้เห็นว่าสามารถเปิดเผยข้อมูลเชิงลึกที่วิธีการเชิงปริมาณอาจไม่สามารถจับได้ สุดท้าย งานวิจัยนี้ได้สังเคราะห์ข้อกำหนดเชิงออกแบบ สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน อันเป็นองค์ความรู้ที่ทั้งต่อยอดทฤษฎี เพิ่มนวัตกรรมเชิงวิธี และ สร้างแนวทางการปฏิบัติที่นำไปใช้ได้จริงในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- นารวี อิมคิลป์, จอมสุรางค์ ลิ้มปรีเสริฐกุล และ ปิยลักษณ์ อัครรัตน์. (2565). การพัฒนาจิตสำนึกรักสิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมการสอนแบบโครงการโรงเรียนโสมภาพพัฒนา. **ศึกษา วารสารศึกษาศาสตร์**, 9(1), 71–78. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sikkha/article/view/251288/>
- Andersen, M. M. (2024). Play in cognitive development: From rational constructivism to predictive processing. **Developmental Review**, 71, 101055. <https://doi.org/10.1111/tops.12752>
- Clayton, S. D. (2023). Looking at emotions to understand responses to environmental challenges. **Current Opinion in Psychology**, 50, 101635. <https://doi.org/10.1177/17540739231193757>
- Crane, J. L. (2018). Child's play: The role of play in mitigating the fear of death among pediatric palliative care team patients, families, and caregivers. **Omega: Journal of Death and Dying**, 76(3), 235–254.
- Eberle, S. G. (2011). Playing with the multiple intelligences: How play helps them grow. **American Journal of Play**, 4(1), 19–51.
- Erhabor, N. I. (2020). Cognitive factors influencing the environmental practices of students: Implications for environmental education. **Journal of Cleaner Production**, 258, 120139. <https://doi.org/10.29333/aquademia/8224>
- Firnady, D. A. (2020). Floortime approach to increase communication skills for children with autism spectrum disorder and intellectual impairment. **Journal of Early Childhood Research**, 18(4), 289–303. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201125.007>
- Gardner, H. (1983). **Frames of mind: The theory of multiple intelligences**. New York, NY: Basic Books.
- Hakkarainen, P. (2010). Strong foundation through play-based learning. **International Journal of Early Childhood Education**, 16(2), 123–135.
- Hong, X. (2018). Development of children's multiple intelligence based on computer educational game platform. **Journal of Educational Technology & Society**, 21(1), 299–312. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/394/5/052034>
- Hourcade, J. P. (2019). Child development and interaction design. **Foundations and Trends in Human-Computer Interaction**, 12(4), 249–360. <https://doi.org/10.1145/3311927.3325168>
- Jung, C. G. (1968). **The archetypes and the collective unconscious** (Collected Works of C. G. Jung, Vol. 9, Part 1). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Littledyke, M. (2008). Science education for environmental awareness: Approaches to integrating cognitive and affective domains. **Environmental Education Research**, 14(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/13504620701843301>
- Naess, A. (1973). The shallow and the deep, long-range ecology movement: A summary. **Inquiry**, 16(1–4), 95–100. <https://doi.org/10.1080/00201747308601682>
- Piaget, J. (1952). **The origins of intelligence in children**. New York, NY: International Universities Press. <https://doi.org/10.1037/11494-000>

- Pihkala, P. (2024). Emotional and affective issues in environmental and sustainability education. *Environmental Education Research*, 30(1), 12–28. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199756810-0310>
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. Cambridge, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11017.001.0001>
- Sobo, E. J. (2014). Play's relation to health and well-being in preschool and kindergarten: A Waldorf (Steiner) education perspective. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 261–274. <https://doi.org/10.1080/21594937.2014.886102>
- Sterling, S., & Webb, J. (2023). Strategies for promoting environmental awareness and behavior in the digital generation via environmental education research. *Environmental Education Research*, 29(4), 345–360.
- Susilahat, S. (2019). Scaffolding plays a macro role in early childhood educational. *Early Child Development and Care*, 189(1), 45–55. <https://doi.org/10.4108/eai.1-4-2019.2287264>
- Üstün, N. (2023). Investigating variables predicting environmental awareness in the context of education for sustainable development: An analysis based on TIMSS 2019 data. *Environmental Education Research*, 29(7), 1021–1038.
- Volk, T. L., & Hungerford, H. R. (1990). Changing learner behavior through environmental education. *Journal of Environmental Education*, 21(3), 8–21. <https://doi.org/10.1080/00958964.1990.10753743>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้านการสื่อสารสุขภาพ เพื่อเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น: กรณีศึกษานักศึกษาปริญญาตรี คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Development of an Integrated Learning Innovation in Health Communication to Enhance Competence in Weight and Abdominal Obesity Management among Early Adults: A Case Study of Undergraduate Students, Faculty of Public Health, Ubon Ratchathani Rajabhat University

ภัทรกร เจริญบุตร¹, เพ็ญมาศ สุกนธจิตต์² และ ศิริรัตน์ เจริญบุตร³

Pattaraporn Charoenbut, Penmat Sukhonthachit and Sirirat Charoenbut

Corresponding author, E-mail : pattaraporn.c@ubru.ac.th

Received : October 28, 2025
Revised : December 15, 2025
Accepted : December 18, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินผล วัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ส่งเสริมสมรรถนะ การจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอน ต้น โดยบูรณาการแนวทางการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Cycle) เข้ากับการ เรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Microlearning) และการสื่อสาร สุขภาพเชิงปฏิบัติ (Practical Health Communication Competency) กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาปริญญาตรี คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 80 คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมไมโครเลิร์นนิง 5 โมดูล ได้แก่ การประเมินภาวะโภชนาการ การนับคาร์โบไฮเดรต และสมดุลพลังงาน โภชนาการสัปดาห์ละ สิ่งแวดล้อมอาหาร และการสื่อสารสุขภาพผ่านอินโฟกราฟิก ผลการเรียนรู้ ถูกประเมินผ่านแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-Post Test) และแบบสะท้อนคิด (Reflection) รวมทั้งการ

ประเมินนิทรรศการโดยใช้กรอบ Kolb's Cycle 4 ขั้น ได้แก่ ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) การสังเกต สะท้อนคิด (Reflective Observation) การสร้างแนวคิด เชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการ ลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation) ผลการวิจัยพบ ว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) และสะท้อนการพัฒนาใน ด้านสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ ทั้งการคิดวิเคราะห์เนื้อหา การออกแบบสื่อ การทำงานเป็นทีม และการเชื่อมโยงความ รู้กับการปฏิบัติจริง การประเมินเชิงคุณภาพแสดงให้เห็น ว่า ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ เห็นคุณค่าของการสื่อสารสุขภาพที่เข้าใจง่าย และสามารถ ถ่ายทอดแนวคิดผ่านนิทรรศการได้อย่างสร้างสรรค์ โดย สรุป วัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการนี้เป็นเครื่องมือที่มี ประสิทธิภาพในการพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ทักษะ และ

^{1,2,3} คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
Faculty of Public Health, Ubon Ratchathani Rajabhat University

เจตคติในการจัดการสุขภาพของตนเอง พร้อมก้าวสู่การเป็น
นักสื่อสารสุขภาพที่มีสมรรถนะที่สามารถออกแบบสื่อและ
กิจกรรมสุขภาพที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงประสบการณ์, สมรรถนะการ
สื่อสารสุขภาพ, การจัดการน้ำหนัก, โรคอ้วนลงพุง,
นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

Abstract

This study aimed to develop and evaluate an integrated learning innovation designed to enhance students' competence in weight and abdominal obesity management through experiential and practical learning approaches. The intervention combined Kolb's Experiential Learning Cycle, Microlearning, and Practical Health Communication Competency into an integrated instructional model for higher education students. A total of 80 undergraduate students participated in five microlearning modules: Nutrition Assessment, Carbohydrate Counting & Energy Balance, Mindful Nutrition (Phosana-Sappaya), Food Environment & Risk Awareness, and Health Communication & Infographic Design. Learning outcomes were evaluated using pre- and post-tests, reflective journals, and an exhibition-based assessment guided by Kolb's four learning stages: Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization, and Active Experimentation. The findings revealed a statistically significant improvement in post-test knowledge scores ($p < 0.05$) and observable development in Health Communication Competencies, including content analysis, media design, teamwork, and application of nutrition knowledge to real-world contexts. Qualitative reflections indicated that learners gained motivation for healthy behavior change, recognized the importance of clear and creative health communication, and were able to design meaningful public health exhibitions. In conclusion, this integrated learning innovation effectively strengthened students' knowledge, skills, and attitudes toward personal health management and communication. It also fostered the emergence of health communicators practitioner capable of designing

practical and engaging health promotion materials for their communities.

Keywords: Experiential Learning, Health Communication Competency, Weight Management, Abdominal Obesity, Integrated Learning Innovation

บทนำ

ภาวะน้ำหนักเกินและอ้วนเป็นปัจจัยเสี่ยงของโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (Non-Communicable Diseases: NCDs) นอกจากนี้ภาวะอ้วนลงพุง (Central or Abdominal Obesity) มีความสัมพันธ์กับภาวะด้านอินซูลิน ภาวะเบาหวาน โรคระบบหัวใจและหลอดเลือด ภาวะอ้วนลงพุง เป็นปัญหาสาธารณสุขที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนต้น (Young Adults) สำหรับสถานการณ์สำคัญในรายงานข้อมูลจากระบบสารสนเทศสนับสนุนงานส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย ในปี 2568 ภาพรวมของทั้งประเทศพบว่าประชากรวัยทำงานอายุ 19- 29 ปี มีภาวะน้ำหนักเกินและอ้วน ร้อยละ 31.68 กลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนต้นนี้ถือว่าเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเรียนสู่การทำงาน (transitional adulthood) ที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพอย่างชัดเจน บุคคลช่วงวัยนี้ซึ่งอยู่ในช่วงกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพที่สำคัญและมักขาดความรู้ทักษะในการจัดการน้ำหนักอย่างเหมาะสม (Arnett, 2000; Nelson et al., 2008) นอกจากนี้การที่มีข้อมูลสุขภาพจำนวนมากจนเกินไป (information overload) ประกอบกับการเผยแพร่ข้อมูลด้านสุขภาพที่ไม่ถูกต้องหรือยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน ทำให้เกิดความสับสนและไม่สามารถตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม (Bawden & Robinson, 2020; Eppler & Mengis, 2004)

มีการศึกษาทางระบาดวิทยาที่พบว่าช่วงปีแรกของการเป็นนักศึกษาเป็นช่วงที่มีอัตราการเพิ่มน้ำหนักสูงที่สุดในช่วงชีวิต โดยนักศึกษาเพิ่มน้ำหนักเฉลี่ย 3-4 กิโลกรัมในปีแรก ปรากฏการณ์ที่เรียกว่า "Freshman 15" (Nelson, Story, Larson, Neumark-Sztainer, & Lytle, 2008) และหากไม่ได้รับการแก้ไข น้ำหนักที่เพิ่มขึ้นนี้มักคงอยู่ตลอดชีวิตและเป็นสาเหตุของโรคเรื้อรังในอนาคต งานวิจัยในบริบทของไทยสนับสนุนข้อค้นพบนี้ โดยดวงพร กตัญญูตานนท์ (2554) พบว่านักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีปัญหาภาวะโภชนาการและพฤติกรรมสุขภาพที่ไม่เหมาะสม ส่วนจินดารัตน์ สมใจนิ๊ก และจอม สุวรรณโณ (2563) พบความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับภาวะน้ำหนักเกินและอ้วน

ในกลุ่มวัยช่วงเปลี่ยนผ่าน (18-35 ปี) มหาวิทยาลัยจึงเป็นที่ที่มีความสำคัญเชิงยุทธศาสตร์ (strategic setting) สำหรับการป้องกันปัญหาสุขภาพในขณะนี้นักศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเป็นเวลาประมาณ 4 ปีซึ่งเพียงพอสำหรับการปลูกฝังพฤติกรรมสุขภาพที่ยั่งยืน (Dooris, Cawood, Doherty, & Powell, 2010) สามารถที่จะสร้างอัตลักษณ์และนิสัย ซึ่งพฤติกรรมที่ปลูกฝังได้ในช่วงนี้มีแนวโน้มคงอยู่ไปจนโต (Arnett, 2000) และมหาวิทยาลัยมีโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อม (existing infrastructure) ในการสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านการศึกษาสังเกตการณ์ทางกายภาพ และการสร้างวัฒนธรรมสุขภาพแต่อย่างไรก็ตามถึงแม้มหาวิทยาลัยจะมีศักยภาพสูง แต่การส่งเสริมสุขภาพในมหาวิทยาลัยไทยยังมีข้อจำกัด โดยเฉพาะการขาดนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท และสามารถพัฒนาทั้งความรู้และทักษะไปพร้อมกัน การให้ความรู้สุขภาพส่วนใหญ่ยังคงเน้นการบรรยายและถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียว ขาดการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง และยังขาดการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง (real-life application) ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างยั่งยืน (Vadeboncoeur, Townsend, N. & C., Foster, C., 2016)

การส่งเสริมสุขภาพมีหลายรูปแบบ แต่ที่พบมากคือการให้ความรู้ผ่านเนื้อหาสุขภาพในช่องทางสื่อต่างๆ การวิจัยด้านการสื่อสารสุขภาพแสดงให้เห็นว่า การใช้ภาพและสื่อกราฟิกช่วยเพิ่มความสนใจ ความเข้าใจ การจดจำ และการนำความรู้ไปปฏิบัติได้ดีกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะในกลุ่มที่มี health literacy ต่ำ (Houts et al., 2006; McCaffery et al., 2013) อินโฟกราฟิก (infographic) ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลและความรู้ที่ซับซ้อนในรูปแบบภาพที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ และจดจำได้ ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากในการสื่อสารสุขภาพ และมีศักยภาพในการเพิ่มประสิทธิภาพการถ่ายทอดข้อมูลสุขภาพให้กับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย (Dunlap & Lowenthal, 2016) อย่างไรก็ตาม ยังขาดแนวทางการเรียนรู้ที่พัฒนาให้ผู้เรียนไม่เพียงรับความรู้ด้านสุขภาพ แต่ยังสามารถสร้างสรรค์และถ่ายทอดความรู้ผ่านการออกแบบสื่อกราฟิกได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักสื่อสารสุขภาพในศตวรรษที่ 21 จากช่องว่างดังกล่าว จึงมีความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการทั้งเนื้อหาสุขภาพ กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม และการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเป็นทั้งผู้เรียนรู้และผู้ถ่ายทอดข้อมูลสุขภาพที่มีคุณภาพสู่สังคมและชุมชนได้

งานวิจัยที่ผ่านมาได้พยายามพัฒนาแนวทางการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนต้นผ่านหลากหลายวิธีการ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ตามแนวคิดของ Kolb ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง สะท้อนคิด สร้างแนวคิด และลงมือปฏิบัติ ได้รับการพิสูจน์ว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการจัดการสุขภาพและส่งเสริมการเปลี่ยนพฤติกรรมที่ยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของการให้ความรู้ด้านสุขภาพ (Kolb & Kolb, 2017; Morris, 2020; Bergsteiner et al., 2010) ควบคู่ไปกับนี้ แนวทางการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Microlearning) ที่แบ่งเนื้อหาเป็นหน่วยเล็กๆ กระชับ และเน้นการเรียนรู้แบบ just-in-time ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในด้านให้ความรู้ด้านสุขภาพ เนื่องจากสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการความยืดหยุ่นและความกระชับของเนื้อหา ((Zarshenas, et al., 2022; Kapp & Defelice, 2019) การศึกษาหลายชิ้นพบว่าไมโครเลิร์นนิ่งช่วยเพิ่มอัตราการจดจำ ลดภาระทางปัญญา (cognitive load) และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ยังเน้นไปที่การเรียนรู้เนื้อหาเป็นหลัก และยังมีศึกษาน้อยมากที่บูรณาการไมโครเลิร์นนิ่งเข้ากับการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ นอกจากนี้ การใช้สื่อภาพ โดยเฉพาะอินโฟกราฟิก ในการสื่อสารสุขภาพได้รับการพิสูจน์ว่ามีประสิทธิภาพในการเพิ่มความเข้าใจและการจดจำข้อมูลสุขภาพ โดยเฉพาะในกลุ่มที่มีระดับ health literacy ต่ำ (Houts et al., 2006; McCaffery et al., 2013) อินโฟกราฟิกที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย น่าสนใจ และจดจำได้ (Dunlap & Lowenthal, 2016; Siricharoen & Siricharoen, 2015) ที่น่าสนใจยิ่งขึ้นคือ การให้ผู้เรียนสร้างสื่อสุขภาพด้วยตนเอง (learner-generated content) ไม่เพียงช่วยเพิ่มความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Lee & McLoughlin, 2010; Wheeler et al., 2008) การศึกษาพบว่า กระบวนการสร้างสื่อทำให้ผู้เรียนต้องประมวลผลข้อมูล คัดกรองสิ่งสำคัญ และนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักสื่อสารสุขภาพ (Reyna & Brainerd, 2007) นอกจากนี้ การจัดนิทรรศการเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานและรับ feedback ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Falk & Dierking, 2018) แม้ว่างานวิจัยที่ผ่านมาจะแสดงให้เห็นประสิทธิภาพของแต่ละแนวทางแต่ยังมีข้อจำกัดสำคัญหลายประการ ได้แก่ (1) ยังไม่มีการบูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ไมโครเลิร์นนิ่ง และการพัฒนาสมรรถนะ

การสื่อสารสุขภาพเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ (2) งานวิจัยส่วนใหญ่เน้นการถ่ายทอดความรู้มากกว่าการพัฒนาทักษะการสื่อสาร และ (3) มีงานวิจัยจำกัดมากที่ศึกษาในบริบทของการจัดการภาวะอ้วนลงพุงในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนต้นของไทย ซึ่งมีบริบททางสังคมวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมทางอาหารที่แตกต่างจากต่างประเทศ ช่องว่างเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดทั้งสามเข้าด้วยกันเพื่อตอบโจทย์การพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติในการจัดการสุขภาพและการเป็นนักสื่อสารสุขภาพที่มีสมรรถนะ จากช่องว่างดังกล่าว การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่บูรณาการวัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Cycle) เข้ากับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Microlearning) และการสื่อสารสุขภาพเชิงปฏิบัติผ่านการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ (Practical Health Communication through Infographic Design and Exhibition) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น การวิจัยนี้คาดว่าจะ เป็นต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษาและองค์กรสาธารณสุขเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการน้ำหนักเกินและภาวะอ้วนลงพุงในกลุ่มผู้ใหญ่ตอนต้นได้ การดำเนินการวิจัยกับกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี (วัยผู้ใหญ่ตอนต้น) จึงมีความสำคัญเชิงยุทธศาสตร์อย่างยิ่ง เนื่องจากวัยนี้เป็นช่วงเปลี่ยนผ่านสำคัญที่เสี่ยงต่อการเพิ่มขึ้นของน้ำหนัก ซึ่งหากไม่ได้รับการแก้ไขจะส่งผลต่อการเกิดโรคเรื้อรังในอนาคต มหาวิทยาลัยจึงเป็นสถานที่ที่มีโครงสร้างพื้นฐานที่พร้อมสำหรับการปลูกฝังพฤติกรรมสุขภาพที่ยั่งยืน ด้วยเหตุนี้ การวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อเสริมสร้างทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติในการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุง พร้อมพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถเป็นนักสื่อสารสุขภาพที่มีสมรรถนะ ซึ่งจะเป็นการสร้างรากฐานที่สำคัญสำหรับการจัดการสุขภาพของตนเองและสามารถถ่ายทอดความรู้สู่สังคมและชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาและประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Cycle) เข้ากับการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง (Microlearning) และการสื่อสารสุขภาพเชิงปฏิบัติ

(Practical Health Communication Competency)

วัตถุประสงค์เฉพาะของการวิจัยประกอบด้วย 4 ประการ ดังนี้

(1) เพื่อพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ประกอบด้วย 5 โมดูลไมโครเลิร์นนิง ได้แก่ การประเมินภาวะโภชนาการ การนับคาร์โบไฮเดรตและสมมูลพลังงาน โภชนสัปปายะ สิ่งแวดล้อมอาหาร และการสื่อสารสุขภาพผ่านอินโฟกราฟิก โดยใช้กรอบ Kolb's Experiential Learning Cycle 4 ขั้น

(2) เพื่อพัฒนากระบวนการจัดนิทรรศการสุขภาพที่เป็นเวทีให้ผู้เรียนได้นำเสนอสื่ออินโฟกราฟิกที่สร้างสรรค์ถ่ายทอดความรู้สู่สาธารณะ และได้รับ feedback เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารสุขภาพอย่างครบวงจร

(3) เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนวัตกรม โดยใช้การวัดผลแบบผสมผสาน (mixed methods) ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน แบบสะท้อนคิด และการประเมินนิทรรศการ

(4) เพื่อศึกษาประสบการณ์การเรียนรู้และแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของผู้เรียน

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยนี้มีการประยุกต์แนวคิดทฤษฎีและมีการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎี 3 ด้านหลัก ได้แก่ (1) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (2) แนวคิดการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิง และ (3) แนวคิดการสื่อสารสุขภาพและการรู้เท่าทันสุขภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ David A. Kolb (1984) เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่เน้นว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากประสบการณ์ตรงและการไตร่ตรองประสบการณ์นั้น โดย Kolb เสนอว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและเป็นวัฏจักร ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนที่เชื่อมโยงกัน (Kolb & Kolb, 2017) ดังนี้

ขั้นที่ 1: ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience - CE) เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จริงหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนใช้ความรู้สึกและอารมณ์ในการรับรู้สถานการณ์ ในวัฏกรรมนี้ได้แก่ การวัดน้ำหนักส่วนสูงและเส้นรอบเอวของตนเอง การชิมอาหารจริง การสำรวจสิ่งแวดล้อมอาหารในมหาวิทยาลัย

ขั้นที่ 2: การสังเกตและไตร่ตรอง (Reflective Observation - RO) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสังเกตและไตร่ตรองประสบการณ์ที่ได้รับ พิจารณาถึงความหมายและความสำคัญของประสบการณ์นั้นจากมุมมองต่างๆ ในวัฏกรรม

นี้ใช้การเขียนแบบสะท้อนคิด (reflection) และการอภิปรายกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ได้รับ

ขั้นที่ 3: การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization - AC) เป็นขั้นที่ผู้เรียนวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการไตร่ตรอง นำมาสร้างเป็นแนวคิด ทฤษฎี หรือหลักการทั่วไปที่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ได้ ในวัฏกรรมนี้ผู้เรียนเรียนรู้หลักการทางโภชนาการ การคำนวณพลังงาน แนวคิดเรื่อง food environment และหลักการสื่อสารสุขภาพ

ขั้นที่ 4: การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation - AE) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้และแนวคิดที่ได้ไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง ทดสอบความถูกต้องของแนวคิด และปรับเปลี่ยนตามผลที่ได้รับ ในวัฏกรรมนี้ผู้เรียนออกแบบและสร้างสื่ออินโฟกราฟิก จัดนิทรรศการ และถ่ายทอดความรู้สู่สาธารณะ ซึ่งเป็นการนำความรู้ไปใช้อย่างเป็นรูปธรรม

Kolb (2015) เน้นว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรผ่านทั้ง 4 ขั้นตอนอย่างครบถ้วน และเป็นวัฏจักรที่ต่อเนื่อง โดยผู้เรียนสามารถเริ่มต้นที่ขั้นใดก็ได้ แต่ต้องผ่านทุกขั้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ การวิจัยหลายชิ้นพบว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการจัดการสุขภาพและส่งเสริมการเปลี่ยนพฤติกรรมที่ยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษาสุขภาพและโภชนาการ (Morris, 2020; Bergsteiner et al., 2010)

2. แนวคิดการเรียนรู้แบบไมโครเลิร์นนิ่ง (Microlearning)

ไมโครเลิร์นนิ่ง (Microlearning) เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เน้นการนำเสนอเนื้อหาการเรียนรู้ในรูปแบบที่กระชับ เข้าใจง่าย และสามารถเรียนรู้ได้ในระยะเวลาสั้นๆ โดยทั่วไปแต่ละหน่วยการเรียนรู้ (learning unit) จะใช้เวลาประมาณ 3-15 นาที และมุ่งเน้นไปที่วัตถุประสงค์การเรียนรู้เฉพาะเจาะจง (Zarshenas, et al., 2022) ลักษณะสำคัญของไมโครเลิร์นนิ่ง ได้แก่ (1) เนื้อหาที่แบ่งเป็นหน่วยเล็กๆ ที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง (2) มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้เฉพาะทักษะหรือความรู้ที่ชัดเจน (3) สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (flexibility) และ (4) ใช้รูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย เช่น วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก แบบทดสอบ หรือเกม (Giurgiu et al., 2020)

หลักการสำคัญของไมโครเลิร์นนิ่งมีรากฐานมาจากทฤษฎีทางจิตวิทยาการเรียนรู้หลายทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีภาระทางปัญญา (Cognitive Load Theory) ของ Sweller (1988)

ที่เสนอว่าการแบ่งเนื้อหาเป็นส่วนเล็กๆ ช่วยลดภาระทางปัญญาและเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ทฤษฎีการลืม (Forgetting Curve) ของ Ebbinghaus ที่แสดงให้เห็นว่าการทบทวนเนื้อหาเป็นระยะๆ ในช่วงเวลาสั้นๆ (spaced repetition) ช่วยเพิ่มการจดจำระยะยาว และทฤษฎี Just-in-Time Learning ที่เน้นการเรียนรู้ในขณะที่มีความต้องการหรือสามารถนำไปใช้ได้ทันที (Kapp & Defelice, 2019)

การศึกษาวิจัยพบว่าไมโครเลิร์นนิ่งมีประสิทธิภาพในการเพิ่มอัตราการจดจำ ลดเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ และเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียน โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนยุคใหม่ที่คุ้นเคยกับการรับข้อมูลแบบรวดเร็วและกระชับผ่านสื่อดิจิทัล (Leong et al., 2021) ในบริบทของการศึกษาสุขภาพ ไมโครเลิร์นนิ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาสุขภาพที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ทันที (Zarshenas, et al., 2022) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยส่วนใหญ่ยังเน้นไปที่การถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ และยังมีศึกษาน้อยมากที่บูรณาการไมโครเลิร์นนิ่งเข้ากับการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ

3. แนวคิดการสื่อสารสุขภาพและความรอบรู้สุขภาพ (Health Communication and Health Literacy)

ความรอบรู้สุขภาพ (Health Literacy) หมายถึงความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ ประเมิน และใช้ข้อมูลสุขภาพเพื่อการตัดสินใจด้านสุขภาพที่เหมาะสม (Nutbeam, 2000) Nutbeam แบ่ง health literacy ออกเป็น 3 ระดับ คือ (1) Functional Health Literacy - ความสามารถพื้นฐานในการอ่านและเข้าใจข้อมูลสุขภาพ (2) Interactive Health Literacy - ความสามารถในการค้นหา ประเมิน และนำข้อมูลมาใช้ในชีวิตประจำวัน และ (3) Critical Health Literacy - ความสามารถในการวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและใช้ข้อมูลเพื่อควบคุมสถานการณ์สุขภาพของตนเอง การพัฒนา health literacy ในระดับสูงเป็นเป้าหมายสำคัญของการศึกษาสุขภาพสมัยใหม่ (Nutbeam & Lloyd, 2021)

การสื่อสารสุขภาพ (Health Communication) เป็นกระบวนการในการสร้าง แลกเปลี่ยน และถ่ายทอดข้อมูลสุขภาพระหว่างบุคคลหรือกลุ่มต่างๆ เพื่อส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์ (Ratzan & Parker, 2000) การสื่อสารสุขภาพที่มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย ได้แก่ (1) ความเหมาะสมของเนื้อหา กับกลุ่มเป้าหมาย (2) ความชัดเจนและความเข้าใจง่ายของข้อความ (3) ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และ (4) ช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสม

การสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารสุขภาพ การวิจัยพบว่าการใช้ภาพและสื่อกราฟิกช่วยเพิ่มความสนใจ ความเข้าใจ การจดจำ และการนำความรู้ไปปฏิบัติได้ดีกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะในกลุ่มที่มี health literacy ต่ำ (Houts et al., 2006) อินโฟกราฟิก (Infographic) ซึ่งเป็นการนำเสนอข้อมูลและความรู้ที่ซับซ้อนในรูปแบบภาพที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ และจดจำได้ เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารสุขภาพ (Dunlap & Lowenthal, 2016; McCaffery et al., 2013) องค์ประกอบสำคัญของอินโฟกราฟิกที่ดี ประกอบด้วย (1) ความถูกต้องของเนื้อหา (2) ความชัดเจนและความเรียบง่าย (3) การใช้สีและตัวอักษรที่เหมาะสม (4) การจัดวางองค์ประกอบที่ดี และ (5) ความสวยงามและความน่าสนใจ (Siricharoen & Siricharoen, 2015)

การเรียนรู้โดยการสร้างเนื้อหาด้วยตนเอง (Learner-Generated Content) เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างสรรค์เนื้อหาหรือสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่เพียงช่วยเพิ่มความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ (Lee & McLoughlin, 2010; Wheeler et al., 2008) กระบวนการสร้างสื่อทำให้ผู้เรียนต้องประมวลผลข้อมูล คัดกรองสิ่งสำคัญ และนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของนักสื่อสารสุขภาพ (Reyna & Brainerd, 2007)

การจัดนิทรรศการ (Exhibition) เป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานและรับ feedback ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ นิทรรศการเป็นพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้นำเสนอและผู้เข้าชม และการเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลาย (Falk & Dierking, 2018) การจัดนิทรรศการช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความมั่นใจ และความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย

การวิจัยนี้บูรณาการทั้งสามแนวคิดเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ โดยใช้ Kolb's Experiential Learning Cycle เป็นกรอบหลักในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด ใช้ Microlearning เป็นรูปแบบในการจัดเนื้อหาให้กระชับและเข้าใจง่าย และมุ่งพัฒนา สมรรถนะการสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ การบูรณาการนี้ช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงได้รับความรู้ด้านสุขภาพ แต่ยังได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ การคิดวิเคราะห์ การสร้างสรรค์ และการสื่อสารที่จำเป็นสำหรับการเป็นนักสื่อสารสุขภาพในศตวรรษที่ 21

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้นผ่านนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. ปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แก่

กลุ่มเป้าหมายนักศึกษาระดับปริญญาตรี อายุ 18-25 ปี ที่มีความเสี่ยงต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพและมีแนวโน้มเกิดภาวะอ้วนลงพุง ขาดทักษะการประเมินและใช้ข้อมูลสุขภาพ ขาดความรู้และทักษะในการจัดการน้ำหนัก และต้องการข้อมูลสุขภาพที่กระชับ เข้าใจง่าย และนำไปใช้ได้จริง

2. กระบวนการ (Process): นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

นวัตกรรมประกอบด้วยกระบวนการ 3 แนวคิดหลัก ได้แก่

2.1 การเรียนรู้แบบ Microlearning รวม 5 โมดูล แต่ละโมดูลมีระยะเวลาไม่เกิน 15 นาที ได้แก่ 1) โมดูลที่ 1 การประเมินภาวะโภชนาการ ที่มีเนื้อหาหลักการประเมินดัชนีมวลกาย (BMI) เส้นรอบเอว องค์ประกอบร่างกาย การแปลผลภาวะน้ำหนักเกินและภาวะอ้วนลงพุง และความเสี่ยงต่อภาวะโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs) 2) โมดูลที่ 2 การนับคาร์โบไฮเดรตและสมดุลพลังงาน เนื้อหาเกี่ยวกับการคำนวณพลังงาน ความต้องการพลังงานรายวัน การนับคาร์โบไฮเดรต 3) โมดูลที่ 3 เนื้อหาเกี่ยวกับโภชนาการ แนวทางการบริโภคตามแนวคิดโภชนาการเพื่อจัดการน้ำหนักเกินและภาวะอ้วนลงพุง 4) โมดูลที่ 4 สิ่งแวดล้อมอาหาร (Food Environment) เนื้อหาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการกิน การวิเคราะห์สิ่งแวดล้อมอาหาร และ 5) โมดูลที่ 5 การสื่อสารสุขภาพผ่านอินโฟกราฟิก เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก การถ่ายทอดข้อมูลสุขภาพ

2.2 การจัดกิจกรรมตาม Kolb's Experiential Learning Cycle แต่ละโมดูลได้รับการออกแบบให้ผู้เรียนผ่านทั้ง 4 ขั้นตอนของ Kolb's Cycle ได้แก่ 1) Concrete Experience (CE) - ประสบการณ์ตรงการวัดน้ำหนักส่วนสูงและเส้นรอบเอวของตนเองและเพื่อนนักศึกษา

การบันทึกการบริโภคอาหารและประเมินพลังงานในอาหารในแอปพลิเคชันและแบบดั้งเดิม การสำรวจสิ่งแวดล้อมอาหารในมหาวิทยาลัยและในกรณีศึกษา การทำกิจกรรมบันทึกทีมแข่งขันพฤติกรรมสุขภาพดีด้านอาหาร

ออกกำลังกาย และอารมณ์ 2) Reflective Observation (RO) – การสังเกตสะท้อนคิด จะมีการให้เขียนแบบสะท้อนคิด (reflection) หลังแต่ละกิจกรรม การอภิปรายกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การวิเคราะห์ความรู้สึกและความคิดที่เกิดขึ้น 3) Abstract Conceptualization (AC) – การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม การเรียนรู้หลักการทางทฤษฎีจากการบรรยาย แบบ microlearning การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากประสบการณ์ การเชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์จริง การศึกษาตัวอย่างการสื่อสารสุขภาพที่ดี 4) Active Experimentation (AE) – การลงมือปฏิบัติให้นักศึกษาทำการออกแบบและสร้างสื่ออินโฟกราฟิกตามหัวข้อที่สนใจ มีการเตรียมการนำเสนอและอธิบายเนื้อหา มอบหมายให้มีการจัดนิทรรศการและถ่ายทอดความรู้สู่สาธารณะ มีการรับ feedback และการปรับปรุงผลงาน

2.3 การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ

ผ่านการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ ผู้เรียนได้พัฒนาสมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ ให้นักศึกษาสามารถคัดกรองข้อมูลที่สำคัญ การวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล การสังเคราะห์เนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย 2) ทักษะการออกแบบสื่อ (การใช้หลักการออกแบบกราฟิก การเลือกใช้สี รูปภาพ และตัวอักษรที่เหมาะสม การจัดวางองค์ประกอบให้น่าสนใจและอ่านง่าย) 3) ทักษะการสื่อสาร มีการถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย มีการปรับเนื้อหาให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ได้ทำการนำเสนอและตอบคำถาม และ 4) ทักษะการทำงานเป็นทีม ได้แก่ การแบ่งหน้าที่ การประสานงาน การแก้ปัญหาาร่วมกัน

3. ผลผลิต (Output): การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

3.1 ด้านความรู้ (Knowledge) การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้แก่ มีความรู้เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับการประเมินภาวะโภชนาการ เข้าใจหลักการคำนวณพลังงานและการนับคาร์โบไฮเดรต เข้าใจแนวคิดโภชนาการสุขภาพดี สิ่งแวดล้อมด้านอาหาร เข้าใจหลักการสื่อสารสุขภาพและการออกแบบสื่อ ซึ่งจะทำการวัดผลโดยให้ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-Post Test)

3.2 ด้านทักษะ (Skills) นักศึกษามีทักษะการประเมินภาวะโภชนาการของตนเองและบุคคลอื่น ทักษะการวิเคราะห์และประเมินข้อมูลสุขภาพโภชนาการ ความเสี่ยงต่อโรคเรื้อรัง มีทักษะการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก มีทักษะการสื่อสารและถ่ายทอดความรู้ และเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม และการประเมินสมรรถนะการจัดนิทรรศการ

(Exhibition Rubric) ประกอบด้วย ความถูกต้องของเนื้อหา การออกแบบสื่อ ประสิทธิภาพการสื่อสาร การนำเสนอและตอบคำถาม และการทำงานร่วมกัน

3.3 ด้านเจตคติ (Attitude) ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในภาวะสุขภาพของตนเอง มีทัศนคติที่ดีต่อการจัดการน้ำหนัก มีความมั่นใจในความสามารถของตนเอง (self-efficacy) มีแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพด้านอาหาร ออกกำลังกาย และอารมณ์ เห็นคุณค่าของการสื่อสารสุขภาพที่มีคุณภาพ มีความรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ ซึ่งวัดผลโดยใช้ แบบสะท้อนคิด (Reflection) การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างกิจกรรม การวิเคราะห์เชิงคุณภาพจากข้อคิดเห็นและประสบการณ์ผู้เรียน

4. ผลลัพธ์ (Outcome): ผลกระทบระยะยาว

4.1 ระดับบุคคล

สมรรถนะการจัดการสุขภาพ สามารถประเมิน วางแผน และจัดการน้ำหนักของตนเองได้อย่างเหมาะสม สมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ สามารถเป็นนักสื่อสารสุขภาพที่มีคุณภาพ สามารถออกแบบสื่อและถ่ายทอดความรู้สุขภาพได้ การเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพ นำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน มีพฤติกรรมกินและการออกกำลังกายที่เหมาะสม

4.2 ระดับสังคม

การเป็นผู้ให้ความรู้ ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความรู้สุขภาพที่ถูกต้องสู่ครอบครัวและชุมชนการสร้างสังคมแห่งความรอบรู้เท่าทันสุขภาพ เป็นคนที่มีความรู้เท่าทันสุขภาพ และสามารถตัดสินใจด้านสุขภาพได้อย่างเหมาะสมต้นแบบนวัตกรรม นวัตกรรมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษาและองค์กรสาธารณสุขอื่นๆ ได้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ภัทรภร เจริญบุตร

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้านการสื่อสารสุขภาพ เพื่อเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยดำเนินการเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ

1.1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากแหล่งต่างๆ ดังนี้

(1) การทบทวนวรรณกรรม ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ (ก) ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (ข) แนวคิดไมโครเลิร์นนิ่ง (ค) สมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ (ง) ปัญหาโรคอ้วนและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น และ (จ) นวัตกรรมการเรียนรู้ด้านสุขภาพและโภชนาการ

(2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ สัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย (ก) อาจารย์ผู้สอนด้านสุขภาพหรือโภชนาการ 2 ท่าน (ข) นักโภชนาการ 1 ท่าน (ค) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบการเรียนรู้ 1 ท่าน และ (ง) ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารสุขภาพ 1 ท่าน เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหา ความต้องการ และแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการ

(3) การสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สำรวจความต้องการและความสนใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะสาธารณสุขศาสตร์ จำนวน 120 คน ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ผ่าน Google Forms เพื่อสำรวจในวันจัดกิจกรรมคณะสาธารณสุขศาสตร์ (ก) ผลตรวจสุขภาพเบื้องต้นของนักศึกษา (ข) ปัญหาและอุปสรรคในการดูแลสุขภาพ (ค) ความสนใจในการเรียนรู้การจัดการน้ำหนักเกินและภาวะอ้วนลงพุง และ (ง) รูปแบบการเรียนรู้ที่ต้องการ

1.2 การออกแบบนวัตกรรมการ

จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1.1 ผู้วิจัยออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการโดยบูรณาการสามแนวคิดหลัก ได้แก่ (1) วงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (Kolb's Experiential Learning Cycle) (2) ไมโครเลิร์นนิ่ง (Microlearning) และ (3) การสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ โดยนวัตกรรมการประกอบด้วย 5 โมดูล ดังนี้

โมดูลที่ 1 เกี่ยวกับการประเมินภาวะโภชนาการ เนื้อหาครอบคลุม การประเมินดัชนีมวลกาย (BMI) เส้นรอบเอว การประเมินเส้นรอบเอวต่อส่วนสูง และการแปลผลเพื่อประเมินความเสี่ยงภาวะอ้วนลงพุงและ NCDs

โมดูลที่ 2 เนื้อหาเกี่ยวกับการนับคาร์โบไฮเดรตและสมดุลพลังงาน เนื้อหาครอบคลุม หลักการนับคาร์โบไฮเดรต การคำนวณพลังงานที่ต้องการต่อวัน และการวางแผนอาหารให้สมดุล และการอ่านฉลากโภชนาการ

โมดูลที่ 3 เนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดการบริโภคตามหลักโภชนาการ 5 ข้อ เนื้อหาครอบคลุม แนวทาง 5 ข้อ เกี่ยวกับ

การทานอาหารที่เหมาะสม การกินที่พอดี สมดุล ไม่มากเกินไป ไม่น้อยจนขาด เหมาะสมกับร่างกายและจิตใจ

โมดูลที่ 4 เนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมด้านอาหาร เนื้อหาครอบคลุม food environment ในมหาวิทยาลัย ชุมชน สังคม การจัดการกับการกินนอกบ้าน และการสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อสุขภาพ

โมดูลที่ 5 การสื่อสารสุขภาพผ่านอินโฟกราฟิก เนื้อหาครอบคลุม หลักการสื่อสารสุขภาพ การออกแบบอินโฟกราฟิก การใช้ Canva และการสื่อสารข้อมูลสุขภาพ โภชนาการผ่านจัดนิทรรศการ

แต่ละโมดูลออกแบบตามวัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) เช่น การวัดน้ำหนัก ส่วนสูง เส้นรอบเอว การบันทึกอาหารด้านแอปพลิเคชันและแบบดั้งเดิม (2) การสังเกตและสะท้อนคิด (Reflective Observation) เช่น การเขียนแบบสะท้อนคิด การอภิปรายกลุ่ม (3) การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) เช่น การเรียนรู้เนื้อหาผ่าน microlearning modules (วิดีโอ สไลด์ อินโฟกราฟิก) และ (4) การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) เช่น การวางแผนอาหาร การสร้างสื่ออินโฟกราฟิก นอกจากนี้ นวัตกรรมยังรวมถึง (1) แผนการจัดการเรียนรู้ (lesson plans) สำหรับแต่ละโมดูล (2) สื่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย วิดีโอไมโครเลิร์นนิ่ง สไลด์นำเสนอ แบบฝึกหัด และ (3) คู่มือการใช้เครื่องมือดิจิทัล (Google Classroom และ Canva) (4) แพลตฟอร์มและเครื่องมือดิจิทัลสำหรับการเรียนรู้ การวิจัยนี้ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เข้าถึงได้ฟรี เพื่อให้ทันนวัตกรรมสามารถนำไปใช้ได้จริงในมหาวิทยาลัยที่มีทรัพยากรหลากหลายระดับ ได้แก่ Google Classroom ใช้เป็นระบบจัดการเรียนการสอน Canva for Education แพลตฟอร์มออกแบบกราฟิก แอปพลิเคชันประเมินภาวะโภชนาการ ภาวะอ้วนลงพุง ความเสี่ยงโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs) พลังงานที่ควรได้รับต่อวัน จำนวนคาร์บที่ควรได้รับต่อวัน ซึ่ง Food4Health Lite พัฒนาโดยกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข รวมถึงแอปพลิเคชัน NutriTrack สำหรับบันทึกอาหาร พร้อมด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์รูปแบบไฟล์ Excel เพื่อบันทึกรายสัปดาห์และรายเดือนเกี่ยวกับการทานอาหาร การออกกำลังกาย และอารมณ์ (Abdominal Fat Challenge) เป็นแบบบันทึกด้วยตนเอง (self-report) ที่พัฒนาโดยผู้วิจัยและคณะ

1.3 การตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและค่าความยากง่าย

นำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับเนื้อหา (Item-Objective Congruence: IOC) ครอบคลุม ประเด็น (1) ความถูกต้องของเนื้อหา (2) ความเหมาะสม ของกิจกรรม (3) ความสอดคล้องกับทฤษฎี และ (4) ความ เป็นไปได้ในการนำไปใช้ มีค่า IOC 0.80-1.00 ค่าความเชื่อ มั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.76 สำหรับค่าความ ยากง่ายด้วยสูตร KR20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) เท่ากับ 0.74

1.4 การปรับปรุงนวัตกรรม

นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข นวัตกรรม โดยเฉพาะในประเด็น (1) การจัดลำดับเนื้อหา โมดูลให้เหมาะสม (2) การเพิ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ประจำวันของนักศึกษา

1.5 การปรับปรุงนวัตกรรมฉบับสมบูรณ์

นำข้อมูลจากการทดลองใช้เบื้องต้นมาปรับปรุงแก้ไข นวัตกรรมให้สมบูรณ์ ได้นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณา การฉบับสมบูรณ์ที่พร้อมนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

ระยะที่ 2 การประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบ บูรณาการ

2.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในระยะนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (quasi-experimental research) แบบ one-group pretest-posttest design และใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods research) ที่รวมทั้งข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data)

2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมาย ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุบลราชธานี ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 743 คน

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขา อาชีวอนามัยและความปลอดภัย คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ที่เรียนรายวิชาโภชน ศาสตร์ในสถานประกอบการ โดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ จำนวน 80 คน โดยมีเกณฑ์คัดเข้า (inclusion criteria) ดังนี้ (1) อายุ 18-35 ปี (3) สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบทุกครั้ง (4) มีสมาร์ตโฟนหรืออุปกรณ์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ได้ และ (5) ยินยอมเข้าร่วมการวิจัย และเกณฑ์คัดออก (exclusion criteria) ดังนี้ (1) มีข้อจำกัดทางร่างกายหรือ โรคประจำตัวที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ (2) ไม่พร้อม

หรือไม่สะดวกในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็นต่อการ เรียนรู้ เช่น ไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างสม่ำเสมอ หรือไม่คุ้นเคยกับการใช้แอปพลิเคชันและเครื่องมือออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยพัฒนาและใช้เครื่องมือในวิจัย ดังนี้

1. นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการด้านการ สื่อสารสุขภาพ เพื่อเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและ ภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น

2. แบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม การเรียนรู้แบบบูรณาการด้านการสื่อสารสุขภาพ เพื่อเสริม สมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ ตอนต้น

3. บทเรียนไมโครเลิร์นนิ่งครอบคลุมเนื้อหา 5 โมดูล พร้อมแบบทดสอบความรู้อีกก่อนและหลังเรียน

4. แบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรม การเรียนรู้แบบบูรณาการด้านการสื่อสารสุขภาพ เพื่อเสริม สมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัย ผู้ใหญ่ตอนต้น และความพึงพอใจต่อการจัดนิทรรศการ เป็น แบบสอบถามมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับ นอกจากนี้ ยังมีแบบสะท้อนคิด (reflective journal) เป็นคำถามปลายเปิด ให้ผู้เรียนเขียนสะท้อนความคิด แบบSelf-report และแบบ สัมภาษณ์กลุ่ม (focus group interview guide) สำหรับ สัมภาษณ์กลุ่มย่อยเพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

5. แบบประเมินคุณภาพนิทรรศการ เป็นแบบ ประเมิน (rubric) สำหรับประเมินผลงานนิทรรศการแบบ กลุ่ม จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ (1) ความคิดสร้างสรรค์และ ความน่าสนใจของสื่อ (2) การนำเสนอและการสื่อสาร ที่เข้าใจได้ง่าย (3) การมีส่วนร่วมในการนำเสนอของ สมาชิกกลุ่ม (4) ความถูกต้องของเนื้อหาทางวิชาการ และความเชื่อมโยงกับ NCDs (5) ข้อเสนอแนะเพื่อการ พัฒนา คะแนนเต็ม 20 คะแนน ใช้ผู้ประเมิน 5 ท่าน (ผู้วิจัย อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิ และนักวิชาการศึกษาด้าน สาธารณสุข) นำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย และการแปลผลใช้ ค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) จากมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดย กำหนดเกณฑ์ดังนี้: 4.51–5.00 = เหมาะสมมากที่สุด, 3.51–4.50 = เหมาะสมมาก, 2.51–3.50 = เหมาะสม ปานกลาง, 1.51–2.50 = เหมาะสมน้อย และ 1.00–1.50 = เหมาะสมน้อยที่สุด

2.5 การดำเนินการทดลอง

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการก่อนเริ่มการทดลอง ได้แก่ ประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการ คัดเลือกผู้เข้า ร่วมตามเกณฑ์ที่กำหนด ชี้แจงวัตถุประสงค์ กระบวนการ

ระยะเวลา สิทธิและหน้าที่ของผู้เข้าร่วม ขอความยินยอมจากผู้เข้าร่วม สร้าง Google Classroom และเชิญผู้เข้าร่วมเข้าสู่ระบบ จัดปฐมนิเทศการใช้งาน Google Classroom และ Canva รวมถึงสร้างช่องทางสื่อสารผ่านกลุ่ม Facebook messenger

ขั้นตอนที่ 2 การประเมินก่อนการทดลอง (Pretest)

ทดสอบผู้เข้าร่วมด้วยเครื่องมือ 3 ชุด ได้แก่ (1) แบบทดสอบความรู้ (2) แบบสอบถามเจตคติและแรงบันดาลใจ และ (3) แบบข้อมูลทั่วไป พร้อมทั้งวัดน้ำหนัก ส่วนสูง และเส้นรอบเอวของผู้เข้าร่วมทุกคน โดยที่ข้อมูลส่วนที่สามนี้จะนำเสนอเผยแพร่ผลงานวิจัยในแหล่งอื่น ไม่ได้นำมาเสนอในรายงานวิจัยผลจากการพัฒนานวัตกรรมนี้

ขั้นตอนที่ 3: การทดลองใช้นวัตกรรม

ดำเนินการเรียนการสอนตามนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นเวลา 12 สัปดาห์

ขั้นตอนที่ 4: การประเมินหลังการทดลอง (Posttest)

หลังจากสิ้นสุดการทดลอง ทดสอบผู้เข้าร่วมด้วยเครื่องมือ 4 ชุด ได้แก่ (1) แบบทดสอบความรู้ (2) แบบสอบถามเจตคติและแรงบันดาลใจ (3) แบบประเมินความพึงพอใจ และ (4) วัดน้ำหนักและเส้นรอบเอวอีกครั้ง นอกจากนี้ ประเมินสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพและคุณภาพนิทรรศการในระหว่างการทดลองด้วยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรม โดยผู้วิจัย

ขั้นตอนที่ 5: การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

(1) รวบรวมแบบสะท้อนคิดจากทุกโมดูล

(2) สัมภาษณ์กลุ่มย่อย (focus group interview)

จำนวน 3 กลุ่ม กลุ่มละ 8-10 คน รวม 27 คน เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ ปัญหาและอุปสรรค และข้อเสนอแนะ บันทึกเสียงและถอดเทปคำต่อคำโดยผู้วิจัย

(3) บันทึกภาคสนาม (field notes) ของผู้วิจัยตลอดการทดลอง

2.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

(1) สถิติพรรณนา (descriptive statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ใช้อธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง คะแนนเฉลี่ยความรู้อสมรรถนะ เจตคติ คุณภาพนิทรรศการ และความพึงพอใจ

(2) การทดสอบ paired t-test ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรู้และเจตคติก่อนและหลังการทดลอง กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

(3) การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

2.7 จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

การวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งที่พัฒนาภายใต้โครงการวิจัยการพัฒนาแนวปฏิบัติการจัดการน้ำหนักเกินและภาวะอ้วนลงพุงในบุคคลวัยผู้ใหญ่ตอนต้น อายุ 18-35 ปี (ทุนสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ปีงบประมาณ พ.ศ.2567) ซึ่งได้รับการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เลขที่ HE682018 โดยผู้วิจัยปฏิบัติตามหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวได้ตลอดเวลาโดยไม่มีผลกระทบใดๆต่อการเรียน ทำการเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลเป็นความลับ ใช้รหัสแทนชื่อในการบันทึกและรายงานผลภาพรวม เก็บข้อมูลในที่ปลอดภัย และผู้เข้าร่วมที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับเครื่องเขียนของที่ระลึกเพื่อเป็นขวัญกำลังใจ



ภาพที่ 2 ภาพบางส่วนจากนวัตกรรมการเรียนรู้

แบบบูรณาการ

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ภัทรภร เจริญบุตร

ผลการวิจัย

การประเมินนวัตกรรมของงานวิจัยใช้รูปแบบ CIPP Model เพื่อประเมินทั้งกระบวนการและผลลัพธ์ของนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยเน้น 3 มิติ ได้แก่ (1) คุณภาพของนวัตกรรมสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ (ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน) (2) การเปลี่ยนแปลงความรู้และสมรรถนะของผู้เรียนก่อน-หลังเข้าร่วมโครงการ และ (3) ผลลัพธ์เชิงสังคมจากการสื่อสารสุขภาพในสถานประกอบการผ่านกิจกรรม **Weekly Challenge** และนิทรรศการ “NCDs ห่างไกลโรค

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่บูรณาการวัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb เข้ากับโมเดลการเรียนรู้และการสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 80 คน

ผลการพัฒนานวัตกรรม พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 โมดูล

โมเดลเรียนรู้ ได้แก่ การประเมินภาวะโภชนาการ การนับคาร์โบไฮเดรตและสมดุลพลังงาน โภชนาสุขภาพ สิ่งแวดล้อมอาหาร และการสื่อสารสุขภาพผ่านอินโฟกราฟิก โดยแต่ละโมดูลได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมทั้ง 4 ขั้นตอนของ Kolb’s Experiential Learning Cycle คือ ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) การสังเกตสะท้อนคิด (Reflective Observation) การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation) โดยในขั้นตอนสุดท้าย ผู้เรียนได้สร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการเพื่อนำเสนอและถ่ายทอดความรู้สู่สาธารณะ นวัตกรรมนี้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา สาธารณสุข การส่งเสริมสุขภาพในคนทำงาน โภชนาการ และสื่อสารสุขภาพจำนวน 5 คน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้

รายการ	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับความเหมาะสมของรูปแบบ
นวัตกรรมมีความถูกต้องของเนื้อหา	4.80	0.20	เหมาะสมมากที่สุด
กระบวนการเรียนรู้และบูรณาการ	4.72	0.18	เหมาะสมมากที่สุด
นวัตกรรมใหม่และความคิดสร้างสรรค์ในการสื่อสารสุขภาพ	4.65	0.24	เหมาะสมมากที่สุด
ความเหมาะสมของกิจกรรมนำไปสู่ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	4.74	0.19	เหมาะสมมากที่สุด
ความเป็นไปได้ของนวัตกรรมในการนำไปใช้ได้จริง	4.60	0.42	เหมาะสมมากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.73	0.21	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่ารูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการนี้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.73 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.21 ข้อเสนอแนะอื่นๆที่สำคัญ ได้แก่ นวัตกรรมสามารถนำไปใช้จริงในสถาบันการศึกษาและขยายสู่ชุมชนได้ ซึ่งควรมีการติดตามผลในระยะยาวและเก็บข้อมูลผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมเพิ่มเติม

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) ระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (เฉลี่ย = 4.53, SD = 0.42) พฤติกรรมสุขภาพดีขึ้นเฉลี่ย 17% และผลงานสื่อสารสุขภาพได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิว่ามีคุณภาพระดับดีมาก (คะแนนเฉลี่ย 17.5 จาก 20 คะแนน) ผลการประเมินประเมินสมรรถนะจัดทำสื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการโดย

ใช้ rubric 4 ด้าน พบว่า ผู้เรียนทั้ง 13 กลุ่มสามารถสร้างสื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการได้อย่างมีคุณภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวม 88.9 คะแนนจาก 100 คะแนนเต็ม (SD = 3.5) อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความถูกต้องของเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ย 26.9 จาก 30 คะแนน (ร้อยละ 89.7) ด้านการออกแบบสื่อมีคะแนนเฉลี่ย 26.4 จาก 30 คะแนน (ร้อยละ 88.0) ด้านประสิทธิภาพการสื่อสารมีคะแนนเฉลี่ย 22.3 จาก 25 คะแนน (ร้อยละ 89.2) และด้านการนำเสนอและตอบคำถามมีคะแนนเฉลี่ย 13.2 จาก 15 คะแนน (ร้อยละ 88.0) นอกจากนี้ การประเมินสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพโดยผู้สอนพบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) ในทุกมิติ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์เนื้อหาสุขภาพ (จาก $x = 2.4$ เป็น $x = 4.2$) ทักษะการออกแบบสื่อ (จาก $x = 2.2$ เป็น $x = 4.0$) ทักษะการสื่อสาร (จาก $x = 2.5$ เป็น $x = 4.3$) และทักษะการทำงานเป็นทีม (จาก $x = 3.2$ เป็น $x = 4.4$) ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่ากระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารสุขภาพของผู้เรียนอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินประเมินสมรรถนะจัดทำสื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการโดยใช้ rubric 4 ด้าน พบว่า ผู้เรียนทั้ง 13 กลุ่มสามารถสร้างสื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการได้อย่างมีคุณภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวม 88.9 คะแนนจาก 100 คะแนนเต็ม (SD = 3.5) อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความถูกต้องของเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ย 26.9 จาก 30 คะแนน (ร้อยละ 89.7) ด้านการออกแบบสื่อมีคะแนนเฉลี่ย 26.4 จาก 30 คะแนน (ร้อยละ 88.0) ด้านประสิทธิภาพการสื่อสารมีคะแนนเฉลี่ย 22.3 จาก 25 คะแนน (ร้อยละ 89.2) และด้านการนำเสนอและตอบคำถามมีคะแนนเฉลี่ย 13.2 จาก 15 คะแนน (ร้อยละ 88.0) นอกจากนี้ การประเมินสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพโดยผู้สอนพบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนาย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) ในทุกมิติ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์เนื้อหาสุขภาพ (จาก $x = 2.4$ เป็น $x = 4.2$) ทักษะการออกแบบสื่อ (จาก $x = 2.2$ เป็น $x = 4.0$) ทักษะการสื่อสาร (จาก $x = 2.5$ เป็น $x = 4.3$) และทักษะการทำงานเป็นทีม (จาก $x = 3.2$ เป็น $x = 4.4$) ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่ากระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารสุขภาพของผู้เรียนอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินเจตคติ ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติและแรงบันดาลใจ ในการดูแลสุขภาพอย่างมีนัย

สำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) โดยคะแนนเฉลี่ยรวมเพิ่มขึ้นจาก 3.2 เป็น 4.5 (จาก 5 คะแนนเต็ม) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตระหนักรู้ในภาวะสุขภาพของตนเองเพิ่มขึ้นจาก 3.0 เป็น 4.5 ด้านทัศนคติที่ดีต่อการจัดการน้ำหนักเพิ่มขึ้นจาก 3.6 เป็น 4.7 ด้านความมั่นใจในความสามารถของตนเอง (self-efficacy) เพิ่มขึ้นจาก 2.7 เป็น 4.3 ด้านแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรมเพิ่มขึ้นจาก 3.2 เป็น 4.6 และด้านการเห็นคุณค่าของการสื่อสารสุขภาพเพิ่มขึ้นจาก 3.2 เป็น 4.6 จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยใช้ Content Analysis จากแบบสะท้อนคิดของผู้เรียน พบประเด็นสำคัญ 5 ประเด็น ได้แก่ (1) การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (ร้อยละ 90.0 กล่าวถึง) (2) การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อ (ร้อยละ 97.5) (3) การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม (ร้อยละ 95.0) (4) แรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรม (ร้อยละ 96.3) และ (5) การเห็นคุณค่าของการสื่อสารสุขภาพ (ร้อยละ 98.8) ผู้เรียนส่วนใหญ่รายงานว่า การได้สร้างสื่ออินโฟกราฟิกและนำเสนอในนิทรรศการทำให้มีความภูมิใจ มั่นใจ และเห็นคุณค่าของตนเองในฐานะนักสื่อสารสุขภาพ โดยมีผู้เรียนสะท้อนว่า “ตอนแรกเครียดมาก แต่พอได้นำเสนอและเห็นคนสนใจ รู้สึกภูมิใจและอยากทำกิจกรรมแบบนี้อีก” และ “การได้อธิบายให้คนอื่นฟังทำให้เข้าใจเนื้อหาหลักยิ่งขึ้น” เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่บูรณาการการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb เข้ากับโมเดลการเรียนรู้และสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 80 คน

นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 โมดูลโมเดลการเรียนรู้ ได้แก่ การประเมินภาวะโภชนาการ การนับคาร์โบไฮเดรตและสมมูลพลังงาน โภชนาสบายะ สิ่งแวดล้อมอาหาร และการสื่อสารสุขภาพผ่านอินโฟกราฟิก โดยแต่ละโมดูลได้รับการออกแบบให้ครอบคลุมทั้ง 4 ขั้นตอนของ Kolb's Experiential Learning Cycle คือ ประสบการณ์ตรง

(Concrete Experience) การสังเกตสะท้อนคิด (Reflective Observation) การสร้างแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Conceptualization) และการลงมือปฏิบัติ (Active Experimentation) โดยในขั้นตอนสุดท้าย ผู้เรียนได้

สร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการเพื่อนำเสนอ และถ่ายทอดความรู้สู่สาธารณะ นวัตกรรมนี้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะก่อนนำไปทดลองใช้

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีคะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) ระดับความพึงพอใจต่อรูปแบบนวัตกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (เฉลี่ย = 4.53, SD = 0.42) พฤติกรรมสุขภาพดีขึ้นเฉลี่ย 17% และผลงานสื่อสารสุขภาพได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิว่ามีคุณภาพระดับดีมาก (คะแนนเฉลี่ย 17.5 จาก 20 คะแนน)

ผลการประเมินประเมินสมรรถนะจัดทำสื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการโดยใช้ rubric 4 ด้าน พบว่า ผู้เรียนทั้ง 13 กลุ่มสามารถสร้างสื่ออินโฟกราฟิกและจัดนิทรรศการได้อย่างมีคุณภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวม 88.9 คะแนนจาก 100 คะแนนเต็ม (SD = 3.5) อยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความถูกต้องของเนื้อหา มีคะแนนเฉลี่ย 26.9 จาก 30 คะแนน (ร้อยละ 89.7) ด้านการออกแบบสื่อมีคะแนนเฉลี่ย 26.4 จาก 30 คะแนน (ร้อยละ 88.0) ด้านประสิทธิภาพการสื่อสารมีคะแนนเฉลี่ย 22.3 จาก 25 คะแนน (ร้อยละ 89.2) และด้านการนำเสนอและตอบคำถามมีคะแนนเฉลี่ย 13.2 จาก 15 คะแนน (ร้อยละ 88.0) นอกจากนี้ การประเมินสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพโดยผู้สอนพบว่า ผู้เรียนมีการพัฒนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) ในทุกมิติ ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์เนื้อหาสุขภาพ (จาก $x = 2.4$ เป็น $x = 4.2$) ทักษะการออกแบบสื่อ (จาก $x = 2.2$ เป็น $x = 4.0$) ทักษะการสื่อสาร (จาก $x = 2.5$ เป็น $x = 4.3$) และทักษะการทำงานเป็นทีม (จาก $x = 3.2$ เป็น $x = 4.4$) ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่ากระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารสุขภาพของผู้เรียนอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินเจตคติ ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติและแรงบันดาลใจ ในการดูแลสุขภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) โดยคะแนนเฉลี่ยรวมเพิ่มขึ้นจาก 3.2 เป็น 4.5 (จาก 5 คะแนนเต็ม) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความตระหนักรู้ในภาวะสุขภาพของตนเองเพิ่มขึ้นจาก 3.0 เป็น 4.5 ด้านทัศนคติที่ดีต่อการจัดการน้ำหนักเพิ่มขึ้นจาก 3.6 เป็น 4.7 ด้านความมั่นใจในความสามารถของตนเอง (self-efficacy) เพิ่มขึ้นจาก 2.7 เป็น 4.3 ด้านแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรม

เพิ่มขึ้นจาก 3.2 เป็น 4.6 และด้านการเห็นคุณค่าของการสื่อสารสุขภาพเพิ่มขึ้นจาก 3.2 เป็น 4.6 จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยใช้ Content Analysis จากแบบสะท้อนคิดของผู้เรียน พบประเด็นสำคัญ 5 ประเด็น ได้แก่ (1) การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (ร้อยละ 90.0) (2) การพัฒนาทักษะการออกแบบสื่อ (ร้อยละ 97.5) (3) การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม (ร้อยละ 95.0) (4) แรงบันดาลใจในการเปลี่ยนพฤติกรรม (ร้อยละ 96.3) และ (5) การเห็นคุณค่าของการสื่อสารสุขภาพ (ร้อยละ 98.8) ผู้เรียนส่วนใหญ่รายงานว่า การได้สร้างสื่ออินโฟกราฟิกและนำเสนอในนิทรรศการทำให้มีความภูมิใจ มั่นใจ และเห็นคุณค่าของตนเองในฐานะนักสื่อสารสุขภาพ

อภิปรายผล

การวิจัยนี้พัฒนาและประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่บูรณาการวัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb เข้ากับไมโครเลิร์นนิ่งและการสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมนี้มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยผู้เรียนมีการพัฒนายอย่างมีนัยสำคัญทั้งในมิติความรู้ ทักษะ และเจตคติ ผลการวิจัยนี้มีประเด็นที่ควรนำมาอภิปรายหลายประเด็นดังต่อไปนี้

1. ประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการเพิ่มความรูู้

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีคะแนนความรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb (2016) ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง (deep learning) มากกว่าการรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว การศึกษาของ Morris (2020) พบเช่นกันว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการจัดการสุขภาพและส่งเสริมการเปลี่ยนพฤติกรรมที่ยั่งยืน โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษาสุขภาพและโภชนาการ

นอกจากนี้ การใช้ไมโครเลิร์นนิ่งในการจัดเนื้อหาเป็นหน่วยเล็กๆ ที่กระชับและมุ่งเน้นไปที่วัตถุประสงค์ที่ชัดเจน ช่วยลดภาระทางปัญญา (cognitive load) ของผู้เรียน สอดคล้องกับทฤษฎีภาระทางปัญญาของ Sweller (1988) ที่เสนอว่าการแบ่งเนื้อหาที่ซับซ้อนเป็นส่วนเล็กๆ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การศึกษาของ พบเช่นกันว่าไมโครเลิร์นนิ่งช่วยเพิ่มอัตราการจดจำและลดเวลาที่ใช้ในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนยุคใหม่ที่คุ้นเคยกับการ

รับข้อมูลแบบรวดเร็วและกระชับ ในการวิจัยนี้ ผู้เรียนส่วนใหญ่ รายงานว่ารูปแบบไมโครเลิร์นนิ่งช่วยให้เข้าใจง่ายและสามารถนำไปใช้ได้ทันที ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้กับกลุ่มเป้าหมาย

2. การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพ

การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพของผู้เรียน ซึ่งแสดงให้เห็นจากผลการประเมินนิทรรศการที่อยู่ในระดับดีมาก และการประเมินสมรรถนะโดยผู้สอนที่พบว่าผู้เรียนมีการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในทุกมิติ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาของ Houts et al. (2006) ที่พบว่าการใช้ภาพและสื่อกราฟิกช่วยเพิ่มความสนใจ ความเข้าใจ การจดจำ และการนำความรู้

ไปปฏิบัติได้ดีกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว และสอดคล้องกับ Dunlap & Lowenthal (2016) ที่พบว่าอินโฟกราฟิกที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย น่าสนใจ และจดจำได้ อย่างไรก็ตาม การวิจัยส่วนใหญ่ที่ผ่านมามุ่งเน้นไปที่การใช้อินโฟกราฟิกที่ผู้เชี่ยวชาญสร้างเพื่อสื่อสารกับผู้เรียน (one-way communication) ในขณะที่การวิจัยนี้ให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสื่ออินโฟกราฟิกเอง (two-way communication) ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่แตกต่างและมีคุณค่าเพิ่มเติม โดยไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสุขภาพ แต่ยังพัฒนาให้เป็นนักสื่อสารสุขภาพที่มีสมรรถนะสามารถถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนได้

3. บทบาทของนิทรรศการในการส่งเสริมการเรียนรู้

นิทรรศการเป็นส่วนสำคัญของนวัตกรรมนี้ที่ช่วยยกระดับการเรียนรู้จากระดับการรับรู้ข้อมูลไปสู่การประยุกต์ใช้และถ่ายทอดความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับขั้น Active Experimentation ของ Kolb's Cycle (Kolb & Kolb, 2017) และระดับสูงสุดของ Bloom's Taxonomy คือ Creating (Anderson & Krathwohl, 2001) การที่ผู้เรียนต้องสร้างสื่ออินโฟกราฟิกและนำเสนอต่อสาธารณะทำให้เกิด การเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าการเรียนรู้แบบรับเพียงอย่างเดียว (Wheeler et al., 2008) จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ พบว่านิทรรศการมีบทบาทสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ (1) การเปลี่ยนบทบาทจาก passive เป็น active learner ผู้เรียนเปลี่ยนจาก “ผู้เรียนรู้” เป็น “ผู้สอน” หรือ “นักสื่อสารสุขภาพ” ที่ต้องถ่ายทอดข้อมูลสุขภาพที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย ดังที่ผู้เรียนคนหนึ่งกล่าวว่า “การได้อธิบายให้คนอื่นฟังทำให้เข้าใจเนื้อหาหลักยิ่งขึ้น” (2) การได้รับ feedback และการเรียนรู้จากผู้อื่น การจัดนิทรรศการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เข้าชม อาจารย์ และเพื่อนนักศึกษา ซึ่งช่วยให้เห็นมุมมองที่หลากหลายและปรับปรุงทักษะได้ (3) การสร้างความภูมิใจและ self-

efficacy ผู้เรียนรายงานว่ามีใจในผลงานที่สร้างและได้รับคำชมจากผู้เข้าชม ซึ่งช่วย

สร้างความมั่นใจและแรงบันดาลใจในการเป็นนักสื่อสารสุขภาพ ดังที่ผู้เรียนกล่าวว่า “ตอนแรกเครียดมาก แต่พอได้นำเสนอและเห็นคนสนใจ รู้สึกภูมิใจและอยากทำกิจกรรมแบบนี้” การศึกษาของ Falk & Dierking (2018) พบเช่นกันว่านิทรรศการเป็นพื้นที่ สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลาย นิทรรศการในการวิจัยนี้มีผู้เข้าชมประมาณ 50 คน ประกอบด้วยนักศึกษา คณาจารย์ และบุคลากรภายในคณะ ซึ่งให้ความสนใจและตั้งคำถามหลากหลายเกี่ยวกับเนื้อหา แสดงให้เห็นว่าสื่อที่ผู้เรียนสร้างสามารถดึงดูดความสนใจและถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การได้รับ

คำถามและข้อเสนอแนะจากผู้เข้าชมที่หลากหลาย ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของนักสื่อสารสุขภาพมืออาชีพ

4. เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาหลายชิ้น เช่น การศึกษาของ Morris (2020) ที่พบว่าการเรียนรู้เชิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการจัดการสุขภาพ การศึกษาของ Leong et al. (2021) ที่พบว่า microlearning เพิ่มอัตราการจดจำและลดเวลาการเรียนรู้ และการศึกษาของ Houts et al. (2006) ที่พบว่าการใช้ภาพช่วยเพิ่มความเข้าใจและการจดจำ อย่างไรก็ตาม การวิจัยนี้มีความแตกต่างและเป็นนวัตกรรมในหลายประการ ได้แก่ (1) เป็นการวิจัยชิ้นแรกที่บูรณาการทั้งสามแนวคิดเข้าด้วยกัน (2) เน้นให้ผู้เรียนสร้างสื่อด้วยตนเองมากกว่าการใช้สื่อที่ผู้เชี่ยวชาญสร้าง และ (3) มีการจัดนิทรรศการเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งแตกต่างจากการวิจัยที่ผ่านมาที่มักจบที่การสร้างผลงานโดยไม่มีการนำเสนอต่อสาธารณะ

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่ายังมีงานวิจัยจำกัดมากที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนต้นในบริบทไทย งานวิจัยส่วนใหญ่เน้นไปที่การถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว การวิจัยนี้จึงเป็นการเติมเต็มช่องว่างดังกล่าวและเป็นต้นแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นได้

5. ข้อจำกัดการวิจัย

มีข้อจำกัดบางประการที่ควรนำมาพิจารณาในการตีความผล ได้แก่ การวิจัยนี้ใช้แบบแผน One-group pretest-posttest design ซึ่งไม่มีกลุ่มควบคุม (Control Group) อาจมีปัจจัยรบกวนจากภายนอก (History) หรือ

การเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติของผู้เข้าร่วม (Maturation) ที่ส่งผลต่อความเที่ยงตรงภายใน (Internal Validity) การวิจัยนี้เป็นการทดลองในกลุ่มเดียวไม่มีกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม เนื่องจาก ข้อจำกัดด้านเวลา และการพัฒนาการเรียนรู้เป็นไปในบริบทการเรียนการสอนของทางหลักสูตร การวิจัยครั้งต่อไปควรใช้แบบแผน Randomized

Controlled Trial (RCT) หรือ Quasi-Experimental Design ที่มีกลุ่มควบคุมเพื่อเปรียบเทียบผล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษารายวิชาโภชนาศาสตร์ในสถานประกอบการ ซึ่งอาจมีความรู้พื้นฐานและความสนใจด้านโภชนาการมากกว่าประชากรทั่วไป (Selection Bias) ส่งผลต่อความสามารถในการนำผลไปใช้ทั่วไป (Generalizability) นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาจากมหาวิทยาลัยเดียว ซึ่งอาจมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจง นอกจากนี้ ยังมีข้อจำกัดสำคัญอีกประการคือ ด้านระยะเวลาการติดตามผล การวิจัยนี้ประเมินผลทันทีหลังจากสิ้นสุดกิจกรรม 12 สัปดาห์ ยังไม่มีการติดตามผลในระยะยาว (6-12 เดือน) เพื่อดูว่าผู้เรียนสามารถรักษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมสุขภาพไว้ได้หรือไม่ การวิจัยในอนาคตควรมีการติดตามผลในระยะยาวเพื่อประเมินผลกระทบที่ยั่งยืน และข้อจำกัดประการสุดท้าย นวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นนี้จะสะท้อนผลเชิงบวกทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และสมรรถนะการสื่อสารสุขภาพแต่การวิจัยยังมีข้อจำกัดในด้านการวัดผลระยะยาวและการประเมินสมรรถนะเชิงลึก อีกทั้งบทบาทของเทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้ยังอยู่ในระดับสนับสนุนมากกว่าขับเคลื่อน จึงควรมีการพัฒนาและทดสอบนวัตกรรมต่อเนื่องในกลุ่มประชากรที่หลากหลาย และสถานการณ์จริงมากขึ้น แม้จะมีข้อจำกัดเหล่านี้ แต่การวิจัยนี้ยังคงมีคุณค่าและมีจุดแข็งหลายประการ ได้แก่ การใช้ mixed methods ที่ให้ข้อมูลครบถ้วนทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ การมีกรอบทฤษฎีที่ชัดเจน และการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นรูปธรรมและสามารถนำไปใช้ได้จริง

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมาจากมหาวิทยาลัยเดียว ซึ่งอาจมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจง การวิจัยในอนาคตควรใช้การออกแบบแบบ randomized controlled trial เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพกับวิธีการสอนแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ ได้แก่

1. การปรับใช้ในสถาบันการศึกษา นวัตกรรมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาสุขภาพ โภชนาการ

หรือการสื่อสารสุขภาพในระดับอุดมศึกษา โดยอาจปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละสถาบัน แนะนำให้จัดเป็นรายวิชาเลือกหรือกิจกรรมเสริมหลักสูตร และควรมีการอบรมผู้สอนก่อนนำไปใช้เพื่อให้เข้าใจหลักการและวิธีการจัดกิจกรรมอย่างถูกต้อง

2. การปรับใช้ในองค์กรสาธารณสุข นวัตกรรมนี้สามารถนำไปใช้ในโครงการส่งเสริมสุขภาพของโรงพยาบาล สำนักงานสาธารณสุข หรือองค์กรภาคเอกชน โดยอาจปรับรูปแบบให้เป็น workshop หรือ training program สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น พนักงานในองค์กร อาสาสมัครสาธารณสุข หรือนักวิชาการสาธารณสุข

3. การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและความยืดหยุ่น แนะนำให้พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์หรือ mobile application ที่บรรจุเนื้อหาไมโครเลิร์นนิ่ง เครื่องมือออกแบบอินโฟกราฟิก และพื้นที่สำหรับแชร์ผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

4. ขอบเขตการนำเสนอ (Scope of Reporting) บทความนี้นำเสนอเฉพาะผลต่อความรู้ ทักษะการสื่อสารสุขภาพ เจตคติ และประสบการณ์การเรียนรู้ ส่วนผลต่อพฤติกรรมสุขภาพและภาวะสุขภาพ (น้ำหนัก ดัชนีมวลกาย เส้นรอบเอว) ซึ่งต้องการการวิเคราะห์เชิงลึกและการติดตามผลระยะยาว จะนำเสนอในบทความแยกต่างหาก

องค์ความรู้ใหม่

นวัตกรรมนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถาบันการศึกษาและองค์กรสาธารณสุขเพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการสุขภาพและการสื่อสารสุขภาพในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ตอนต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทางวิชาการ เป็นนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ Experiential Learning และ Health Communication Competency สำหรับ เจ้าหน้าที่สาธารณสุขที่เกี่ยวข้อง นวัตกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่บูรณาการวัฏจักรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ของ Kolb เข้ากับไมโครเลิร์นนิ่งและการสื่อสารสุขภาพผ่านการออกแบบอินโฟกราฟิกและการจัดนิทรรศการ มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมสมรรถนะการจัดการน้ำหนักและภาวะอ้วนลงพุงในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดยผู้เรียนมีการพัฒนาย่างมีนัยสำคัญทั้งในมิติความรู้ ทักษะ และเจตคติ นวัตกรรมนี้ ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสุขภาพ แต่ยังพัฒนาให้เป็นนักสื่อสารสุขภาพที่มีความสามารถในการออกแบบสื่อและถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงสาธารณสุข. (2565). รายงานประจำปี 2565 กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค. นนทบุรี: กระทรวงสาธารณสุข. สืบค้นจาก https://ddc.moph.go.th/dncd/forecast_detail.php?publish=13924&deptcode=dncd
- จินดารัตน์ สมใจนึก, และ จอม สุวรรณโณ. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างอายุกับภาวะน้ำหนักเกิน/อ้วนในกลุ่มวัยช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นตอนปลายสู่วัยผู้ใหญ่ตอนต้น (18–35 ปี). *วารสารพยาบาลโรคหัวใจและทรวงอก*, 31(1), 142–159. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/journalthaicvtnurse/article/view/243986>
- ดวงพร กตัญญูตานนท์. (2554). ภาวะโภชนาการและพฤติกรรม 3 อ. ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. *วารสาร มฉก.วิชาการ*, 14(28), 67–84. <https://has.hcu.ac.th/jspui/handle/123456789/1014>
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Dooris, M. T., Cawood, J., Doherty, S., & Powell, S. (2010). *Healthy Universities: Concept, Model and Framework for Applying the Healthy Settings Approach within Higher Education in England* [Monograph]. Preston / London: UCLAN / RSPH. Retrieved from UCLAN / RSPH website: http://www.healthyuniversities.ac.uk/uploads/fckfile/HU-Final_Report-FINAL_v2.pdf
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall.
- Leong K, Sung A, Au D, & Blanchard C (2021). A review of the trend of microlearning". *Journal of Work-Applied Management*, 13(1), 88–102, <https://doi.org/10.1108/JWAM-10-2020-0044>
- Nelson, M. C., Story, M., Larson, N. I., Neumark-Sztainer, D., & Lytle, L. A. (2008). Emerging adulthood and college-aged youth: An overlooked age for weight-related behavior change. *Obesity*, 16(10), 2205–2211. <https://doi.org/10.1038/oby.2008.365>
- Nutbeam, D. (2000). Health literacy as a public health goal: A challenge for contemporary health education and communication strategies into the 21st century. *Health Promotion International*, 15(3), 259–267. <https://doi.org/10.1093/heapro/15.3.259>
- Vadeboncoeur, C., Townsend, N., & Foster, C. (2015). A meta-analysis of weight gain in first year university students: Is freshman 15 a myth? *BMC Obesity*, 2, 22. <https://doi.org/10.1186/s40608-015-0051-7>
- Zarshenas, L., Mehrabi, M., Karamdar, L., Keshavarzi, M. H., & Keshtkaran, Z. (2022). The effect of micro-learning on learning and self-efficacy of nursing students: an interventional study. *BMC medical education*, 22(1), 664. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03726-8>

การออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการขุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี

The Design of Motion Graphics for Presenting Traditional Gemstone Mining in Chanthaburi

กรกนก สนิทการ¹, ภัทรบดี พิมพ์กิจ² และ สุรพงษ์ ปัญญาภา³

Kornkanok Sanitgan, Pattarabordee Pimki and Surapong Panyata

Corresponding author, E-mail : kornkanok.s@rbru.ac.th

Received : October 14, 2025
Revised : December 1, 2025
Accepted : December 7, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการขุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี แบ่งการดำเนินงานดังนี้ 1. การศึกษาและรวบรวมข้อมูลองค์ความรู้ ใช้การจัดการสนทนากลุ่มกับปราชญ์ชาวบ้าน เพื่อนำผลมาสรุปเป็นแนวทางการออกแบบเนื้อหา (Direction Concept) ร่วมกับการหาแนวทางในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกจากการสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก 2. การออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และ ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) จากนั้นทำการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกทั้ง 5 ด้าน พบว่า ด้านเนื้อหามีการเรียงลำดับเนื้อหา มีความเหมาะสมมาก ด้านการใช้ภาพพบว่า ภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมมาก ด้านการใช้ตัวอักษรและสี พบว่าความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสมมากที่สุด ด้านการเคลื่อนไหว พบว่า ความเหมาะสมของโปรแกรมที่ใช้พัฒนาสื่อมีความเหมาะสมมาก และด้านการใช้เสียงประกอบสื่อ พบว่า การเสียงประกอบช่วยสร้างความสนใจ มีความเหมาะสมมาก จากนั้นผู้วิจัย

ได้ปรับปรุงคุณภาพงานตามคำแนะนำ คือ 1) เพิ่มจุดการใช้สีให้มากขึ้น เน้นจุดที่น่าสนใจ 2) ปรับขนาดตัวอักษรบรรยายให้ใหญ่ขึ้น 3) ปรับความเร็วในฉากที่มีเนื้อหาน้อย แต่ใช้ระยะเวลานาน 4) ลดเสียงดนตรีประกอบลงเพื่อช่วยให้เสียงเอฟเฟกต์ชัดเจนขึ้น

คำสำคัญ: สื่อโมชันกราฟิก, การขุดพลอยแบบโบราณ, ภูมิปัญญาท้องถิ่น

Abstract

This study aimed to investigate design information and develop a motion-graphic prototype to present the traditional gemstone mining of Chanthaburi Province. The procedures were divided into two phases: 1. Knowledge acquisition and synthesis were undertaken through focus-group discussions with a local philosopher; the findings were consolidated into a directional concept. In parallel, design approaches were explored via interviews with motion-graphic design experts, and the results were used to produce

^{1,2,3} คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
Faculty of Industrial Technology, Rambhai Barni Rajabhat University

a mood board. 2. The motion graphic was designed and developed across three stages, for example, pre-production, production, and post-production. The quality of the motion graphic was then evaluated in five fields. In the content field, the sequencing of information was rated as a good level. In the imagery field, the visuals consistent with the content were rated at a good level. For typography and color, the layout of textual elements received an excellent rating. In the motion field, the software selected for development was judged to be at a good level. In the sound-design field, the use of background audio effectively enhanced audience engagement and was rated as a good level. Based on expert recommendations, the prototype was subsequently refined as follows: 1) increasing the use of accent colors to highlight focal points; 2) enlarging explanatory text size; 3) adjusting pacing by accelerating scenes with sparse content but long duration; and 4) reducing background-music volume to improve the clarity of sound effects.

Keywords: Motion Graphic, Local of Gemstone Mining, Local Wisdom

บทนำ

ตั้งแต่อดีตนั้นจังหวัดจันทบุรีเป็นพื้นที่สำคัญที่มีการดำเนินการด้านอัญมณีอย่างครบถ้วนทุกกระบวนการประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ คือ เป็นพื้นที่ที่มีแร่รัตนชาติ หรืออัญมณีที่สวยงามอยู่ใต้พื้นดิน การเป็นแหล่งสำหรับงานผลิต งานฝีมือด้านอัญมณีที่ขึ้นชื่อ และการเป็นแหล่งซื้อขาย หรือเรียกว่าตลาดอัญมณีหลากหลายชนิดที่ใหญ่ที่สุดเป็นอันดับต้นของโลก ซึ่งในยุคปัจจุบันความสำคัญเหล่านี้ยังมีให้เห็นได้เพียงส่วนของ การเป็นตลาดซื้อขาย และเป็นแหล่งของช่างฝีมือเท่านั้น แต่ส่วนของการเป็นพื้นที่ซึ่งประกอบด้วยอัญมณีสำคัญอยู่ใต้พื้นที่เป็นจำนวนมากนั้น ลดน้อยลงไปจนทำให้คนภายนอกพื้นที่แทบจะเข้าใจว่าไม่มีการขุดหาพลอยอีกแล้ว ซึ่งอาจเกิดจากการที่เห็นว่าการขุดหาพลอยเพื่อนำไปทำขายนั้น ลดลงเป็นอย่างมาก แต่ในความเป็นจริงนั้น ยังคงมีการทำเหมืองพลอยบางแห่งที่ยังดำเนินการขุดอยู่ บริเวณพื้นที่ ตำบลสีพยา ตำบลเขาพลอยแหวน อำเภอท่าใหม่ แต่ก็จะใช้การขุดด้วยเครื่องมือที่ทันสมัย เพื่อให้สามารถขุดได้จำนวนที่มากขึ้น

เนื่องจากการขุดหาหินต้องใช้พื้นที่ที่กว้างและลึกกว่าสมัยก่อนอย่างมาก เพราะอัญมณีที่เคยอยู่หน้าดินส่วนใหญ่ได้ถูกขุดไปมากแล้ว ทำให้เป็นเรื่องยากที่จะทำการขุดพลอยกันได้ทุกบ้านเรือน เหมือนแต่ก่อน เพราะต้องใช้ต้นทุนในการดำเนินงาน และ อาจไม่คุ้มค่าสำหรับการลงทุนนี้ สิ่งที่มาคือรูปแบบการขุดพลอยแบบดั้งเดิมในสมัยก่อนนั้น ได้ค่อยๆเลือนหายไปจากความรู้ ความทรงจำของผู้คนในปัจจุบัน ซึ่งวิธีการขุดเหล่านี้ประกอบไปด้วยภูมิปัญญาด้านการทำมาหากินของคนสมัยก่อน โดยในการวิจัยเรื่องนิทรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำเหมืองพลอยจังหวัดจันทบุรี (กรนก สนิทการ, ภัทร บดี พิมพ์, พนม จงกล, และสามารถ จันทนา, 2565) ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้าน 3 ท่านในพื้นที่ ตำบลสีพยา ตำบลเขาพลอยแหวน อำเภอท่าใหม่ เพื่อการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้เพื่อนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำเหมืองพลอยจังหวัดจันทบุรี ได้ผลการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ทำให้ได้ทราบถึงองค์ความรู้ของชาวบ้านที่เกี่ยวกับเรื่องราว ขั้นตอน และวิธีการทำเหมืองพลอยในอดีต ทำให้ได้ขั้นตอนการขุดพลอยที่เรียกกันว่า “การขุดหาหัวแหวน” หรือ “การขุดมือ” เมื่อทำการสกัดเนื้อหาภูมิปัญญาจากข้อมูลองค์ความรู้ดังกล่าวสามารถแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอนสำคัญในการขุดพลอยแบบโบราณ คือ 1) ขั้นตอนเตรียมการออกขุด 2) ขั้นตอนการขุด และ 3) ขั้นตอนการซื้อขาย โดยในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้สื่อประกอบงานนิทรรศการจากภาพจริงหรือสร้างแอนิเมชัน (Animation) มาใช้ในการนำเสนอเนื้อหาภายในงานนิทรรศการเพื่อถ่ายทอดการสื่อสารและความเข้าใจของผู้รับชมนิทรรศการ ส่งผลให้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำเอาเรื่องราวของการขุดพลอยแบบโบราณนั้นมาสร้างสื่อที่ช่วยในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาชาวบ้านที่เกิดจากการขุดพลอย ให้เป็นประโยชน์เกี่ยวกับข้อมูลประวัติศาสตร์ของจังหวัดจันทบุรี เพราะการขุดพลอยแบบดั้งเดิมนั้นมีเสน่ห์และแทบหาไม่ได้ในปัจจุบัน โดย และยังทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในสมัยก่อนของจังหวัดจันทบุรี ดังนั้นทีมผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรมีการออกแบบสื่อที่เหมาะสม ในการสื่อสารเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์นี้ไว้ ซึ่งในงานครั้งนี้ได้เลือกสื่อสารผ่านการสร้างสื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphic) ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยม จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารอันเป็นเรื่องสำคัญของมนุษย์ จากเดิมที่ต้องผ่านตัวอักษร หรือภาพนิ่งเป็นหลัก เปลี่ยนไปเป็นสื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหวที่สามารถส่งสารถึงคนรับได้ง่าย น่าสนใจ และรวดเร็ว โดย

วิธีการนำภาพประเภทกราฟิก มาทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ประกอบไปด้วย ภาพ เสียง เนื้อหา แผนภูมิ แผนภาพ มาเสนอให้ผู้พบเห็นสามารถเข้าใจเนื้อหาที่ต้องการสื่อสารได้โดยง่าย โมชันกราฟิกเป็นการนำเสนอข้อมูลที่มีจำนวนมาก เนื้อหาที่ซับซ้อน เข้าใจยากนำมาสรุปให้อยู่ในรูปของมัลติมีเดียชนิดหนึ่ง มีการพากย์เสียงประกอบการสรุปบรรยายเนื้อหาให้กระชับสอดคล้องกับภาพเคลื่อนไหวในแต่ละตอน เพื่อนำเสนอผลงานให้น่าสนใจ และผู้ชมเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างรวดเร็ว เหมาะกับทุกสายงานไม่ว่าจะเป็นงาน โปรโมทสินค้า โฆษณาแม้กระทั่งสื่อการสอน เป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจ ทันสมัย และทันต่อเหตุการณ์ในปัจจุบัน (กวิสรา วรภัทรขจรกุล, 2565, น. 20) งานโมชันกราฟิกจึงเป็นรูปแบบงานกราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบแอนิเมชัน หรือไฟล์วิดีโอดิจิทัล (Digital Footage) ที่สร้างภาพเคลื่อนไหวลงตาให้ปรากฏบนจอภาพ ซึ่งอาจจะประกอบด้วยการใส่เสียง และสื่อผสมต่าง ๆ โดยปัจจุบันนิยมและพัฒนาต่อยอดไปทั้งด้านของสื่อและศิลปะร่วมสมัยอย่างหลากหลาย (พิมพ์ปวีณ สุทธธรรมรัต, 2564) การใช้สื่อโมชันกราฟิกได้รับความนิยมในทุกภาคส่วนของสังคม เนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงกลุ่มบุคคลได้หลากหลาย สามารถดึงดูดความสนใจผู้คนที่ได้ง่าย เพราะเข้าใจง่าย มีรูปแบบภาพนำเสนอได้หลากหลายรูปแบบอย่างน่าสนใจ ผู้ชมไม่ต้องใช้การตีความสื่อที่ซับซ้อน จึงทำให้เห็นว่ามีการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกในหลากหลายแขนง อย่างไรก็ตามในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันตามกลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของการนำเสนอที่แตกต่างกันไปตามแต่ละสายงาน ยกตัวอย่าง เช่น การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำไปใช้ในการให้ข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์ ข้อมูลสถานที่ทางประวัติศาสตร์ หรือ แม้กระทั่งออกแบบให้ทำการแสดงภาพเคลื่อนไหวสวยงามในนิทรรศการศิลปะก็จะส่งผลต่อวิธีการออกแบบ เทคนิคการเคลื่อนไหว และการแสดงผลที่แตกต่างกัน

จากประเด็นข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิกที่สามารถช่วยในการนำเสนอเรื่องราวสามารถดึงดูดใจผู้ชมได้ ทำให้ไม่รู้สึกลำบากเบื่อขณะชม ซึ่งเหมาะกับภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างการชุดพลอยแบบโบราณที่หาดูตัวอย่างได้ยากในปัจจุบัน มีเพียงการจัดแสดงแบบภาพนิ่ง และข้อมูลแบบตัวอักษรให้อ่าน พร้อมกันนั้นยังสามารถนำไปพัฒนาให้ใช้ร่วมกัน กับการเผยแพร่ในช่องทางสื่ออื่น ๆ ที่มีความทันสมัยได้หลากหลายช่องทาง นอกจากนี้ยังเล็งเห็นว่าการทำสื่อโมชันกราฟิกครั้งนี้จะสามารถเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่จะช่วยในการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยว

กับการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี ให้กับคนรุ่นหลังได้เห็น ได้ตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาเรื่องนี้ อีกทั้งยังนำมาเป็นช่องทางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาข้อมูลการออกแบบ และพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก

หลักการสร้างสื่อโมชันกราฟิก ขั้นตอนการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก ตามหลัก 3P ซึ่งจะแบ่งกระบวนการพัฒนางาน เป็น 3 ขั้นตอน (สุชาร์ตน์ จันทาพูนธยาน์ และณัฐพงษ์ บุญมี, 2564, น. 6-7)

1) ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Pre-Production)

2) ขั้นตอนการผลิต (Production) ประกอบด้วยการนำภาพตามทีออกแบบไว้มาประกอบเข้าให้เป็นเรื่องราว, การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละคร การเตรียมและทดสอบเสียง การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกันได้แก่การตัดต่อภาพ และ การใส่เสียง ให้ได้องค์ประกอบสมบูรณ์ครบถ้วน

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ประกอบด้วย การนำเสนองานในรูปแบบวิดีโอเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ การขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ การทดลองและปรับปรุงแก้ไข

2. แนวคิด Freytag's Pyramid โครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบพีระมิด

ทฤษฎีพีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid) Five-Act Structure เป็นเสมือนแผนที่การเดินทางของเส้นเรื่องในการเล่าเรื่อง ซึ่งรวมถึงบทประพันธ์ของเชคสเปียร์ ภาพยนตร์โฆษณาหลาย ร้อยล้านวิว จนถึงสคริปต์ของหนังฮิโรในค่ายมาร์เวลและดีซี และบทประพันธ์ของ Shakespeare กวี เอกของโลกก็เ็นไปตามทฤษฎี ทฤษฎีที่ทำให้การเล่าเรื่องที่ดีที่เรียกว่า "Freytag's Pyramid" มีวิธีการเขียนเรื่องราวออกเป็น 5 Acts ดังต่อไปนี้

1) Act 1 Introduction หรือการเปิดเรื่อง (Exposition)

คือการเล่าแบคราวด์แนะนำ ฉากหรือสถานที่ และภูมิหลังของตัวละคร แนะนำฉาก สถานที่ หรือส่วนเกริ่นนำเรื่อง โดยส่วนนี้จะ เป็นการบอกแบล็กกราวด์ หรือเหตุการณ์ก่อนหน้า คาแรคเตอร์ของตัวละคร ฯลฯ ผู้คนชื่อแบรนต์

ผ่านสินค้าหรือบริการ การเล่าแบบคร่าวๆและแนะนำฉากหรือสถานที่ และภูมิหลังของตัวละคร ซึ่งรวมไป ถึงเรื่องราวเบื้องต้นด้วย

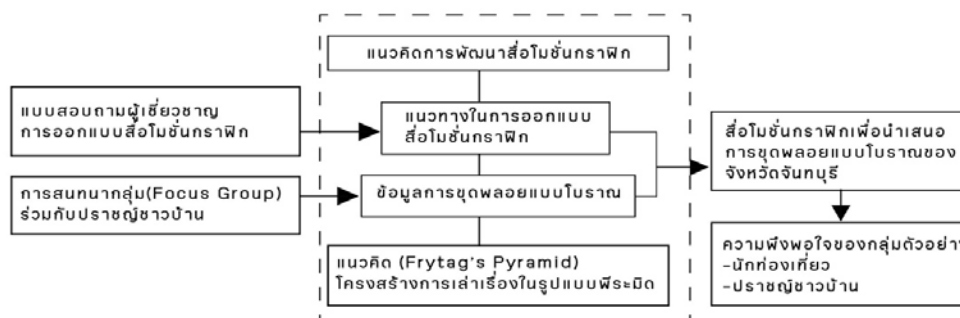
2) Act 2 Rising Action หรือการผูกปมเป็นการสร้างเงื่อนไขหรือปมขัดแย้ง (Conflict) บางอย่างเพื่อสร้างความรู้สึกน่าติดตามอันเป็นสัญญาณสู่การเริ่มต้นความขัดแย้ง ปัญหาหลักของเรื่อง และสร้างให้ตัวละครเกิดความรู้สึกปั่นป่วนในจิตใจ ถัดมาคือการเดินเรื่องถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเนื้อหาจะค่อย ๆ ไต่ระดับไปยังจุดสนใจสูงสุด

3) Act 3 Climax หรือจุดพลิกผัน จุดสำคัญของเรื่องจะเปลี่ยนโชคชะตาของตัวละคร หลักให้ไม่เหมือนเดิม นำเสนอจุดเปลี่ยนของแบรนด์หรือการไปสู่จุดเปลี่ยนของลูกค้าที่สามารถ แก้ปัญหา หรือเอาชนะความท้าทายได้ด้วยการใช้สินค้าหรือบริการจากแบรนด์โดยตรง การเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์สู่เรื่องราวที่น่าตื่นเต้น

4) Act 4 Falling Action หรือการคลี่คลาย คือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากจุดเปลี่ยน (Climax) ซึ่งจะค่อยเปิดเผยรายละเอียดใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ และถ้าอุปสรรคนั้นถูกเอาชนะได้สิ่งที่ได้รับ ผลนั้นคือเพื่อแบรนด์หรือเพื่อลูกค้า เป็นเรื่องราวรายละเอียดมากมายของสิ่งดี ๆ ที่ได้รับ และการฟันฝ่าอุปสรรคจนไปถึงเส้นชัยก็จะเปิดเผย

5) Act 5 Resolution หรือการปิดเรื่องการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด เหตุการณ์ที่ผ่านมา มาทั้งหมดนำไปสู่จุด ๆ นี้ คือฉากจบของเรื่องราวทั้งหมด ความขัดแย้งได้รับการแก้ปัญหา ตัวละคร ต่าง ๆ ผ่อนคลายความตึงเครียด จะต้องนำเสนอแบรนด์หรือชัยชนะของลูกค้าในส่วนนี้ เพื่อให้เห็น การไปถึงเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพของแบรนด์ และลูกค้า หรือสิ่งที่สร้างความสุขนิรันดร์ (ชามา อริคมพจน์, 2564, น.14) ดังแสดงกรอบแนวคิดในภาพที่ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 ภาพกรอบแนวคิด
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสม (Mixed-Method) ระหว่างงานวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 2 ส่วน คือ การศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณ และการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก

1. การศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณ

1) ค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ เช่น หนังสือ เอกสารงานวิจัยต่าง ๆ จนถึง บทความทางอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวข้อง

2) ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ใช้คำถามปลายเปิดที่เกี่ยวกับ

องค์ความรู้ในการชุดพลอยแบบโบราณ โดยมีปราชญ์ชาวบ้าน จำนวน 4 คน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการชุดพลอยไม่ต่ำกว่า 10 ปี และตัวแทนหน่วยงานองค์การบริหารส่วนตำบลสิพยา-บ่อพุ จำนวน 2 คน โดยเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการชุดพลอย ซึ่งคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3) ศึกษาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก โดยใช้แบบสอบถาม ในขั้นตอนนี้เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อโมชันกราฟิก จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 2 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

4) วิเคราะห์เนื้อหาและสรุปข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และการสนทนากลุ่ม เพื่อนำมาทำการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ในของงานโมชันกราฟิก (Direction Concept)

5) วิเคราะห์เนื้อหาและสรุปข้อมูลที่ได้จากการศึกษา แนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก เพื่อมาสรุปเป็นแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก (Mood Board)

2. การออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก

ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนดำเนินงานออกเป็นขั้นตอนการผลิตสื่อโมชันกราฟิก ดังนี้

1) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลที่ได้จากการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ในของงานโมชันกราฟิก (Direction Concept) ร่วมกับ ผลสรุปแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก (Mood Board) นำมาออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และสคริป (Script) สำหรับเตรียมการผลิตสื่อโมชันกราฟิก

2) ขั้นตอนการผลิต (Production) ได้แก่ การจัดทำตัวอักษร ภาพ เสียง การเคลื่อนไหวตามบท และ ต้นแบบ

3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ได้แก่ การทดลองใช้และตรวจประเมินโมชันกราฟิกเพื่อปรับปรุง หรือแก้ไข ดังนี้ 1. ประเมินคุณภาพการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และนำผลการประเมินมาใช้ปรับปรุงคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก 2. ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกโดยใช้ต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก ร่วมกับ แบบประเมินความพึงพอใจกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวที่มาในจังหวัดจันทบุรี จำนวน 385 คน โดยใช้สูตรของคอเครน (Cochran) กรณีไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน กำหนดความเชื่อมั่นที่ 95% ความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 5% เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีสุ่มแบบบังเอิญ (Accident Sampling) จากนั้นจึงทำการสรุปและอภิปรายผล

การวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือวิจัยที่ผ่านการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อประเมินกับวัตถุประสงค์ (IOC) ซึ่งได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1 สามารถนำไปวัดผลได้แลผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ใบรับรองเลขที่ IRB-06/2567

ผลการวิจัย

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกนำเสนอการชดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี

ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาข้อมูลการวิจัยออกเป็น

2 ส่วน คือ การศึกษาข้อมูล และองค์ความรู้เกี่ยวกับการชดพลอยแบบโบราณในจังหวัดจันทบุรี โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่มร่วมกับปราชญ์ชาวบ้าน และการศึกษาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก โดยใช้แบบสอบถามแนวทางการออกแบบ กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งได้ผลการวิจัยตามแต่ละหัวข้อดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลและองค์ความรู้เกี่ยวกับการชดพลอยแบบโบราณในจังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยได้ทำการจัดการสนทนากลุ่มร่วมกับปราชญ์ชาวบ้านและตัวแทนหน่วยงานภาครัฐระดับท้องถิ่นจำนวนรวม 6 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นได้ 4 ประเด็น ดังนี้ 1) การชดพลอยนอกจากจะเป็นอาชีพเสริมแล้วยังเป็นการส่งต่อความรู้ให้คนรุ่นหลังด้วย เนื่องจากหาง่ายจึงทำให้สามารถพาเด็กๆ ไปช่วยกันชดได้ 2) การชดพลอยสามารถแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ พลอยนาหรือพลอยน้ำ, พลอยกรวดหรือ พลอยเขา และพลอยดาน จะมีวิธีการชดที่แตกต่างกัน 3) ยุครุ่งเรืองของการชดพลอย มาพร้อมกับตลาดโรงสีที่เป็นศูนย์รวมการซื้อขายพลอย และ 4) ปัจจุบันที่แทบไม่มีการชดพลอยด้วยมืออีกแล้ว เพราะไม่สามารถหาเจอได้ง่ายเหมือนเมื่อก่อน แต่หากชดหาได้ก็มีมูลค่าที่สูงกว่าเมื่อก่อน เช่นกัน

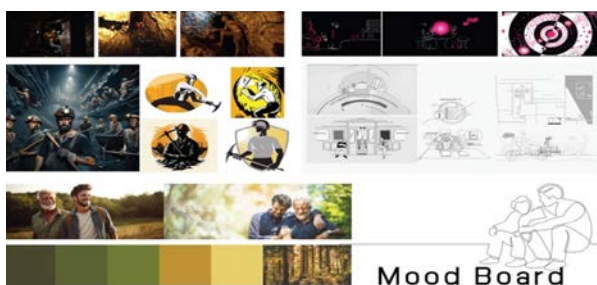
จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อความสำคัญในแต่ละประเด็นคำถามมาสรุปได้เป็น ข้อมูลแนวทางการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ในของงานโมชันกราฟิก (Direction Concept) ได้ดังภาพที่ 2

Direction Concept	
Key Message	"ถอยหลังเรียนรู้อุดัก เพื่อส่งต่อปัจจุบัน"
Mood and Tone	warm (อบอุ่น / เป็นมิตร) bold (โดดเด่น / อาจหาญ)
Concept	การเล่าเรื่องจากความคิดถึงของอดีตของคุณปู่เก่า เพื่อส่งต่อแรงบันดาลใจให้คนรุ่นปัจจุบัน โดย ตัวแทนของอดีตผู้ส่งต่อเรื่องราว คือ รุ่นพ่อ และรับข้อมูลดังกล่าวโดยตัวแทนของปัจจุบัน คือ รุ่นลูก มีการดำเนินเนื้อเรื่องด้วยชุดข้อมูลหลัก คือ การเริ่มต้นรู้จักการชดพลอยในแบบโบราณ /รูปแบบลักษณะ และกระบวนการชดพลอยในแบบต่างๆ /ชนิดของพลอยที่ได้จากการชดแต่ละประเภท /ความรู้สึกตื่นเต้นจากการชดได้พลอยที่มีมูลค่า /ความรู้สึกต่อมูลค่าของพลอยในปัจจุบัน... โดยจะใช้วิธีการเล่าเรื่องจากบทตัวละครแต่นำเสนอในรูปแบบของภาพวาดเคลื่อนไหว

ภาพที่ 2 แนวทางการออกแบบเนื้อหา (Direction Concept)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

1.2 ผลการศึกษาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก ผู้วิจัยทำการศึกษาโดย เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกจำนวน 5 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง โดยการใช้แบบสอบถามเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี ผลการศึกษาแนวทางการออกแบบ พบว่า 1. รูปแบบงานกราฟิกในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ได้แก่ Line Art ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ซึ่งมีระดับที่มีความเหมาะสมมาก 2. รูปแบบตัวอักษรในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ได้แก่ รูปแบบตัวอักษร Surafont Doungchan Regular ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.27 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.52 ซึ่งมีระดับที่มีความเหมาะสมมาก 3. กลุ่มสีในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ได้แก่ กลุ่มสีจากสวนป่า ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.56 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 ซึ่งมีระดับที่มีความเหมาะสมมากที่สุด 4. รูปแบบการเคลื่อนไหวในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ได้แก่ Line Motion Graphic ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 5.00 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0 ซึ่งมีระดับที่มีความเหมาะสมมากที่สุด สรุปแนวทางการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก ได้ดังนี้ รูปแบบงานกราฟิก (Graphic Style) ใช้ Line art รูปแบบตัวอักษร (Character) ใช้ Surafont Doungchan Regular รูปแบบการเคลื่อนไหว (Motion Style) ใช้ Thin Lines Motion Graphics กลุ่มสี (Color tone) ใช้กลุ่มสีจากสวนป่า ดังภาพที่ 3



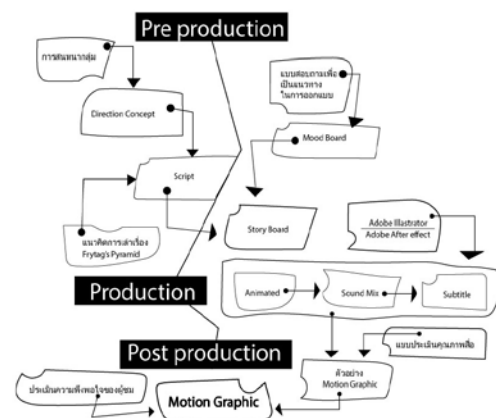
ภาพที่ 3 ภาพแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก (Mood Board)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

จากผลการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก และผลการศึกษาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก ผู้วิจัยได้แนวทางการออกแบบเนื้อหา ที่ได้จากการสนทนากลุ่ม และ แนวทางในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกที่ได้จากการสัมภาษณ์แนวทางการออกแบบมาจัดทำเป็น บทเนื้อหา (Script) และภาพลำดับฉาก (Story Board) เพื่อการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก ในขั้นตอนต่อไป

2. ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี

ผู้วิจัยได้ทำการดำเนินการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิก ด้วยกระบวนการตามแนวคิดของการออกแบบโมชันกราฟิก ซึ่งสามารถแบ่งการดำเนินงานได้เป็น 3 ส่วน คือ 1.เตรียมการผลิต (Pre-Production) 2.การผลิต (Production) 3.หลังการผลิต (Post-Production) ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 ภาพแผนผังกระบวนการดำเนินงานออกแบบสื่อโมชันกราฟิก

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

2.1 ผลการออกแบบในส่วนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปผล จากการสนทนากลุ่มและการสอบถามแนวทางการออกแบบ นำมาจัดทำบทเนื้อหาและภาพลำดับฉากสำหรับเตรียมการผลิตสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งได้ผลดังนี้

1) การออกแบบบทเนื้อหา ในการออกแบบบทเนื้อหาใช้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องมาใช้ในการจัดทำความต่อเนื่องและจังหวะของเนื้อหาที่น่าเสนอให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

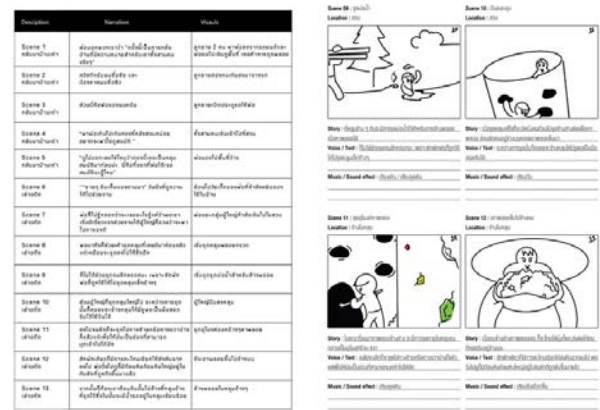
ซึ่งได้นำแนวคิด Freytag's Pyramid โครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบพีระมิด โดย กุสตาฟ เฟรทาเก (Gustav Freytag) ซึ่งเป็นการอธิบายแบบแผนการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ มาใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหา ซึ่งแบ่งเป็น 5 ชั้น ของการนำเสนอ ที่ใช้วิธีการดำเนินเรื่องโดยตัวละครเป็นหลัก ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 ภาพโครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบพีระมิด
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

ชั้นที่ 1 บทนำ Expo กริ่นเรื่อง : พ่อกับลูกชาย 2 คนกับการเดินทางมาถึงที่บ้านเก่าของพ่อที่ไม่ได้มานาน แสดงให้เห็นพื้นที่ในการชดพลอยในสมัยก่อน ซึ่งอยู่ในบริเวณของสวนผลไม้ระแวกบ้าน ชั้นที่2 ผูกปม Rising Act การเดินเรื่องแบบไต่ระดับ: การย้อนกลับไปเล่าเรื่องการชดพลอยในอดีตของพ่อ ในแต่ละฉากจะนำเสนอกระบวนการชดพลอยทั้ง 2 แบบ ชั้นที่3. จุดเปลี่ยน Climax จุดพลิกของเรื่อง : การที่ให้พ่อเฉลยว่า ทำไมจึงอยากกลับมาที่บ้านสวนอีกครั้ง เป็นการเสนอให้เห็นถึงคุณค่าของพลอยสำหรับพ่อ ชั้นที่4. คลี่คลาย Falling Act ผลกระทบที่เกิดจากจุดพลิก : ลูกชายตัดสินใจทำเรื่องที่ดีว่าเป็นประโยชน์ หลังจากเข้าใจความต้องการของพ่อ เป็นการเสนอให้เห็นถึงคุณค่าของพลอยสำหรับลูก ชั้นที่5. จุดจบ Resolution จากเหตุการณ์ทั้งหมด มาจบที่จุดนี้ : ลูกทำคลิปชดหาพลอยตามแบบที่พ่อเล่า เพื่อส่งต่อเรื่องราวนี้ วิธีการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเรื่องการชดพลอยในยุคสมัยปัจจุบัน

2) ออกแบบภาพลำดับฉาก โดยผู้วิจัยได้นำเอาบทเนื้อหา ที่ได้จากกระบวนการข้างต้นมาสร้าง โดยมีหัวข้อสำคัญที่ต้องนำไปใช้ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย คือ เนื้อเรื่อง (Story) ข้อความ/เสียงบรรยาย (Text/Voice) และดนตรี/เสียงประกอบ (Music/Sound Effect) ดังแสดงตัวอย่างการทำบทเนื้อหาและภาพลำดับฉากดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ตัวอย่างบทเนื้อหาและภาพลำดับฉาก
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

2.2 ผลการออกแบบในขั้นการผลิต (Production)

ผู้วิจัยได้มีการจัดทำภาพประกอบ ทั้งการวาด รวมถึงการลงสีของงาน และการจัดทำตัวอักษรทั้งที่เป็นตัวอักษรสำหรับอธิบายส่วนสำคัญ และ ข้อความบรรยายด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator จากนั้นจึงนำไปทำการเคลื่อนไหวตามบทเนื้อหางาน และลงเสียงประกอบตัดต่อเสียงบรรยาย ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect โดยสามารถแสดงเป็นขั้นตอนการดำเนินงานได้ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ขั้นตอนการดำเนินการผลิต (Production)
สื่อมัลติมีเดีย

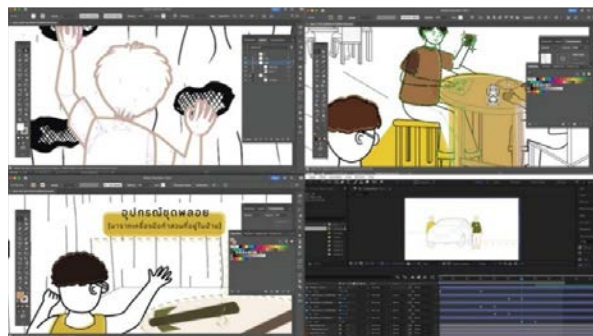
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

1) การสร้างภาพ ใช้รูปแบบงานสไตล์ Line art ซึ่งเป็นผลที่ได้มาจากแบบสอบถามแนวทางการออกแบบ โดยในการออกแบบภาพเพื่อให้เกิดจุดเด่น ได้ใช้หลายเส้นที่แตกต่างกันระหว่างภาพตัวละคร ซึ่งใช้เส้นหนา กับภาพพื้นหลังซึ่งใช้เส้นบางแบบภาพวาดมือ เพื่อให้เกิดความแตกต่างของภาพ 2 ส่วนอย่างชัดเจน

2) การลงสี ใช้กลุ่มสีจากสวนป่า ซึ่งเป็นผลมาจากแบบสอบถามแนวทางการออกแบบ เนื่องจากรูปแบบการทำสื่อมัลติมีเดียนี้เป็นรูปแบบLine art การลงสีนั้นจะไม่ทำการลงสีให้กับทั้งภาพ แต่จะลงเพียงบางส่วน โดยเน้นส่วนที่สำคัญเฉพาะของฉากนั้นๆ เพื่อเป็นการเน้นจุดสนใจของภาพ ให้ตรงกับบทของฉากนั้น ๆ และทำการลงสีเส้นของตัวดำเนินเรื่องเพื่อให้มีจุดแตกต่างของการดำเนินเรื่องกับBackground ภาพที่มองเห็นได้

3) การออกแบบตัวอักษร ใช้ฟอนท์ Surafont Dounghan ซึ่งเป็นผลมาจากแบบสอบถามแนวทางการออกแบบ เป็นฟอนท์ประเภท Sans Serif ซึ่งอ่านง่าย อ่านง่ายสะอาดตา เพื่อตัดกับรูปแบบของภาพพื้นหลังนอกจากนี้ ส่วนของข้อความอธิบาย ได้นำเอาการใช้เส้นประและสีพื้นมาใส่หลังข้อความเพื่อให้อ่านได้ง่าย และ แยกระหว่างลายเส้น กับตัวข้อความได้ชัดเจนขึ้น

4) การเคลื่อนไหว ใช้รูปแบบ Lines Motion Graphics ซึ่งเป็นผลมาจากแบบสอบถาม โดยเป็นการวิ่งเส้นวาดภาพขึ้นมาเป็นโครงร่างคน หรือสถานที่ขึ้นอยู่กับความสำคัญของแต่ละฉาก จะไม่เคลื่อนไหวทั้งภาพ และมีการเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนไหวกลิ้งในบางฉาก เพื่อไม่ให้มันเป็นเพียงภาพนิ่งที่มีเพียงเส้นวิ่งไปเรื่อย ๆ เท่านั้น ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 ตัวอย่างการดำเนินการในขั้นการผลิต (Production)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรกนก สนิทการ

2.3 ผลการออกแบบในขั้นหลังการผลิต (Post Production)

ผู้วิจัยได้นำเอาตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิก มาทำการประเมินคุณภาพการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก และด้านการชุดพลอย จำนวน 5 ท่าน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การประเมินคุณภาพการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก

ข้อที่	รายการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา	ค่าเฉลี่ย	S.D.	คุณภาพงานมีความเหมาะสม
1	การเรียบเรียงเนื้อหามีความถูกต้อง	4.00	0.71	มาก
2	เนื้อหามีความครบถ้วน สมบูรณ์	4.20	0.45	มาก
3	การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.20	0.45	มาก
4	การเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.40	0.55	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.20	0.16	มาก

ตารางที่ 1 การประเมินคุณภาพการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก (ต่อ)

ข้อที่	รายการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก ด้านการใช้ภาพ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	คุณภาพงานมีความเหมาะสม
1	ภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	0.55	มาก
2	การจัดวางภาพมีความเหมาะสม	4.00	0.71	มาก
3	ภาพมีความชัดเจน	3.60	0.55	มาก
4	ภาพมีการใช้สีที่ทำให้เกิดความน่าสนใจ	3.60	0.55	มาก
5	ภาพสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน	3.80	0.48	มาก
6	ขนาดของภาพที่ใช้เหมาะสม	4.20	0.45	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.93	0.33	มาก
ข้อที่	รายการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก ด้านการใช้ตัวอักษร และสี	ค่าเฉลี่ย	S.D.	คุณภาพงานมีความเหมาะสม
1	ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ อ่านง่าย และสบายตา	4.60	0.55	มากที่สุด
2	รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ อ่านง่ายและมีสีสันสวยงาม	4.60	0.55	มากที่สุด
3	ความเหมาะสมของสีตัวอักษร	4.20	0.45	มาก
4	ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษร	5.00	0.00	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.60	0.33	มากที่สุด
ข้อที่	รายการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก ด้านการเคลื่อนไหว	ค่าเฉลี่ย	S.D.	คุณภาพงานมีความเหมาะสม
1	ภาพเคลื่อนไหวสื่อความหมายตรงกับเนื้อหาที่ปรากฏ	4.40	0.55	มาก
2	ความเร็วของสื่อเหมาะกับการวิเคราะห์ภาพและเนื้อหา	4.00	0.71	มาก
3	ความรวดเร็วในการแสดงผลและการปรากฏของ ข้อความมีความสมดุล	4.00	0.71	มาก
4	ความน่าสนใจในการนำเสนอสื่อโมชันกราฟิก	4.00	0.71	มาก
5	ความเหมาะสมของโปรแกรมที่ใช้พัฒนาสื่อ	4.60	0.55	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.20	0.28	มาก
ข้อที่	รายการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิก ด้านการใช้เสียง	ค่าเฉลี่ย	S.D.	คุณภาพงานมีความเหมาะสม
1	เสียงบรรยายประกอบสอดคล้องกับภาพ	4.00	0.00	มาก
2	ความชัดเจนของเสียง	3.80	0.84	มาก
3	ระดับความดังของเสียงประกอบมีความเหมาะสม	3.80	0.45	มาก
4	เสียงประกอบช่วยสร้างความสนใจ	4.20	0.45	มาก
5	เสียงประกอบมีความกระชับ ไม่นานเกินไป	4.00	0.00	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.96	0.17	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกในแต่ละด้าน พบว่า สื่อโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.20 (S.D.= 0.16) ด้านการใช้ภาพ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.93 (S.D.= 0.33) ด้านการเคลื่อนไหว มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.20 (S.D.= 0.28) และด้านการใช้เสียง มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.96 (S.D.= 0.17) ซึ่งทั้งหมดมีระดับคุณภาพของงานที่ความเหมาะสมมาก ส่วนด้านการใช้ตัวอักษรและสี มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.60 (S.D.= 0.33)

มีระดับคุณภาพของงานที่ความเหมาะสมมากที่สุด จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขคุณภาพงานตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญตามหัวข้อ ดังนี้ 1) เพิ่มจุดการใช้สีให้มากขึ้น เน้นจุดที่น่าสนใจ 2) ปรับขนาดตัวอักษรบรรยายให้ใหญ่ขึ้น 3) ปรับความเร็วในฉากที่มีเนื้อหาบ่อยแต่ใช้ระยะเวลานาน 4) ลดเสียงดนตรีประกอบลงเพื่อช่วยให้เสียงเอฟเฟกต์ชัดเจนขึ้น และได้ภาพผลงานดังตัวอย่างในภาพที่ 9



ภาพที่ 9 ตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิก
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย กรรณก สนิทการ

2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก เพื่อนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักท่องเที่ยวที่มาบริเวณชุมชนเมืองพลอย อำเภอกำแพง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 385 คน แบ่งการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 ความพึงพอใจต่อสื่อโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา ด้านที่ 2 ความพึงพอใจสื่อโมชันกราฟิกด้านการออกแบบ และด้านที่ 3 ความพึงพอใจสื่อโมชันกราฟิกด้านการใช้ประโยชน์ พบว่า ความพึงพอใจสื่อโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 (S.D.= 0.37) ความพึงพอใจสื่อโมชันกราฟิกด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.33 (S.D.= 0.67) และความพึงพอใจสื่อโม

ชันกราฟิกด้านการใช้ประโยชน์มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.39 (S.D.= 0.68) ซึ่งทั้งหมดอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้สำหรับการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี ในการวิจัยครั้งนี้ได้ใช้ผลการสนทนากลุ่ม ที่เป็นหัวข้อความสำคัญในแต่ละประเด็นคำถามมาสรุปได้เป็นข้อมูลแนวทางการออกแบบเนื้อหาเพื่อใช้ในงานโมชันกราฟิก (Direction Concept) โดยจะใช้วิธีการดำเนินเรื่องด้วยตัวละคร ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่ต้องการสื่อ (Key Message) ของเรื่องคือ “ถอยหลังเรียนรู้อดีต เพื่อส่งต่อปัจจุบัน” และดำเนินเรื่องด้วยอารมณ์บรรยากาศและโทนการนำเสนอ (Mood and Tone) ของงานคือ warm (อบอุ่น / เป็นมิตร), bold (โดดเด่น / อาจหาญ) โดยใช้การเล่าเรื่องจากความคิดถึงช่วงอดีตของคนรุ่นเก่าเพื่อส่งต่อแรงบันดาลใจให้คนรุ่นปัจจุบัน โดย ตัวแทนของอดีตคือ พ่อที่เคยใช้ช่วงวัยเด็กให้ความสนใจกับการชุดพลอยที่ได้รับความรู้และทักษะการชุดจากผู้ใหญ่ในครอบครัว จึงอยากส่งต่อเรื่องราวให้กับคนในยุคปัจจุบัน ซึ่งตัวแทนผู้รับข้อมูลดังกล่าว ของปัจจุบัน คือ ลูกชาย โดยข้อมูลดังกล่าวมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของชลกานต์ นาคทิม, ศรีวรรณ ยอดนิล และวรวิภา พึ่งพันธ์ (2562, น.18-19) เรื่องกลยุทธ์การทำพลอยในจังหวัดจันทบุรีตามรูปแบบการพัฒนาประเทศไทย 4.0 ซึ่งส่วนหนึ่งของงานวิจัยนั้นได้ทำการศึกษาวิธีการเรียนรู้ของคนทำพลอยในจังหวัดจันทบุรี พบว่าวิธีการเรียนรู้ของคนทำพลอย เกิดจากความสนใจในความรู้การทำพลอย อยู่กับผู้รู้ ผู้ที่เป็นต้นแบบ เรียนรู้จากครอบครัวหรือจ้างผู้รู้สอน การลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ลองผิดลองถูก ครูพักลักจำ และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

ผลการออกแบบและพัฒนาต้นแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอการชุดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรี ซึ่งผู้วิจัยได้นำ แบ่งการดำเนินงานได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นเตรียมการผลิต ผู้วิจัยได้นำเอาข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปผลการออกแบบเนื้อหา (Direction Concept) จากการสนทนากลุ่มและการสอบถามแนวทางการออกแบบ ได้ภาพแนวทางการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก (Mood Board) นำมาจัดทำบทเนื้อหาและภาพลำดับฉากสำหรับเตรียมการผลิตสื่อโมชันกราฟิก 2. ขั้นการผลิต ผู้วิจัยได้จัดทำภาพ และ ตัวอักษร ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator จากนั้นจึงทำการเคลื่อนไหวตามบท และ

ตัดต่อเสียง ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect และ 3. ขั้นตอนหลังการผลิต ผู้วิจัยได้นำเอาตัวอย่างสื่อโมชันกราฟิก มาทำการประเมินคุณภาพการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก โดย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิก จากนั้นได้ทำการพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขคุณภาพงานตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญตามหัวข้อ ซึ่งขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมดนี้มีความใกล้เคียงตามขั้นตอนการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก ตามหลัก 3P ซึ่งจะแบ่งกระบวนการพัฒนางานเป็น 3 ขั้นตอน (สุชาติร์ จันทาพูนธยาน์ และณัฐพงษ์ บุญมี, 2564) 1. ขั้นตอนการเตรียมการผลิต 2. ขั้นตอนการผลิต ประกอบด้วย 1) นำภาพตามที่ต้องการออกมาประกอบเข้าให้เป็นเรื่องราว 2) การกำหนดหลักการเคลื่อนไหวของตัวละคร 3) การเตรียมและทดสอบเสียง 4) การนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประกอบกัน ได้แก่การตัดต่อภาพและการใส่เสียง ให้ได้องค์ประกอบสมบูรณ์ครบถ้วน และ 3. ขั้นตอนหลังการผลิต ประกอบด้วย 1) การเสนองานในรูปแบบวิดีโอเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 2) ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ 3) ทดลองและปรับปรุงแก้ไข และสอดคล้องกับการศึกษาเรื่องเทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ของนพดล อัครคหสิน (2560, น.41-42) ที่พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ มี 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นตอนการเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต โดยขั้นตอนที่สำคัญที่สุด คือ ขั้นตอนการเตรียมการผลิตและเครื่องมือที่สำคัญ คือ สตอรี่บอร์ด ส่วนเทคนิคการนำเสนอสื่อ Motion Infographic ในแต่ละขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์นั้น จะมีเทคนิคเฉพาะของแต่ละขั้นตอน โดยสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การทำให้ทุกคนในทีมสร้างสรรค์เข้าใจ ตรงกันถึงเนื้อหา จุดประสงค์การนำไปใช้ และกลุ่มเป้าหมาย โดยจะต้องสามารถตีความสื่อความหมายและอารมณ์ของงานที่จะออกมาได้ถูกต้องสมบูรณ์แบบที่สุด

โดยจากการออกแบบในขั้นตอนต่าง ๆ ส่งผลให้ได้ผลการประเมินคุณภาพสื่อโมชันกราฟิกในแต่ละด้าน พบว่า ผลการประเมินสื่อโมชันกราฟิกด้านเนื้อหา ในหัวข้อการเรียงลำดับเนื้อหา มีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยรวมมากที่สุด เท่ากับ 4.40 (S.D.= 0.55) ซึ่งในขั้นตอนการออกแบบเนื้อหา นั้นผู้วิจัยได้ทดลองนำการประยุกต์ใช้แนวคิด Freytag's Pyramid โครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบพีระมิด โดย กุสตาฟ เฟรทาค (Gustav Freytag) ซึ่งเป็นการอธิบายแบบแผนการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ มาใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก เพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นเนื้อหามี

ความน่าสนใจ มากกว่าจะเน้นการนำเสนอข้อมูลเพียงอย่างเดียว ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานของจักรพันธ์ เรืองนุกาพร (2567, น.45) ที่ศึกษาการพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติ เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย โดยมีขั้นตอนการผลิต ได้แก่ ขั้นตอนการเตรียมการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิตเช่นกัน และพบว่า การออกแบบสื่อที่มีการวางลำดับเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอน ร่วมกับการบูรณาการองค์ประกอบด้านภาพและเสียงอย่างเหมาะสม ช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและต่อเนื่องมากขึ้น ซึ่งแม้วัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยจะมีความแตกต่างกัน แต่ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นตรงกันว่า การออกแบบลำดับการเล่าเรื่อง การจัดทำสตอรี่บอร์ด และการผสมองค์ประกอบภาพและเสียงอย่างเป็นระบบ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารเนื้อหาผ่านสื่อดิจิทัล

และสอดคล้องกับบทความของ วีรศานต์ สหสสพาศน์ (2561) กล่าวถึงการใช้การเล่าเรื่อง (Storytelling) เพื่อดึงดูดความสนใจนั้น สามารถศึกษาได้จากทฤษฎีพีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid) ที่เป็นเสมือนแผนที่การเดินทางของเส้นเรื่องในการเล่าเรื่อง ซึ่งรวมถึงบทประพันธ์ของเชคสเปียร์ ภาพยนตร์โฆษณาหลายร้อยล้านวิว จนถึงสคริปต์ของหนังฮีโร่ในค่าย Marvel และ DC ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ 1. การเปิดเรื่อง (Exposition) การเล่าแบบกวาดและแนะนำฉากหรือสถานที่และภูมิหลังของตัวละคร 2. การผูกปม (Rising action) เป็นการสร้างเงื่อนไขหรือปมปัญหาบางอย่างเพื่อสร้างความรู้สึกน่าติดตาม 3. จุดพลิกผัน (Climax) การเปลี่ยนแปลงสู่เรื่องราวที่คาดไม่ถึง มีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ใกล้ถึงจุดแตกหัก 4. การคลี่คลาย (Falling action) ตัวละครสามารถแก้ปัญหาหลักของเรื่องได้เอง รายละเอียดของการผ่นผาอุปสรรคไปถึงสิ้นชัย 5. การปิดเรื่อง (Denouement) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมดและอธิบายว่าตัวละครคิดหรือรู้สึกอย่างไรกับปัญหาที่ผ่านมา เน้นนอนว่าการสร้างเรื่องราวให้กับธุรกิจ อาจยาก เพราะธุรกิจไม่ได้ถูกคิดมาตามทฤษฎีนี้ แต่โครงสร้างดังกล่าวเป็นเส้นเรื่องที่ถูกประยุกต์ใช้ในสื่อบันเทิงทั่วโลกซึ่งถูกพิสูจน์ในประสิทธิภาพมาแล้ว และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เรื่องการพัฒนาทักษะการพูดและความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของไฟรทาก (Freytag's Pyramid) สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของ Freytag สูงกว่าก่อนเรียน 2)

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียน โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องตามโครงสร้างพีระมิดของ Freytag เมื่อเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 75 แตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และ 3) ความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อยู่ในระดับสูง จะเห็นได้ว่าการประยุกต์ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องมีส่วนส่งผลสำคัญต่อการสื่อสารเนื้อหาของงานได้ดี มีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้านการใช้ภาพ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.93 (S.D.= 0.33) ด้านการเคลื่อนไหว มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.20 (S.D.= 0.28) และด้านการใช้เสียง มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.96 (S.D.= 0.17) ซึ่งทั้งหมดมีระดับคุณภาพของงานที่ความเหมาะสมมาก ส่วนด้านการใช้ตัวอักษรและสี มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.60 (S.D.= 0.33) มีระดับคุณภาพของงานที่ความเหมาะสมมากที่สุด นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงคุณภาพงานตามคำแนะนำโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยเพิ่มจุดการใช้สีให้มากขึ้น เน้นจุดที่น่าสนใจและปรับขนาดตัวอักษรบรรยายให้ใหญ่ขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับสารได้ต่อเนื่องและทำให้สื่อมีความน่าสนใจมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สาริตา แก้วเหล็ก และชินี เพ็ญ มะลิสวรรณ, 2568, น.171-172) ที่ระบุว่าตัวอักษรควรมีขนาดใหญ่ โดดเด่น สีสันสะดุดตา ซึ่งจะช่วยให้ดึงดูดสายตาและความสนใจของผู้ชมได้

งานวิจัยนี้มีคุณค่าทางวิชาการในการเป็นต้นแบบของสื่อดิจิทัลเพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่ข้อมูลทางภูมิปัญญาด้านการชดพลอยแบบโบราณของจังหวัดจันทบุรีไว้ พร้อมแสดงแนวทางและกระบวนการด้านการออกแบบสื่อโมชันที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ทั้งในสื่อพื้นฐานและสื่อเพื่อการอนุรักษ์ภูมิปัญญาด้านอื่นในอนาคต

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า ยังขาดรูปแบบ หรือแนวทางการออกแบบจากกลุ่มเป้าหมายกลุ่มอื่นๆที่ส่งผลต่อแนวทางในการผลิตสื่อโมชันกราฟิก หรือสื่อใหม่อื่นๆ เช่น กลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่สำคัญในการช่วยส่งต่อ รักษา และอนุรักษ์เรื่องราวของการชดพลอยของจังหวัดจันทบุรีไว้ในอนาคต

จึงควรมีการสอบถามจากกลุ่มเป้าหมายดังกล่าว สำหรับการหาแนวทางเพื่อการออกแบบรูปแบบงานให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ ๆ ได้มากขึ้น และในงานวิจัยครั้งนี้ ยังขาดการศึกษาความรู้ความเข้าใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับหลังจากการใช้งานสื่อโมชันกราฟิก ซึ่งหากมีการวัดประสิทธิผลดังกล่าว ผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถช่วยให้การปรับปรุงและพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกให้สามารถสร้างองค์ความรู้กับผู้ใช้งานได้ตรงวัตถุประสงค์ และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเนื้อหาและลำดับการดำเนินเรื่องของสื่อโมชันกราฟิก เพื่อเชื่อมโยง ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) สู่ ขั้นตอนการผลิต (Production) ด้วยการทดลองนำแนวคิด Freytag's Pyramid โครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบพีระมิด โดย กุสตาฟ เฟรทาค (Gustav Freytag) ซึ่งเป็นการอธิบายแบบแผนการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ มาใช้ในการเรียบเรียงเนื้อหาของสื่อโมชันกราฟิก ก่อนจะนำไปใช้ในการผลิตงานโมชันกราฟิก เพื่อให้เกิดการเล่าเรื่องที่มีความต่อเนื่องและ

เอกสารอ้างอิง

- กวิสรา วรภัทรขจรกุล. (2565). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางสะเต็มศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงคำนวณ วิชาวิทยาศาสตร์ (เทคโนโลยี) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายโพธารามที่ 1 (ปริญญานิพนธ์ ศศ.ม.). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กรกนก สนิทการ, ภัทรบดี พิมพ์กิ พนม จงกล, และ สามารถ จันทนา. (2565). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เรื่องนิทรรศการเสมือนจริงเพื่อนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านการทำเมืองพลอยจังหวัดจันทบุรี. จันทบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- จักรพันธ์ เรืองนุภาพขจร. (2567). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสองมิติเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 12 (1), 36-48. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/271286/183134>
- ชลกานต์ นาคทิม, ศรีวรรณ ยอดนิล, และวรวิมล เฟื่องพันธ์. (2562). กลยุทธ์การทำพลอยในจังหวัดจันทบุรีตามรูปแบบการพัฒนาประเทศไทย 4.0. วารสาร มจร การพัฒนาสังคม, 4(3), 15-35. <http://www.ojs.mcu.ac.th/index.php/socdev/article/view/6046/3972>
- ขามา อริคมพจน์. (2564). วิเคราะห์เนื้อหาวิดิทัศน์โฆษณาของตราสินค้าเกลตคาร์ (การค้นคว้าอิสระ นศ.ม.). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธีรศานต์ สหสสพาศน์. (2561). Freytag's Pyramid สุดยอดเคล็ดลับของนักเล่าเรื่องระดับโลก. สืบค้นจาก <https://iczzz.com/freytags-pyramid-เคล็ดลับนักเล่าเรื่อง/>
- นพดล อัครคหลิน. (2561). เทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ Motion Infographic เพื่อใช้ในสื่อออนไลน์ (การค้นคว้าอิสระ นศ.ม.). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัต. (2564). Motion Graphic. สืบค้นเมื่อ 29 ตุลาคม 2567, จาก <https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/124>
- สาธิตา แก้วเหล็ก, และชินีเพ็ญ มะลิสุวรรณ. (2568). การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 45(1), 159-184. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/utccjournalhs/article/view/278044>
- สุชาติร์ จันทาพูนธยาน์, และณัฐพงษ์ บุญมี. (2564). สื่อโมชันกราฟิกเสริมความรู้เรื่องการป้องกันโรคอาร์เอสวี. วารสารแม่ใจเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม, 7(2), 1-11. <https://mitij.mju.ac.th/ARTICLE/R64008.pdf>

การรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

Media Literacy for Preventing Online Sexual Threats Among Lower Secondary School Students in Nonthaburi Province

ธนากร ทิพย์เมธากุล¹, พรทิพย์ เย็นจะบก² และ ตริยรัตน์ ปลื้มปิติชัยกุล³
Thanakorn Thipayametarakul, Porntip Yenjabok and Trirath Pluempitichaikul
Corresponding author, E-mail : k_en_g@hotmail.com

Received : June 30, 2025
Revised : December 15, 2025
Accepted : December 18, 2025

บทคัดย่อ

ในยุคดิจิทัล เด็กและเยาวชนไทยใช้เวลาไปกับสื่อออนไลน์เป็นจำนวนมาก แต่กลับเผชิญกับภัยคุกคามทางเพศออนไลน์ที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทำให้การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นทักษะจำเป็นเพื่อป้องกันภัยเหล่านี้ ดังนั้นงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ (2) เพื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ (3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ และ (4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้เท่าทันสื่อกับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีจำนวน 400 คน ใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูลกับนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 1-3 ที่โรงเรียน 8 แห่งใน 6 อำเภอของจังหวัดนนทบุรี ใช้วิธีการกำหนดขนาดตัวอย่าง (Sample Size) ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าความถี่

(Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และใช้สูตรคำนวณของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) กำหนดความคลาดเคลื่อนในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 0.05

ผลวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 55.5) ชั้น ม.3 (ร้อยละ 36.8) รายได้ครอบครัว 15,001-20,000 บาท (ร้อยละ 38.0) ใช้สมาร์ทโฟน (ร้อยละ 95.3) สื่อสังคมที่นิยมคือ TikTok (ร้อยละ 31.4) และ Instagram (ร้อยละ 28.3) ใช้งาน 6-7 วันต่อสัปดาห์ (ร้อยละ 64.3) มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อครั้ง (ร้อยละ 47.5) เพื่อความบันเทิง (ร้อยละ 64.3) นักเรียนมีระดับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.268, SD = 0.820) สื่อออนไลน์ที่ใช้ (Instagram, TikTok, Line) และความถี่ในการใช้สื่อต่อสัปดาห์รวมถึงระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งที่แตกต่างกันมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ระดับการรู้เท่าทันสื่อและระดับ

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
Master of communication Arts Program, Sripatum University, Khon Kaen Campus.

^{2,3} มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตขอนแก่น
Sripatum University, Khon Kaen Campus

การป้องกันภัยทางเพศออนไลน์อยู่ระดับมาก ทักษะการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกสูงสุดกับการป้องกันภัย ($r = 0.743$) อย่างมีนัยสำคัญที่ 0.01

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางเพศ ดังนั้น สถานศึกษาควรบูรณาการหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อเข้าในการเรียนการสอนและพัฒนาครูให้เป็นที่ปรึกษาที่นักเรียนไว้วางใจ ขณะที่ครอบครัวควรเฝ้าระวังและสื่อสารเรื่องความปลอดภัยออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนร่วมมือกับโรงเรียนในการพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองของเด็กอย่างต่อเนื่อง การวิจัยในอนาคตควรใช้วิธีการเชิงคุณภาพเพิ่มเติมและขยายขอบเขตไปยังพื้นที่อื่นเพื่อเปรียบเทียบบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: สื่อสังคมออนไลน์, พฤติกรรมการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์, การรู้เท่าทันสื่อ, การคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์, เด็กมัธยมศึกษาตอนต้น

Abstract

In the digital era, Thai children and adolescents spend considerable time on online media while facing a significant increase in online sexual threats. Media literacy has become an essential skill for threat prevention. This study aimed to: (1) examine demographic characteristics, online media usage behaviors, media literacy levels, and online sexual threat prevention behaviors; (2) compare demographic characteristics with online sexual threat prevention behavior levels; (3) compare online media usage behaviors with online sexual threat prevention behavior levels; and (4) investigate the relationship between media literacy levels and online sexual threat prevention behaviors among lower secondary school students in Nonthaburi Province. The study involved 400 students in grades 7-9 from eight schools across six districts of Nonthaburi Province. Data were collected using an online questionnaire. Sample size was determined using Taro Yamane's formula with a sampling error of 0.05. Data analysis employed frequency, percentage, mean, and standard deviation calculations. A Likert rating scale was used for measurement.

The findings revealed that most students were female (55.5%), in grade 9 (36.8%), with family income of 15,001-20,000 baht (38.0%), using smartphones (95.3%). The most popular social media platforms were TikTok (31.4%) and Instagram (28.3%), used 6-7 days per week (64.3%) for more than 4 hours per session (47.5%), primarily for entertainment (64.3%). Students demonstrated a high level of online sexual threat prevention ($M = 4.268$, $SD = 0.820$). The type of online media used (Instagram, TikTok, Line), frequency of use per week, and duration per session significantly influenced the online sexual threat prevention behaviors of lower secondary school students in Nonthaburi Province ($p < .05$). Both media literacy level and online sexual threat prevention level were high. The skill of using media beneficially showed the strongest positive correlation with threat prevention ($r = 0.743$) at a significance level of 0.01.

The study indicates that promoting media literacy, particularly creative media use, is a crucial factor in enhancing self-protection behaviors against sexual threats. Therefore, educational institutions should integrate media literacy curricula into teaching and develop teachers as trusted advisors for students, while families should monitor and consistently communicate about online safety and collaborate with schools in continuously developing children's self-protection skills. Future research should employ additional qualitative methods and expand the scope to other areas to compare different social contexts.

Keywords: Social Media, Online Social Media Usage Behavior, Media Literacy, Online Sexual Harassment, Lower Secondary School Students

บทนำ

ในยุคดิจิทัล สื่อออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ใช้เวลาอยู่กับแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น เฟสบุ๊ก, อินสตาแกรม, ทิกต็อก และ ทวิตเตอร์ (เอ็กซ์) เพื่อสื่อสาร แบ่งปันข้อมูล และแสวงหาความบันเทิง อย่างไรก็ตาม สื่อเหล่านี้กลับแฝงไปด้วยความเสี่ยง โดยเฉพาะภัยคุกคามทางเพศ

ออนไลน์ที่อาจมาในรูปแบบของการล่วงละเมิด การคุกคาม การแชร์เนื้อหาทางเพศโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือแม้กระทั่ง การกลั่นแกล้งเชิงเพศ ซึ่งส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ทำให้เกิดภาวะ หวาดกลัว ความวิตกกังวล สูญเสียความมั่นใจ หรือแม้แต่ ภาวะซึมเศร้า

ข้อมูลจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติระบุว่า เด็กไทย ตกเป็นเหยื่อภัยออนไลน์เฉลี่ยเดือนละประมาณ 50 ราย โดยเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มตกเป็นเหยื่อมากกว่าเนื่องจากขาด ความรู้เท่าทันภัยจากอินเทอร์เน็ต ข้อมูลของศูนย์ข้อมูลคน หาย มูลนิธิกระจกเงา ยังชี้ว่า เด็กหญิงไทยอายุระหว่าง 10-18 ปีมีความเสี่ยงสูงจากการถูกล่อลวงผ่านช่องทาง ออนไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่มักเริ่มจากการให้ข้อมูลส่วนตัวโดย ขาดการระวัง ส่งผลให้ผู้ไม่หวังดีสามารถใช้ข้อมูลดังกล่าว ในการสร้างความใกล้ชิดและนำไปสู่การล่วงละเมิดในภาย หลัง (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2558, หน้า 16-18)

จากรายงานของกรมกิจการเด็กและเยาวชน กระทรวง การพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์(2565) ที่ สํารวจกลุ่มตัวอย่างเด็กไทยอายุ 9-18 ปี จำนวน 31,965 คน พบว่าร้อยละ 81 มีอุปกรณ์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเป็น ของตนเองร้อยละ 85 ใช้งานโซเชียลมีเดียทุกวันหรือเกือบ ทุกวัน และร้อยละ 54 เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารโดย ร้อยละ 36 เคยถูกจีบในโลกออนไลน์และร้อยละ 12 เคย ถูกล่อลวงทางออนไลน์ ขณะที่สถิติของมูลนิธิพิทักษ์และ คุ่มครองเด็ก(2567) พบว่าคดีการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก ผ่านสื่อออนไลน์พุ่งสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยในปี 2565 มีจำนวนถึง 476 คดี เพิ่มขึ้นจากปี 2559 ที่มีเพียง 20 คดี คิดเป็นอัตราเพิ่มถึง 24 เท่า

รายงานจากกรุงเทพธุรกิจ(2566) ยังเผยให้เห็น พฤติกรรมเสี่ยงอื่น ๆ เช่น เด็กไทยร้อยละ 75 ใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์ร้อยละ 11 เคยเข้าเว็บไซต์ ผิดกฎหมายหรืออันตรายร้อยละ 7 เคยเล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 18 เคยจ่ายเงินซื้อกล่องสุ่มในเกม และอีกร้อยละ 18 เคยนัดพบเพื่อนที่รู้จักผ่านสื่อออนไลน์ ซึ่งล้วนเป็นช่อง ทางที่อาจนำไปสู่ภัยคุกคามทางเพศหรือการแสวงหาผล ประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ

นายอนุกุล ปัดแก้ว (2565) อธิบดีกรมพัฒนา สังคมและสวัสดิการกล่าวว่า กระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) โดยกรมกิจการเด็กและ เยาวชน (ดย.) ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ดำเนินการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ระหว่าง เดือนพฤษภาคม - กรกฎาคม 2565 เพื่อให้ได้ข้อมูลใน การขับเคลื่อนนโยบายและการปฏิบัติงานคุ้มครองเด็กและ

เยาวชนซึ่งมีการจัดเวทีสัมมนา “Child Grooming: ล่อลวง เด็กออนไลน์ ภัยร้ายที่ต้องจับ” โดยกระทรวงการพัฒนา สังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ร่วมกับสำนักงานกองทุน สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มูลนิธิอินเทอร์เน็ต ร่วมพัฒนาไทยและภาคีเครือข่าย ยังได้ตอกย้ำถึงความ รุนแรงของปัญหานี้ โดยเฉพาะการล่อลวงแบบ Child Grooming ซึ่งหมายถึงการตีสนิทเด็กเพื่อสร้างความไว้วางใจ และนำไปสู่การล่วงละเมิดในภายหลัง ปัญหานี้มักเกิดจาก บุคคลใกล้ชิดและยากต่อการสังเกตเห็น การล่อลวงเช่นนี้ อาจเกิดจากการส่งข้อความหรือภาพที่ไม่เหมาะสม การ สะกดรอยออนไลน์ (Cyberstalking) หรือการข่มขู่ให้ส่งภาพ ลับ ซึ่งสร้างความไม่ปลอดภัย และกระทบต่อการพัฒนาทาง อารมณ์ของเด็กอย่างรุนแรง (กรมประชาสัมพันธ์, 2565)

เด็กมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นกลุ่มที่เปราะบางเป็น พิเศษ เนื่องจากอยู่ในช่วงวัยเปลี่ยนผ่านจากเด็กสู่วัยรุ่น มีความต้องการด้านการยอมรับทางสังคม มีพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตโดยลำพัง และอาจขาดการดูแลจากผู้ปกครอง อย่างใกล้ชิด ส่งผลให้พวกเขาเสี่ยงต่อการตกเป็นเป้าหมาย ของภัยออนไลน์โดยไม่รู้ตัว ดังนั้น การส่งเสริม การรู้เท่า ทนสื่อ (Media Literacy) จึงเป็นทักษะจำเป็นที่เด็กและ เยาวชนควรมี เพื่อให้สามารถใช้งานสื่ออย่างปลอดภัยและมี วิจารณญาณ โดยอ้างอิงแนวคิดจาก UNESCO ซึ่งประกอบ ด้วย 1) การเข้าถึงสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การประเมิน ค่าสื่อ และ 4) การสร้างสรรค์สื่อ (พงศ์พิทักษ์ รัตนภักดี และสิทธิพล อาจอินทร์, 2566, หน้า 100)

การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเน้นการสำรวจระดับความรู้ และทักษะในการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี วัดดูประสงค์เพื่อ ศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อ ออนไลน์ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับพฤติกรรมการ ป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ รวมทั้งเปรียบ เทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการใช้ สื่อออนไลน์กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทาง เพศบนสื่อออนไลน์ ตลอดจนศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ระดับการรู้เท่าทันสื่อกับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัย คุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี จากการทบทวนวรรณกรรมที่ เกี่ยวข้อง พบว่านักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถือเป็นก ลุ่มเปราะบางที่มีแนวโน้มเผชิญความเสี่ยงต่อภัยคุกคามทาง เพศบนโลกออนไลน์ในระดับสูง สาเหตุสำคัญเกิดจากข้อ จำกัดด้านวุฒิภาวะ ทศนคติ และทักษะการยับยั้งชั่งใจ ซึ่ง มีความสัมพันธ์โดยตรงกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศออนไลน์ (สุนิสา จันทรแสง และคณะ, 2563) ผู้วิจัยเลือกกำหนด

พื้นที่ศึกษา คือ จังหวัดนนทบุรี เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีบริบททางสังคมเมืองที่ซับซ้อน (Urbanization) โดยมีลักษณะเป็นเมืองที่มีความหนาแน่นของประชากรสูงเป็นอันดับต้นๆ ของประเทศ ประกอบกับเป็นพื้นที่ที่มีการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในระดับที่โดดเด่น ทำให้เหมาะสมต่อการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมในบริบทเมืองที่มีการพัฒนาทางเทคโนโลยีสูง สภาพแวดล้อมดังกล่าวส่งผลให้เยาวชนในพื้นที่มีโอกาสสัมผัสและใช้งานสื่อออนไลน์อย่างเข้มข้นต่อเนื่องมากกว่าพื้นที่อื่น ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะจากการศึกษาในบริบทพื้นที่เดียวกันที่ระบุถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาทักษะชีวิตและความฉลาดทางดิจิทัลให้กับนักเรียนกลุ่มนี้ (พัฒนพงษ์ ปาณมาลา และคณะ, 2567) ผลการวิจัยจะช่วยให้เห็นถึงปัจจัยที่มีผลต่อทักษะการรู้เท่าทันสื่อ รวมถึงรูปแบบของภัยคุกคามทางเพศออนไลน์ที่เด็กต้องเผชิญ ซึ่งจะนี้เป็นพื้นฐานสำคัญในการกำหนดแนวทางเชิงนโยบาย มาตรการป้องกัน และกิจกรรมส่งเสริมความรู้เท่าทันสื่อในกลุ่มเยาวชน ไม่เพียงแต่ในจังหวัดนนทบุรีเท่านั้น แต่ยังสามารถประยุกต์ใช้ได้กับพื้นที่อื่น ๆ ทั่วประเทศ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี
2. เพื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์ กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้เท่าทันสื่อ กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ (Demographic Characteristics)

ยูล เบ็ญจรงค์กิจ (2542, หน้า 44-52) อธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากแรงกระตุ้นภายนอก และลักษณะทางประชากร เช่น เพศ อายุ การศึกษา และสถานภาพทางสังคม ส่งผลต่อพฤติกรรมที่ต่างกัน แนวคิดนี้สอดคล้องกับ **ทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social**

Categories Theory) ของ Defleur และ Ball-Rokeach (1996) ที่ระบุว่าบุคคลในกลุ่มประชากรเดียวกันมักมีการรับและตอบสนองต่อข่าวสารในแบบเดียวกัน นอกจากนี้ **ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory)** ยังอธิบายว่าผู้รับสารที่มีคุณลักษณะต่างกันจะมีความสนใจและการตอบสนองต่อข่าวสารที่แตกต่างกัน (อ้างถึงในจุฑามาศ ฉัตรสุริยวงศ์, 2564, หน้า 7)

จากแนวคิดที่เกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานและนำมาใช้ในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร ทั้งเรื่องเพศ ระดับการศึกษา รายได้ในครอบครัว และอุปกรณ์ในการใช้งานสื่อออนไลน์ ว่าลักษณะที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม的开รับสื่อและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ

Becker (Becker, 1978; อ้างถึงใน ศศิชา เตียวลักษณ์, 2565) อธิบายว่าการเปิดรับข่าวสารของบุคคลแบ่งตามพฤติกรรมได้ 3 แบบ คือ **การแสวงหาข้อมูล (Information Seeking)** ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลต้องการค้นหาความรู้หรือความเข้าใจเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ, **การเปิดรับข้อมูล (Information Receptivity)** ซึ่งเป็นการเลือกเปิดรับเฉพาะข้อมูลที่ตรงกับความสนใจของตน เช่น การดูโฆษณาของสินค้าที่กำลังอยากซื้อ และ **การเปิดรับประสบการณ์ (Experience Receptivity)** ที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับข่าวสารเพื่อเติมเต็มความต้องการ เช่น การเรียนรู้สิ่งใหม่หรือการรับสื่อเพื่อผ่อนคลาย ทั้งหมดสะท้อนว่าการเปิดรับข่าวสารขึ้นอยู่กับความต้องการและความสนใจของผู้รับโดยตรง

อภิญา แก้วเปรมกุล (2563) อธิบายว่าการเปิดรับสื่อเป็นกระบวนการที่ได้รับอิทธิพลจากทั้งปัจจัยภายในและภายนอกของผู้รับสาร โดยแบ่งพฤติกรรมการเปิดรับออกเป็น 2 แบบ คือ **พฤติกรรมการรับสื่อเชิงเครื่องมือ (Instrumental Viewing Behavior)** ซึ่งเป็นการเปิดรับอย่างมีเป้าหมาย ผู้รับสารเลือกสื่อเฉพาะที่ต้องการเพื่อใช้ประโยชน์ เช่น การติดตามข่าวหรือรายการที่ช่วยเพิ่มความรู้ และ **พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเชิงพิธีกรรม (Habitual Viewing Behavior)** ซึ่งเป็นการเปิดรับแบบเคยชินหรือเพื่อความบันเทิงโดยไม่ได้ตั้งใจติดตามเนื้อหา เช่น การเปิดทีวีหรือสื่อออนไลน์ไว้เฉย ๆ ทั้งสองลักษณะสะท้อนว่าผู้รับสารเปิดรับสื่อตามทั้งความตั้งใจและความเคยชินในชีวิตประจำวัน.

Hoyer และ MacInnis (2001) อธิบายว่า กระบวนการเลือกเปิดรับข่าวสารของบุคคลประกอบด้วย 3 ขั้นตอนต่อเนื่อง ได้แก่ การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) คือ การคัดเลือกสื่อหรือข้อมูลที่ต้องการรับรู้ โดยมักเลือกสิ่งที่สอดคล้องและสนับสนุนความคิดหรือทัศนคติเดิมของตน พร้อมหลีกเลี่ยงข้อมูลที่ขัดแย้งกับความเชื่อของตน ต่อด้วยการเลือกรับรู้หรือเลือกตีความ (Selective Perception/ Interpretation) ซึ่งเป็นกระบวนการที่บุคคลทำความเข้าใจข้อมูลตามประสบการณ์ ทัศนคติ และความเชื่อที่มีอยู่แล้ว สุดท้ายคือ การเลือกจดจำ (Selective Retention) โดยบุคคลจะจดจำเฉพาะข้อมูลที่สอดคล้องกับความต้องการหรือมีประโยชน์ต่อชีวิตและลืมข้อมูลที่ไม่ต้องการหรือไม่เกี่ยวข้อง ทำให้การรับรู้ข่าวสารเป็นไปตามกรอบคิดเดิมของแต่ละบุคคล.

McLeod, Atkin และ Chaffee (อ้างถึงใน ภาวนีย์ เจนิกิตวรพงศ์, 2560) อธิบายว่าการวัดพฤติกรรม的开ปรับสื่อสามารถทำได้ 2 วิธีหลัก คือ การวัดจากเวลาที่ใช้สื่อ ซึ่งประเมินจากระยะเวลาที่บุคคลใช้เปิดรับสื่อ แต่มีข้อจำกัดเพราะผลลัพธ์มักถูกรบกวนจากความสนใจ เวลาว่าง หรือความพร้อมของสื่อ ทำให้ตีความทางจิตวิทยาได้ไม่ชัดเจน และมักไม่สัมพันธ์กับตัวแปรอื่นมากนัก อีกวิธีคือ การวัดจากความถี่ของการใช้สื่อแยกตามประเภทเนื้อหา ที่เน้นความถี่ในการรับสื่อแต่ละประเภท เช่น ข่าวหนัก รายการทีวี หรือวิทยุ วิธีนี้ช่วยลดข้อจำกัดของการวัดเวลา และมักให้ผลที่สัมพันธ์กับตัวแปรอื่นได้ชัดเจนกว่า.

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

เอมิกา เหมมินทร์ (2556, หน้า 5) ได้กล่าวไว้ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ ได้แก่ ประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางที่ใช้งานบ่อยที่สุด ความถี่ในการใช้งานในแต่ละวัน ช่วงเวลาที่มักใช้งาน ระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละวัน วัตถุประสงค์หลักของการใช้งาน คุณสมบัติของเครือข่ายที่ผู้ใช้ชื่นชอบมากที่สุด และแหล่งหรือสื่อที่เป็นแรงจูงใจให้ผู้ใช้สนใจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้สะท้อนถึงรูปแบบและลักษณะการใช้งานที่แตกต่างกันของผู้ใช้ในแต่ละกลุ่ม

กนตพล บรรทัดทอง (2557, หน้า 8) อธิบายว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง รูปแบบและลักษณะการใช้งานที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ช่องทางที่เลือกใช้ สถานที่ที่ใช้งาน ความถี่ในการใช้งาน และระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้ง ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนถึงพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้ที่มีความหลากหลาย

ตามบริบทและความต้องการส่วนบุคคล (อ้างถึงใน ณัฏฐพัชร คุ่มบัว, 2561, หน้า 24)

ดังนั้น พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง กิจกรรมที่แสดงถึงการตอบสนองหรือตอบโต้ในการใช้งานสื่อสังคม ซึ่งสามารถสังเกตได้จากความถี่ ช่วงเวลา ระยะเวล และวัตถุประสงค์ในการใช้งาน เช่น การติดต่อสื่อสาร การติดตามข่าวสาร การเรียนรู้ หรือการพักผ่อน ซึ่งทั้งหมดสะท้อนรูปแบบการใช้งานและผลกระทบในชีวิตประจำวันของผู้ใช้แต่ละคน

จากแนวคิดที่เกี่ยวกับพฤติกรรม的开ปรับสื่อและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานและนำมาใช้ในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อย ช่วงเวลาการใช้สื่อ ความถี่ในการใช้สื่อ เวลาในการใช้สื่อโดยเฉลี่ย และเป้าหมายในการใช้สื่อ ว่าลักษณะที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการรู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวข้องกับภัยคุกคามทางเพศออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

องค์การ ยูเนสโก (UNESCO, 2018) ได้ให้ความสำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ไว้ว่าการรู้เท่าทันสื่อหมายถึงความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และสร้างสรรค์ข้อมูลในหลากหลายรูปแบบ โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาสื่อได้อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

การรู้เท่าทันสื่อ คือ การอ่านสื่อให้ออกเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหา สื่อ การประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบของสื่อ และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพได้ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2558, น. 3-6) การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ในบริบทของสังคมไทยประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ด้าน มีดังนี้ 1. การเปิดรับสื่อ 2. การวิเคราะห์สื่อ 3. การเข้าใจสื่อ 4. การประเมินค่าสื่อ 5. การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

Potter (อ้างถึงใน วีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน, 2562) ได้กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อหมายถึงมุมมองที่บุคคลสามารถเปิดรับและตีความหมายเนื้อหาสื่อต่าง ๆ ด้วยความตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากสื่อ รวมถึงการมีสติในการเปิดรับสื่ออย่างมีเป้าหมายที่ชัดเจน โดยวัตถุประสงค์หลักของการรู้เท่าทันสื่อคือ การเสริมสร้างศักยภาพและพลัง

ของบุคคลในการควบคุมการใช้สื่อ เพื่อไม่ให้ตกอยู่ภายใต้ อิทธิพลหรือการครอบงำของสื่อ

เรนนี่ ฮ็อบส์ (Renee Hobbs อ้างถึงใน วันฉัตร กันหา, 2564, หน้า 11-12) กล่าวถึงความหมายของความรู้เท่าทันสื่อ ว่า คือความสามารถเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และผลิตสื่อได้ และทักษะ 4 ด้านการรู้เท่าทันสื่อคือ 1. การเข้าถึง (Access) 2. การวิเคราะห์ (Analyze) 3. การประเมินค่า (Evaluate) 4. การสร้างสรรค์ (Create)

จากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานและนำมาใช้ในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ คือทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินสื่อ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ว่าทักษะแต่ละข้ออยู่ระดับใดที่ ส่งผลต่อ การรู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศ (Sexual Harassment)

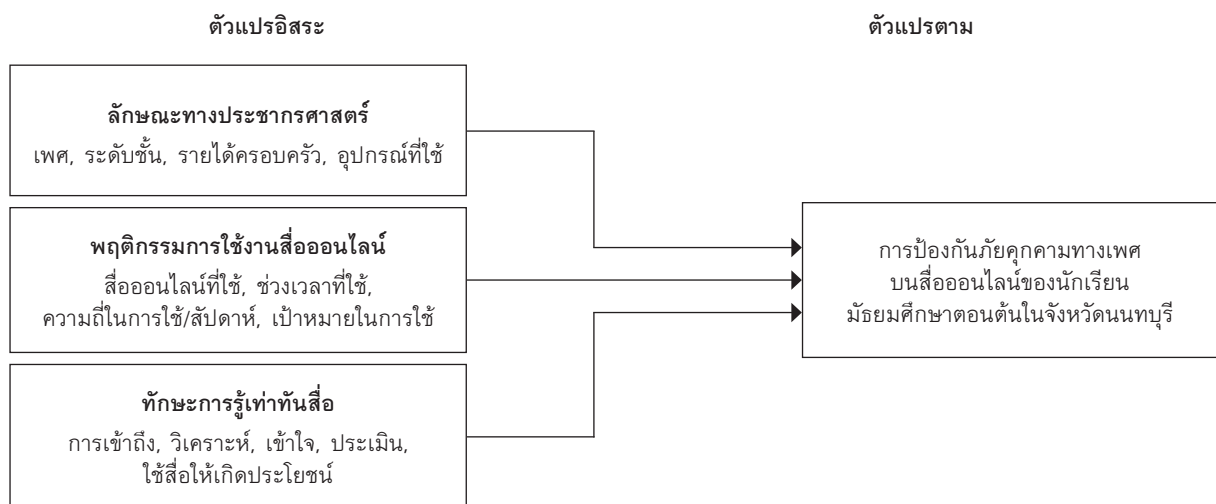
ลิน ฟาเลย์ (Lin Farley) ได้เริ่มใช้คำว่า “การคุกคามทางเพศ” ในหนังสือเรื่อง “Sexual Shakedown: The Sexual

Harassment on the Job” ปี พ.ศ. 2521 หมายความว่า เป็นการกระทำโดยผู้ชายต่อผู้หญิงโดยใช้พลังการกดขี่ในลักษณะการใช้อำนาจทางเพศ โดยผู้คุกคามทางเพศจะสำคัญจนถึงอำนาจและความรู้สึกเหนือกว่าในด้านสถานภาพ ตำแหน่งที่เหนือกว่าผู้ถูกระทำ (ณัฐพล บุญทอง, 2565)

การคุกคามทางเพศออนไลน์ “Online Sexual Harassment” หรือ “Cyber Sexual Harassment” คือ การกระทำใด ๆ ในช่องทางการสื่อสารดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศที่ทำต่อคนอื่นที่เขารับรู้ได้ว่า ละเมิด ไม่ต้องการ ไม่ยินยอม ไม่พร้อม หรือแม้แต่ยินยอมในชั่วนั้นๆ ในสถานการณ์นั้น แต่หากส่งผลกระทบเชิงลบต่อผู้ถูกระทำ ถือว่าเป็นการคุกคามทางเพศได้เช่นกัน (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2564)

จากแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานและนำมาใช้ในการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับการคุกคามทางเพศ คือทักษะการป้องกันภัยคุกคามทางเพศออนไลน์ ในระดับที่แตกต่างกัน ทำให้การรู้เท่าทันสื่อที่เกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ธนากร ทิพย์เมธากุล

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาลักษณะประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ระดับความรู้เท่าทันสื่อ และระดับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น (สพม. นบ.) สหวิทยาเขต 1-3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 22,102 คน (สารสนเทศด้านการศึกษา ปีการศึกษา 2567 สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนนทบุรี, 2567) ซึ่งกระจายอยู่ใน 6 อำเภอ จำนวน 18 โรงเรียน ผู้วิจัยใช้วิธีการกำหนดขนาดตัวอย่าง (Sample Size) โดยใช้สูตรคำนวณของทาร์ยามาเน่ (Taro Yamane) กำหนดความคลาดเคลื่อนในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 0.05

วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

1. การสุ่มโรงเรียน (ระดับองค์กร) การเลือกโรงเรียนใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) โดยเริ่มจากการคัดเลือกโรงเรียนทั้งหมด 18 แห่งจากสหวิทยาเขต 1-3 ในทั้ง 6 อำเภอของจังหวัดนนทบุรีได้แก่ เมืองนนทบุรี ปากเกร็ด บางบัวทอง บางใหญ่ บางกรวยและไทรน้อยที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น (สพม.นบ.) จากนั้นใช้วิธีการสุ่มแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) โดยแบ่งโรงเรียนตามอำเภอ และสุ่มเลือกให้ได้ 8 แห่ง เพื่อให้ครอบคลุมพื้นที่ทั่วทั้งจังหวัด ประกอบด้วย โรงเรียนนนทบุรีพิทยาคม โรงเรียนเบญจมราชานุสรณ์ โรงเรียนไทรน้อย โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) นนทบุรี โรงเรียนบางบัวทอง โรงเรียนราชวินิตนนทบุรี โรงเรียนปากเกร็ด และโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัยนนทบุรี

2. การสุ่มนักเรียน (ระดับบุคคล) จากโรงเรียนที่ถูกสุ่มเลือก 8 แห่ง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) จำนวน 400 คน ถูกสุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดย สุ่มรายชื่อ นักเรียนจากฐานข้อมูลของโรงเรียนแต่ละแห่ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ของผู้วิจัย เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่สร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรม แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ซึ่งประกอบไปด้วยคำถามจำนวน 39 ข้อ แบ่งเป็น 4 ส่วน มีดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์ เช่น เพศ ระดับชั้นเรียน รายได้เฉลี่ยของครอบครัว และอุปกรณ์ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับแพลตฟอร์มที่ใช้บ่อย ช่วงเวลา ความถี่ และเป้าหมายหลักในการใช้สื่อออนไลน์

ส่วนที่ 3 ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ใช้แบบวัดระดับทักษะ 5 ระดับ (Likert Scale) ประเมินทักษะการเข้าถึง การวิเคราะห์ การเข้าใจ การประเมินค่า และการใช้สื่อ

ส่วนที่ 4 การป้องกันภัยคุกคามทางเพศออนไลน์ วัดระดับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ 5 ระดับ (Likert Scale)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำการติดต่อไปที่โรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล แบบสอบถาม จากเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และจัดทำแบบสอบถามออนไลน์ โดยทำเป็นลิงก์ให้ดาวน์โหลด QR Code เพื่อสะดวกในการทำแบบสอบถามออนไลน์ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และ คอมพิวเตอร์ พร้อมปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ และ เก็บข้อมูลตามเวลาที่กำหนด

2. ดำเนินการเก็บข้อมูลและตรวจสอบความครบถ้วนของแบบสอบถาม และนำข้อมูลเข้าสู่ระบบเพื่อวิเคราะห์

วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS Statistics และการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. วิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ผู้วิจัยใช้ในการอธิบายลักษณะประชากรศาสตร์ และพฤติกรรมการใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สำหรับการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของข้อมูลทักษะการรู้เท่าทันสื่อ มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 -1.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อยที่สุด (พิริวิชญ์ คำเจริญ, 2563 : หน้า 58)

สำหรับการแปลความหมายค่าเฉลี่ยของข้อมูลทักษะการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายความว่า มีทักษะการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายความว่า มีทักษะการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายความว่า มีทักษะการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายความว่า มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลคะแนน

ในการวัดระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ใช้มาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ท 5 ระดับ (Likert Scale) ตั้งแต่ 1 = น้อยที่สุด จนถึง 5 = มากที่สุด และนำมาคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อใช้ในการตีความ โดยกำหนดเกณฑ์การแปลผล (Best, 1977: 146) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 = มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 = มาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 = ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 = น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 = น้อยที่สุด

เหตุผลในการเลือกเกณฑ์วัดนี้ เนื่องจากเป็นมาตรฐานที่นิยมใช้ในงานวิจัยด้านพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์ เหมาะสมต่อการวัดทัศนคติและทักษะที่มีลักษณะต่อเนื่อง (ordinal scale) ทำให้สามารถเปรียบเทียบและวิเคราะห์ระดับของทักษะได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. วิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ผู้วิจัยใช้ Independent Samples t-Test และ One-Way ANOVA เพื่อตรวจสอบความแตกต่างกลุ่มประชากรและพฤติกรรมการใช้สื่อ ว่าส่งผลต่อการป้องกันภัยคุกคามบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีหรือไม่ และใช้สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson's Correlation) เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งในภาพรวมและรายด้าน เช่น การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการใช้สื่อ กับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์

ผลการวิจัย

แบ่งผลการวิจัยเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

จากนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามรวมทั้งสิ้นจำนวน 400 คน เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 42 และเพศทางเลือก 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ ระดับชั้นของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามแบ่งออกเป็นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 มากที่สุดมีจำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 รองลงมาได้แก่ มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 และมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3 ตามลำดับ รายได้ของครอบครัวต่อเดือน แบ่งออกเป็นรายได้ 15,001 – 20,000 บาท มากที่สุด มีจำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 38.0 รองลงมาได้แก่ รายได้น้อยกว่า 15,000 บาท จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 รายได้ 20,001 – 30,000 บาท จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 และรายได้มากกว่า 30,000 บาท จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 ตามลำดับ อุปกรณ์ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์บ่อยที่สุด แบ่งออกเป็นสมาร์ทโฟน มากที่สุด มีจำนวน 381 คน คิดเป็นร้อยละ 95.3 รองลงมาได้แก่ แท็บเล็ต จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3 และอื่นๆ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุด แบ่งออกเป็น TikTok มากที่สุด มีจำนวนทั้งหมด 306 คน คิดเป็นร้อยละ 31.4 รองลงมาได้แก่ Instagram จำนวน 275 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 และ Facebook จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 ตามลำดับ ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ แบ่งออกเป็น ช่วงพักกลางวันและช่วงก่อนนอน มากที่สุด มีจำนวน 121 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3 ทั้งสองช่วงเวลา รองลงมาได้แก่ ช่วงเช้า จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 ความถี่ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ใน 1 สัปดาห์ แบ่งออกเป็น 6-7 วันต่อสัปดาห์ มากที่สุด มีจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 64.3 รองลงมาได้แก่ 3-5 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5 และน้อยกว่า 3 วัน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 ตามลำดับ เวลาที่ใช้กับสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละครั้งโดยเฉลี่ย แบ่งออกเป็น มากกว่า 4 ชั่วโมง มากที่สุด มีจำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 รองลงมาได้แก่ 3-4 ชั่วโมง จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 และ 1-2 ชั่วโมง จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ 21.0

ตามลำดับ เป้าหมายหลักของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ แบ่งออกเป็น ความบันเทิง มากที่สุด มีจำนวน 254 คน คิดเป็นร้อยละ 63.5 รองลงมาได้แก่ ติดต่อสื่อสาร จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 17.8 และ เรียนรู้/หาความรู้ จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.7 ตามลำดับ

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.119$, $SD = 0.689$) โดยทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X} = 4.160$, $SD = 0.780$) รองลงมาได้แก่ ทักษะการเข้าใจสื่อ ($\bar{X} = 4.130$, $SD = 0.766$) ทักษะการเข้าถึงสื่อ ($\bar{X} = 4.102$, $SD = 0.756$) ทักษะการวิเคราะห์สื่อ ($\bar{X} = 4.049$, $SD = 0.784$) และทักษะการประเมินค่าสื่อ ($\bar{X} = 4.006$, $SD = 0.805$) ตามลำดับ

ระดับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.268$, $SD = 0.820$)

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

จากการศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่มีเพศ ต่างกันจะมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เกิดจากประสบการณ์เผชิญภัยคุกคามและวิธีการป้องกันตนเองที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจเกิดจากบทบาททางเพศในสังคม หรือการได้รับการเตือนสอนเรื่องความปลอดภัยออนไลน์ในลักษณะที่ไม่เหมือนกัน ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่มีระดับชั้นเรียน รายได้ครอบครัวต่อเดือน และอุปกรณ์ที่ใช้สื่อออนไลน์ ที่แตกต่างกัน จะมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์กับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

การศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่ใช้ Instagram, TikTok และ line จะมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ที่ต่างกัน ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่มี Facebook, Twitter (X) และ สื่ออื่นๆ จะมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่มีความถี่ในการใช้/สัปดาห์ และระยะ

เวลาที่ใช้สื่อออนไลน์ในแต่ละครั้ง ต่างกันจะมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ที่ต่างกัน ส่วนนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่มีระดับชั้นเรียน ช่วงเวลาที่ใช้ และเป้าหมายในการใช้สื่อออนไลน์ ที่แตกต่างกัน จะมีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตอนที่ 4 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีพบว่า ภาพรวมทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์มีความสัมพันธ์กันมากเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการรู้เท่าทันสื่อแต่ละด้านกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี พบว่า ทักษะการรู้เท่าทันสื่อแต่ละด้าน ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การเข้าใจสื่อ การประเมินสื่อ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 ซึ่งหมายความว่า เมื่อระดับของทักษะการรู้เท่าทันสื่อเพิ่มขึ้น จะส่งผลให้ การป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ เพิ่มขึ้นตามไปด้วย ความสัมพันธ์ที่มากที่สุดกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์คือ การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ($r=0.743^{**}$) รองลงมาได้แก่ การเข้าใจสื่อ ($r=0.674^{**}$) และ การประเมินสื่อ ($r=0.664^{**}$)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับพฤติกรรมในการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

พบว่าเป็นเพศหญิงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 42 และ เพศทางเลือก คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ ระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.8 รองลงมาเป็นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 33.0 และมัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 30.3 ตามลำดับ รายได้ของครอบครัวต่อเดือน รายได้ 15,001 – 20,000 บาทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.0 รอง

ลงมา รายได้น้อยกว่า 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 26.3 รายได้ 20,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.8 และ รายได้มากกว่า 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.0 ตาม ลำดับ อุปกรณ์ที่ใช้สื่อสารสังคมออนไลน์บ่อยที่สุด ใช้สมาร์ต โฟนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.3 รองลงมา แท็บเล็ต คิด เป็นร้อยละ 2.8 คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 1.3 และอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 0.8 ตามลำดับ พฤติกรรมการ ใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัด นนทบุรีพบว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดคือTikTok มาก ที่สุด คิดเป็นร้อยละ 31.4 รองลงมา Instagram คิดเป็นร้อย ละ 28.3 และ Facebook คิดเป็นร้อยละ 18.5 ตามลำดับ ช่วงเวลาที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ ช่วงพักกลางวัน และช่วงก่อนนอนมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 30.3 ทั้งสองช่วง เวลา รองลงมา ช่วงเช้า คิดเป็นร้อยละ 18.3 ความถี่ในการ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ใน 1 สัปดาห์ 6-7 วันต่อสัปดาห์มาก ที่สุดคิดเป็นร้อยละ 64.3 รองลงมา 3-5 วันต่อสัปดาห์คิด เป็นร้อยละ 25.5 และน้อยกว่า 3 วันคิดเป็นร้อยละ 10.3 ตามลำดับ เวลาที่ใช้กับสื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละครั้งโดย เฉลี่ย มากกว่า 4 ชั่วโมงมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 47.5 รอง ลงมา 3-4 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 27.5 และ 1-2 ชั่วโมงคิด เป็นร้อยละ 21.0 ตามลำดับและเป้าหมายหลักของการ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ความบันเทิง มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 63.5 รองลงมา ติดต่อสื่อสารคิดเป็นร้อยละ 17.8 และเรียน รู้/หาความรู้คิดเป็นร้อยละ 13.7 ตามลำดับ

ระดับการรู้เท่าทันสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.119, SD = 0.689) ทักษะที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือการให้สื่อ ให้เกิดประโยชน์ ($\bar{X}$ = 4.160) รองลงมาคือการเข้าใจสื่อ ($\bar{X}$ = 4.130), การเข้าถึงสื่อ ($\bar{X}$ = 4.102), การวิเคราะห์สื่อ ($\bar{X}$ = 4.049) และการประเมินค่าสื่อ ($\bar{X}$ = 4.006) ตาม ลำดับ ระดับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.268, SD = 0.820) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีมี ระดับการรู้เท่าทันสื่อและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบน สื่อออนไลน์อยู่ในระดับ “มาก” ซึ่งเป็นเรื่องดี เพราะแสดงว่า เด็กนักเรียนกลุ่มนี้มีความเข้าใจและทักษะในการใช้สื่ออย่าง ปลอดภัยพอสมควร การวิเคราะห์เป็นรายด้าน พบว่าระดับ การรู้เท่าทันสื่อในแต่ละด้านมีความแตกต่างจากการป้องกัน ภัยในลักษณะที่น่าสนใจ ทักษะการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มี ค่าเฉลี่ยสูงสุด (4.160) และมีความสัมพันธ์กับการป้องกัน ภัยสูงสุดด้วย (r = 0.743) แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่ สามารถใช้สื่อเพื่อสร้างประโยชน์ได้จะมีความตระหนักใน

การป้องกันตนเองสูงกว่า ในขณะที่ทักษะการประเมินค่าสื่อ มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด (4.006) แต่ยังคงมีความสัมพันธ์กับการ ป้องกันภัยในระดับสูง (r = 0.664) ซึ่งบ่งชี้ว่าแม้นักเรียน จะมีทักษะการประเมินสื่ออย่างมีวิจารณญาณอยู่ในระดับที่ ต่ำกว่าด้านอื่น แต่ทักษะนี้ยังคงมีความสำคัญต่อการป้องกัน ภัยอย่างมาก สอดคล้องกับ ยูเนสโก (UNESCO, 2018) ได้นิยามไว้ว่าการรู้เท่าทันสื่อคือความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมิน และใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ เมื่อนักเรียนมีทักษะเหล่านี้ในระดับที่ดี ก็จะสามารถตัดสินใจ ปกป้องตัวเองจากภัยคุกคามทางเพศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบลักษณะทางประชากรศาสตร์กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

พบว่าเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 55.5 ตามด้วยเพศ ชายคิดเป็นร้อยละ 42 และเพศทางเลือกคิดเป็นร้อยละ 2.5 เป็นนักเรียนมัธยมชั้นปีที่ 3 มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 36.8 รายได้ครอบครัวส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 15,001-20,000 บาท ต่อเดือนคิดเป็นร้อยละ 38 นักเรียนมีระดับการป้องกันภัย คุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.268, SD = 0.820)

การศึกษาค้นครั้งนี้พบว่าเพศของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้นมีความแตกต่างกันในระดับการป้องกันภัยคุกคาม ทางเพศบนสื่อออนไลน์อย่างชัดเจน ผลนี้ตรงกับแนวคิดของ Defleur และ Ball-Rokeach (1996, อ้างถึงใน จุฬามาต ฉัตรสุริยวงศ์, 2564, หน้า 7) ที่บอกว่าลักษณะของคน แต่ละกลุ่ม เช่น เพศ จะส่งผลให้มีการตอบสนองต่อข่าวสาร และพฤติกรรมการรับรู้แตกต่างกันสอดคล้องกับทฤษฎี ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences Theory) และทฤษฎีกลุ่มสังคม (Social Categories Theory) ที่อธิบายว่าลักษณะของแต่ละคน เช่น เพศ อายุ การศึกษา ส่งผลให้มีการเปิดรับสื่อและการตอบสนองที่แตกต่างกัน ความแตกต่างนี้เกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ เด็กหญิงและ เด็กชายได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่เหมือนกัน การรับรู้เรื่องความ ปลอดภัยก็แตกต่างกัน รวมทั้งประสบการณ์ในการเจอ เหตุการณ์คุกคามทางเพศที่อาจแตกต่างกัน ทำให้แต่ละ เพศพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองไม่เหมือนกัน (จุฬามาต ฉัตรสุริยวงศ์, 2564)

อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาครั้งนี้ พบว่าลักษณะ ประชากรศาสตร์อื่นๆ ได้แก่ ระดับชั้นเรียน รายได้ครอบครัว ต่อเดือน และประเภทอุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อออนไลน์ กลับไม่แสดงความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ข้อ

ค้นพบนี้ชี้ให้เห็นว่าการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ไม่ได้ถูกกำหนดโดยฐานะทางเศรษฐกิจสังคม ความแตกต่างของอายุในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น หรือการเข้าถึงเทคโนโลยี แต่มีความเกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ทางเพศ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นเพศชายหญิงมากกว่า

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์กับระดับพฤติกรรมการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

พบว่าอุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ใช้คือสมาร์ทโฟนร้อยละ 95.3 โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุดคือ TikTok ร้อยละ 31.4 รองลงมาคือ Instagram ร้อยละ 38.3 และ Facebook ร้อยละ 18.5 ช่วงเวลาที่ใช้มากที่สุดคือช่วงพักกลางวันและก่อนนอนร้อยละ 30.3 ทั้งสองช่วง ใช้สื่อออนไลน์เป็นประจำ 6-7 วันต่อสัปดาห์ร้อยละ 64.3 ใช้เวลากับสื่อออนไลน์มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อครั้งร้อยละ 47.5 เป้าหมายหลักเพื่อความบันเทิงร้อยละ 63.5 เมื่อเปรียบเทียบกับภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์พบว่า ประเภทของสื่อออนไลน์ที่ใช้ (Instagram, TikTok, Line) และความถี่ในการใช้สื่อต่อสัปดาห์รวมถึงระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งที่แตกต่างกัน มีการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรีที่ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่พบส่วนใหญ่ใช้ TikTok, Instagram และ Line เป็นหลัก โดยเฉพาะในช่วงพักกลางวันหรือก่อนนอน และใช้เพื่อหาความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นไปตามที่ เอมิกา เหมมินทร์ (2556) ได้ศึกษาไว้ว่าพฤติกรรมการใช้สื่อของวัยรุ่นจะขึ้นอยู่กับช่วงเวลา ความถี่ และจุดประสงค์ในการใช้ ซึ่งเป็นเครือข่ายที่ผู้ใช้ชื่นชอบ และเป็นสื่อที่มีแรงจูงใจให้ผู้ใช้สนใจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สะท้อนถึงรูปแบบและลักษณะการใช้งาน

การวิเคราะห์เชิงลึกพบว่าพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์มีความแตกต่างจากระดับการป้องกันภัยในหลายประการ แม้นักเรียนจะใช้สื่อออนไลน์เป็นประจำและเป็นเวลา แต่การรับรู้และการป้องกันภัยคุกคามยังขึ้นอยู่กับประเภทของแพลตฟอร์มและลักษณะการใช้งาน โดยเฉพาะการใช้งานเพื่อความบันเทิงอาจทำให้ความระมัดระวังลดลง เนื่องจากผู้ใช้อาจมีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาที่สนุกสนาน มากกว่าการตระหนักถึงความเสี่ยง สิ่งที่น่าสนใจคือการใช้สื่อแต่ละประเภทมีความเกี่ยวข้องกับระดับการป้องกันภัยที่ต่างกัน โดยเฉพาะคนที่ใช้ Line มีค่าเฉลี่ยการป้องกันภัย

สูงที่สุด อาจอธิบายได้ว่าลักษณะของการสื่อสารใน Line ที่เน้นการติดต่อส่วนตัวมากกว่าการแบ่งปันสาธารณะ ทำให้ผู้ที่มีความระมัดระวังในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากกว่า ในขณะที่ TikTok และ Instagram ที่เน้นการแสดงตัวและการแบ่งปันเนื้อหาอาจทำให้ผู้ที่มีความเสี่ยงสูงขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ McLeod, Atkin & Chaffee (อ้างถึงใน ภวานีย์ เจนกิจวรพงศ์, 2560) ที่เสนอว่าลักษณะของสื่อและเนื้อหาที่แตกต่างกัน ส่งผลให้ผู้เกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงความเสี่ยงไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ เวลาและความถี่ในการใช้สื่อยังเกี่ยวข้องกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Selective Retention ของ Hoyer และ MacInnis (2001) ที่อธิบายว่าคนที่ใช้เวลาอยู่กับสื่อมาก จะจดจำเนื้อหาที่สนใจได้ดีกว่า และอาจนำไปใช้ในการป้องกันภัยคุกคามทางเพศได้

วัตถุประสงค์ที่ 4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อและการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนนทบุรี

ทักษะการรู้เท่าทันสื่อโดยรวมมีความสัมพันธ์เชิงบวกมากกับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ($p < 0.01$) ซึ่งทักษะที่มีความสัมพันธ์มากที่สุดคือการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ ($r = 0.743^{**}$) รองลงมาคือการเข้าใจสื่อ ($r = 0.674^{**}$) และการประเมินสื่อ ($r = 0.664^{**}$)

การศึกษานี้พิสูจน์ให้เห็นว่าการรู้เท่าทันสื่อในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึง การวิเคราะห์ การเข้าใจ การประเมิน และการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีของ Renee Hobbs (อ้างถึงใน วันฉัตร กันหา, 2564) ที่เน้น 4 ทักษะหลักของการรู้เท่าทันสื่อ คือ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

การวิจัยในอนาคตควรมีการพัฒนาแนวทางที่หลากหลายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ โดยควรนำวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้เพิ่มเติม เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อขุดค้นความรู้สึกและประสบการณ์ตรงของนักเรียนแทนการพึ่งพาข้อมูลเชิงตัวเลขเพียงอย่างเดียว พร้อมทั้งขยายขอบเขตการศึกษาให้ครอบคลุมนักเรียนทั้งในเขตเมืองและชนบทเพื่อเปรียบเทียบปัจจัยทางสังคมที่แตกต่างกัน นอกจากนี้โรงเรียนควรจัดโปรแกรมอบรมทักษะการรู้เท่า

หนังสือและวัดประสิทธิผลก่อน-หลังการอบรม พัฒนาครูให้เป็นที่ปรึกษาที่นักเรียนไว้วางใจได้ และจัดระบบสนับสนุนทางจิตใจสำหรับนักเรียนที่ประสบภัยคุกคาม โดยเฉพาะการจัดการกับความกลัวและความวิตกกังวล ส่วนครอบครัวควรเฝ้าระวังพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ สื่อสารเรื่องความปลอดภัยออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ สร้างบรรยากาศที่บุตรหลานกล้าขอความช่วยเหลือ และร่วมมือกับครูในการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทั้งสองฝ่ายต้องร่วมมือกันพัฒนาเด็กให้สามารถป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางเพศออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยในครั้งนี้พบว่า 1. เพศมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์มากกว่าปัจจัย ด้านเศรษฐกิจและการเข้าถึงเทคโนโลยี 2. พฤติกรรมการ ใช้แพลตฟอร์มต่างๆ บนสื่อออนไลน์ ส่งผลต่อการป้องกัน ภัยคุกคามทางเพศในระดับที่แตกต่าง โดยผู้ใช้ line มี ระดับการป้องกันสูงกว่า TikTok และ Instagram ซึ่งเป็น ให้ข้อมูลเชิงลึกในการออกแบบมาตรการสื่อสารเชิงป้องกัน 3. ทักษะการใช้สื่อให้เกิดประโยชน์มีความสัมพันธ์สูงที่สุด กับการป้องกันภัยคุกคามทางเพศบนสื่อออนไลน์ ($r=0.743$) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสามารถใช้เป็นตัวชี้วัดที่สำคัญในการ ประเมินความสามารถด้านการป้องกันภัยคุกคามทางเพศ บนสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัด นนทบุรี

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (2565). พม. ร่วมแถลงผลสำรวจ สถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ และเวทีสัมมนา Child Grooming: ล่อลวงเด็กออนไลน์ ภัยร้าย ที่ต้องจับ . สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2568, จาก <https://www.prd.go.th/th/content/page/index/id/126760>
- กรุงเทพธุรกิจ. (2566). “วันเด็ก 2566” ชวนย้อนรอย ผลสำรวจ “ภัยออนไลน์” พบเด็กไทยถูกล่อลวงถึง 12% . สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2568, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/1047638>
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2564). พฤติกรรมการเปิดรับ สื่อออนไลน์กับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหา บัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:274916

- ณัฐพัชร คุ่มบัว. (2561). การรู้เท่าทันสื่อสังคมเรื่อง เพศของนักเรียนนักศึกษาสถาบันบัณฑิตพัฒน ศิลป์ (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. สืบค้นจาก <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/305623>
- ณัฐพล บุญทอง. (2565). ประสบการณ์การคุกคามทาง เพศบนเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์และแนวทาง ป้องกัน การศึกษาเชิงคุณภาพแบบผสานวิธี (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก <https://ir-ithesis.swu.ac.th/items/7a0b414e-fcb1-482a-a110-774f690f15e2>
- ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2562). ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การ รู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. วารสารสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์, 45(2), 127–161. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/socku/article/view/228468>

เอกสารอ้างอิง

- พงศ์พิทักษ์ รัตนภักดิ์, และ สิทธิพล อาจอินทร์. (2566). การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม ว 21201 ความฉลาดรู้ในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัลและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยการจัดการเรียนรู้แบบกรณีศึกษาร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิจัย มข. สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ฉบับบัณฑิตศึกษา), 11(2), 98-111. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/gskkuhs/article/view/261859>
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2558). เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ ฉลาดรู้...ฉลาดเลือก. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- พัฒนพงษ์ ปาณมมาลา กิตติชัย รุจิมงคล และ ประสิทธิ์ ศรีเดช. (2567). การศึกษาทักษะการเรียนรู้ชีวิตในยุคดิจิทัลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอำเภอปากเกร็ด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นนทบุรี จังหวัดนนทบุรี. วารสารพุทธจิตวิทยา, 9(4), 677-685. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jbp/article/view/272391>
- พีรวิทย์ คำเจริญ และ วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. (2563). การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล และทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 8(1), 54-66. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/243134/>
- ภาวนีย์ เจนกิตติพงษ์. (2560). การเปิดรับสื่อ ทศนคติ พฤติกรรม และความรู้เท่าทันในการใช้วาจาสร้างความเกลียดชังของวัยรุ่นไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก (Facebook) (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นจาก https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:142336
- มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2564). คัดก่อนโพสต์! สิ่งนั้นอาจเป็น ‘การคุกคามทางเพศออนไลน์’. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, จาก <https://tu.ac.th/thammasat-010764-fph-online-sexual-harassment>
- วันฉัตร กันหา. (2564). การรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร: กรณีศึกษา การส่งต่อสื่อวิดีโอและภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์ (วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีปทุม. <https://dspace.spu.ac.th/items/7f013f0a-5880-441e-a3fc-f3548cd9fdd0>
- ศศิชา เตียวลักษณ์. (2565). แรงจูงใจ การเปิดรับสื่อ และพฤติกรรมการบริโภคสินค้าเครื่องประดับเสริมดวงของผู้บริโภคเพศชาย (วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/6341/>
- สารสนเทศด้านการศึกษา ปีการศึกษา 2567 สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดนนทบุรี. (2567). สารสนเทศด้านจำนวนนักเรียน/ผู้เรียน. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, จาก <https://edustatistics.moe.go.th/student12>
- นิสา จันท์แสง, อารีย์ ร้องจิก, บุรินทร์ ศรีศัลลักษณ์, ศรีสุรางค์ เเคะนาค, และ ปัญจรัตน์ ไส้สุวรรณชาติ. (2563). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศจากการใช้อินเตอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในอำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี. วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 30(2), 121-135. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/tnaph/article/view/244880/>
- Becker, S. L. (1978). *Discovering mass communication*. Glenview, IL: Scott, Foresman.
- Best, J. W. (1977). *Research in education* (3rd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hoyer, W. D., & MacInnis, D. J. (2001). *Consumer behavior*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Sanook.com. (2561). วัยรุ่นควรรู้ พฤติกรรมอันตราย “ลวนลามทางเพศบนโซเชียล” ภัยเงียบที่ถูกลืมมองข้าม. สืบค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2567, จาก <https://www.sanook.com/campus/1391061/>
- Sanook.com. (2567). เตือนภัย “เจอ แจ้ง ไม่เพิกเฉย” สกัดวิกฤตปัญหา “ละเมิดทางเพศออนไลน์เด็กไทย” ลูกหลาน. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2568, จาก <https://www.sanook.com/news/9372586/>

การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด

A Study on Actor Coaching and Directing Processes in Short Horror Film Production through Improvisational Acting Techniques

ภัทรนันท์ ไชยะสิน

Pattaranun Waitayasin

Corresponding author, E-mail : pattaranun@g.swu.ac.th

Received : November 6, 2025
Revised : December 16, 2025
Accepted : December 19, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด มีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการวิจัย คือ 1) เพื่อศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด และ 2) เพื่อศึกษาผลของการสื่อสารและการรับรู้จากผู้ชมผ่านผลงานภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญที่ใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด โดยดำเนินการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และ การสัมภาษณ์เชิงลึกกับนิสิตที่เป็นสร้างสรรคนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ ในตำแหน่งหน้าที่ผู้กำกับการแสดง ผู้ฝึกนักแสดง และนักแสดงในสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday, ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia และ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way ซึ่ง สะท้อนให้เห็นถึงการทำงานผลงานสร้างสรรคที่สะท้อนให้เห็นผลการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด ตลอดจนการศึกษาและวิเคราะห์เชิงข้อมูลเกี่ยวกับบทวิจารณ์ภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง จากนักวิชาการ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิใน

สายภาพยนตร์สั้น จากเวทีเสวนาและบทวิจารณ์ออนไลน์ เพื่อศึกษาผลของการสื่อสารและการรับรู้จากผู้ชม ซึ่งผลการวิจัย พบว่า การฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงในภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญที่ใช้เทคนิคการแสดงแบบด้นสด มุ่งเน้นการสร้างควมไว้วางใจและการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด เกิดความสดใหม่ นักแสดงฝึกคิดเร็วและตอบสนองอารมณ์อย่างเหมาะสม เช่น ความกลัวหรือความตื่นตระหนก ผ่านกิจกรรมกลุ่ม การฝึกฝนการตอบสนองในฉากที่ไม่มีบทพูด รวมทั้งการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่วนผู้กำกับการแสดงต้องสร้างบรรยากาศในกองถ่ายและปรับเปลี่ยนสถานการณ์ตามความสามารถของนักแสดง เพื่อเสริมสร้างอารมณ์ในฉากและเพิ่มความสมจริงให้กับผู้ชม เทคนิคเหล่านี้ช่วยเพิ่มความตึงเครียดและความน่ากลัวในภาพยนตร์สยองขวัญ สำหรับผลการสื่อสารและการรับรู้จากผู้ชม พบว่า ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Happy Bitterday ได้รับการตอบรับอย่างดีจากนักวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิ โดยทักษะการแสดงสามารถกระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัว ลุ้นระทึก และตึงเครียดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง A long way นักแสดงไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ได้ชัดเจนทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจแรงกระตุ้นที่แท้จริงของตัวละคร

ในขณะที่ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Lucretia* ทักษะการแสดงแบบ ดันสดมีความแนบเนียนสูงจนผู้ชมเชื่อว่าเป็นการแสดงที่อยู่ใน บทภาพยนตร์ที่เตรียมไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการดันสดที่มีประสิทธิภาพสามารถบูรณาการเข้ากับบทได้อย่างลงตัว

คำสำคัญ: กระบวนการฝึกนักแสดง, การกำกับแสดง, ภาพยนตร์สั้น, สยองขวัญ, เทคนิคการแสดงแบบดันสด

Abstract

A Study on Actor Coaching and Directing Processes in Short Horror Film Production through Improvisational Acting Techniques, aims to: (1) examine the process of actor coaching and directing in the creation of short horror films using improvisational acting techniques, and (2) explore the communication effects and audience perception derived from short horror films employing such techniques. As a researcher, I studied a document-based analysis of three innovative short film theses produced by students of the Cinema and Digital Media Program; at College of Social Communication Innovation in 2023: *Happy Bitterday*, *Lucretia*, and *A Long Way*, in-depth interviews with directors, acting coaches, and actors, as well as a data-based analysis of critical reviews from scholars, film critics, and industry experts in short filmmaking gathered from panel discussions and online critiques to examine the communication effects and audience perception. These works were selected as they exemplify creative processes and reflect the practical outcomes of actor coaching and directing using improvisational methods within the short horror film genre. Findings reveal that actor training and directing grounded in improvisation focus primarily on cultivating trust and adaptability in unforeseen situations. Actors develop rapid emotional responses—such as fear or panic—through group exercises, unscripted interactional training and movements. Directors, in turn, are required to design on-set environments that encourage spontaneity and adjust situational contexts according to the actors' reactions and abilities. This approach enhances emotional authenticity and intensifies the realism perceived by

viewers. Consequently, the improvisational techniques effectively heightens dramatic tension and reinforces the sense of fear within short horror film. Regarding the communication effects and audience perception, *Happy Bitterday* received positive responses from scholars and experts, with acting skills effectively evoking fear, suspense, and tension. In contrast, *A Long Way* showed weaknesses in emotional communication, leaving audiences unclear about the characters' true motivations. Meanwhile, *Lucretia* demonstrated highly seamless improvisational acting that audiences perceived as fully scripted performance, indicating that effective improvisation can be thoroughly integrated with the screenplay.

Keyword : The Process of Actor Coaching, Directing, Short Film, Horror Film, Improvisational Acting Techniques

บทนำ

ในปัจจุบันการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นมีแนวทางและเทคนิคที่หลากหลาย ไม่มีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์มากเท่ากับยุคที่ผ่านมา เนื่องจากการเข้าสู่ยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modern) ของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรวมทั้งผลงานภาพยนตร์สั้น ซึ่งนับว่าเป็นการผสมผสาน บูรณาการศาสตร์-ความรู้ เทคนิค กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นที่มีแนวทางใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างไร้เส้นกันแบ่ง ทั้งในด้านการสร้างสรรค์ในเชิงผลงานศิลปะ และ ผลงานในเชิงอุตสาหกรรมบันเทิง ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ผลงานภาพยนตร์สั้นมีความน่าสนใจและโดดเด่นคือ ทักษะการแสดงและการสร้างตัวละครของนักแสดง ซึ่งสามารถดึงดูดให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ (Honthaner, 2010)

กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature Film) หรือ การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น (Short Film) จึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่นำไปสู่คุณภาพของผลงานที่ดี สามารถสื่อสาร “สาร” หรือ “Message” รวมทั้งการนำเสนอประเด็น และข้อคิดไปยังผู้ชม ซึ่ง ภาพยนตร์เป็นหนึ่งศาสตร์แขนงวิชาที่มีบทบาทสำคัญในด้านกำลังการผลิต สร้างสรรค์ การตลาด โฆษณา ประชาสัมพันธ์ ตลอดจนการลงทุนด้วยจำนวนเงินที่สูงกว่าสื่อบันเทิงประเภทอื่นๆ พื้นฐานที่สำคัญสำหรับงานภาพยนตร์ คือ ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับคุณ

ลักษณะหรือเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและมีความแตกต่างจากสื่อบันเทิงประเภทอื่นๆ ภาพยนตร์ 1 เรื่อง มีคุณลักษณะเฉพาะและความสำคัญในหลากหลายมิติ ตั้งแต่การรับชมเพื่อความบันเทิง ผ่อนคลาย ข้อคิด คติสอนใจที่ได้รับจากการชมภาพยนตร์ สุนทรียศาสตร์ในองค์ประกอบต่างๆ ของงานภาพยนตร์ ตลอดจนการใช้สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงสังคม และโน้มน้าวใจในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งสามารถแบ่งรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เป็น 2 ประเภท คือ ภาพยนตร์ในฐานะศิลปะ และ ภาพยนตร์ในฐานะอุตสาหกรรม ตามที่ สมสุข หินวิมาน และคณะ (2558) สามารถสรุปใจความสำคัญ คือ ภาพยนตร์ในฐานะศิลปะที่มีความซับซ้อนและรวมศาสตร์หลายแขนงเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบทที่ต้องอาศัยความรู้ทางประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รัฐศาสตร์ และนิติศาสตร์ รวมถึงทักษะด้านการจัดองค์ประกอบภาพ การออกแบบเสื้อผ้า การแสดง การทำเทคนิคพิเศษ การแต่งเพลงประกอบ และการสร้างฉากภาพยนตร์ได้รับการยกย่องว่าเป็น “ศิลปะแขนงที่ 7” เพราะเป็นการผสมผสานศิลปะ 6 แขนงเข้าด้วยกัน ได้แก่: สถาปัตยกรรม (ฉาก) ประติมากรรม (อุปกรณ์ประกอบฉาก) จิตรกรรม (ภาพ) คีตกกรรม (ดนตรีประกอบ) วรรณกรรม (บทภาพยนตร์) นาฏกรรม (การแสดง) ภาพยนตร์ในฐานะอุตสาหกรรม ซึ่งนอกจากคุณค่าทางศิลปะแล้ว ภาพยนตร์ยังเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่นำสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อสร้างสินค้าและบริการที่มีมูลค่าเชิงพาณิชย์และสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับสังคม

การแสดง หรือ นาฏกรรม จึงเป็นหนึ่งในเครื่องมือของการสื่อสารที่สามารถเทียบเคียง จาลอง สะท้อนมาจากสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง นำมาใช้เป็นเครื่องมือของการสื่อสาร นำเสนอ และสร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์ เนื่องจาก การแสดง เป็นส่วนหนึ่งของ “ภาพ” หรือ “Mise en scene” ในงานภาพยนตร์ (Rabiger, 2008) รวมทั้งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ผู้ชมสามารถรับรู้และเข้าถึงเรื่องราว สถานการณ์ เหตุการณ์ ปัญหา ความขัดแย้ง ตลอดจน การนำเสนอประเด็นเรื่องราวต่างๆ ให้ข้อคิด ตลอดจนการยกระดับจิตใจอยู่เสมอๆ ด้วยศาสตร์การแสดงนั้นมีขั้นตอน กระบวนการ กลวิธีต่างๆ อันหลากหลายรวมทั้ง ศาสตร์วิชาความรู้ด้านการแสดงและการฝึกการแสดง ผู้วิจัยจึงมองเห็นคุณประโยชน์ของการฝึกการแสดงแบบด้นสด (Improvisation) ที่ผู้ฝึกการแสดงสามารถแสดงออกหรือกระทำในรูปแบบใดก็ได้ต่อสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ในขณะนั้น ตามความรู้สึก เจื่อนไซ ความขัดแย้งที่เข้ามากระทบจิตใจ (McGaw, Stilson, & Clark, 2014) ตลอดจนผู้วิจัยมองเห็นว่าเทคนิคการแสดงแบบด้นสด สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์แนวสยองขวัญได้อย่างน่าสนใจ เนื่องจากนักแสดงจำเป็นต้องถ่ายทอดบทบาท เรื่องราว จินตนาการ และ กระตุ้นความรู้สึกร่วมให้ผู้ชม (Kawin, 2012) โดยที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยการแสดงแบบด้นสด ซึ่งสามารถเป็นกรณีศึกษา หรือ เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงได้ ซึ่งผู้วิจัยได้มีการกำหนดคำถามในงานวิจัยเรื่องนี้ คือ การฝึกการแสดงและกำกับการแสดงด้วยเทคนิคการแสดงแบบด้นสดสามารถนำมาใช้ในการแสดง การเล่าเรื่องตามองค์ประกอบของผลงานภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างไร

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การฝึกการแสดง เป็นหนึ่งขั้นตอนของการเรียนรู้ในศาสตร์ทางด้านละครหรือการสื่อสารทางการแสดง ซึ่งการฝึกการแสดงในแต่ละครั้งนั้น ผู้ฝึกสอนหรืออาจารย์นั้นสามารถสังเกตพฤติกรรมต่างๆของผู้เรียนได้เสมอ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมทางด้านสมาธิ จินตนาการ การกระทำ การแสดงออกในด้านต่างๆ ต่อโจทย์หรือกิจกรรม ที่ผู้ฝึกสอนกำหนดให้ ซึ่งห้องสำหรับการฝึกการแสดงเปรียบเสมือนห้องทดลองปฏิบัติการแสดง (Theatre Laboratory) สดใส พันธุมโกมล (2537:10) ซึ่งการฝึกการแสดง เป็นการศึกษาทักษะและประสบการณ์ด้านการแสดง โดยจะมีการฝึกหลายๆด้าน เช่น การผ่อนคลายร่างกาย การทำสมาธิ การฝึกเสียง การเคลื่อนไหวร่างกายบนเวที เป็นต้น ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานที่จะทำให้นักแสดงหรือผู้เรียนการแสดง แสดงได้เป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ นอกเหนือจากการมีพรสวรรค์แล้ว ดังนั้น การฝึกหรือการเรียนการแสดงจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อนักแสดงหรือผู้เรียนการแสดง ซึ่งสามารถนำมาใช้การฝึกซ้อมการแสดง (Workshop) ในช่วงเตรียมการถ่ายทำ หรือ การเตรียมความพร้อมของนักแสดงก่อนถึงวันถ่ายทำ

ตามที่ มัทนี รัตน์ (2555) ได้กล่าวถึงลักษณะของการแสดงที่เกี่ยวข้องกับการฝึกการแสดง สามารถสรุปได้ดังนี้ การแสดง (Acting) เป็นศิลปะสาขาหนึ่งที่มนุษย์กระทำมาตั้งแต่เกิด และกระทำอยู่ทุกวันในบทบาทต่างๆ เพื่อสื่อสาร เรื่องราวความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ให้ผู้อื่นรู้

เห็นและมีความรู้สึกร่วมด้วย หรือได้รับความบันเทิง หรือได้รับความรู้ ข่าวสาร เรื่องราว นักแสดง (Actor) เป็นผู้ถ่ายทอดบทบาท และตีความหมายของบทที่เป็นวรรณกรรม ออกมาเป็นท่าทาง การกระทำด้วยร่างกาย (Physical actions) การกระทำด้วยเสียง (Vocal action) ด้วยคำพูด หรือบทสนทนา (Dialogue) ให้ผู้ชม (Audience) ได้เห็นภาพ (Visual presentation) ประหนึ่งว่าเป็นความจริงที่เกิดขึ้นในชีวิต แต่เป็นความจริงที่เกิดจากการสมมติที่เลียนแบบ (Imitation) ชีวิตและธรรมชาติจำลองมา กำหนดเวลา ช่วงหนึ่งที่จำกัด และในสถานที่ที่จำกัด (Limited time and space) นักแสดงที่เก่งจะต้องสามารถเข้าใจผู้ชมให้ติดตาม และเห็นคล้อยไปด้วยกับการแสดงของเขา ความสามารถนี้อาจมีบางส่วนที่มาจากพรสวรรค์ (Talent) โดยกำเนิด แต่ส่วนใหญ่จะต้องมาจากความชำนาญและประสบการณ์ที่ได้จากการฝึกฝน การเรียนรู้ การฝึกซ้อมและเทคนิคต่างๆ ที่เกี่ยวกับการแสดงด้วย ซึ่งทุกคนสามารถทำได้ ถ้าสนใจที่จะพัฒนาทักษะและความสามารถของตนเองให้มีคุณภาพ และประสิทธิภาพขึ้น

ทฤษฎีการแสดงแบบด้นสด คือ กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงที่เกิดขึ้นในทันที (Spontaneity) โดยปราศจากการเตรียมบทพูดหรือการกำหนดฉากล่วงหน้าอย่างละเอียด โดยมีรากฐานมาจากแนวคิดของนักทฤษฎีสำคัญ โดยที่ทฤษฎีนี้เน้นการฝึกฝนนักแสดงให้เกิด ความไวในการตอบสนอง (Responsiveness) ต่อสถานการณ์ “การยอมรับและต่อยอด” (หลักการ “Yes, And...”) และการอยู่กับ “ปัจจุบันขณะ” (Being Present) เพื่อให้การแสดงออกมาอย่างเป็นธรรมชาติและมีความจริงใจทางอารมณ์สูง ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ เพราะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงปฏิกิริยาของความกลัวได้อย่างดิบและคาดเดาไม่ได้ (Kilroy, 2024)

การแสดงด้นสด (Improvisation) ในวงการการแสดง หรือ วงการภาพยนตร์ หมายถึง การที่นักแสดงสวมบทบาท และแสดงออกมาโดยปราศจากการซ้อมล่วงหน้าหรือบทภาพยนตร์ที่เตรียมไว้ นักแสดงอาจทราบล่วงหน้าว่าจะต้องแสดงด้นสด หรืออาจจำเป็นต้องใช้ทักษะนี้ระหว่างการแสดงเมื่อลืมบทหรือเมื่อเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดขึ้น การแสดงด้นสดปรากฏในบริบทที่หลากหลาย (Aquilina, 2025)

แนวคิดการฝึกการแสดง (Actor Coaching) เป็นระบบวิธีการที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาเครื่องมือของนักแสดง ทั้งร่างกาย เสียง และจิตใจ ให้สามารถสร้างสรรค์ตัวละคร และถ่ายทอดสถานการณ์ได้อย่างน่าเชื่อถือและมีชีวิตชีวา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการแสดงปฏิกิริยาของ ความกลัว ที่

ต้องอาศัยความเป็นธรรมชาติและสัญชาตญาณ ซึ่งสามารถแบ่งกลุ่มแนวคิดหลักที่สอดคล้องกับการใช้เทคนิคด้นสดในหนังสยองขวัญออกได้ ดังนี้

1.ทฤษฎีระบบของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski's System) แนวคิดพื้นฐานของระบบนี้คือการให้นักแสดงใช้ชีวิตอย่างเป็นธรรมชาติและมีเหตุผลตามสถานการณ์ที่กำหนด (Given Circumstances) โดยมีเครื่องมือสำคัญที่เชื่อมโยงกับการด้นสด กล่าวคือ **มนต์สมมติ (Magic If)** เป็นการตั้งคำถามว่า “ถ้าเป็นฉันจะทำอย่างไรในสถานการณ์นั้น?” เพื่อให้นักแสดงใช้จินตนาการเชื่อมโยงกับความรู้สึกจริงของตนเองเข้ากับสถานการณ์ของตัวละคร ซึ่งเป็นพื้นฐานของการด้นสดที่ต้องเผชิญกับสถานการณ์ฉับพลัน **วัตถุประสงค์ (Objective)** คือ การกำหนดสิ่งที่ตัวละครต้องการในฉากนั้น ๆ อย่างชัดเจน แม้จะใช้การด้นสดก็ยังคงต้องมีเป้าหมายของตัวละครกำกับอยู่ เพื่อให้ปฏิกิริยาที่ออกมามีความมุ่งมั่นและมีทิศทาง และ **การเข้าถึงอารมณ์จากภายใน (Emotional Recall/Sense Memory)** ถึงแม้จะมีการตีความและพัฒนาต่อมาหลายรูปแบบ แต่แนวคิดนี้มีเป้าหมายให้นักแสดงสามารถดึงเอาความรู้สึกที่แท้จริงจากประสบการณ์ส่วนตัวมาปรับใช้ เพื่อให้การแสดงมีความกลัวมีความสมจริง (Stanislavsky, 2018)

2.เทคนิค ไมส์เนอร์ (Meisner Technique) เทคนิคนี้พัฒนามาจากระบบของ Stanislavski โดย Sanford Meisner แต่เน้นที่ปฏิกิริยาของนักแสดงต่อสิ่งที่เกิดขึ้นจาก คู่แสดงในปัจจุบันขณะอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงด้นสด กล่าวคือ **แบบฝึกหัดการพูดซ้ำ (Repetition Exercise)** เป็นการฝึกให้นักแสดงหยุด “คิด” และหันมา “สังเกต” และ “ตอบสนอง” ต่อการกระทำทางอารมณ์และร่างกายของคู่แสดงอย่างสัญชาตญาณและเป็นธรรมชาติ โดยการใช้คำพูดเดิมซ้ำ ๆ จนกระทั่งเกิดปฏิกิริยาที่จริงใจ ซึ่งช่วยในการสร้างฉากสยองขวัญที่ปฏิกิริยาของตัวละครต่อภัยคุกคามของคนอื่นจะต้องเกิดขึ้นทันที **การเตรียมความพร้อมทางอารมณ์ (Emotional Preparation)** นักแสดงใช้ความจำหรือจินตนาการเพื่อเข้าสู่สภาวะอารมณ์ที่เหมาะสมก่อนเริ่มฉาก แต่เมื่อเริ่มแล้ว การกระทำและปฏิกิริยาจะต้องขึ้นอยู่กับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงกับคู่แสดงเท่านั้น (Sparks, 2021) แนวคิดนี้สนับสนุนการด้นสดที่ต้องการให้ปฏิกิริยาของความกลัวเกิดขึ้นอย่างสดใหม่และไม่ปรุงแต่ง

3.แนวทางการแสดงแบบจิต-กาย (Psychophysical Actor Coaching) แนวคิดนี้เน้นการฝึกฝนร่างกายและจิตใจควบคู่กันเพื่อสร้าง “ความพร้อม” (Presence) ให้กับ

นักแสดง โดยเฉพาะทฤษฎีของ ฟิลลิป ซาร์ริลลี (Phillip Zarrilli) ที่นำหลักการฝึกสมาธิและการต่อสู้จากเอเชียมาประยุกต์ใช้ กล่าวคือ **ความพร้อมของนักแสดง (Actor's Presence)** คือ สภาวะที่นักแสดงมีความตื่นตัวทางกายและจิตอย่างเต็มที่ สามารถรับรู้และตอบสนองต่อสิ่งรอบตัวได้อย่างมีสติ ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินสวดสยองขวัญที่ต้องการให้นักแสดงมีสมาธิอยู่กับความตึงเครียดของสถานการณ์ และ **การแสดงเป็นปรากฏการณ์ (Acting as an Embodied Phenomenon)** การแสดงไม่ใช่แค่การเลียนแบบ แต่เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทำงานสัมพันธ์กันของร่างกาย จิตใจ และสมอง ทำให้เกิดการสื่อสารพลังงานที่ทรงพลังต่อผู้ชม (Zarrilli, 2019)

การกำกับการแสดง หรือ การกำกับภาพยนตร์สั้น นับว่าเป็นขั้นตอนพื้นฐานของการกำกับ ควบคุม และ ฝึกสอนการแสดงให้กับนักแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถนำเสนอ ลักษณะ ความต้องการ เป้าหมาย และความขัดแย้งของตัวละครออกมาได้ชัดเจนมากที่สุด โดยที่ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องมีความรู้และความสามารถในการกำกับและกำหนดทิศทางของการแสดงให้กับนักแสดงได้ ซึ่งสามารถทำงานร่วมกับผู้ฝึกสอนการแสดงได้ (Proferes, 2018)

การกำกับการแสดง คือ กระบวนการทางศิลปะและเทคนิคที่ผู้กำกับทำหน้าที่เป็น ผู้นำทางวิสัยทัศน์ (Visionary Leader) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อตีความบทภาพยนตร์ (Script Interpretation) และถ่ายทอดแก่นเรื่อง (Thematic Core) ไปสู่ผู้ชมผ่านการทำงานร่วมกับนักแสดง ทีมงาน และองค์ประกอบทางภาพยนตร์ (มุมกล้อง แสง เสียง) ผู้กำกับจึงต้องมีทักษะในการสื่อสารเพื่อตั้งศักยภาพสูงสุดของนักแสดงออกมา ควบคุมจังหวะ (Pacing) และบรรยากาศ (Tone) ของเรื่องราว การกำกับการแสดงในบริบทของภาพยนตร์สั้นนั้นยังต้องอาศัย ความแม่นยำและการเน้นย้ำ (Precision and Emphasis) ในทุกองค์ประกอบ เนื่องจากมีข้อจำกัดด้านเวลาในการเล่าเรื่อง ผู้กำกับจึงต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วและเด็ดขาดว่าองค์ประกอบใดที่จำเป็นต่อการสื่อสารแก่นเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด (Katz, 2019)

นอกจากนี้ เมื่อนำเทคนิคการแสดงแบบต้นสดมาใช้ในการกำกับภาพยนตร์สั้น โดยเฉพาะในแนวสยองขวัญ บทบาทของผู้กำกับจะเปลี่ยนจากผู้กำหนดทุกรายละเอียด (Auteur) ไปเป็น ผู้นำกระบวนการเรียนรู้ในการค้นพบ (Facilitator of Discovery) ผู้กำกับจะมุ่งเน้นที่การสร้างขอบเขตที่ชัดเจน (Clear Constraints) และ สถานการณ์หลัก (Core Scenario) ให้กับนักแสดงแทนการกำหนดบทพูดตายตัว ทฤษฎีนี้ถือว่าการต้นสดช่วยในการค้นหา

ปฏิกิริยาที่จริงใจ (Authentic Reactions) และ ช่วงเวลาที่ไม่คาดไม่ถึง (Unforeseen Moments) ที่มีจะทรงพลังในการสร้างความกลัว ผู้กำกับต้องเก่งในการสังเกตการณ์ คัดเลือกโมเมนต์ที่เกิดขึ้นระหว่างการต้นสด และนำมาจัดกรอบทางเทคนิคภาพยนตร์ (Framing, Editing) เพื่อให้ความสยองขวัญที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติถูกบันทึกและถ่ายทอดสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่องตามโครงเรื่องที่วางไว้ (Eder, 2025)

องค์ประกอบและการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ หรือ "Horror Short Film" หมายถึง ภาพยนตร์สั้นที่นำเสนอหรือถ่ายทำให้เกิดอารมณ์สะพรึงกลัว มีลักษณะที่สำคัญของภาพยนตร์สยองขวัญก็คือ การเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยอง อันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น "ผู้ฆ่า" หรือ "นักล่า" มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาดลักษณะเด่นของภาพยนตร์สยองขวัญเน้นการสร้างความรู้สึกลัวผ่านบรรยากาศที่กดดัน เช่น ความมืด ความเงียบ และเสียงประกอบ การเล่าเรื่องที่มักเกี่ยวข้องกับความลึกลับ ตัวละครเหนือธรรมชาติ หรือเหตุการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายได้ ภาพยนตร์แนวนี้นักมักเป็นการสะท้อนความกลัวและปัญหาสังคม เช่น การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม หรือความไม่แน่นอนในอนาคต (Hutchings, 2004)

เช่นเดียวกับ ฌีรูล วังซัน (2552) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญนั้น มีเป้าหมายหลักคือการกระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัว ความวิตกกังวล และความตื่นตระหนกในระยะเวลาการเล่าเรื่องที่จำกัด ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ขนาดยาวที่สามารถสร้างความตึงเครียดได้ยาวนานกว่า องค์ประกอบสำคัญจึงต้องถูกเลือกใช้เพื่อสร้างผลกระทบสูงสุดอย่างรวดเร็ว การสร้างบรรยากาศ (Atmosphere) ที่อึดอัดและไม่ปลอดภัยจึงเป็นหัวใจหลักโดยอาศัยเทคนิคทางด้านภาพและเสียง เช่น การใช้ แสงและเงา (Low-Key Lighting) เพื่อสร้างมุมมืดและพื้นที่ที่ไม่ชัดเจน, การใช้ เสียง (Sound Design) เช่น เสียงลมหวีดหวิว หรือเสียงฝีเท้าที่คาดเดาไม่ได้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ นอกจากนี้ การใช้มุมกล้องที่ไม่สมดุล (Tilted Angles) หรือมุมกล้องแทนสายตาของภัยคุกคาม (Point-of-View Shot) ยังช่วยสร้างความรู้สึกลูกศรและความไม่มั่นคงให้กับผู้ชมอีกด้วย

ภาพยนตร์สั้นสยองขวัญต้องอาศัยการเล่าเรื่องที่กระชับและมีประสิทธิภาพในการเข้าถึง จิตวิทยาความกลัว (Psychology of Horror) ของผู้ชมอย่างรวดเร็ว โดยมัก

เน้นการสร้าง ความตึงเครียด (Suspense) และ ความคาดเดาไม่ได้ (Unpredictability) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้เกิดความกลัวมากกว่าแค่ฉากตกใจ (Jump Scares) แนวคิดนี้สามารถอ้างอิงถึงทฤษฎีทางจิตวิทยา เช่น “ความแปลกประหลาดที่คุ้นเคย” (The Uncanny) ของ Sigmund Freud ที่กล่าวถึงการนำภาพหรือสิ่งที่เรารู้คุ้นเคยมาบิดเบือนให้กลายเป็นสิ่งน่ากลัว เพื่อดึงเอาความกลัวที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึกของผู้ชมออกมา ในบริบทของการใช้การแสดงแบบต้นสด องค์ประกอบนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการตอบสนองที่คาดเดาไม่ได้ของนักแสดงต่อสถานการณ์น่ากลัวจะช่วยเสริมสร้างความตึงเครียดที่แท้จริง ทำให้เนื้อเรื่องที่สั้นมีความหนาแน่นและทรงพลังทางอารมณ์มากขึ้น (Worland, 2025)

ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง การศึกษาการสร้าง ความกลัวผ่านเทคนิคการกำกับภาพในภาพยนตร์ สยองขวัญของผู้กำกับภาพยนตร์ “เจมส์ วาน” สามารถสรุปใจความสำคัญ ดังนี้ 1. เทคนิคการจัดแสง (Lighting Technique) เป็นเทคนิคของการกำหนดจุดนำสายตาผู้ชมผ่านการควบคุมความสว่างในภาพ โดยอาศัยหลักการที่ว่าสายตาตามนุษย์มีแนวโน้มที่จะจับจ้องไปยังจุดที่มีความสว่างมากที่สุดในการอบภาพก่อนเป็นอันดับแรก 2. เทคนิคการถ่ายภาพแบบนานต่อเนื่อง (Long Take Shot) หมายถึงการบันทึกภาพอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการตัดต่อภายในช็อตเดียวเป็นระยะเวลานาน เทคนิคนี้ช่วยสร้างความรู้สึกสมจริง รักษาความต่อเนื่องของเวลาและพื้นที่ รวมทั้งดึงดูดผู้ชมให้จดจ่อกับการเคลื่อนไหวและปฏิสัมพันธ์ของตัวละครอย่างไม่ละสายตา 3. เทคนิคการใช้ขนาดภาพและมุมกล้อง (Shot Size and Camera Angle) ประกอบด้วยการบูรณาการภาพหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ การนำเสนอมุมมองตัวละคร (Point of View Shot) ซึ่งทำให้ผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์ผ่านสายตาของตัวละคร สร้างความผูกพันทางอารมณ์และความเข้าใจในมุมมองของบุคคลนั้น ภาพขนาดใกล้ (Close-up Shot) ที่เผยให้เห็นรายละเอียดสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครอย่างใกล้ชิด ช่วยสร้างความเข้มข้นทางอารมณ์และความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครกับผู้ชม 4. เทคนิคการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition Technique) เป็นศิลปะในการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ภายในกรอบภาพอย่างมีเจตนา ประกอบด้วย การสร้างพื้นที่ว่าง (Negative Space) การใช้เส้นนำสายตา (Leading Line) การวางเฟรมภาพให้รู้สึกแคบ (Narrow Frame) การจัดองค์ประกอบภาพแบบกรอบภาพ (Frame in Frame) (อภิป เตชะพงษ์ศรี, 2567) โดยที่ผู้กำกับการแสดง นวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ ของสาขา

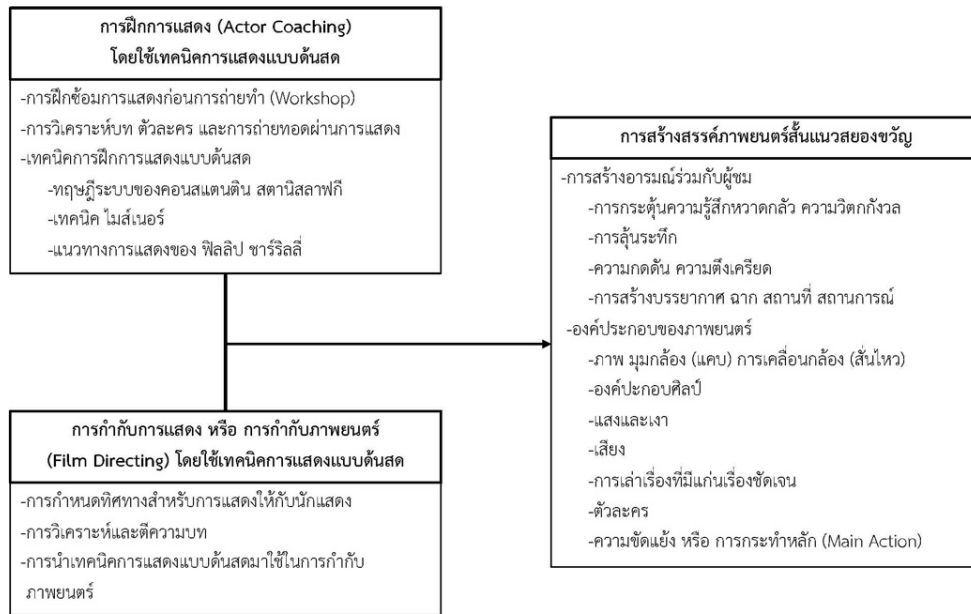
ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday, ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia และ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way สามารถนำองค์ประกอบดังกล่าวมาใช้เป็นเทคนิคในการเล่าเรื่องผ่านภาพ รวมทั้งนำไปสู่การกำหนดทิศทางการแสดงของนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ องค์ประกอบพื้นฐานของงานภาพยนตร์สั้น สามารถมาใช้เป็นพื้นฐานของการกำกับการแสดงได้เช่นกัน กล่าวคือ องค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์สั้นที่ประสบความสำเร็จนั้นต้องอาศัย ความกระชับและการมุ่งเน้น (Conciseness and Focus) ในการเล่าเรื่อง เนื่องจากมีเวลาจำกัดในการสร้างผลกระทบต่อผู้ชม โดยหลักแล้ว ภาพยนตร์สั้นที่ดีจะประกอบด้วย 1.แนวคิดหลักที่ชัดเจน (A Central Idea) ซึ่งเป็นแก่นเรื่องที่ไม่น่าสับสน 2.ตัวละครที่น่าสนใจ (Relatable Characters) แม้จะไม่มีเวลาพัฒนาตัวละครมากนัก แต่ผู้ชมต้องสามารถเชื่อมโยงได้ทันที 3.บทภาพยนตร์ที่มุ่งเน้น (Focused Script) ที่จำกัดความขัดแย้งหลักไว้เพียงหนึ่งเดียว เพื่อให้เรื่องราวไม่หลุดประเด็น และที่สำคัญคือ 4.การเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประสิทธิภาพ (Strong Visual and Sound Storytelling) ผู้กำกับต้องใช้ภาพ มุมกล้อง แสง และการออกแบบเสียงมาสื่อสารอารมณ์และบรรยากาศแทนบทพูดที่ไม่จำเป็น เพื่อส่งมอบ จุดไคลแมกซ์และการสรุปที่ทรงพลัง (Powerful Ending) ให้กับผู้ชมภายในระยะเวลาอันสั้น (Rea & Irving, 1995)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด
2. เพื่อศึกษาผลของการสื่อสารและการรับรู้จากผู้ชมผ่านผลงานภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญที่ใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย ภัทรนันท์ ไวทยะสิน

สำหรับการดำเนินการวิจัย เรื่อง การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด ผู้วิจัยได้กำหนด สมมติฐานในการดำเนินการวิจัย คือ การฝึกการแสดงและกำกับการแสดงด้วยเทคนิคการแสดงแบบต้นสดสามารถนำเสนอประเด็นของการเล่าเรื่องตามองค์ประกอบของผลงานภาพยนตร์ต้นแนวสยองขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร คือ ทีมงานฝ่ายต่างๆ ที่สร้างสรรค์ผลงานผลงานนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ของสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 10 เรื่อง

กลุ่มตัวอย่าง หรือ ผู้ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ ผู้กำกับการแสดง หรือ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) ผู้ฝึกสอนการแสดง (Acting Coach) และ นักแสดง (Actor) ที่อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้นแนวสยองขวัญ โดยที่ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง จากผลงานนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ของสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัย

นวัตกรรมสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 3 เรื่อง คือ *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday* จำนวน 4 ท่าน, *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia* จำนวน 3 ท่าน และ *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way* จำนวน 3 ท่าน รวมทั้งหมด 10 ท่าน (ซึ่งเป็นผลงาน จาก 3 ใน 10 เรื่อง จากผลงานนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์ของสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 โดยที่ผลงานภาพยนตร์สั้นเรื่องอื่นๆ ไม่ใช่ภาพยนตร์ต้นแนวสยองขวัญ

วิธีการดำเนินการวิจัย

สำหรับการดำเนินการวิจัย เรื่อง การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด ผู้วิจัยได้มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้ คือ

1. ผู้วิจัยดำเนินการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ การฝึกนักแสดง หรือ การฝึกสอนการแสดง การกำกับการแสดง ในงานภาพยนตร์ กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้นแนวสยองขวัญ ตลอดจนเทคนิคการแสดงแบบต้นสด รวม

ทั้งการศึกษาลงานภาพยนตร์สั้นและภาพยนตร์ขนาดยาว แนวสยองขวัญ เพื่อศึกษาแนวทางการฝึกนักแสดง และการกำกับการแสดง ที่ส่งผลต่อการสื่อสารองค์ประกอบ และ คุณลักษณะสำคัญของภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ

2. ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสาร หรือ รายงาน ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรม สื่อสารนิพนธ์ของสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัย นวัตกรรมสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 3 เรื่อง ซึ่งเป็นภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ คือ *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday, ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia และ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way*

3. ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์เชิง ลึก ทั้งในส่วนของผู้ฝึกการแสดง นักแสดง และ ผู้กำกับการ แสดง ตามกรอบแนวคิดของการวิจัย นำไปข้อคำถามนำจาก ผู้ทรงคุณวุฒิ หรือ ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านการแสดงและกำกับการ แสดงในสื่อภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณา ความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหาตามแนวคิด ทฤษฎีและวัตถุประสงค์ในการวิจัย พร้อมทั้งตรวจสอบ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และ ความ สอดคล้องในข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของเนื้อหา เพื่อหา ค่า ICO (Index of Item Objective Congruence) โดยมีเกณฑ์พิจารณาใช้ข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.5 มา เป็นข้อคำถามในแบบสัมภาษณ์เชิงลึก

4. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อ ประสานงานกลุ่มตัวอย่าง ผู้กำกับการแสดง หรือผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) ผู้ ฝึกสอนการแสดง (Acting Coach) และ นักแสดง (Actor) ที่อยู่ในผลงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ โดยที่ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง จากผลงานนวัตกรรม สื่อสารนิพนธ์ของสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัย นวัตกรรมสื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 3 เรื่อง คือ *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday, ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia และ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way* รวมทั้งหมด 10 ท่าน และ ดำเนินการสัมภาษณ์ เชิงลึก โดยมีเครื่องบันทึกเสียงและสมุดจดบันทึก ในการ บันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก

5. ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเชิงข้อมูล เกี่ยวกับบท วิเคราะห์ภาพยนตร์สั้น (Content / Data Analysis) ที่มีนัก วิชาการ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ ได้รับชมและเขียนถึงภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญทั้ง 3 เรื่อง ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และ การจัดบันทึก ข้อมูลจากเวทีเสวนาหลังฉายภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ซึ่ง เป็นการศึกษาลงานของการเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์สั้นแนว

สยองขวัญและเป็นตัวแทนของผู้ชม รวมทั้งหมด 5 ท่าน โดยขั้นตอน การรวบรวม เก็บข้อมูล และการซักถามเพิ่ม เต็มในช่วงเสวนา มุ่งเน้นประเด็นเกี่ยวกับผลของการสื่อสาร และการรับรู้จากผู้ชม และ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทาง ด้านภาพยนตร์ เป็นสำคัญ

6. ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ หรือ Content Analysis อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสรุปผลการการ วิจัย การอภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะในการดำเนิน งานวิจัย เรื่อง การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการ กำกับการแสดงสำหรับภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้ เทคนิคการแสดงแบบดันสด

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์เชิง ลึกกับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม คือ ผู้ฝึกการแสดง นัก แสดง และผู้กำกับการแสดง จากผลงานนวัตกรรมสื่อสาร นิพนธ์ของสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรม สื่อสารสังคม ประจำปี พ.ศ. 2566 จำนวน 3 เรื่อง คือ *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday, ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia และ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way* รวมทั้งหมด 10 ท่าน ผู้วิจัย รวมทั้ง การศึกษาเอกสารที่ เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง สามารถสรุปผลการ วิจัยได้ตามประเด็น ดังนี้

1. การฝึกการแสดง (Actor Coaching) โดยใช้ การแสดงแบบดันสด สำหรับผู้ฝึกสอนการแสดงนั้น จาก ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญทั้ง 3 เรื่อง ได้นำมาใช้ในการ ฝึกนักแสดงทั้งหมด แต่นำมาใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน กล่าว คือ

- *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia* ที่มีประเด็นเกี่ยว กับการคุกคามทางเพศและการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่าง ไม่มีวิจารณญาณ ผ่านตัวละครผู้หญิง 2 คน ผ่านเหตุการณ์ ที่หวาดกลัว กดดันและตึงเครียด รวมทั้ง ตัวละครทั้ง 2 คน นี้มีการเชื่อมโยงเหตุการณ์เข้าด้วยกันทั้งที่ 2 คนนี้ไม่เคย รู้จักกันมาก่อน รวมทั้งเทคนิคการเล่าเรื่องที่เป็นเหตุการณ์ ผันซ่อนผัน ซึ่งการฝึกการแสดงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการ จัดกิจกรรมฝึกซ้อมการแสดงก่อนการถ่ายทำ โดยที่ผู้ฝึก การแสดงได้ทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงในการกำหนด แนวทางการวิเคราะห์ ตีความบท กำหนดคุณลักษณะ ของตัวละคร หรือ Character เพื่อเป็นแนวทางให้การ ฝึกการแสดง ตลอดจนเป็นแนวทางให้นักแสดงทำงานต่อ ไปได้ เนื่องจากนักแสดงนำผู้หญิงทั้ง 2 คน มีทักษะทาง ด้านการแสดงที่น้อย ขั้นตอนหรือกระบวนการของการฝึก

การแสดงนั้น เริ่มต้นจากการละลายพฤติกรรม การเข้าใจ และฝึกฝนพื้นฐานทางด้านการแสดงทั้งร่างกายและจิตใจ การวิเคราะห์ตัวละคร แล้วจึงเริ่มขั้นตอนการเข้าสู่บทบาท โดยที่ผู้ฝึกการแสดงจะไม่มุ่งเน้นให้นักแสดงท่องจำบท แต่ มุ่งเน้นการสร้างสถานการณ์จำลองในการเดินสัด เพื่อสังเกต การกระทำ และ การตอบสนองของนักแสดงต่อสิ่งเร้าต่างๆ โดยเฉพาะสถานการณ์ที่นำไปสู่ ความตื่นเต้น ความกดดัน ความตึงเครียด และความหวาดกลัว เช่น ฉากที่ตัวละคร “แอปเปิ้ล” โดยซ่มซิ่น รวมทั้งเหตุการณ์ที่ “น้ำริน” ตัวละคร ผู้หญิงอีกคนนึง ได้เข้าไปอยู่ในช่วงเหตุการณ์ก่อนที่แอปเปิ้ล จะโดนซ่มซิ่น ซึ่ง ผู้ฝึกการแสดง ได้มุ่งเน้นเทคนิคการสร้าง จินตนาการและมนต์สมมุติ ตามแนวคิดของ คอนสแตน ติน สตานิสลาฟสกี เมื่อเสร็จสิ้นจากการฝึกฝนการแสดงใน แต่ละครั้ง ผู้ฝึกการแสดง และผู้กำกับการแสดง จะให้ข้อคิด เห็น ข้อเสนอแนะ ทุกครั้ง เพื่อให้นักแสดงสามารถนำไป ปรับปรุงและพัฒนาต่อไป ข้อสังเกตของการฝึกการแสดง ของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ คือ ช่วงเวลาของการฝึกฝนการ แสดง จำนวน 2 วัน ผู้สร้างสรรค์ผลงานมีความคิดเห็น ว่า เพียงพอแล้ว เนื่องจากอยากให้นักแสดง คงความสดใหม่ ของการแสดงอยู่เมื่อถึงวันถ่ายทำ รวมทั้งในการกระทำใน ช่วงของการฝึกการแสดงแบบต้นสัดที่ผู้กำกับการแสดงมอง ว่า น่าสนใจ สามารถนำไปใช้ในแต่ละฉากได้จริง ผู้กำกับการแสดงจะมีการปรับเปลี่ยนบทให้เหมาะสมอีกครั้ง

- **ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday** เป็นผล งานที่มีประเด็นเกี่ยวกับเด็กที่ถูกทิ้งจากครอบครัวในสังคม ไทยแล้วจำเป็นต้องไปอยู่ในโรงเรียนประจำ ซึ่งตัวละครหลัก คือ นักเรียนผู้หญิง 2 คน คือ “วาฬ” และ “ฝน” ที่แอบไป ค้นพบความลับและเบื้องหลังอันโหดเหี้ยมของโรงเรียนแห่ง นี้ ทั้งในเรื่องการค้ำมนุษย์ และ การติดเชื่อโรคพิษสุนัขบ้า โดยมี “ครูลินนา” เป็นผู้อยู่เบื้องหลัง ซึ่งผู้ฝึกการแสดงนั้น ให้ความสำคัญในช่วงก่อนเริ่มการถ่ายทำเป็นอย่างมาก ทั้ง การใช้ข้อมูล (Information) เกี่ยวกับโลกของภาพยนตร์ บริบท สาเหตุของเหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งเทคนิคการเล่า เรื่องแบบภาพยนตร์สั้นของขวัญ เพื่อให้นักแสดงหลักทั้ง 3 คน ทำให้กิจกรรมการฝึกการแสดง จึงเริ่มจากการอ่าน บทภาพยนตร์สั้นทั้งเรื่องพร้อมกัน โดยมีผู้กำกับการแสดง คอยดูภาพรวม หลังเสร็จสิ้นการอ่านบทนั้น ผู้กำกับการ แสดงได้แสดงความคิดเห็น บอกถึงข้อดีข้อเสียของนักแสดง แต่ละคน กำหนดแนวทางการแสดงให้กับนักแสดงแต่ละคน รวมทั้งการวิเคราะห์ และตีความตัวละครร่วมกัน หลังจาก นั้น ผู้ฝึกการแสดงจึงค่อยเริ่มเข้าสู่บทบาทของตัวละคร เริ่ม จากการเดินสัดในเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันทีให้นักแสดง

จินตนาการ หากนักแสดงต้องใช้ชีวิตในโรงเรียนประจำที่มี แต่ผู้หญิง บทบาทและหน้าที่ของนักเรียนและคุณครูมีความ สัมพันธ์กันอย่างไร การกำหนดและการวางลักษณะของตัว ละครเป็นอย่างไร ซึ่งการทำงานของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ผู้ กำกับการแสดงจะร่วมสังเกตการณ์ในการทำกิจกรรมฝึก การแสดงทุกครั้ง พร้อมให้ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะทุกครั้ง สำหรับเทคนิคของการแสดงแบบต้นสัดที่ผู้ฝึกการแสดงนำ มาใช้ คือ ทฤษฎีระบบของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี ทั้ง ในเรื่องการมีเหตุผลตามสถานการณ์กำหนด หรือ Given Circumstance และ เนคนิคของ ไมส์เนอร์ ที่ให้ความสำคัญ กับ การคิด การตอบสนอง ที่เกิดขึ้นกับคู่แสดง โดยเมื่อถึง การถ่ายทำเทคนิคการแสดงแบบต้นสัดนั้น ยังนำมาใช้อยู่ ตลอดเวลาโดยเฉพาะในฉากที่ผู้กำกับการแสดงต้องการนำ เสนอความตึงเครียด กดดัน ลึนระทึก ของการค้นหาคำตอบ ของความลับ รวมทั้งในฉากที่ผู้กำกับภาพใช้เทคนิคการเล่า เรื่องผ่านเฟรมที่แคบ หรือ มุมกล้องแบบใกล้มาก (Extreme Close-up)

- **ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way** นำเสนอ เรื่องราวประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและความต้องการของ มนุษย์ โดยมีตัวละครหลัก คือ “ลันตา” ผู้หญิงสาวชาวเล ที่ต้องเดินทางออกจากหมู่บ้านมาที่เกาะแห่งหนึ่ง เพื่อต่อ ชะตาชีวิตตามตำราที่ได้มา ท่ามกลางคนแปลกหน้าอีก 3 คน ที่บังเอิญพบกัน ผู้ฝึกการแสดงและผู้กำกับการแสดง ดำเนินการเตรียมนักแสดงก่อนถึงวันถ่ายทำค่อนข้างน้อย มุ่งเน้นแต่การอ่านบทภาพยนตร์สั้นร่วมกันเพียงอย่างเดียว เนื่องจากเวลาว่างของนักแสดงทั้ง 4 คน ไม่ตรงกัน ซึ่ง ทีมงานและผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับทราบและเห็นผลกระท บจากการเตรียมนักแสดงที่น้อย จึงส่งผลให้การทำงาน ในวันถ่ายทำค่อนข้างยากและมีอุปสรรค รวมทั้งปัญหาใน การถ่ายทำที่เป็นในป่า บนเกาะ และ สภาพอากาศที่ไม่ สามารถควบคุมได้ จึงทำให้เวลาในการถ่ายทำเกินไปจากที่ กำหนด แต่ด้วยข้อจำกัดในการทำงาน ผู้กำกับการแสดงจึง ได้ปรึกษารื้อหรือกับผู้ฝึกการแสดง จึงทำให้มีการปรับเปลี่ยน แนวทางในการแสดงของนักแสดง คือ การให้นักแสดงต้น สดในช่วงเวลาการถ่ายทำจริง เพื่อลดระยะเวลาในการถ่าย ทำแต่ละฉากลง โดยให้ผู้ฝึกการแสดง กำหนดแนวทางการ แสดง เงื่อนไข ความขัดแย้ง ความต้องการและเป้าหมาย ของตัวละครที่ชัดเจน เพื่อให้นักแสดงเข้าใจตัวละครและ สถานการณ์ให้ได้รวดเร็วที่สุด รวมทั้งเปิดโอกาสให้นักแสดง นำเสนอแนวทางและเทคนิคในการแสดงอีกด้วย ซึ่งผลการ แสดงแบบต้นสัดในวันถ่ายทำของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ สามารถทำให้นักแสดงเป็นตัวละครได้สมบทบาทมากขึ้น

3. ผู้กำกับการแสดง หรือ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) ซึ่งแต่ละคนนั้น ได้เริ่มการทำงานตั้งแต่กระบวนการการกำหนดแก่นความคิด หรือ Theme การ

สรุปกระบวนการฝึกนักแสดงและวิธีการฝึกด้วยเทคนิคการแสดงแบบต้นสด จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญทั้ง 3 เรื่อง พบว่ามีกระบวนการฝึกนักแสดง 2 รูปแบบหลัก คือ รูปแบบที่ 1: การฝึกก่อนถ่ายทำอย่างเป็นระบบ (ภาพยนตร์สั้น เรื่อง *Lucretia* และ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง *Happy Bitterday*) ซึ่งมีขั้นตอนครบวงจร เริ่มจากการละลายพฤติกรรม การวิเคราะห์ตัวละคร การสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อฝึกต้นสด และการให้ข้อเสนอแนะโดยใช้เทคนิคของสตานิสลาฟสกี (มนต์สมมุติและ Given Circumstance) และเทคนิคไมส์เนอร์ (การตอบสนองกับคู่แสดง) ใช้เวลาฝึกประมาณ 2 วัน เพื่อคงความสดใหม่จนถึงวันถ่ายทำ และ รูปแบบที่ 2: การต้นสดในวันถ่ายทำจริง (ภาพยนตร์สั้น เรื่อง *A Long Way*) ซึ่งเกิดจากข้อจำกัดด้านเวลา โดยผู้ฝึกกำหนดแนวทางการแสดง เงื่อนไข

และเป้าหมายของตัวละครอย่างชัดเจน พร้อมใช้แนวทางการเคลื่อนไหวร่างกายของฟิลลิป ชาร์ลลี ประกอบเพื่อลดระยะเวลาถ่ายทำ

จากการดำเนินการศึกษาเชิงข้อมูลเกี่ยวกับบทวิจารณ์ภาพยนตร์สั้น (Content / Data Analysis) ที่มีนักวิชาการ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ได้รับชมและเขียนถึงภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญทั้ง 3 เรื่อง ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และการจัดบันทึกข้อมูลจากเวทีเสวนาหลังฉายภาพยนตร์สั้นทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งเป็นการศึกษาผลของการเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญและเป็นตัวแทนของผู้ชม เพื่อศึกษาผลของการสื่อสารและการรับรู้จากผู้ชมผ่านผลงานภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญที่ใช้เทคนิคการแสดงแบบดันสด ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. นักวิชาการ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ มองเห็นถึงคุณภาพของทักษะทางด้านการแสดงของนักแสดงจาก *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Happy Bitterday* เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเหตุการณ์และเรื่องราวที่นำเสนอ ความรุนแรง ความโหดเหี้ยมของ “คุณครูลินนา” สามารถสร้างความเชื่อให้กับผู้ชมได้ การกระทำของตัวละคร และการแสดง สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัว ลุ้นระทึก กดดันและตึงเครียด และผู้ชมสามารถร่วมลุ้นไปกับตัวละครนักเรียนผู้หญิง 2 คน ว่าจะสามารถเอาชีวิตรอดได้หรือไม่ อย่างไร ตลอดจนองค์ประกอบขั้นพื้นฐานของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ผู้กำกับการแสดง หรือ ผู้กำกับภาพยนตร์ก็สามารถสร้างสรรค์ได้อย่างดี สามารถสื่อสารประเด็น แก่นความคิด ปม ปัญหาของตัวละครได้ดี รวมทั้งการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ได้นำเสนอได้อย่างชัดเจน มุ่งเน้นโลกของภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นในบริบทของโรงเรียนประจำหญิงล้วน ที่บรรยากาศน่ากลัว อึมครึม ไม่สดใส และนี่คือตัวอย่างของผลงานภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญที่ผสมผสานทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์ได้อย่างลงตัว

2. นักวิชาการ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ ได้ให้ข้อเสนอแนะและข้อติชม กับ *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง A long way* ซึ่งการเล่าเรื่องเป็นจุดอ่อนมากที่สุดได้องค์ประกอบของภาพยนตร์ โดยที่กลุ่มผู้วิจารณ์ไม่ได้มีข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาในการถ่ายทำที่เกินเวลาที่กำหนดไว้ไปจำนวนมาก รวมทั้งข้อจำกัดในด้านสถานที่ถ่ายทำและอากาศที่เกิดขึ้น จึงส่งผลให้นักแสดงไม่สามารถเข้าถึงบทบาทได้ ความเชื่อและแรงกระตุ้นของตัวละครไม่ชัด ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากระบวนการทำงานระหว่างผู้กำกับการแสดง กับ นักแสดงทำงานกันน้อยไป รวมทั้งในบางฉากที่

ผู้กำกับให้นักแสดงต้นสนั้น นักแสดงไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน ผู้ชมเห็นเพียงการกระทำของตัวละครที่วิ่งหนีไปมา แต่ไม่เข้าใจแรงกระตุ้นของตัวละคร หรือ Motivation ที่แท้จริงได้ แต่จุดเด่นของผลงานภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ คือ องค์ประกอบในด้านของภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนไหวกล้อง ที่นำเสนอความตื่นเต้น ความสยองขวัญ ความกดดันและตึงเครียดได้ดี แต่ไม่อยู่ตลอดทั้งเรื่อง อารมณ์และความรู้สึกดังกล่าวมักจะเป็นช่วง หรือ เป็นช่วง

3. นักวิชาการ นักวิจารณ์ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ ได้กล่าวถึง *ภาพยนตร์สั้น เรื่อง Lucretia* ที่นำเสนอโดยใช้ประเภทภาพยนตร์สยองขวัญนั้น กลุ่มผู้วิจารณ์มองว่ามีสัดส่วนในการเล่าเรื่องน้อยไป มองภาพรวมอาจจะเป็นแนวดราม่าแทนได้ แต่บางช่วงเรื่องบางเหตุการณ์ก็สามารถนำเสนอ ความตื่นเต้น ความน่ากลัว ความเครียด ความกดดันได้ แต่ไม่ครอบคลุมทั้งเรื่อง ซึ่งส่งผลต่อการแสดงของนักแสดงที่ไม่ได้นำเสนอความรู้สึกต่างๆ อันเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญมากเท่าที่ควร รวมทั้งกลุ่มผู้วิจารณ์ไม่เห็นถึงเทคนิคการแสดงแบบดันสดในเรื่อง หรือ อีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการแสดงแบบดันสดของนักแสดงแนบเนียนจนผู้ชมเชื่อว่าทั้งหมดคือการแสดงที่อยู่ในบทภาพยนตร์ทั้งหมด โดยที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่ามาจากการทำงานของผู้กำกับการแสดงที่มีการปรับเปลี่ยนบทให้เหมาะสมหลังจากการฝึกการแสดงแบบดันสดในช่วงเวลาก่อนการถ่ายทำ

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. การแสดงแบบดันสดเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความสมจริงของอารมณ์ความกลัว การฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบดันสด (Improvisation) มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ เนื่องจากมุ่งเน้นการสร้าง ความไว้วางใจและการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการกระตุ้นและถ่ายทอดอารมณ์ความกลัวหรือความตื่นเต้นตระหนกออกมาได้อย่างสดใหม่และคาดเดาไม่ได้ นักแสดงรู้สึกปลอดภัยและสบายใจที่จะปลดปล่อยความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเป็นการทดสอบขีดความสามารถในการเข้าถึงบทบาท อย่างไรก็ตามนักแสดงจะต้องมีการทำการบ้านล่วงหน้าเพื่อวิเคราะห์ แรงกระตุ้น (Motivate) และ ความต้องการสูงสุด ของตัวละครในฉากนั้น ๆ อย่างชัดเจน เพื่อให้การดันสดมีทิศทางและไม่หลุดประเด็นการเล่าเรื่อง (Kilroy, 2024)

2. ผู้กำกับการแสดงที่ใช้เทคนิคต้นสด ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นผู้กำหนดรายละเอียดทุกอย่าง (Auteur) แต่ได้เปลี่ยนบทบาทไปเป็นผู้นำกระบวนการเรียนรู้ในการค้นพบ (Facilitator of Discovery) โดยการให้โจทย์และตัดสินใจนำเทคนิคการแสดงแบบต้นสดมาใช้ในช่วงท้ายของการฝึกซ้อมหรือขณะถ่ายทำ เพื่อสร้างแนวทางการแสดงใหม่ ๆ และเพิ่มความสดใหม่ให้กับตัวละคร บทบาทนี้มุ่งเน้นที่การสร้างขอบเขตที่ชัดเจน และ สถานการณ์หลัก (Core Scenario) ให้กับนักแสดงแทนการกำหนดบทพูดตายตัว ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เกิดปฏิกิริยาที่จริงใจ (Authentic Reactions) และช่วงเวลาที่ไม่คาดไม่ถึง (Unforeseen Moments) อันตรงพล้งในการสร้างความกลัว (Eder, 2025)

3. ประสิทธิภาพของการต้นสดขึ้นอยู่กับความพร้อมตัวและการบูรณาการกับองค์ประกอบภาพยนตร์ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าความสำเร็จของการใช้เทคนิคต้นสดในภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญนั้น ขึ้นอยู่กับระดับของการเตรียมความพร้อมของนักแสดงและการบูรณาการเข้ากับเทคนิคการสร้างภาพยนตร์ (Worland, 2025)

- ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Happy Bitterday* ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง ได้รับคำวิจารณ์ว่าทักษะการแสดงสามารถกระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัวและลุ้นระทึกได้อย่างดีเยี่ยม เนื่องจากการบูรณาการการแสดงที่สมจริงเข้ากับองค์ประกอบพื้นฐานของภาพยนตร์ (เช่น การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ที่ชัดเจน) ได้อย่างลงตัว

- ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *A long way* ที่มีการเตรียมนักแสดงค่อนข้างน้อยและใช้การต้นสดในวันถ่ายทำเพื่อลดเวลา ได้รับข้อเสนอแนะว่าการเล่าเรื่องเป็นจุดอ่อน นักแสดงไม่สามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างชัดเจน และผู้ชมไม่เข้าใจ แรงกระตุ้น (Motivation) ที่แท้จริงของตัวละคร ซึ่งตอกย้ำว่า การเตรียมตัวที่น้อยและการต้นสดที่ขาดทิศทางที่ชัดเจน ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการสื่อสารประเด็นหลักไปยังผู้ชม

4. การแสดงแบบต้นสดเป็นไปได้ที่จะแนบเนียนจนผู้ชมไม่รู้ตัว จากการวิเคราะห์บทวิจารณ์ของภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Lucretia* พบข้อสังเกตว่า กลุ่มผู้วิจารณ์ไม่เห็นถึงเทคนิคการแสดงแบบต้นสดอย่างชัดเจน หรืออาจกล่าวได้ว่า ทักษะการแสดงแบบต้นสดของนักแสดงมีความแนบเนียนสูงมาก จนผู้ชมเชื่อว่าทั้งหมดคือการแสดงที่อยู่ในบทบาทที่เตรียมไว้ ซึ่งผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเป็นผลมาจากการที่ผู้กำกับการแสดงมีการ ปรับเปลี่ยนบทให้เหมาะสม หลังจากการฝึกการแสดงแบบต้นสดในช่วงเวลา ก่อนการถ่ายทำ สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าการต้นสดไม่ได้จำกัดอยู่แค่การแสดงที่ไร้สคริปต์เท่านั้น แต่สามารถถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการ พัฒนาบท (Script Development)

และสร้างความสมจริงที่ถูก “ปรุงแต่ง” ในขั้นตอนหลังการฝึกซ้อมได้ด้วย (Cunha, Clegg & Kamoche, 2012)

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

สำหรับการดำเนินการวิจัย เรื่อง การศึกษากระบวนการฝึกนักแสดงและการกำกับการแสดงสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญโดยใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลในช่วงนิสิต หรือ ผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นถ่ายทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว อยู่ในขั้นตอนการฉายภาพยนตร์สั้น ซึ่งข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนั้น อาจจะไม่เท่าทันต่อสถานการณ์ บางประเด็น หรือบางเหตุการณ์ กลุ่มตัวอย่างอาจจะหลงลืมไปบ้าง ผู้วิจัยจำเป็นต้องสอบถามเพิ่มเติมโดยอาศัยบทบาทของอาจารย์ประจำสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ที่เคยเข้ารับฟังการนำเสนอผลงานในช่วงเตรียมการถ่ายทำที่ผ่านมา

2. การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทวิจารณ์ภาพยนตร์สั้น และ จากเวทีเสวนานั้น ค่อนข้างมีเนื้อหาและรายละเอียดค่อนข้างมากและมีความเป็นปัจเจกบุคคลมาก ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่มีแนวทางเหมือนและคล้ายกันมากที่สุด นอกจากนี้ข้อมูลที่ยกมามีนั้นค่อนข้างกว้างมีหลายประเด็น ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องมาคัดเลือกให้เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัยมากที่สุด

3. หากมีข้อมูล หรือ เสียงตอบรับจากผู้ชมที่เป็นบุคคลทั่วไปอีกกลุ่มหนึ่ง จะทำให้ผลของการสื่อสารและการรับรู้จากกลุ่มผู้ชมชัดเจนและมีมิติมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถใช้การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจในด้านการแสดงและกำกับการแสดงภาพยนตร์ จึงมองเห็นว่า จะดำเนินการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอน หรือ การฝึกการแสดง หรือ การกำกับการแสดงในงานภาพยนตร์ ผ่านภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์แนวตลก ภาพยนตร์แนวแฟนตาซี หรือ ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน เป็นต้น รวมทั้ง การศึกษาถึงเทคนิคสำคัญที่นักแสดง และ ผู้กำกับการแสดงใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ในศตวรรษที่ 21 หรือในยุคปัจจุบัน ที่มีการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว ซึ่งอาจจะส่งผลต่อกระบวนการ รูปแบบ เทคนิคการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไปจากแนวคิด ทฤษฎีที่มีอยู่

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐพล วงษ์ชื่น. (2552). **ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ**. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/19935>
- มัทนี รัตนิน. (2555). **ศิลปะการแสดงละคร: หลักเบื้องต้นและการฝึกซ้อม**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:275413
- สดใส พันธุมโกมล. (2537). **การวิเคราะห์ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาของนักแสดงในการกำกับการแสดงละครสมัยใหม่แนวทางต่าง ๆ ในประเทศไทย**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมสุข หินวิมาน, กิติมา สุรสนธิ, ศรรรวิศา เมฆไพบูลย์, เกศราพร ทองพุ่มพฤษา, กำจร หลุยยะพงศ์, วาริฉัตรอุดมผล, อนงค์นาฏ รัศมีเวียงชัย, กุลนารี เสือโรจน์, ศิริมิตร ประพันธ์ธวัชกิจ, กรรณิกา รุ่งเจริญพงษ์, ภัทธีรา สารากรบริรักษ์, อารดา ครุจิต และ รุจน์ โกมลบุตร. (2558). **ธุรกิจสื่อมวลชน** (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อธิป เดชะพงศธร. (2567). **การศึกษาการสร้างควมกลัวผ่านเทคนิคการกำกับภาพในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับภาพยนตร์ “เจมส์ วาน”**. **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 12(1), 10–21. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/270853>
- Aquilina, S. (2025). **Stanislavsky's use of improvisation**. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-84767-7>
- Cunha, M. P. e, Clegg, S. R., & Kamoche, K. (2012). **Improvisation as real-time foresight**. **Futures**, 44(3), 265–272. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2011.10.009>
- Eder, J. (2025). **Characters in film and other media: Theory, analysis, interpretation** (S. Lowry, Trans.). Open Book Publishers. <https://doi.org/10.11647/OBP.0283>
- Honthaner, E. L. (2010). **The complete film production handbook** (4th ed.). Focal Press.
- Hutchings, P. (2004). **The Horror Film**. Harlow, England ; New York: Routledge.
- Katz, S. D. (2019). **Film directing shot by shot: Visualizing from concept to screen** (25th anniversary ed.). Michael Wiese Productions.
- Kawin, B. F. (2012). **Horror and the horror film**. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.7135/UPO9780857284556>
- Kilroy, W. (2024). **Improvisation the Michael Chekhov way: Active exploration of acting techniques**. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003362098>
- McGaw, C., Stilson, K. L., & Clark, L. D. (2014). **Acting is believing** (12th ed.). Wadsworth.
- Proferes, N. T. (2018). **Film directing fundamentals: See your film before shooting** (4th ed.). Routledge.
- Rabiger, M. (2008). **Directing: Film techniques and aesthetics**. Oxford: Elsevier.
- Rea, P. W., & Irving, D. K. (1995). **Producing and directing the short film and video**. Focal Press.
- Sparks, R. (2021). **The authentic leader: Using the Meisner technique for embracing the values of truthful leadership**. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/9781003022626>
- Stanislavski, K. (2018). **My life in art** (J. Benedetti, Trans.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315823720>
- Worland, R. (2025). **The horror film: An introduction** (2nd ed.). Wiley-Blackwell.

การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม : มองแนวโน้มของโลกย้อนมองก้าวเดินในไทยการทำงานของสื่อมวลชน

Solutions and Civic Journalism : Global Trends and Reflections on the Progress of Journalism in Thailand

เบญจรงค์ ทิระพลิกะ¹ และ เสริมศักดิ์ ขุนพล²

Benjarong Tirapalika and Sermsak Khunpol

Corresponding author, E-mail : Benjarong.t@tsu.ac.th

Received : November 1, 2024
Revised : August 31, 2025
Accepted : December 11, 2025

บทคัดย่อ

การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมเป็นแนวทางที่ใช้สื่อมวลชนเป็นเครื่องมือในการนำเสนอปัญหาและแนวทางแก้ไข โดยเปิดพื้นที่ให้กลุ่มผู้ด้อยโอกาสสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเพื่อให้สังคมหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา บทความนี้ศึกษาพัฒนาการแนวคิด บทบาท และแนวโน้มของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม โดยเปรียบเทียบรูปแบบในระดับสากลกับบริบทของประเทศไทย แม้ว่าแนวคิดนี้ได้รับความนิยมและพัฒนาอย่างต่อเนื่องในต่างประเทศ แต่ในประเทศไทยยังมีข้อจำกัดในการศึกษาและการนำไปใช้ การศึกษานี้จึงมุ่งวิเคราะห์และสังเคราะห์แบบจำลองการสื่อสารสาธารณะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อมวลชนที่สามารถสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมไทย

คำสำคัญ: การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม, การสื่อสารมวลชน, วารสารศาสตร์

Abstract

Solutions and Civic Journalism employs mass media to popularize social ills and provide solutions by

lending a voice to the marginalized masses to narrate their experiences. This study debates its development, philosophy, role, and patterns, contrasting models abroad with that in Thailand. While much talked about abroad, this concept is still in infancy in Thailand. This study compares and integrates a Solutions and Civic Journalism model for reference in conceptualizing Thai mass communication towards inducing positive social impact.

Keywords: Solutions and Civic Journalism, Mass Communication, Journalism

บทนำ

วิชาชีพนักสื่อสารมวลชนได้เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ในช่วงไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมา ด้วยอิทธิพลที่เพิ่มขึ้นของโซเชียลมีเดีย การสื่อสารมวลชนภาคประชาชนและประชาสังคม รวมถึงแนวโน้มต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป จึงเป็นความสำคัญที่จะต้องทำให้สำนักสื่อมวลชนแบบดั้งเดิม จึงเริ่มมี

^{1,2} คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
Faculty of Humanities and Social Sciences Thaksin University

การทบทวนหลักการทางสื่อสารมวลชนใหม่อีกครั้ง เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมใหม่ที่ต้องการความรับผิดชอบนอกเหนือจากการเสพข่าวโดยทั่วไป

บทความวิชาการชิ้นนี้พยายามเสนอประเด็นการกำเนิดแนวคิด ลักษณะเฉพาะ บทบาทสำคัญ และแนวโน้มของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกทางสังคม ซึ่งเป็นประเด็นใหม่ ๆ ในแวดวงวิชาการประเทศไทย แม้ในต่างประเทศแนวคิดดังกล่าวจะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องด้วยเหตุที่ในปัจจุบันตั้งแต่ทศวรรษ 1990 เป็นต้นมา ผู้รับสารตามทัศนะของสำนักวัฒนธรรมศึกษาโดยเดวิด มอร์เลย์ (David Morley) (1992) นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ที่ตั้งข้อโต้แย้งกับทัศนะเดิมที่เชื่อว่าผู้รับสารเป็นเพียงผู้ถูกกระทำเท่านั้น แต่ในมุมมองของมอร์เลย์เสนอแนวคิดที่ว่าผู้รับสารในยุคใหม่หรือยุคการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) ไม่ได้เป็นแค่ผู้ถูกกระทำเท่านั้น ในทางกลับกันผู้รับสารในยุคดิจิทัล เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ทั้งนี้การกระทำของผู้รับสารสร้างสรรค์สารขึ้นเพื่อต้องการนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการให้เกิดผลกระทบต่อสังคม ทั้งในระดับสังคมระดับจุลภาค และสังคมระดับมหภาค บทความชิ้นนี้จึงเสนอแนวทางสำหรับผู้ส่งสารที่สนใจในการนำเสนอเนื้อหาสาร โดยอาศัยแนวคิดและมุมมองด้านวารสารศาสตร์เชิงแก้ปัญหาในการรายงานข่าวสาร การนำเสนอประเด็นสำคัญที่สังคมมีความสนใจ โดยมีวัตถุประสงค์ชัดเจนคือ “การเปลี่ยนแปลงการรายงานข่าว” เพื่อประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ในสังคม

ประเด็นของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม (Solutions and Civic Journalism) เน้นพัฒนากระบวนการสื่อสารและส่งมอบข้อมูลข่าวสารในประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และการเมือง ทั้งในระดับประเทศ ภูมิภาค และระดับโลกที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาของผู้คน ชุมชน และสถานที่ต่าง ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลแก่สาธารณชนเกี่ยวกับความก้าวหน้า ความท้าทาย และความพยายามที่กำลังดำเนินการเพื่อปรับปรุงความเป็นอยู่และคุณภาพชีวิตของบุคคลและชุมชน การรายงานครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ เช่น การเข้าถึงการศึกษา ความเท่าเทียมด้านการดูแลสุขภาพ การย้ายถิ่นฐาน ความเท่าเทียมทางเพศ และผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Feinberg, & Willer, 2011) โดยมีอ้างอิงถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ขององค์การสหประชาชาติ

โดยในปีพุทธศักราช 2573 การพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) มุ่งที่จะจัดการกับความท้าทายที่หลากหลายและซับซ้อนที่มนุษยชาติกำลังเผชิญอยู่ อีกทั้ง SDGs แสดงถึง

การเปลี่ยนแปลงจากเป้าหมายการพัฒนาแห่งสหัสวรรษ เนื่องจากได้กำหนดเป้าหมายสำหรับทุกประเทศ ไม่ใช่เพียงแค่ประเทศที่มีรายได้ต่ำและปานกลาง (LMICs) เท่านั้น จากประเด็นข้างต้นทำให้สังคมโลกการยอมรับว่าปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาระดับโลกอย่างแท้จริง ไม่ได้เป็นเพียงประเด็นปัญหาของประเทศใดประเทศหนึ่งเท่านั้น และเราทุกคนมีส่วนได้ส่วนเสียในความสำเร็จของผู้อื่น เช่น การระบาดของโควิด - 19 (COVID - 19) ยังเป็นการเตือนต่อทุกคนในโลกว่าโลกนี้เชื่อมโยงกัน ดังคำสำคัญที่มีการใช้โดยนักวิชาการสำนักโตรอนโต (Toronto) ซึ่งปรากฏอยู่ในงานศึกษาของ McLuhan, M., & Powers, B. R. (1989) ที่ว่า “หมู่บ้านโลก” เพราะทุกคนในโลกอยู่หมู่บ้านเดียวกัน

การพัฒนากระบวนการรายงานข่าวสารที่ดี โดยเฉพาะประเด็นการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยข้อมูลที่มากกว่าข่าวสารโดยทั่วไป แต่จำเป็นที่จะต้องมีความรู้ข่าวสารที่รอบด้าน เช่น ประเด็นปัญหาน้ำท่วมในภาคเหนือ ซึ่งในปัจจุบันผลกระทบจากน้ำท่วมส่งผลกระทบต่อประชากรทั่วประเทศ ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์ สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ การเมือง สังคม วัฒนธรรม และการบวนการให้ความช่วยเหลือของของภาครัฐ (Blinkoff, 2022) จากองค์ประกอบข้างต้นจะแสดงให้เห็นว่า ผลที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์น้ำท่วมในภาคเหนือเป็นผลกระทบในระยะยาว

โดยประเด็นการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมไม่ได้เพียงแต่การพิจารณามุมมองของผู้ที่ได้รับผลกระทบและสะท้อนประสบการณ์และการมีส่วนร่วมของพวกเขาเท่านั้น แต่ยังวิพากษ์วิจารณ์ความไม่สมดุลเชิงโครงสร้างและกระบวนการพัฒนารวมถึงกลไกที่เกี่ยวข้องซึ่งบทความชิ้นนี้จะนำเสนอในประเด็นดังกล่าว รวมทั้งเสนอรูปแบบการสื่อสารเพื่อหาทางออกของสังคมเพื่อเป็นการขยายความรู้ในเชิงปฏิบัติการต่อไป เพื่อส่งเสริมบทบาทสำคัญในการสร้างความโปร่งใส ความรับผิดชอบ และการตัดสินใจอย่างมีข้อมูลเพื่อบรรลุการพัฒนาที่ยั่งยืนและความยุติธรรมทางสังคม

การถือกำเนิดของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม

แนวคิดการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมหรือการรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหา (Solutions journalism) เป็นแนวทางการรายงานข่าวที่มุ่งเน้นการตอบสนองต่อปัญหาสังคม ควบคู่ไปกับการนำเสนอปัญหาเหล่านั้นให้ประชาสังคมได้ทราบ อาศัยหลักฐานเชิงประจักษ์ที่น่าเชื่อถือ

ถือ และการนำเสนอข่าวสารมีมุมมองที่ถูกต้องและครบถ้วนมากขึ้นเกี่ยวกับปัญหาเหล่านี้ให้ประชาสังคมทราบและช่วยขับเคลื่อนความเป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

รูปแบบของการสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิม นักสื่อสารมวลชนมักจะกรองสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือสังคมแล้วนำเสนอต่อผู้รับสาร (Nip, 2006) จากขั้นตอนเบื้องต้นจะพบว่า ประชากร พลเมือง หรือผู้รับสารของชุมชนไม่ได้มีบทบาทในกระบวนการนำเสนอข่าว ยกเว้นถูกใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับเรื่องราวเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมที่นักสื่อสารมวลชนพยายามรวมพลเมืองไว้ในกระบวนการนำเสนอข่าวสารในฐานะผู้ส่งสาร (User generated content)

ตั้งแต่ปีคริสต์ศักราช 1998 กลุ่มนักหนังสือพิมพ์และนักข่าวได้สังเกตเห็นถึงการเกิดขึ้นของการสื่อสารข่าวสารหรือที่เรียกว่า “การสื่อสารมวลชน” รูปแบบใหม่ที่ตรวจสอบว่าประชาชนในฐานะผู้รับสารและสถาบันต่าง ๆ ในสังคมพยายามหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ของสังคม โดยที่นักวิชาการด้านวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน รวมทั้งนักข่าวในยุคนั้นตั้งข้อสังเกตว่าการมีผู้รักษาประตู (Gatekeeper) ที่คอยควบคุมกระบวนการสื่อสารแบบดั้งเดิม (Paletz, 1992) ที่ให้ความสำคัญเฉพาะข่าวประเภทการเปิดโปงการกระทำผิดของหน่วยงานรัฐอาจไม่ได้ถูกต้องเสมอไป อย่างไรก็ตาม ยังคงมีมุมมองเชิงบวกเกี่ยวกับการนำเสนอข่าวแบบ ดั้งเดิมคือการมีมาตรฐานจริยธรรมวิชาชีพสื่อมวลชน โดยมีกระบวนการควบคุมในฐานะ “ผู้เฝ้าประตู”

สำหรับการรายงานข่าวสารในปัจจุบัน (Benesch, 1998) จึงร่วมกันพัฒนารูปแบบวารสารศาสตร์ใหม่ขึ้นในช่วงทศวรรษ 1990 โดยอาศัยรูปแบบนักข่าวพลเมือง หรือที่เรียกว่า “การสื่อสารมวลชนเชิงสร้างสรรค์ (Constructive journalism)” ซึ่งมีต้นกำเนิดในประเทศเดนมาร์ก (Merritt, 1995)

ต่อมาในปีคริสต์ศักราช 2003 องค์การพัฒนาเอกชนของฝรั่งเศส ในนาม Reporters d'Espoirs (Reporters d'Espoirs, 2024) ได้ร่วมกันก่อตั้งเครือข่ายของนักข่าวและผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อสารมวลชนเพื่อ “ส่งเสริมให้มีข่าวสารที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาในสื่อ” โดยองค์กรนี้ได้เปิดตัวอย่างเป็นทางการที่ UNESCO ในปีคริสต์ศักราช 2004 และรางวัล Reporters d'Espoirs ซึ่งเครือข่ายดังกล่าวส่งเสริมแนวคิด “Info-solution” และ “Journalisme de solutions” โดยสรุปคือการใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อแก้ไขปัญหาทางสังคม โดยทำงานร่วมกับสื่อทุกประเภทเพื่อเผยแพร่แนวคิดการสื่อสารมวลชนเชิงสร้างสรรค์สู่สาธารณชน กระบวนการ

สื่อสารมวลชนก็ได้รับการพัฒนาตามกระแสโลกาภิวัตน์อย่างต่อเนื่อง

ในทางกลับกันก็มีนักสื่อสารมวลชนและผู้ที่ทำงานในแวดวงสื่อสารมวลชนบางกลุ่มมีความเห็นขัดแย้งกับแนวคิดข้างต้น ด้วยเหตุว่าการรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหาหากพิจารณาในภาพรวมอาจเป็นการเพียงแค่เล่าเรื่องเพื่อให้เกิดฉกัทัศน์ต่อสถานการณ์ในเชิงบวก มากกว่าการตรวจสอบ วิพากษ์วิจารณ์ข้อเท็จจริงของปรากฏการณ์หรือการตรวจสอบการทำงานของภาครัฐ เพราะการรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหาเป็นการสร้างภาพจำว่าชาวบ้านหรือพลเมืองสามารถกระทำการต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง และเกิดความสมัคสมานสามัคคีในชุมชน ยิ่งไปกว่านั้นยังมีประเด็นที่เชื่อว่านักสื่อสารมวลชนแต่ละรายอาจไม่มีความเชี่ยวชาญมากพอที่จะนำเสนอข่าวสารแบบองค์รวม

จากจุดกำเนิดของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม สู่การพัฒนาระเบียบวิธีในการนำเสนอข่าวรูปแบบใหม่ ทำให้เห็นที่มาและความสำคัญของการปรับตัวในฐานะนักสื่อสารมวลชน เพื่อตอบสนองแนวโน้มใหม่ ๆ ที่สังคมเรียกร้อง ในประเด็นต่อไป ผู้เขียนจะนำเสนอแนวคิดหลักของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม

แนวคิดการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกทางสังคม

การพัฒนาแนวคิดดังกล่าว เกิดขึ้นจากการพยายามปรับปรุงวิธีการสื่อสารมวลชนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประชาชน โดยจุดเริ่มต้นได้รับการพัฒนาขึ้นในช่วงต้นคริสต์ศักราช 1990 ผ่านงานศึกษาเรื่อง Rethinking the public sphere: A contribution to the critique of actually existing democracy ของ Fraser (1990) ที่พยายามแย้งกับแนวคิดของเจอร์เก้น ฮาเบอร์มาส (Jürgen Habermas) (1991) ที่ว่า พื้นที่สาธารณะซึ่งในที่นี้หมายถึงการสื่อสารมวลชนเป็นทรัพยากรที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นเวทีของความสัมพันธ์ทางวาทกรรม เปรียบเสมือนเป็นโรงละครสำหรับการโต้วาทีและหารือมากกว่าการบริหารงานทางธุรกิจ หากพิจารณาตามการสื่อสารมวลชนพบว่า การรายงานข่าวที่มุ่งเน้นในการส่งเสริมผลประโยชน์สาธารณะ และการสื่อสารมวลชนเชิงแก้ปัญหาไม่ใช่กระแส แต่เป็นเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้สื่อข่าวเล่าเรื่องราวที่ช่วยชี้แจงลักษณะของปัญหา และแจ้งให้อ่านทราบถึงขอบเขตของการตอบสนองต่อปัญหา โดยสรุปแนวคิดพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ของฮาเบอร์มาสสรุปได้ว่า สื่อสามารถเป็นพื้นที่สำหรับประชาชนในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางสังคมและการเมือง

ด้วยเหตุผลเหล่านี้แนวคิดของฮาเบอร์มาสเกี่ยวกับพื้นที่สาธารณะเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการพิจารณาด้วยทฤษฎีเชิงวิพากษ์ทางสังคม เพราะการมีส่วนร่วมในการอภิปรายและปรึกษาหารือในที่สาธารณะนั้นอาจไม่มีอยู่จริง แต่สิ่งที่สำคัญคือ การพยายามแสวงหาทางออกจากรูปแบบการใช้ชีวิตแบบใดที่เข้าใกล้อุดมคติมากที่สุด การจัดการสถาบันแบบใดที่จะช่วยลดช่องว่างในการมีส่วนร่วมในระดับเท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มที่มีอำนาจนำและอำนาจตามได้มากที่สุดซึ่งในพื้นที่สาธารณะสามารถช่วยทำให้เกิดความเท่าเทียมระหว่างชนชั้นมากที่สุด

อย่างไรก็ดี เมื่อนักวิชาการด้านสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกทางสังคมได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า พื้นที่สาธารณะไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่แห่งกระแสนิยมเท่านั้น แต่พื้นที่สาธารณะเป็นพื้นที่สำคัญของการรายงานเพื่อหาทางออกทางสังคมเป็นเครื่องมือทางการสื่อสารที่สำคัญและสะดวก รวดเร็วที่สุดที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ส่งสารซึ่งในที่นี้หมายถึง นักสื่อสารมวลชน นักข่าว หรือพลเมืองโดยทั่วไปช่วยชี้แจงลักษณะของปัญหา รวมทั้งอาจนำเสนอทางออกของปัญหา และสามารถแจ้งให้ผู้รับสารภาคสังคมทราบถึงขอบเขตของการตอบสนองต่อปัญหาได้

แม้ว่าในปัจจุบันสำนักข่าวต่าง ๆ จะพยายามนำเสนอข่าวการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกสังคม แต่กระนั้นเมื่อพิจารณาแล้ว สื่อจำนวนไม่น้อยก็ยังพยายามแบ่งกลุ่มข่าวให้เป็นคู่ตรงข้าม กล่าวคือการพยายามแบ่งข่าวให้เป็นข่าวสารเชิงบวกและข่าวเชิงลบ โดยที่ข่าวเชิงบวกมักถูกผลิตขึ้นเพื่อยกย่องการกระทำอันกล้าหาญและความเอื้ออาทรของบุคคล ข่าวเหล่านี้มักสร้างแรงบันดาลใจมากกว่าให้ข้อมูลแก่ผู้รับสาร รวมทั้งสร้างความรู้สึกรอบอุนใจ แต่แทบไม่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม ข่าวเชิงบวกมักจะถูกนำเสนออย่างเร่งรีบ สรรเสริญบุคคลแล้วจบไป (Benesch, 1998) ข่าวเชิงลบเป็นข่าวที่ถูกนำเสนอในรูปแบบกระบวนการสื่อสารแบบดั้งเดิม (Paletz, 1992) ใด ๆ ก็ดี สื่อดั้งเดิมที่นำเสนอข่าวก็มีเชิงบวกหรือเชิงสร้างสรรค์ด้วย เช่น ข่าวของไทยพีบีเอส เป็นต้น

ในทางกลับกัน การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกสังคม เป็นการนำเสนอข่าวที่อยู่ระหว่างการนำเสนอข่าวเชิงบวกและเชิงลบ แต่มีการเพิ่มเติมการให้ข้อมูลของข่าวสารและการพยายามพินิจข่าวสารเชิงวิพากษ์มากยิ่งขึ้น โดยการนำเสนอข่าวเพื่อหาทางออกสังคมไม่ได้เป็นการนำเสนอข่าวเพื่อสรรเสริญเยินยอ แต่เป็นการนำเสนอข่าวเพื่อแก้ไขปัญหาร้ายแรงและสร้างผลลัพธ์ที่สังเกตได้ซึ่งสร้างความแตกต่างในชีวิตของผู้คน การสื่อสารมวลชนดังกล่าวมีเป้า

หมายเพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงลึกใหม่ ๆ แก่ผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านจะมีโอกาสนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหา รวมทั้งองค์ความรู้หรือความคิดข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับผลกระทบของการรายงาน และความตั้งใจที่จะมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา อีกทั้งสร้างความรู้สึกนึกคิดที่มีประสิทธิภาพ (Curry et al., 2016)

การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมเป็นการรายงานข่าวอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล และอิงหลักฐานเกี่ยวกับการตอบสนองต่อปัญหาสังคมมีรูปแบบที่หลากหลาย อย่างไรก็ตามก็สามารถสรุปลักษณะพื้นฐานที่สามารถมองเห็นได้เชิงประจักษ์ได้ดังนี้ โดยผู้เขียนเสนอระเบียบวิธี 5I for Solutions journalism model มีรายละเอียดดังนี้

1) มีการระบุสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาสังคมหรือสถานการณ์นั้น ๆ (Identify the cause) หมายถึง การพยายามระบุถึงสภาวะการณ์ที่มีผลกระทบต่อประชาชน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ต้องการให้เกิดขึ้น และเชื่อว่าจะสามารถแก้ไขได้ด้วยการแก้ไขปัญหาร่วมกัน วิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยให้การระบุสาเหตุที่แท้จริงได้คือการใช่วิธีการตั้งคำถาม 5W1H Technique คือ ใคร ทำอะไร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร (What? Who? Where? When? Why? How?)

2) มีการเน้นย้ำการตอบสนองต่อปัญหาอย่างชัดเจน (Identify the solution) หมายถึง การระบุพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อตอบโต้กับสิ่งเร้า ซึ่งในที่นี้หมายถึงสถานการณ์นั้น ๆ อย่างชัดเจน

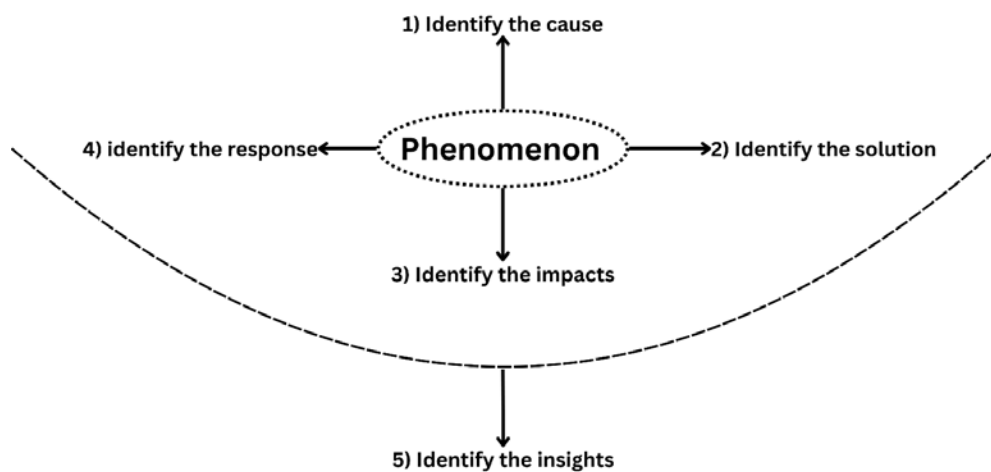
3) มีการนำเสนอหลักฐานผลกระทบของการตอบสนอง (Identify the impacts) หมายถึง การนำเสนอข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างรอบด้าน โดยปราศจากอคติ รวมทั้งการนำเสนอเนื้อหาที่ครอบคลุมอย่างแท้จริง กล่าวคือการนำเสนอหลักฐานที่สามารถพิสูจน์ได้โดยสังคมปราศจากข้อสงสัยจากประชาคม

4) การอธิบายว่าการตอบสนองนั้นจำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างไร (identify the response) หมายถึง ขั้นตอนของการเสนอแนะวิธีการในการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง โดยที่วิธีการเหล่านั้นจำเป็นที่จะต้องครอบคลุมเนื้อหาของปัญหาทั้งหมด ในขั้นนี้ใช้ คำถามที่ตั้งขึ้นในข้อ 1) มาเป็นตัวช่วยในการตอบคำถาม ซึ่งมีการปรับประยุกต์ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่ได้รับจากประชาสังคมในพื้นที่นั้น ๆ เพื่อช่วยในการแก้ไขปัญหาอย่างตรงจุดและสามารถตอบสนองประชาชนสังคมในพื้นที่นั้นได้อย่างเต็มที่ และ

5) การรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหาจำเป็นที่จะต้องนำเสนอข้อมูลเชิงลึก และวิธีการปรับปรุงระบบเหล่านั้นได้

(Identify the insights) ในขั้นนี้เป็นขั้นแห่งการประมวลเรียบเรียงปัญหาที่แท้จริงที่ผู้สื่อสารมวลชนตั้งข้อสังเกต รวมทั้งพยายามระบุปัญหาที่ชัดเจนอย่างน้อยหนึ่งประเด็น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการค้นหาหลักฐานต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อคำถามที่ถูกตั้งขึ้นจากปัญหาอย่างชัดเจน โดยหลังจากการเรียบเรียงแล้วก็จะได้นำเสนอต่อสาธารณชนเพื่อทราบและร่วมกันหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาเชิงลึกต่อไป ในส่วนต่อไป ผู้เขียนจะอธิบายถึงลักษณะเฉพาะของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบระหว่างการสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิมและการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม

ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้รับข่าวสาร สื่อมวลชนรายอื่น และหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลทั้งหมดไปใช้ประโยชน์ได้ทันที มากกว่าการสื่อสารหรือวิจารณ์เพียงแค่ผิวเผิน ที่ไม่ได้มีรายละเอียดสำหรับการนำไปพัฒนา หรือช่วยเหลือต่อไปได้ ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น สามารถสรุปเป็นแผนภาพการรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหา ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงแบบจำลองการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม (5I for Solutions journalism model)

ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เบญจรงค์ ธีระผลิกะ

ลักษณะเฉพาะของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม

ก่อนที่จะกล่าวถึงลักษณะเฉพาะของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม ผู้เขียนขอนำเสนอรูปแบบการสื่อสารของนักสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิม ซึ่งจะมีลักษณะตามการศึกษาของ Massey และ Haas (2002) ให้คำจำกัดความของการสื่อสารมวลชนสาธารณะว่าเป็นการเคลื่อนไหวเพื่อปฏิรูปที่มุ่งหวังจะปลุกเร้าความรู้สึก รวมทั้งกระตุ้นการเสพข่าวสารพลเมืองเท่านั้น ทั้งนี้หากพิจารณาตามวัตถุประสงค์ นักสื่อสารมวลชนจำเป็นต้องได้รับการโน้มน้าวให้รับเอาแนวทางการสื่อสารมวลชนสาธารณะมาใช้เพื่อชดเชยความเสียหายที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับพื้นที่พลเมืองของชุมชนของตน รวมถึงในระดับชาติด้วย จากการใช้แนวทางการสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิม วัตถุประสงค์หลักอีก

ประการหนึ่งที่เป็นต่อความสำเร็จของการสื่อสารมวลชนสาธารณะคือความสามารถในการเข้าถึงและมีอิทธิพลต่อผู้ชมข่าว โดยโน้มน้าวให้ประชาชนทั่วไปเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตพลเมืองอย่างจริงจัง

แนวทางของการสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิมให้ความสำคัญกับการรักษาความเป็นกลาง การพยายามตรวจสอบการทำงานของเจ้าหน้าที่รัฐ มีความถูกต้องแม่นยำและการรายงานที่ไม่ลำเอียง (Heider, McCombs & Poindexter, 2005) ซึ่งเป็นไปตามสิทธิของสาธารณชนในการรับรู้ และเสรีภาพของสื่อ การสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิมมักไม่ยอมรับบทบาทที่แสดงถึงหน้าที่ในการพัฒนาสังคมในทางศีลธรรมมากนัก (Rosen, 2000) โดยบทบาทหน้าที่ในการส่งเสริมและพัฒนาสังคม รวมทั้งการพยายามหาวิธีและขั้นตอนในการต่อสู้ทางสังคมมักเป็นของนักเคลื่อนไหวต่าง ๆ (Social

Activism) (Rosen, 2000) ด้วยเหตุสำคัญเพราะการสื่อสารมวลชนในยุคดั้งเดิมนั้นอาศัยรายรับและผลกำไรจากการซื้อขายโฆษณา ฉะนั้นการพยายามชี้นำสังคมหรือการพัฒนาสังคมในด้านศีลธรรมอาจทำให้กระทบต่อรายได้และผลกำไร (Arant & Meyer, 1998)

ดังนั้น เมื่อพิจารณาแล้วจะพบว่า การสื่อสารแบบดั้งเดิมให้ความสำคัญกับมุมมองและผลประโยชน์ทางธุรกิจ และมักไม่ยอมรับบทบาทที่แสดงถึงหน้าที่ในการพัฒนาสังคมในทางศีลธรรมเท่าที่ควร ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจน ผู้เขียนจึงขอขยายความแตกต่างของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมกับการสื่อสารมวลชนแบบดั้งเดิม

Lowes, M., & Ferguson, S. D. (2021) ในการศึกษาเรื่อง Solutions Journalism: Strategies for Effecting and Managing Change ได้สังเคราะห์ข้อสังเกตที่น่าสนใจไว้ดังนี้ การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมมีความแตกต่างทั้งในรูปแบบและเจตนาจากมาตรฐานการรายงานข่าวแบบดั้งเดิม กล่าวคือจากเดิมมักเน้นการรายงานข่าวสารที่เกี่ยวกับปัญหาซึ่งเป็นข่าวในแง่ลบ และรายงานข่าวซึ่งเป็นข่าวในแง่บวกที่มีก็จะจะเป็นข่าวแบบผิวเผินและไม่มุ่งหาทางแก้ปัญหา

Nip (2008) ระบุแนวทางในการปฏิบัติหลักที่ช่วยในการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมอย่างครอบคลุม โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ “การรับฟังเสียงประชาชนเพื่อช่วยกำหนดวาระข่าว” ประกอบด้วย 6 ประการ ดังนี้ 1) การให้ความสำคัญกับเสียงของประชาชน 2) การนำเสนอเรื่องราวที่พยายามสร้างและอำนวยความสะดวกให้ประชาชน 3) การเข้าใจและกระตุ้นให้ประชาชนพิจารณาปัญหาเบื้องหลังเรื่องราว 4) การนำเสนอข่าวเพื่อให้ประชาชนเข้าถึงและมีส่วนร่วมในประเด็นต่างๆ ได้ง่ายขึ้น 5) การมีส่วนร่วมของชุมชนในการแก้ปัญหา และ 6) การเพิ่มผลกระทบของการรายงานในชุมชนให้สูงสุด” รวมทั้งความเห็นของ St. John (2007) ที่กล่าวไว้ว่า วัตถุประสงค์ของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม คือการผานความคิดเห็นของประชาชนเข้ากับเนื้อหาข่าว และใช้อิทธิพลขององค์กรข่าวเพื่อส่งเสริมการพิจารณาของสาธารณะที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมหรือความเห็นของชุมชน

ตามที่ Perry (2003) กล่าวไว้ว่า วัตถุประสงค์หลักของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมคือการให้นักสื่อสารมวลชนและผู้รับสารเป็นศูนย์กลางของกระบวนการทางการเมืองและสังคม เพื่อให้ผู้รับสารมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง ไม่ใช่แค่ผู้สังเกตการณ์ในฐานะผู้รับสารที่

เป็นที่ไม่สนใจสถานการณ์อื่นใด นอกเหนือจากตนเอง

การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมมุ่งเน้นประสิทธิภาพและประสิทธิผล (Curry, 2016) รวมทั้งการทำข่าวเชิงแก้ปัญหาเป็นงานที่ใช้หลักฐานและวิพากษ์วิจารณ์เป็นหลัก นักสื่อสารมวลชนจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้มีลักษณะเป็นปริศนาที่ต้องสืบสวน สอบสวน และต้องแก้ปมต่าง ๆ หรือต้องการเปิดเผยข้อเท็จจริง ดังตัวอย่างที่สำคัญในระดับสากล เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับภัยพิบัติของเหตุการณ์เครื่องบินแอร์เอเชียเที่ยวบิน 8501 ของประเทศอินโดนีเซียที่ตกในปีพุทธศักราช 2557 ซึ่งนักข่าวพยายามที่จะนำเสนอเนื้อหาและเน้นไปที่การค้นหาว่าเกิดอะไรขึ้น ทำไมจึงเกิดขึ้น และเกิดขึ้นได้อย่างไร นอกจากนี้ เรื่องราวยังต้องสำรวจแนวทางที่มีอยู่เพื่อให้แน่ใจว่าจะไม่เกิดเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้นอีก เพื่อให้มีคุณสมบัติเป็นการทำข่าวเชิงแก้ปัญหา เรื่องราวควรส่งเสริมให้ผู้อ่านมีส่วนร่วมในการสนทนากับชุมชน และทำมากกว่าสนใจแค่ปัญหาที่เกิดขึ้นแล้ววิพากษ์วิจารณ์ (McIntyre, 2019)

ยิ่งไปกว่านั้น ในกรณีประเทศไทยคือข่าวโศกนาฏกรรมรถบัสทัศนศึกษาของโรงเรียนในอำเภอลานสัก จังหวัดอุทัยธานี เกิดอุบัติเหตุไฟไหม้บนถนนวิภาวดีรังสิตขาเข้ากรุงเทพมหานครส่งผลให้เกิดการสูญเสียชีวิตของครูและนักเรียนรวม 23 ชีวิต โดยที่สำนักข่าวต่าง ๆ พยายามที่จะแสวงหาข้อเท็จจริง โดยจัดทำเป็นองค์ความรู้ต่าง ๆ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดสถานการณ์นี้ซ้ำ ซึ่งมุมมองของผู้เชี่ยวชาญด้านอุบัติเหตุพบว่าประเด็นหลักเกิดจากสภาพรถที่ไม่พร้อมต่อการให้บริการ (BBC Thai NEWS, 2567) โดยสาเหตุสำคัญจากการแกล้งของ พล.ต.ท.ไตรรงค์ ผิวพรรณ ผบช.สพฐ. เปิดเผยว่า มอบหมายให้เจ้าหน้าที่พิสูจน์หลักฐาน (พฐ.) ตรวจสอบรถบัสที่เกิดไฟไหม้เพิ่มเติมทั้งระบบก๊าซ ระบบเบรก และการเดินรถ เพื่อความรอบคอบและรายละเอียดของการเกิดเพลิงไหม้ครั้งนี้ เบื้องต้นยืนยันว่าเกิดการรั่วไหลของก๊าซบริเวณส่วนหน้าของรถ ส่วนอะไรเป็นตัวที่ทำให้เกิดประกายไฟจนลุกลาม รวมถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดการรั่วไหล ขณะนี้ยังไม่สามารถยืนยันได้แต่มีข้อสันนิษฐานอยู่ 2 ประเด็น ซึ่งสำนักข่าวต่าง ๆ ก็พยายามสอบถามข้อมูลไปยังผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่าง ๆ เพื่อไขปัญหาให้กระจ่าง

ในทางกลับกันการรายงานข่าวแบบดั้งเดิมมักจะพยายามขุดคุ้ยและเปิดเผยปัญหาโดยไม่ค้นหาวិธีแก้ไข ในกรณีของการรายงานข่าวเกี่ยวกับสรุปกรณี แดงโม - นิดา เสียชีวิต กว่า 40 ชั่วโมงของการค้นหา และคำถามถึงเพื่อน ผู้จัดการ และสื่อมวลชนที่สื่อมวลชนจำนวนไม่น้อย

กระทำละเมิดต่อผู้เสียชีวิต ทั้งการพยายามเปิดเผยภาพศพของดาราท่านดังกล่าว หรือการพยายามขุดศพเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องหรือการพยายามค้นหาเรื่องราวส่วนบุคคลของดาราสาวท่านดังกล่าว จนเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ยิ่งไปกว่านั้น ยังมีการรายงานข่าวเรื่องนี้เข้าไปซ้ำมา และสร้างความตื่นตระหนกโดยเน้นการสื่อสารเพื่อปลุกเร้าอารมณ์ของผู้รับสาร (The MATTER, 2565)

จากกรณีข่าวทั้งสองข่าวข้างต้นสามารถสังเกตอย่างหนึ่งว่า การวิพากษ์วิจารณ์การนำเสนอข่าวกระแสหลักมักมุ่งเน้นไปที่ปัญหา วิกฤต และความคิดเชิงลบ ส่งผลให้ผู้ปฏิบัติและนักวิชาการเกิดความกังวล เนื่องจากการมุ่งเน้นไปที่ความคิดเชิงลบเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้ชมรู้สึกผิดหวังและไม่สนใจปัญหาของพลเมืองหรือการแก้ไขปัญหาหลักของปรากฏการณ์นั้น ๆ เลย ซึ่งการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมได้กลายมาเป็นรูปแบบใหม่อีกหนึ่งรูปแบบของการสื่อสารมวลชนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม (McIntyre, 2019; Vara, 2015) โดยการแจ้งให้ประชาสังคมทราบถึงปัญหาและแนะนำวิธีการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นอย่างเฉพาะเจาะจงและมีประสิทธิภาพ โดย Aitamurto และ Varma (2018) เสนอความเห็นว่าการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมเน้นที่ความคิดริเริ่มที่มุ่งแก้ไขปัญหาสังคมในวงกว้างโดยพิจารณาจากความเป็นไปได้และความปรารถนาของความก้าวหน้าทางสังคมในหลากหลายประเด็น"

การสื่อสารมวลชนที่มุ่งแก้ปัญหาหลักเสี่ยงการกล่าวโทษผู้อื่น ซึ่งมักจะทำให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการล่วงละเมิดหรืออาชญากรรมถูกตีตรา (Lydersen, 2014) ตัวอย่างข่าวอีกประเด็นคือ แกนนำสลัม 4 ภาค จัดกิจกรรมเคลื่อนไหวขบวนเรียกร้องจุดยืนรัฐต้องเท่าเทียม แบ่งปันที่ดินให้คนจนเมือง พร้อมเสนอแก้ ร่างรัฐธรรมนูญใหม่ โดยสภาว่ารัฐธรรมนูญ (ส.ส.ร.) ต้องมาจากการเลือกตั้งทั้งหมด รายละเอียดข่าวโดยสรุปคือเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2567 นายอนุทิน ชาญวีรกูล รองนายกรัฐมนตรีและรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย พร้อมนายทรงศักดิ์ ทองศรี รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงมหาดไทย นายอรรถวิชช์ สัมพันธ์รัตน์ อธิบดีกรมการปกครอง ได้พบกับกลุ่มผู้ชุมนุมจากเครือข่ายสลัม 4 ภาคประมาณ 150 คน ที่มาปักหลักชุมนุมบริเวณริมถนนอัษฎางค์ บริเวณหน้ากระทรวงมหาดไทย เพื่อเรียกร้องให้หน่วยงานรัฐแก้ไขปัญหาสิทธิที่อยู่อาศัย และที่ดินทำกินของชุมชนในที่ดินสาธารณะ กลุ่มผู้ชุมนุมความคาดหวังในการเปลี่ยนแปลงด้านที่อยู่อาศัยในยุครัฐบาลปัจจุบันและกรุงเทพมหานครหวังว่าข้อเสนอที่เรียกร้องจะนำไปสู่การปฏิบัติให้เป็นรูปธรรม เช่น การนำที่ดินรัฐมาแบ่งปัน

ให้กับคนจนเมืองไปใช้แก้ไขปัญหาที่อยู่อาศัย เนื่องจากที่ดินในเมืองมีราคาแพงมาก ไม่สามารถเข้าถึงได้ หากรัฐแบ่งปันที่ดินมาให้กับจะทำให้คนจนหลายกลุ่มมีที่อยู่อาศัยมั่นคงได้ มืองค์ประกอบทั้งสิ้น 15 ข้อเรียกร้อง เช่น ให้กรุงเทพมหานคร เป็นหน่วยงานในการขอใช้ที่ดินสาธารณะและที่ดินของหน่วยงานกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ชุมชนจัดสร้างที่อยู่อาศัยอย่างถูกต้องตามกฎหมาย โดยมีโครงการบ้านมั่นคง ของสถาบันพัฒนาองค์กรชุมชนเข้ามาสนับสนุนและกรุงเทพมหานครต้องหยุดการใช้ประกาศของคณะปฏิวัติ ฉบับที่ ๔๔ ลงวันที่ ๑๑ มกราคม ๒๕๐๒ ที่มาจากอำนาจเผด็จการ และลิดรอนสิทธิมนุษยชนในกระบวนการยุติธรรม และให้มีกระบวนการยกเลิกประกาศของคณะปฏิวัติ ฉบับที่ ๔๔ เป็นต้น

บทบาทสำคัญของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม

จากความสำคัญของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งให้ความสำคัญหลักการนำเสนอของสื่อสารมวลชนตาม 5I for Solutions journalism model ตามที่ผู้เขียนเสนอไว้ข้างต้น เพื่อวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือการพยายามตอบสนองต่อปัญหาต่าง ๆ ของสังคมพร้อมทั้งนำเสนอวิธีการแก้ไขปัญหาจากข้อมูลเชิงลึก ทั้งที่ได้ผลและบางกรณีนำเสนอเป็นกรณีศึกษาว่าหากแก้ไขปัญหาลักษณะนี้จะไม่ได้ผล ในส่วนนี้ผู้เขียนจะนำเสนอบทบาทสำคัญของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม

โดยความเห็นของ Murdock, G. (1997) ซึ่งว่าการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมควรมีจุดมุ่งหมายที่การพัฒนาวัฒนธรรม ชุมชน สังคม ผู้รับสาร และความเป็นประชาธิปไตยที่มีพันธะสัญญาต่อสังคม 4 ประการ ดังต่อไปนี้

1) เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงออกและอภิปรายอย่างมีเสรีภาพปราศจากอิทธิพลจากกลุ่มทุนและรัฐบาล กล่าวคือ เป็นพื้นที่เสรีสำหรับบุคคล กลุ่มบุคคลในการนำเสนอข้อเรียกร้อง ข้อเสนอ รวมทั้งเสนอแนะวิธีการในการแก้ไขปัญหาที่บุคคลเจอ ยิ่งไปกว่านั้นยังควรเป็นพื้นที่แห่งการรับฟังความเห็นต่าง เห็นแย้งโดยปราศจากอคติ เพื่อใช้พื้นที่นี้เป็นสถานที่ในการแสวงหาทางออกร่วมกัน

2) ทุกคนสามารถเข้าถึงพื้นที่นี้ได้โดยไม่เสียค่าบริการ ซึ่งสามารถหมายถึง ประชาสังคมทุกคนสามารถเข้ามาใช้พื้นที่แห่งนี้ในการสื่อสารในประเด็นต่าง ๆ ได้โดยไม่มีการจ่าย ค่าบริการใด ๆ ด้วยเหตุที่ประชาชนจำนวนไม่น้อยไม่ได้มีทรัพยากรมากเพียงพอสำหรับเรียกร้อง ร้องเรียน แสวงหา

ทางออก ฉะนั้นพื้นที่แห่งนี้จึงเปรียบเสมือนเวทีที่ใครก็ตาม
ทั้งที่มีทรัพยากรจำนวนมากและจำนวนจำกัดสามารถเข้ามา
ใช้พื้นที่นี้ในการหารือแก้ไขปัญหาร่วมกันได้อย่างเท่าเทียม

3) เป็นพื้นที่สำหรับกลุ่มการเมืองที่มีอุดมการณ์แตกต่าง
กันสามารถนำเสนอความคิดเห็นของตนได้ กล่าวคือ ใน
มุมมองความแตกต่างทางการเมืองที่สามารถแบ่งแยกกลุ่ม
ประชากรออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ตามที่ตนเองสนใจ โดยที่
ทุกอุดมการณ์ต่างล้วนเห็นว่า ค่านิยมบางอย่างที่อุดมการณ์
ตนเองยึดถือดีกว่าค่านิยมอื่น ๆ และยังใช้เป็นเกณฑ์ใน
การตัดสินใจ ความคิด ความเชื่อและการกระทำของอุดมกา
รณ์อื่นๆ ด้วย อีกทั้งยังเป็นข้ออ้างเพื่อที่จะใช้ในการชักจูง
ความคิดเห็น หรือเพื่อที่จะต่อต้านหรือยับยั้งความคิดเห็น มี
สาระและน้ำเสียง หรือไปในแนวที่เป็นจริยธรรม ศีลธรรม
หรือบรรทัดฐานให้คนยึดถือปฏิบัติตาม ส่งผลให้พื้นที่การ
สื่อสารเปลี่ยนแปลงไป ฉะนั้นพื้นที่การสื่อสารสาธารณะ
เพื่อหาทางออกของสังคมจึงเป็นพื้นที่สำคัญที่ทำให้ผู้ที่มี
อุดมการณ์ทางการเมืองที่แตกต่างกันมาเจอกัน สื่อสาร
กัน ผลิติดูมการณ์ของตนเองเพื่อใช้ในการสื่อสารข้อมูลให้
ชุดอุดมการณ์ที่แตกต่างกันฟัง โดยปราศจากอคติ

4) ผู้ชมสามารถเข้าถึงสื่อสารสาธารณะในฐานะประชากร
ไม่ใช่ผู้ลูกค้า หากพิจารณาตามทัศนะของการตลาดจะพบว่า
ลูกค้าคือบุคคลสำคัญที่มีความสามารถในการใช้จ่าย โดย
แนวคิดทางการตลาดมักจัดแบ่งลูกค้าเป็นกลุ่มต่าง ๆ ตาม
ความสามารถในการใช้จ่าย หากแต่ในกรณีนี้ การที่ผู้ชม
สามารถเข้าถึงสื่อสารสาธารณะในฐานะพลเมือง ซึ่งมีกฎหมาย
รับรองสิทธิเสรีภาพ เช่น สิทธิในการได้รับทราบและเข้าถึง
ข้อมูลหรือข่าวสารสาธารณะในครอบครองของหน่วยงานของ
รัฐตามที่กฎหมายบัญญัติ เป็นต้น ดังนั้นจากข้อเท็จจริงดัง
กล่าว สามารถถอดความได้ว่า บุคคลสามารถเข้าถึงข้อมูล
ข่าวสารที่รัฐเผยแพร่โดยไม่แบ่งตามกลุ่มหรือความสามารถ
ในการใช้จ่ายเงิน

จากรายละเอียดข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า บทบาท
สำคัญของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม
นั้นเป็นบทบาทของตัวกลางทางการสื่อสารที่ประชากรทุก
กลุ่มสามารถเข้าถึงได้แม้บุคคลนั้นจะมีอุดมการณ์ที่ต่าง
กัน มีฐานะที่แตกต่างกัน โดยปราศจากอิทธิพลจาก
กลุ่มทุนและรัฐบาล โดยมีตัวอย่างที่สำคัญคือ การรวบรวม
แนวโน้มและการคาดการณ์ด้านการสื่อสารมวลชนของปี
คริสต์ศักราช 2024 ที่พบประเด็นสำคัญคือการนำ ปัญญา
ประดิษฐ์ หรือ AI ย่อมาจาก Artificial Intelligence มาใช้
ในงานสื่อสารมวลชน

ด้วยพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงของปัญญาประดิษฐ์เข้า
มามีบทบาทอย่างมากในวงการข้อมูล ในช่วงเวลาที่มีความ

ผันผวนทางการเมืองและเศรษฐกิจทั่วโลกอย่างรุนแรง ผล
กระทบต่อความน่าเชื่อถือของข้อมูลและความยั่งยืนของสื่อ
กระแสหลัก มีประเด็นสำคัญเกี่ยวข้องกับการเลือกตั้งครั้ง
สำคัญในประเทศสหรัฐอเมริกาและสงครามระหว่างประเทศ
ที่ยังคงดำเนินต่อไปในยุโรปและตะวันออกกลาง ด้วยภูมิ
หลังดังกล่าวประกอบกับการพยากรณ์ที่ระบุว่าเนื้อหาทาง
สื่ออินเทอร์เน็ต นักข่าวและองค์กรข่าวจะต้องคิดทบทวน
บทบาทและจุดประสงค์ของตนอย่างเร่งด่วน ยิ่งไปกว่านั้น
การพัฒนาแซทเทลไลต์ต่าง ๆ ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์จำนวนมากที่
จะนำเสนอวิธีการเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็วและใช้งานง่ายยิ่งขึ้น

หลังจากที่ปริมาณการเข้าชมจากการอ้างอิงจาก
Facebook และ X ลดลงอย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนแปลง
เหล่านี้มีแนวโน้มที่จะลดจำนวนผู้เข้าชมไปยังเว็บไซต์ข่าว
ที่ได้รับการยอมรับมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปเกิดแรงกดดัน
ต่อผลกำไรของธุรกิจสื่อสารมวลชนผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น
จากสถานการณ์แห่งความตึงเครียด ส่งผลให้หลายสื่อปรับ
ประยุกต์แพลตฟอร์มให้เหลือเพียงไม่กี่แห่ง และสร้างความ
สัมพันธ์โดยตรงกับลูกค้าที่มีความภักดีกับตราสินค้ามากขึ้น

จากการศึกษาของ Nic Newman (2024) จาก
Reuters Institute for the Study of Journalism University
of Oxford พบประเด็นที่สำคัญคือ การสื่อสารมวลชนแบบ
ดั้งเดิมทำให้ผู้รับสารมีความเบื่อหน่ายต่อการนำเสนอข่าว
ยิ่งไปกว่านั้นพยายามที่จะเลือกสรรค์แพลตฟอร์มใหม่ ๆ ที่
มีการนำเสนอข่าวสารด้วยความสร้างสรรค์สามารถอธิบาย
เรื่องราวที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น นอกจากนั้นยังสนับสนุนเนื้อหา
สารที่สร้างแรงบันดาลใจให้มนุษย์มากขึ้น ในทางกลับกัน
ผู้รับสารในปัจจุบัน ไม่นิยมติดตามข่าวสารที่ผู้บริโภครู้สึกว่า
มาจากการว่าจ้างให้บริษัท ธุรกิจ หรือบุคคลให้ดำเนินการ
สื่อสารข่าวนั้น ๆ (Newman & Robertson, 2023)

จากข้อมูลผลการศึกษาข้างต้น ผู้เขียนสามารถพยา
กรณ์ต่อไปได้ว่า ในอนาคตการสื่อสารมวลชนยังคงได้รับ
การพัฒนาต่อไป การศึกษาด้านการสื่อสารมวลชนก็จะ
พัฒนาต่อไปด้วยทำให้สาขานี้มีความมีชีวิตชีวา มีจริยธรรม
และภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงส่งผลให้ การ
รวบรวมข่าวสารดิจิทัลและเนื้อหาที่ไม่ใช่ข่าวสาร ผ่านรูป
แบบที่อาจเรียกได้ว่า “OSS – One Stop Service” กล่าว
คือ ผู้รับสารสามารถรับข้อมูลทั้งหมด เช่น ข่าวสาร เกม
สื่อความบันเทิง พอดแคสต์ (Podcast) นิตยสาร หนังสือ
เพลง เป็นต้น จากสื่อสารมวลชนหรือผู้ประกอบการสื่อ
เพียงรายเดียว รวมทั้งจะนำแนวโน้มจากตะวันตกมาพัฒนา
เนื้อหาข่าวสาร โดยเน้นที่การรายงานข่าวที่ขับเคลื่อนด้วย
ข้อมูลมากขึ้น นักสื่อสารมวลชนต้องใช้ข้อมูลขนาดใหญ่
(Big Data) เพื่อเปิดเผยเรื่องราว รวมทั้งต้องเสนอข้อมูล

เชิงลึกที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การศึกษาด้านการสื่อสารมวลชนน่าจะเน้นที่การฝึกอบรมในการวิเคราะห์ข้อมูล การแสดงภาพ และการพิจารณาทางจริยธรรมของการใช้ข้อมูลขนาดใหญ่

โดยจะนำวิธีการชำระเงินเพื่อซื้อเนื้อหาข่าวสารตามที่ตนเองต้องการเพื่อต้องการปฏิเสธเนื้อหาข่าวสารที่ตนเองไม่สนใจในกิจการให้บริการโทรทัศน์สาธารณะ (หรือที่เรียกว่าฟรีทีวี) เนื่องจากผู้บริโภคต้องการรับข่าวสารที่เป็นประโยชน์ สร้างแรงบันดาลใจให้มนุษย์ได้ มากกว่าการรับชมสื่ออย่างที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ฉะนั้นเมื่อพิจารณาอย่างถ่องแท้จะพบว่า แนวโน้มในอนาคต ผู้รับสารในประชาสังคมมีความต้องการที่จะรับสารที่สร้างผลกระทบเชิงบวกให้สังคม รวมทั้งการพยายามแสวงหาทางออกของปัญหาต่าง ๆ เพื่อให้ประชาสังคมได้รับประโยชน์ ซึ่งตรงกับแนวคิดของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม (ปรัชญา เปี่ยมการณ, 2568)

ในส่วนต่อไป ผู้เขียนจะนำเสนอแนวโน้มความสนใจของสังคมต่อการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมในประเทศไทย จากแนวโน้มการศึกษาในต่างประเทศ ประกอบกับการศึกษาภายในประเทศหลายชิ้น เช่น กมลวรรณ ทับทิมทอง (2565) พบว่า การเคลื่อนไหวทางสังคมผ่านโซเชียลมีเดียของเยาวชนปลดแอก มองผ่านการเคลื่อนไหวทางสังคม ชนชั้นนำ และประชาธิปไตยและการทำให้เป็นประชาธิปไตย เนื่องจากการเคลื่อนไหวของเยาวชนผ่านโซเชียลมีเดียเป็นผลมาจากชนชั้นนำที่มีการทำงานอย่างไม่โปร่งใส จึงทำให้เยาวชนปลดแอกมีการออกมาเคลื่อนไหวผ่านโซเชียลมีเดีย ซึ่งการออกมาเคลื่อนไหวเป็นส่วนหนึ่งของการทำให้ประเทศเป็นประชาธิปไตยได้มากยิ่งขึ้น และยังส่งผลให้เกิดแรงขับเคลื่อนให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเคลื่อนไหวทางสังคม จนนำไปสู่คณะประชาชนปลดแอกที่มีการพัฒนามาจากเยาวชนปลดแอก

การศึกษาของ เจษฎา ศาลาทอง (2564) พบว่า สื่อสังคมจะไม่ได้กระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสังคมโดยตรงกล่าวคือไม่ได้ทำให้เยาวชนออกมาร่วมกิจกรรมทางการเมืองในเชิงกายภาพแต่สามารถเป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่และส่งเสริมให้เยาวชนมีส่วนร่วมในประเด็นทางสังคม การเมือง และกิจกรรมจิตอาสาได้โดยเฉพาะในช่วงการเลือกตั้งทั่วไปครั้งที่ 14 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่เพชบุรียังคงเป็นสื่อสังคมที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด แต่เยาวชนรู้สึกมีเสรีภาพในการแสดงออกอย่างมาก

ยิ่งไปกว่านั้น การศึกษาของสุธิดา พัฒนศรีวิเชียร (2562) พบว่า ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมในปัจจุบันมีรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงออกไปจากเดิม สืบเนื่องมาจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีในการสื่อสารพลังที่แท้

จริงของการเคลื่อนไหวทางสังคม ยังคงอยู่ที่การชุมนุมและการเดินขบวนในสถานที่จริง อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ช่วยทำให้เกิดความรู้สึกเสมือนจริงจนอาจจะรู้สึกรู้ว่าการเข้าร่วมการชุมนุมทางออนไลน์ก็เพียงพอแล้วจนไม่นำไปสู่การรวมพลังเพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมได้อย่างแท้จริง

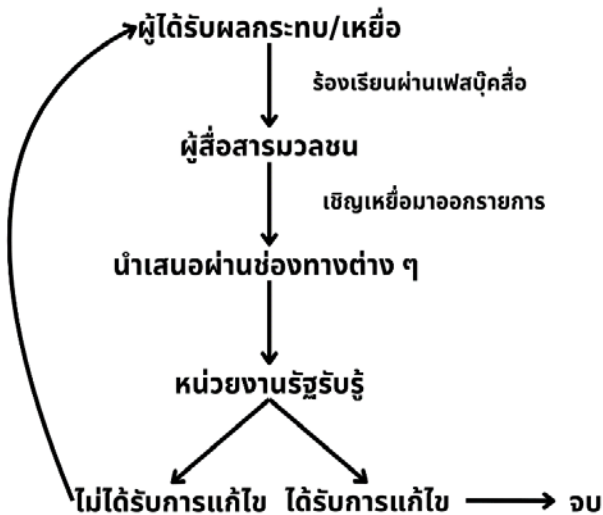
จากตัวอย่างการศึกษาข้างต้นพบว่า งานวิจัยในประเทศไทยจำนวนหนึ่งมักมีเนื้อหาการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อเพื่อแสวงหาวิธีการในการแสดงออกเพื่อแก้ไขปัญหา บางประการโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังตัวอย่างที่นำเสนอข้างต้น จะพบอีกว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวช่วยที่สำคัญที่ทำให้ประชาสังคมสามารถใช้สื่อเพื่อแสดงออกถึงความต้องการจนกลายเป็นผลกระทบให้สังคมนำมาขบคิดต่อไป

กรณีศึกษาที่สำคัญในปัจจุบัน เช่น กรณีดีไอคอนกรุ๊ป (THE iCON GROUP บริษัทธุรกิจออนไลน์และผลิตภัณฑ์อาหารหารเสริมสุขภาพ) ที่สื่อหลายบริษัทและช่องสื่อพยายามแสวงหาความจริง และค้นหาผู้เชี่ยวชาญและหลักฐานในด้านต่าง ๆ เพื่อช่วยผู้ได้รับผลกระทบได้รับการช่วยเหลือจากหน่วยงานราชการ เช่นตัวอย่างข่าว จากช่อง 3 รายการโหนกระแสที่พยายามช่วยเหลือผู้ได้รับผลกระทบ อีกทั้งแสวงหาความจริงโดยเชิญผู้เกี่ยวข้องให้มาออกรายการเพื่อเข้ารับการสัมภาษณ์ หรือกรณีเลขาธิการแพทยสภาแนะนำประชาชนผู้เสียหายกรณีดีไอคอนกรุ๊ป แจ้งความเอาผิดตามกฎหมาย พร้อมเป็นพยานหากบอสมอเอกไม่ได้เป็นหมอจริง (THE STANDARD TEAM, 2567) เป็นต้น

unสรุป

ประเด็นหนึ่งของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมในประเทศไทย คือ การที่สื่อพยายามนำเสนอเรื่องราวที่มีผลกระทบจำนวนมากกับคนในสังคม แม้จะมีกระแสต่าง ๆ กล่าวว่าสื่อทำหน้าที่เฉพาะข่าวที่เป็นกระแสนั้น ซึ่งส่วนนี้เองก็อาจปฏิเสธไม่ได้ว่าการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมในประเทศไทยยังไม่ได้ก้าวข้ามพ้นการสื่อสารเพื่อแสวงหาทางออกแบบรอบด้าน หรือมีแนวโน้มคล้ายกันกับในต่างประเทศที่สื่อทำหน้าที่ช่วยเหลือบุคคล แม้ไม่มีกระแสข่าวมากเท่าที่ควร ด้วยเหตุปัจจัยที่สำคัญคือ สื่อและผู้สื่อสารมวลชนจำนวนไม่น้อยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยโครงสร้างทางเศรษฐกิจเพื่อให้รายการข่าว ช่องข่าว และโฆษณาเข้ามาเพื่อเป็นรายได้ของสถานที่ แม้ในประเทศไทยจะมีสื่อสาธารณะแล้วก็ตาม แต่ผู้รับสารในสังคมไทยจำนวนไม่น้อยยังคงสนใจ “ประเด็นดราม่า” ในสังคมมากกว่าการแสดงหาทางออกของปัญหาในสังคม

ฉะนั้นประเด็นการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมในประเทศไทยอาจเป็นเพียงการนำเสนอเรื่องราวที่ประชาชนสนใจและหาทางออกโดยวิธีการให้ผู้ได้รับผลกระทบสามารถเข้าสู่กระบวนการของรัฐผ่านสื่อสังคมที่อาจสรุปได้ว่าเป็นกระบวนการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมสามารถสรุปเป็นแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 2 แสดงแบบจำลองการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมในสังคมไทย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เบญจรงค์ ธีระผลิกะ

เพื่อให้การสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคมในสังคมไทย มีประสิทธิภาพมากขึ้น จำเป็นต้องมี ความร่วมมือระหว่างสื่อมวลชน ภาคประชาชน ภาครัฐ และภาคเอกชน โดยมุ่งเน้นที่การ ให้พื้นที่แก่กลุ่มชายขอบผ่านสื่อมวลชนและแพลตฟอร์มดิจิทัล พร้อมทั้งส่งเสริมแนวคิดการรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหา และ วารสารศาสตร์พลเมือง (Citizen Journalism) เพื่อให้การรายงานข่าวสารสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรม แนวทางการดำเนินการควรครอบคลุม 4 ด้านหลัก ได้แก่ 1) การพัฒนาบทบาทของสื่อมวลชน ให้เป็นตัวกลางในการนำเสนอทางออกของปัญหาสังคม 2) การเสริมสร้างศักยภาพของประชาชน ในการใช้สื่อเพื่อขับเคลื่อนประเด็นของตนเอง 3) การสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสื่อที่เน้นการแก้ปัญหาสังคม และ 4) การใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและขยายผลกระทบของการสื่อสารสาธารณะ ด้วยการดำเนินการตามแนวทางนี้ การสื่อสารสาธารณะในประเทศไทยจะสามารถมีบทบาทในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง

และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนในการแก้ไขปัญหาสังคมได้อย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ใหม่

ในบริบทของการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม แนวโน้มใหม่ที่สำคัญคือการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูงและการมีส่วนร่วมของประชาชนในฐานะ “ผู้ร่วมสร้างสาร” ไม่ใช่เพียงผู้รับสาร ปัจจุบันปัญญาประดิษฐ์ (AI) และการวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) มีบทบาทอย่างมากในการตรวจสอบข้อเท็จจริง คาดการณ์สถานการณ์ และนำเสนอข้อมูลเชิงลึกที่ช่วยให้สื่อสามารถรายงานข่าวเชิงแก้ปัญหาได้อย่างรอบด้าน ขณะเดียวกัน การใช้สื่อเชิงเสมือนจริง (Immersive Media) เช่น AR และ VR ช่วยสร้างประสบการณ์ร่วม ทำให้ประชาชนเข้าใจปัญหาสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ลึกซึ้งขึ้น อีกทั้งการเคลื่อนไหวของ “สื่อพลเมือง” บนแพลตฟอร์มดิจิทัลยังเปิดโอกาสให้เสียงของผู้ด้อยโอกาสและกลุ่มชายขอบถูกนำเสนออย่างเท่าเทียม

องค์ความรู้ใหม่เหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า Solutions Journalism มิได้หยุดเพียงการนำเสนอข่าวสาร แต่คือการสร้างระบบนิเวศสื่อที่สนับสนุนการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างของสังคม ผ่านการบูรณาการเทคโนโลยี การใช้ข้อมูล และการมีส่วนร่วมของพลเมืองอย่างแท้จริง ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้กับการพัฒนาสื่อมวลชนไทยให้ตอบโจทย์ความยั่งยืนและความเป็นธรรมทางสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูลเชิงลึก และการมีส่วนร่วมของพลเมือง เข้ากับการสื่อสารสาธารณะเพื่อหาทางออกของสังคม จะช่วยให้สื่อมวลชนไทยก้าวข้ามการรายงานเชิงตราบมาไปสู่การสร้างคุณค่าเชิงโครงสร้างอย่างยั่งยืน แนวทางปฏิบัติที่สำคัญคือ การใช้ AI และ Big Data อย่างมีจริยธรรม การส่งเสริมสื่อพลเมือง และการสร้างพื้นที่ดิจิทัลเพื่อสนับสนุนเสียงของผู้ด้อยโอกาส เพื่อให้การสื่อสารมวลชนเป็นพลังเชิงบวกในการพัฒนาสังคมไทย

เอกสารอ้างอิง

- กมลวรรณ ทับทิมทอง. (2565). การเคลื่อนไหวทางสังคมผ่านโซเชียลมีเดีย: ศึกษาผ่านเยาวชนชนปดแอ. *วารสารเอเชียตะวันออกเฉียงและอาเซียนศึกษา*, 22(1), 50–70.
- เจษฎา ศาลาทอง. (2564). การใช้สื่อสังคมในการสื่อสารประเด็นทางสังคมโดยเยาวชนมาเลเซียรุ่นใหม่. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(2), 179–192.
- ปรัชญา เปี่ยมการุณ. (2568). การเล่าเรื่องผ่านสื่อ : กรณีศึกษาความแตกต่างของรูปแบบเนื้อหาและวิธีการเพื่อสร้างกรอบแนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาสำหรับอุตสาหกรรมสื่อ. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 13(1), 10–23.
- สุธิดา พัฒนศรีวิเชียร. (2562). พลัของสื่อสังคมกับการขับเคลื่อนขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมใหม่. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 27(53), 132–135.
- BBC Thai NEWS. (2 ตุลาคม 2567). เปิด 5 ปัจจัยทำไมไฟไหม้รถบัสนักเรียนอุทัยธานีจึงสูญเสียชีวิต. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2567, จาก <https://www.bbc.com/thai/articles/c8elx0xynxpo>
- The MATTER. (2565). สรุปรณัแต่งโม-นิตาเสียชีวิต: กว่า 40 ชั่วโมงของการค้นหา และคำถามถึงเพื่อน ผู้จัดการ และสื่อมวลชน. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2567, จาก <https://thematter.co/brief/168756/168756>
- THE STANDARD TEAM. (2567). เลขาฯ แพทยสภาแนะประชาชนผู้เสียหายกรณีไอคอนกรุป แจ้งความเอาผิดตามกฎหมาย พร้อมเป็นพยานหากบอสหมอเอกไม่ได้เป็นหมอจริง. สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2567, จาก <https://thestandard.co/advice-for-victims-of-the-icon-group-case/>
- Aitamurto, T., & Varma, A. (2018). The constructive role of journalism: Contentious metadiscourse on constructive journalism and solutions journalism. *Journalism Practice*, 12(6), 695–713. <https://doi.org/10.1080/17512786.2018.1473041>
- Arant, M. D., & Meyer, P. (1998). Public and traditional journalism: A shift in values? *Journal of Mass Media Ethics*, 13(4), 205–218. https://doi.org/10.1207/s15327728jmme1304_1
- Benesch, S. (1998). The rise of solutions journalism. *Columbia Journalism Review*, 36(6), 36.
- Blinkoff, R. (2022). A new model for news: Studying the deep structure of young-adult news consumption. In T. M. Redding & C. C. Cheney (Eds.), *Profiles of anthropological praxis: An international casebook* (pp. 205–212). New York, NY: Berghahn Books. <https://doi.org/10.1515/9781800734678-018>
- Curry, A., Stroud, N. J., & McGregor, S. (2016). *Solutions journalism and news engagement*. Massachusetts: Engaging News Project.
- Feinberg, M., & Willer, R. (2011). Apocalypse soon? Dire messages reduce belief in global warming by contradicting just-world beliefs. *Psychological Science*, 22(1), 34–38. <https://doi.org/10.1177/0956797610391911>
- Habermas, J. (1991). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Heider, D., McCombs, M., & Poindexter, P. M. (2005). What the public expects of local news: Views on public and traditional journalism. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 82(4), 952–967. <https://doi.org/10.1177/107769900508200412>
- Lowes, M., & Ferguson, S. D. (2021). Solutions journalism: Strategies for effecting and managing change. *Canadian Journal of Media Studies*, 17(1), 60–85. <https://doi.org/10.18192/cjms-rcem.v17i1.5879>

เอกสารอ้างอิง

- Massey, B. L., & Haas, T. (2002). Does making journalism more public make a difference? A critical review of evaluative research on public journalism. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 79(3), 559–586. <https://doi.org/10.1177/107769900207900303>
- McIntyre, K. (2019). Solutions journalism: The effects of including solution information in news stories about social problems. *Journalism Practice*, 13(1), 16–34. <https://doi.org/10.1080/17512786.2017.1409647>
- McLuhan, M., & Powers, B. R. (1989). *The global village: Transformations in world life and media in the 21st century*. Oxford: Communication and Society.
- Merritt, D. (1995). Public journalism and public life. *National Civic Review*, 84(3), 262–266. <https://doi.org/10.1002/ncr.4100840312>
- Morley, D. (1992). Populism, revisionism and the 'new' audience research. *Poetics*, 21(4), 339–344. [https://doi.org/10.1016/0304-422X\(92\)90012-R](https://doi.org/10.1016/0304-422X(92)90012-R)
- Murdock, G. (1997). Base notes: The conditions of cultural practice. In *Cultural studies in question* (pp. 86–101). <https://doi.org/10.4135/9781446278994.n6>
- Newman, N., & Robertson, C. (2023). *Paying for news: Price-conscious consumers look for value amid cost-of-living crisis*. Oxford: Reuters Institute for the Study of Journalism.
- Newman, N. (2024, January 9). *Journalism, media, and technology trends and predictions 2024*. Retrieved October 13, 2024, from <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/journalism-media-and-technology-trends-and-predictions-2024>
- Nip, J. Y. (2006). Exploring the second phase of public journalism. *Journalism Studies*, 7(2), 212–236. <https://doi.org/10.1080/14616700500533528>
- Nip, J. Y. (2008). The last days of civic journalism: The case of the Savannah Morning News. *Journalism Practice*, 2(2), 179–196. <https://doi.org/10.1080/17512780801999352>
- Paletz, D. L. (1992). *The journalism of outrage: Investigative reporting and agenda building in America*. New York, NY: Guilford Press. <https://doi.org/10.2307/2152466>
- Perry, D. (2003). *The roots of civic journalism: Darwin, Dewey and Mead*. Lanham, MD: University Press of America.
- Reporters d'Espoirs. (2024). *20 years of action for information, journalism & media that make you act*. Retrieved May 1, 2024, from <https://reportersdespoirs.org/reporters-of-hope/>
- Rosen, J. (2000). Questions and Answers About Public Journalism. *Journalism Studies*, 1(4), 679–683. <https://doi.org/10.1080/146167000441376>
- St. John III, B. (2007). Newspapers' struggles with civic engagement: The US press and the rejection of public journalism as propagandistic. *The Communication Review*, 10(3), 249–270. <https://doi.org/10.1080/10714420701528099>
- Vara, V. (2015). Survival strategies for local journalism. *The New Yorker*. Retrieved May 1, 2024, from <https://www.newyorker.com/business/currency/survival-strategies-for-local-journalism>

สื่อเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัลกับลักษณะเฉพาะของสารคดีเชิงโต้ตอบ

Interactive Media in the Digital Age and Specific Characteristics of Interactive Documentaries

สันติ บุญกาศบุกุล

Santi Buntasanakul

Corresponding author, E-mail : bobeeep55@gmail.com

Received : June 15, 2025
Revised : December 15, 2025
Accepted : December 19, 2025

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์สารคดีคือสื่อรูปแบบหนึ่งซึ่งถูกนำเสนอผ่านหน้าจอโดยใช้เทคนิคและวิธีการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความน่าสนใจ ปัจจุบันพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีมีผลตมเดียว การเกิดขึ้นของสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบทำให้มีการนำภาพยนตร์สารคดีกับเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบมารวมกันทำให้เกิดสารคดีรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า "สารคดีเชิงโต้ตอบ" เป็นอีกหนึ่งทางเลือกของภาพยนตร์สารคดีที่ถูกสร้างขึ้นในยุคดิจิทัลในรูปแบบสื่อแบบสองทางหรือสื่อไม่เชิงเส้น เทคนิคเหล่านี้ได้เปลี่ยนแปลงวิธีผลิตสารคดี วิธีรับชมสารคดีในศตวรรษที่ 21 ผ่านการนำเทคนิคทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบมาช่วยสร้างการควบคุมสารคดีโดยผู้ชมด้วยเทคนิคที่หลากหลาย กลายเป็นความท้าทายใหม่สำหรับนักสร้างสารคดี เป็นโจทย์ให้ผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบที่ซับซ้อนขึ้นทั้งวิธีการคิด เทคนิคที่ใช้ รูปแบบ รวมถึงการตีความของสารคดีเชิงโต้ตอบว่าควรเป็นสื่อลักษณะใด วิธีการสร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบผ่านเทคนิคทางดิจิทัลรวมถึงเทคนิคและวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบสามารถนำไปพัฒนาร่วมกับสื่อเชิงโต้ตอบอื่น ๆ ได้ไหม สิ่งเหล่านี้กลายเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับนักสร้างสารคดีหรือผู้สนใจศึกษาค้นคว้าในการพัฒนาสื่อเชิงโต้ตอบต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: สารคดีเชิงโต้ตอบ, แพลตฟอร์มดิจิทัล, การโต้ตอบ, การเล่าเรื่องแบบเชิงเส้น, การเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้น

Abstract

The documentary is a form of media presented on a screen through storytelling techniques and methods to make it attractive. The advance in information technology and multimedia technology, along with the emergence of interactive digital media, has led to the fusion of documentary filmmaking with interactive digital technology. This has created a new format known as the "interactive documentary," which serves as a two-way or non-linear alternative for documentary films created in the digital age. This is another alternative to documentary created in the digital age as a two-way or non-linear medium. The way documentaries are viewed in the 21st century has been transformed by interactive digital techniques, enabling audiences to control the narrative. This presents a new challenge for documentary filmmakers and has become a complex topic for those studying

interactive documentaries. It requires a deeper look into the creative process, the techniques and formats used, and even the interpretation of what an interactive documentary should be. A key question is whether the methods for creating audience engagement through interactive documentary and digital techniques can be adapted and applied to other forms of interactive media. Ultimately, these become challenges for documentary filmmakers and researchers to develop the interactive media in the future.

Keywords: Interactive Documentaries, Digital Platform, Interactive, Linear Storytelling, Non-linear Storytelling

บทนำ

คำกล่าวของผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีชื่อดังชาวอังกฤษ Grierson, John (1933) ว่า “ภาพยนตร์สารคดีคือการตีแผ่ความเป็นจริงอย่างสร้างสรรค์” ถือเป็นหลักการสำคัญของสารคดีบนหน้าจอ คือการแสดงเหตุการณ์ในชีวิตและข้อเท็จจริงที่เชื่อถือได้

คำกล่าวของ S. A. Muratov (2004) ที่ว่า “ตำแหน่งของผู้สร้างสารคดีและความเป็นจริงของชีวิต ซึ่งกล้องถ่ายภาพยนตร์บันทึกไว้ ไม่เพียงแต่ไม่ได้รับการยกเว้น แต่ในทางกลับกัน ยังต้องกำหนดกันและกันและยังต้องมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง”

Paul Rotha (1952) นักเขียน นักวิชาการและนักสร้างภาพยนตร์ ได้ให้ความหมายของภาพยนตร์สารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดี คือ เรื่องราวของความจริงจากเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งแสดงออกในลักษณะที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับสังคมมนุษย์

ภาพยนตร์สารคดีคือบันทึกเหตุการณ์จริง นำเสนอเรื่องราวทางสังคม ประวัติศาสตร์ เหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นจริงหรือผ่านการจัดสร้างขึ้นใหม่ แต่สารคดียังคงให้ความสำคัญกับข้อเท็จจริง เนื้อหาคือหัวใจสำคัญของภาพยนตร์สารคดี ผ่านการถ่ายภาพด้วยกล้อง การตัดต่อ การบรรยาย เช่น เสียงสัมภาษณ์ เสียงสนทนา เสียงดนตรี หรือแม้แต่เสียงประกอบธรรมชาติที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและชวนติดตาม ด้วยเนื้อหาที่หลากหลายอาจทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน เทคนิคอย่างหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ทำให้สารคดีน่าสนใจหรือน่าติดตามคือวิธีการเล่าเรื่องของสารคดี อาจใช้การเล่าเรื่องด้วยการบรรยาย การเล่าเรื่องด้วยการสัมภาษณ์ การเล่าเรื่องผ่านละคร หรือการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคการตัด

ต่อเป็นต้น ในอดีตการเล่าเรื่องของสารคดีถูกกำหนดโดยผู้สร้างภาพยนตร์สารคดี อยู่ในรูปแบบสื่อทางเดียว สื่อไม่สามารถโต้ตอบกับผู้ชมได้

การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ การเปลี่ยนแปลงในการบริโภคสื่อ วิธีการประมวลผลและการเผยแพร่ข้อมูลนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของวิธีการแบบดั้งเดิมและการเกิดขึ้นของวิธีการและเทคนิคใหม่ ๆ ในการนำเสนอเนื้อหาของสื่อ รูปแบบใหม่ หนึ่งในนั้นคือ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” (i-docs, web-documentary, webdoc) ซึ่งผสมผสานระหว่างภาพยนตร์สารคดีและสื่อใหม่เข้าด้วยกัน สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นปรากฏการณ์ใหม่ในพื้นที่สื่อสมัยใหม่ ซึ่งเกิดขึ้นจากการรวมกันของเทคโนโลยีสารสนเทศ การสื่อสารรูปแบบใหม่และภาพยนตร์สารคดี เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการบริโภคสื่อของผู้ชมในบริบทของการสร้างความน่าสนใจที่เพิ่มมากขึ้นจากเนื้อหาเชิงโต้ตอบและความสนใจที่ลดลงของผู้บริโภคสื่อที่มีต่อข้อความจำนวนมาก สารคดีเชิงโต้ตอบเปิดโอกาสให้ผู้ชมไม่เพียงสร้างการรับรู้ผ่านเนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลแต่ยังสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบทางกายภาพกับสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัลที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดี ทำให้การรับชมสารคดีถูกควบคุมโดยผู้ชมไม่ใช่จากผู้สร้างอีกต่อไป

ที่ผ่านมาภาพยนตร์สารคดีนำเสนอความจริงผ่านสารคดีในรูปแบบสื่อทางเดียว (สื่อเชิงเส้น) เมื่อถูกนำมาผสมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบเกิดเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบ กลายเป็นสื่อแบบสองทาง (สื่อแบบไม่เชิงเส้น) ด้วยรูปแบบและเทคนิคการสร้างที่ซับซ้อน การตีความความหมายของสารคดีเชิงโต้ตอบหรือคำจำกัดความที่ยังสับสน สภาพแวดล้อมทางดิจิทัล แพลตฟอร์ม รวมถึงการมีส่วนร่วมผ่านการนำทางและการโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ชมที่หลากหลาย ทำให้เกิดคำถามจากผู้สร้างสารคดี ผู้สนใจศึกษาสารคดีเชิงโต้ตอบหรือสื่อเชิงโต้ตอบประเภทอื่น รวมถึงผู้ชมและสังคมถึงสารคดีเชิงโต้ตอบว่า

1. ความหมายและการตีความสารคดีเชิงโต้ตอบและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบ
2. สารคดีเชิงโต้ตอบกับวิธีการเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นเป็นอย่างไร
3. สารคดีเชิงโต้ตอบกับการมีส่วนร่วมและสร้างการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดีอย่างไร
4. สารคดีเชิงโต้ตอบกับการประยุกต์ใช้สื่อเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัลจะเป็นอย่างไร

สิ่งเหล่านี้คือวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอพร้อมยกตัวอย่างสำหรับการอ้างอิงให้กับผู้ที่สนใจใน

รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบศึกษาเพื่อให้เกิดความเข้าใจผ่านผลงานที่ได้รับการชื่นชมหรือรางวัลจากสถาบันด้านสื่อสารคดีต่าง ๆ มากมาย สารคดีที่นำมาอ้างอิงประกอบด้วย Notes on blindness (Aston et al., 2016), The worry box project (Lusztig, 2011a;2011b), High rise: One millionth tower (Cizek, 2011a;2011b), Life in a day (2011), Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz, Ronez, & Szalat, 2008) สารคดีเหล่านี้แตกต่างกันตามช่วงเวลา ต่างกันในรูปแบบการสร้าง รูปแบบการเล่าเรื่อง รูปแบบการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสิ่งประดิษฐ์ดิจิทัล วิธีการสร้างการมีส่วนร่วมทั้งจากการเล่าเรื่องผ่านเทคนิคเชิงโต้ตอบและวิธีการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดีในการสร้างเนื้อหาผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ สื่ออ้างอิงเหล่านี้กลายเป็นตัวอย่างการเรียนรู้และรูปแบบอ้างอิงของสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับผู้สนใจศึกษาต่อมาภายหลัง เช่น Notes on blindness (Aston et al., 2016) ซึ่งนำเทคโนโลยี VR มาใช้ร่วมกับการนำเสนอสารคดีตั้งแต่ปี 2016 จนถึงปัจจุบัน เทคโนโลยี VR ยังถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายในสารคดีบนเว็บหรือในพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาของสารคดีร่วมกับการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีผ่านการโต้ตอบกับเทคโนโลยี VR รวมถึงพัฒนาการของสื่อเชิงโต้ตอบในอนาคตจะเป็นอย่างไรต่อไป

“บทความนี้มุ่งเน้นการอธิบาย ลักษณะเฉพาะและพัฒนาการเชิงสื่อของสารคดีเชิงโต้ตอบ ที่มีความแตกต่างจากงานก่อนหน้าของผู้เขียนซึ่งจะเน้นถึง บทบาทของสารคดีเชิงโต้ตอบต่อการมีส่วนร่วมทางสังคม” (Boontasanakul,S 2025) หรือบทความก่อนหน้านี้มุ่งเน้นศึกษา วิเคราะห์ การเปลี่ยนแปลงของงานสารคดีในยุคดิจิทัล โดยเน้นไปที่ ภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ (Interactive Documentary) ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ที่ใช้ศักยภาพของสื่อดิจิทัลและยังได้อภิปรายถึงบทบาทและความท้าทายใหม่ของผู้กำกับในกระบวนการสร้างสรรค์รูปแบบการเล่าเรื่องนี้ผ่านโครงการงานวิจัยสารคดีเชิงโต้ตอบเรื่อง “บ้าน - มุมเล็กๆ ของวิถีชีวิตไทย” INTERACTIVE DOCUMENTARY: NEW RESOURCES OF THE DIGITAL MEDIUM AND SPECIFIC NATURE OF DIRECTOR'S ACTIVITY (Boontasanakul,S 2014)

อย่างไรก็ดี โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบหลายเรื่องจะถูกนำมาอ้างอิงซ้ำในงานศึกษาด้านสารคดีดิจิทัล บทความนี้มีได้มุ่งเน้นการอภิปรายผลกระทบทางสังคมหรือระดับการมีส่วนร่วมของผู้ชมดังเช่นงานวิจัยก่อนหน้านี้ หากแต่มุ่งวิเคราะห์ “กลไกการเล่าเรื่องและการออกแบบการโต้ตอบ”

ที่กำหนดลำดับการเปิดเผยเนื้อหา ตัวอย่างสารคดีจึงถูกนำมาใช้ในฐานะกรณีศึกษาของโครงสร้างการเล่าเรื่องและรูปแบบการควบคุมประสบการณ์การรับชม มากกว่าการพิจารณาผลลัพธ์เชิงสังคมของสารคดีเหล่านั้น

สารคดีเชิงโต้ตอบ (interactive web documentary) ความหมายและการตีความ

ปัญหาสำคัญประการหนึ่งในการวิจัยสารคดีเชิงโต้ตอบคือการกำหนดขอบเขตของแนวคิด ความหมายและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบ นักวิจัยและผู้เขียนโครงการสารคดีในต่างประเทศใช้ชื่อเรียกต่าง ๆ กันมากมาย เช่น สารคดีเชิงโต้ตอบ (i-docs) สารคดีเว็บ (web-doc) สารคดีสื่อใหม่ สารคดีข้ามแพลตฟอร์ม (cross-platform docs) สารคดีทรานส์มีเดีย (transmedia docs) เกมสารคดี (docugames) สารคดีระบุตำแหน่ง (locative doc) แอปพลิเคชันมัลติมีเดีย แอปพลิเคชันมัลติมีเดียแบบโต้ตอบ สารคดีมัลติมีเดียแบบโต้ตอบและอื่น ๆ เป็นต้น

การใช้แนวคิดเหล่านี้เป็นคำพ้องความหมายและใช้แทนกันได้กลายเป็นอุปสรรคต่อความชัดเจนของแนวคิดของสารคดีเชิงโต้ตอบ มีการนำเสนอชื่อที่หลากหลายในที่สุดแนวคิดหรือชื่อที่พบบ่อยที่สุดก็คือ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” (i-docs) และ “สารคดีเว็บ” (เว็บสารคดี เว็บเอกสาร) เป็นคำศัพท์ที่ใช้ทางวิชาการในต่างประเทศอ้างอิงตามแนวทางการฐานทางทฤษฎีและการระบุลักษณะเฉพาะพื้นฐานที่แตกต่างกันจนกลายเป็นคำจำกัดความหรือแนวคิดของ “สารคดีเชิงโต้ตอบ” ซึ่งมีผู้ให้ทฤษฎีและคำอธิบายดังนี้

Guiffreu (2011). พิจารณาสารคดีเชิงโต้ตอบเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์สารคดีแบบดั้งเดิม Guiffre-Castells A. สรุปแนวคิดบางประการที่ถูกเสนอโดยการศึกษาวิจัยต่าง ๆ และอาศัยแนวทางของ Gaudenzi โดยให้คำจำกัดความของสารคดีเชิงโต้ตอบว่าเป็น “แอปพลิเคชันออนไลน์/ออฟไลน์เชิงโต้ตอบที่สร้างขึ้นด้วยความตั้งใจที่จะแสดงความเป็นจริงผ่านกลไกของตัวเอง ซึ่งเราเรียกว่าโหมดการนำทางและการโต้ตอบ ขึ้นอยู่กับระดับของการมีส่วนร่วมที่พิจารณา”

Gaudenzi (2011) อธิบายสารคดีเชิงโต้ตอบว่าเป็นวัตถุเชิงสัมพันธ์ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ตรงที่ข้อความไม่ได้มีอยู่โดยอิสระ แต่กลับอาศัยกิจกรรมร่วมกันของผู้ใช้ ผู้เขียนและระบบ

ในบทความที่เขียนร่วมกับ Aston และ Gaudenzi (2012) ได้แย้งว่า “โครงการใดก็ตามที่เริ่มต้นด้วยความตั้งใจที่จะบันทึกสิ่งที่ ‘เป็นจริง’ และใช้เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ

แบบดิจิทัลเพื่อให้บรรลุความตั้งใจดังกล่าว ก็สามารถถือเป็น
สารคดีเชิงโต้ตอบได้”

Rose (2014) ให้คำจำกัดความของสารคดีเชิงโต้ตอบ
ว่าเป็น “ข้อความเชิงโต้ตอบซึ่งผู้เข้าร่วมโต้ตอบกับเนื้อหา”
ว่าเป็น “พื้นที่เปิด ซึ่งสารคดีเปิดให้มีส่วนร่วมในระดับต่าง
ๆ เช่น การผลิต การรับ (ผู้ชมเป็นตัวแทนที่มีส่วนร่วมใน
ประสบการณ์) ฯลฯ”

Mu (2018) ยังได้จำแนกสารคดีเชิงโต้ตอบ (i-docs)
ไว้อีกประเภทหนึ่ง และให้คำจำกัดความว่าเป็น “ประเภท
ใหม่ที่บอกเล่าเกี่ยวกับความเป็นจริงและให้ผู้ชมโต้ตอบกับ
ความเป็นจริงผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ”

Podara et al. (2021) ให้คำจำกัดความของ iDoc ว่า
เป็น “สื่อผสมประเภทหนึ่งที่ใช้เครื่องมือมัลติมีเดียครบวงจร
เพื่อบันทึกความเป็นจริง รับประกันความยั่งยืนของการผลิต
และการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ประสบความสำเร็จ” โดยผสม
ผสาน “ภาพยนตร์สารคดีแบบดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล”

Boontasanakul S (2014) ได้ชี้ให้เห็นถึงคุณสมบัติ
หลักของปรากฏการณ์ใหม่ของสารคดีเชิงโต้ตอบ นั่นคือ
สำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบ การมีปฏิสัมพันธ์ (อินเทอร์แอค
ทีฟิตี) และความสามารถของผู้ใช้ในการโต้ตอบกับเนื้อหา
ในรูปแบบที่ไม่เหมือนใคร โดยระบุว่า: “ในภาพยนตร์
สารคดีแบบโต้ตอบ ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาสื่อในระดับ
กายภาพ”

ที่กล่าวมาข้างต้นคือคำจำกัดความและความหมายของ
สารคดีเชิงโต้ตอบ เมื่อนำแนวคิดเกี่ยวกับสารคดีเชิงโต้ตอบ
จากนักวิชาการหลากหลายสำนักมาพิจารณาร่วมกัน จะพบ
ว่าสารคดีเชิงโต้ตอบมิได้ถูกนิยามจากเทคโนโลยีเพียงอย่าง
เดียว หากแต่ถูกกำหนดจากความสัมพันธ์ระหว่างสามองค์
ประกอบหลัก ได้แก่ โครงสร้างรูปแบบการเล่าเรื่อง รูปแบบ
และลักษณะการโต้ตอบ และบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้ชม
ผ่านการโต้ตอบกับสารคดี บทความนี้จะเสนอให้พิจารณา
สารคดีเชิงโต้ตอบในฐานะ “รูปแบบการเล่าเรื่องเชิงสัมพันธ์”
(relational narrative form) ซึ่งความหมายของเนื้อหาไม่ได้
ถูกกำหนดล่วงหน้าโดยผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว แต่เกิดขึ้นผ่าน
กระบวนการเลือก การนำทาง และการโต้ตอบของผู้ชมกับ
ระบบสื่อที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดีเชิงโต้ตอบเพื่อสร้าง
การมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดี

สำหรับผู้เขียนมองว่า ลักษณะเชิงนวัตกรรมของ
สารคดีเชิงโต้ตอบอาศัยบทบาทของเทคโนโลยีใหม่ ๆ ใน
การสร้างสรรครูปแบบการโต้ตอบกับเนื้อหาสารคดี ทำให้รูป
แบบสารคดีเชิงโต้ตอบมีความหลากหลาย มีความซับซ้อน
เปิดกว้าง และมีความคล่องตัว จึงเหมาะสมที่จะกำหนด

ให้ปรากฏการณ์นี้อยู่ในประเภทเมตาเจนร์ (สื่อแนวใหม่ที่
ท้าทายแนวคิดแบบเดิม)

พัฒนาการและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบ

การเกิดขึ้นของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ มีจุด
กำเนิดมาจากโครงการ The Aspen Movie Map (1978-
1979) เป็นการริเริ่มนำคอมพิวเตอร์เชิงโต้ตอบในยุคแรกนำ
มาผสมผสานกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาใช้จำลอง
เหตุการณ์ แบบไฮเปอร์มีเดียยุคแรก ๆ โดย Architecture
Machine Group (ARC MAC) ที่ MIT ภายใต้การดูแล
ของ Andrew Lippman ซึ่งเป็นสื่อในรูปแบบการจำลอง
(simulation) ที่จำลองเหตุการณ์ให้ผู้ชมจำลองการขับรถ
ท่องเที่ยวทัวร์เสมือนจริงผ่านเมือง Aspen รัฐโคโลราโด เป็น
โครงการบุกเบิกของคอมพิวเตอร์เชิงโต้ตอบที่น่าสื่อต่าง ๆ
เช่น วิดีโอ เสียง ภาพนิ่งมาผสมผสานเป็นข้อมูล ผ่านการ
ประมวลผลโดยคอมพิวเตอร์ โดยผู้ชมจะเป็นผู้ควบคุมเส้น
ทางการท่องเที่ยวในเมือง Aspen โดยอาศัยสื่อหลักคือวิดีโอ
แม้โครงการ The Aspen Movie Map (1978-1979) จะ
ยังไม่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มภาพยนตร์สารคดีโดยตรง แต่โครงการ
ดังกล่าวมีความสำคัญในฐานะจุดเริ่มต้นของแนวคิด “การ
ควบคุมการรับชมโดยผู้ใช้” ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบ
การเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นในสื่อดิจิทัล บทบาทของ Aspen
Movie Map จึงมิได้อยู่ที่การเป็นสารคดี หากแต่อยู่ที่การ
เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการควบคุมเลือกเส้นทางการ
รับรู้หรือเปิดเผยเรื่องราว ซึ่งต่อมาได้กลายเป็นกลไกสำคัญ
ของสารคดีเชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัล

อดีตเนื้อหาภาพยนตร์สารคดีสื่อสารกับผู้ชมผ่านการ
รับรู้ด้วยการเห็น การฟัง การอ่าน หรือทั้งสามอย่างพร้อม
กัน อยู่ในรูปสื่อเชิงเส้นหรือสื่อทางเดียว ข้อจำกัดคือผู้ชม
เป็นผู้รับสื่ออย่างเดียว ไม่สามารถโต้ตอบกับสื่อได้ การเกิด
ขึ้นของสารคดีเชิงโต้ตอบได้เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุม การ
รับชม นำทาง เปิดเผยเรื่องราวของสารคดีขึ้นอยู่กับการ
การโต้ตอบที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคทางดิจิทัลที่ถูกควบคุม
โดยผู้ชม สารคดีได้กลายสื่อแบบไม่เชิงเส้น ไม่เพียงแต่มี
อิทธิพลต่อกระบวนการนำเสนอผ่านการเข้าชมและโต้ตอบ
กับเนื้อหา แต่ยังมีส่วนร่วมในการสร้างเรื่องราวของสารคดี
เช่นมีส่วนร่วมในเนื้อหาของตัวเอง ตัวอย่างของโครงการเว็บ
สารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา เช่น:
One Millionth Tower (Cizek, 2011); Out My Window
(Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz, Ronez, & Szalat,
2008) ฯลฯ

Adnaan Wasey (2014) ผู้อำนวยการสร้าง POV Digital ของ PBS กล่าวถึงความท้าทายของผู้สร้างสารคดีดิจิทัล “ด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เรากำลังแปลเนื้อหาสาธารณะเป็นรูปแบบศิลปะเพื่อเชื่อมต่อกับผู้ชมจำนวนมากขึ้นและบอกเล่าเรื่องราวในรูปแบบใหม่ทั้งหมด”

สารคดีเชิงโต้ตอบ สิ่งสำคัญคือประสบการณ์ของผู้ชม การรับรู้และมีส่วนร่วมของผู้ชมทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายของรูปแบบการเชื่อมต่อระหว่างสารคดีและผู้ชม คือ สิ่งสำคัญที่จะช่วยในการศึกษาลักษณะและรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้สร้างสารคดีต้องให้ความสำคัญ ความแปลกใหม่ของสารคดีเชิงโต้ตอบในทางปฏิบัติเป็นเรื่องยากที่เข้าใจเพราะรูปแบบและเทคนิคที่หลากหลายของสารคดีเชิงโต้ตอบ ไม่เพียงแต่การโต้ตอบทางวิธีการเล่าเรื่องแต่ยังรวมถึงแพลตฟอร์มที่ใช้รวมถึงเทคนิคและเครื่องมือของผู้สร้างเองด้วยซึ่งเปลี่ยนไปตามเทคนิคทางดิจิทัลในแต่ละช่วงเวลาที่ถูกพัฒนาอยู่ตลอดเวลาโดยผู้สร้างจะเป็นผู้กำหนดรูปแบบการโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ชม ตามที่นักวิจัยชาวอังกฤษ Gaudenzi (2013) แสดงความคิดเห็นว่า “สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นการแสดงออกของความเป็นจริงเชิงสุนทรีย์รูปแบบใหม่ในยุคของเรา” เนื้อหาของสารคดีแตกต่างกันไปในระดับของการโต้ตอบ ระดับของความซับซ้อน ตรรกะ เหตุผลของการโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ และระดับของการควบคุมการเล่าเรื่องที่ถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดีโดยคำนึงถึงการโต้ตอบและการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ชมสารคดีเป็นหลัก

ภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างคำถามให้เราคิดใหม่เกี่ยวกับแนวคิดของการสร้างสรรค์งานในรูปแบบใหม่ของสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบในปัจจุบันที่ถูกนำมาผสมผสานกับเทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถเข้าถึงผ่านช่องทางที่หลากหลายขึ้น สิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลทำให้คุณสมบัติด้านมัลติมีเดียของสารคดีเชิงโต้ตอบสามารถนำเสนอการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่ และสื่อไดนามิกได้พร้อมกันผ่านการควบคุมที่ถูกสร้างขึ้นจากผู้สร้างสารคดี ถูกควบคุมการโต้ตอบโดยผู้ชม สารคดีเชิงโต้ตอบนอกจากสื่อสมจริง เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ บทสัมภาษณ์ ฯลฯ สื่อสังเคราะห์ยังถูกนำมาใช้อีกด้วย เช่น กราฟิกสองมิติและสามมิติ แอนิเมชันเสียงสังเคราะห์ ตัวอย่างสารคดีเชิงโต้ตอบ Gaza/Sderot - Life in spite of everything ออกอากาศในปี 2008 โดย Arte tv เป็นตัวอย่างของการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่และสื่อไดนามิก

ถึงแม้สารคดีเชิงโต้ตอบจะประกอบด้วยสื่อที่หลากหลาย การใช้ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อเนื้อหาหลักที่ใช้ Dvorko N.I. ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเชิงโต้ตอบได้กล่าวไว้ จากการ

ศึกษาติดตามโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบจำนวนมากช่วยให้สามารถบ่งบอกความสำคัญของการใช้วิดีโอร่วมกับเนื้อหาสื่ออื่น ๆ ได้ 3 รูปแบบดังนี้ (Dvorko, 2014)

1. วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบประเภทนี้มีการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นและเป็นเรื่องเล่าจากฐานข้อมูล ตัวอย่าง: โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ Beyond 9/11 โดย Marco Grob (Grob, 2010) โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ: Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot โดย Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A. (2008).

2. วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบเชิงเส้น สารคดีเชิงโต้ตอบมีการเล่าเรื่องเชิงเส้นและสามารถดูเนื้อหาเพิ่มเติมได้ ตัวอย่าง: Alma, a Tale of Violence (Dewever-Plana & Fougère, 2012)

3. วิดีโอไม่ใช่รูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูล วิดีโอถูกใช้เป็นตัวอาร์มภพหรือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหา มัลติมีเดียเท่านั้น ตัวอย่าง: Welcome to Pine Point (Simons & Shoebridge, 2010) และ Journey to the end of the Coal (Bollendorff & Ségrete, 2008).

สารคดี เช่น Coal: A Love Story (2011) (Ruel, L (2011) ใช้การผสมผสานที่ระหว่างสื่อคงที่และสื่อไดนามิก อินโฟกราฟิกเชิงโต้ตอบ, The Block (Stockell, P.2012) ใช้ไฮเปอร์ลิงก์เชิงโต้ตอบพร้อมสื่อคงที่และไดนามิก, Out My Window (Cizek, 2010) Aysén Profundo (von Düssel, 2011) การนำภาพพาโนรามา 360 องศาใช้ใน , Gaza-Sderot Life in spite of everything กับการใช้กราฟิกแผนที่เชิงโต้ตอบ สารคดีที่พูดถึงเหล่านี้ถึงแม้จะใช้สื่อหลากหลายรูปแบบแต่ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อเนื้อหาหลักที่ใช้ในการเล่าเรื่องเสมอ

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ พัฒนาการด้านเว็บ จาก WEB 1.0 จากเว็บที่รองรับแพลตฟอร์มการสื่อสารแบบทางเดียว (One Way Communication) ผู้ให้บริการนำเสนอเผยแพร่ข้อมูลแก่คนทั่วไป โดยผู้ชมเป็นผู้เสพสื่อเท่านั้น มาสู่ยุค WEB 2.0 ยุคอินเทอร์เน็ตที่เน้นการสื่อสารแบบโต้ตอบ รองรับแพลตฟอร์มสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two Way Communication) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อแบบมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับสื่อหรือข้อมูลได้ ไม่ได้ถูกควบคุมจากผู้สร้างเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป เว็บจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มที่เหมาะสมของสารคดีเชิงโต้ตอบ Laurel B. (1993) นักวิจัยและนักทฤษฎีชื่อดังด้านการเล่าเรื่องแบบโต้ตอบได้ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า “เป็นเรื่องยากมากที่

จะจินตนาการถึงรูปแบบใหม่ของการเล่าเรื่องที่ไม่เคยมีมาก่อนและถึงแม้จะไม่สามารถเห็นสารคดีเชิงโต้ตอบทุกรูปแบบไดบนอินเทอร์เน็ต”

Kate Nash (2021) อาจารย์ด้านสื่อให้เหตุผลว่า สารคดีเชิงโต้ตอบคือ ‘งานสารคดีเชิงมัลติมีเดียและเชิงโต้ตอบที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ต’ ด้วยเหตุนี้ เว็บจึงกลายเป็นแพลตฟอร์มกลางและทำหน้าที่เป็นช่องทางการเผยแพร่สารคดีเชิงโต้ตอบโดยเฉพาะ (Whitelaw (2002)

Gifreu (2011a; 2011b) ได้ให้คำจำกัดความของ i-doc ว่า เป็นวิธีการเชิงโต้ตอบของสื่อทางออนไลน์หรือออฟไลน์ แอปพลิเคชันเหล่านี้ดำเนินการด้วยกลไกของตัวเองเพื่อถ่ายทอดความเป็นจริงผ่านการนำทาง และยังคงคำนึงถึงระดับการมีส่วนร่วมด้วย

จากการศึกษาพบว่างานสารคดีเชิงโต้ตอบส่วนใหญ่เป็นโครงการสารคดีที่ใช้เว็บ (www.) เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการเผยแพร่และการผลิตเนื้อหา” สารคดีเชิงโต้ตอบยังสามารถกำหนดได้ว่าเป็นภาพยนตร์สารคดีออนไลน์ที่สร้างให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการในขณะที่ที่ควบคุมการนำทางและกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมในขณะที่เขาตัดสินใจเลือกเส้นทางของการเปิดเผยเรื่องราวของสารคดี

ขั้นตอนของการผลิตสารคดีเชิงโต้ตอบโดยอิงจากประเด็นทางสังคมมีอยู่สามขั้นตอนคือ ผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ชม และ บทหรือหัวข้อ Scott-Stevenson (2011) ทั้งสามสิ่งจะเป็นตัวกำหนด เนื้อหา รูปแบบ การโต้ตอบ วิธีสร้างการมีส่วนร่วมที่ผู้สร้างต้องนำไปวางแผนก่อนสร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบเสมอ

อาจกล่าวได้ว่าสารคดีเชิงโต้ตอบคือสารคดีในยุคดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 การรับชม การเปิดเผยเรื่องราว หรือการนำทางถูกควบคุมโดยผู้ชมผ่านเทคนิคทางดิจิทัล สามารถพบได้ในหลากหลายรูปแบบ หลากหลายแพลตฟอร์ม สารคดีเชิงโต้ตอบนำเสนอการผสมผสานระหว่างสื่อคงที่ (สื่อทางเดียว) และสื่อไดนามิก (สื่อแบบสองทาง) ได้พร้อม ๆ กัน เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุมเนื้อหาสารคดีไม่ใช่จากผู้สร้างฝ่ายเดียวอีกต่อไป การใช้ภาพวิดีโอยังคงเป็นสื่อหลักที่ใช้ร่วมกับเนื้อหาสื่ออื่น ๆ และแพลตฟอร์มส่วนใหญ่ใช้เว็บ (www.) เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการเผยแพร่และการผลิตเนื้อหา จุดมุ่งหมายของสารคดีเชิงโต้ตอบคือคือความพยายามที่จะสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจให้กับผู้ชมผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นโดยไม่ทิ้งวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์สารคดี

การเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นในสารคดีเชิงโต้ตอบ วิธีการเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้น

การเล่าเรื่องเป็นความพยายามของมนุษย์ตั้งแต่อดีตซึ่งปรากฏให้เห็นในรูปแบบต่าง ๆ มากมายในวัฒนธรรมรุ่นต่อรุ่น โดยพื้นฐานแล้วศิลปะแห่งการเล่าเรื่องสามารถเข้าถึงได้ผ่านโครงสร้างที่แตกต่างกันสองแบบแต่ก็มีความน่าสนใจพอ ๆ กัน ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงและการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง วิธีการเล่าเรื่องเหล่านี้ถูกนำมาใช้ในสารคดีเชิงโต้ตอบ ผ่านวิธีการเฉพาะตัวที่เรื่องราวจะถูกเปิดเผยและสร้างแรงดึงดูดผู้ชมผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ

การเล่าเรื่องแบบเส้นตรง

การเล่าเรื่องแบบเส้นตรง ซึ่งเป็นแนวทางแบบเดิมที่ใช้มาตั้งแต่ในอดีตนั้น ดำเนินไปตามลำดับเหตุการณ์โดยนำเสนอเหตุการณ์ในลักษณะตรงไปตรงมา ยึดตามการดำเนินไปของเหตุและผลที่ชัดเจน โครงสร้างนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นระเบียบ ทำให้ติดตามเรื่องราวได้อย่างง่ายดาย ซึ่งพบเห็นได้ผ่านภาพยนตร์สารคดีโดยทั่วไปในอดีตที่เป็นเชิงเส้น

ข้อดีของการเล่าเรื่องเชิงเส้น

1. ความชัดเจน: การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงช่วยให้โครงเรื่องตรงไปตรงมาและง่ายต่อการติดตาม ช่วยให้ผู้ชมผู้ฟังเข้าใจความคืบหน้าของเรื่องได้โดยไม่สับสน

2. การสร้างอารมณ์: ลำดับเหตุการณ์ตามลำดับเวลาช่วยสร้างความตึงเครียด อารมณ์ และความระทึกใจได้อย่างเป็นธรรมชาติ การพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปนี้สร้างผลกระทบทางอารมณ์ที่ทรงพลังต่อผู้ชม ทำให้ผู้ชมดำดิ่งลงไปในเรื่องราวมากขึ้น

3. เส้นแบบดั้งเดิม: การเล่าเรื่องแบบเส้นตรงสอดคล้องกับรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิม ทำให้เป็นประสบการณ์ที่คุ้นเคยและผ่อนคลายสำหรับผู้ชมจำนวนมาก นอกจากนี้ยังตอบสนองต่อความคาดหวังและความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างที่ดี

การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง

ในทางกลับกัน การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงจะทำลายไทม์ไลน์แบบเดิม โดยนำเสนอเหตุการณ์ที่ไม่เป็นไปตามลำดับ วิธีการนี้ท้าทายผู้ชมผ่านการรวบรวมข้อมูลบางส่วนเข้าด้วยกันเพื่อสร้างประสบการณ์แบบไดนามิกและน่าสนใจทางความคิด การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงมักเกี่ยวข้องกับการย้อนอดีตหรือเรื่องราวคู่ขนานที่บรรจบกันในช่วงเวลาที่ไม่คาดคิด

ข้อดีของการเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรง

1. การมีส่วนร่วมทางปัญญา: การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมทางปัญญาด้วยการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการต่อภาพเรื่องราวต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แนวทางนี้ท้าทายทางความคิดและจิตใจ ส่งเสริมให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและความพึงพอใจทางปัญญา

2. ความประหลาดใจและความซับซ้อน: การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงทำให้เกิดความประหลาดใจและความซับซ้อน โดยการพลิกผันความคาดหวังตามลำดับเวลาแบบเดิม ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่การพลิกผันและการเปิดเผยสิ่งที่ไม่คาดคิด ซึ่งเพิ่มความตื่นเต้นและความน่าสนใจในการติดตาม

3. การแสดงออกทางศิลปะ: การเล่าเรื่องแบบไม่เป็นเส้นตรงช่วยให้แสดงออกทางศิลปะได้มากขึ้น ทำให้ผู้เล่าเรื่องมีอิสระที่จะทดลองใช้โครงสร้างที่ไม่ธรรมดา นอกจากนี้ยังเป็นเวทีสำหรับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ ซึ่งขยายขอบเขตของรูปแบบการเล่าเรื่องแบบดั้งเดิมออกไป

สารคดีเชิงโต้ตอบการผสมผสานทั้งสองโลก

สารคดีเชิงโต้ตอบกับรูปแบบการเล่าเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไป เรื่องราวหลายเรื่องใช้แนวทางผสมผสานองค์ประกอบของโครงสร้างทั้งแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้น การผสมผสานนี้ทำให้ผู้เล่าเรื่องสามารถใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของแต่ละรูปแบบได้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายและดึงดูดใจยิ่งขึ้นสำหรับผู้ชม ไม่ว่าจะดำเนินไปในรูปแบบเชิงเส้นหรือไม่เชิงเส้น เรื่องราวต่าง ๆ จะยังคงดึงดูดและเชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกัน ซึ่งทำให้เราตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะและรูปแบบของการเล่าเรื่อง เว็บกลายเป็นแพลตฟอร์มการนำเสนอแบบ HTML หรือที่เรียกอีกอย่างว่า Storysites ช่วยผสมผสานทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกันอย่างมีเอกลักษณ์และสร้างพลังดึงดูดความสนใจของผู้ชมสารคดีได้

สารคดีเชิงโต้ตอบมีการผสมผสานสื่อที่หลากหลายนำเสนอผ่านวิธีการเล่าเรื่องแบบเชิงเส้นและไม่เชิงเส้นไปพร้อม ๆ กัน ผู้ชมสามารถควบคุมการโต้ตอบกับข้อมูลผ่านข้อความ กราฟิก เสียง และวิดีโอที่นำเสนอในรูปแบบของชุดไฟล์ซึ่งถูกรวมเข้าด้วยกันโดยใช้วิธีการทางเทคนิคและซอฟต์แวร์พิเศษที่ใช้ในงานผลิตมัลติมีเดีย การรวมมัลติมีเดียที่หลากหลายไว้ในสารคดีเชิงโต้ตอบช่วยเพิ่มความหมายและความน่าสนใจต่อตัวสารคดีแต่อาจส่งผลเสียคือผู้ชมอาจได้รับข้อมูลมากเกินไป ซึ่งอาจส่งผลต่อการรับรู้และเข้าใจในเนื้อหาสารคดีได้ไม่เต็มที่ แต่วิธีแก้ปัญหของสารคดีเชิงโต้ตอบ

คืออาศัยเทคนิคการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้นเพื่อย่อยข้อมูลให้เล็กลง การจัดเรียบเรียงองค์ประกอบของสารคดีเชิงโต้ตอบหลายเรื่องสะท้อนถึงลักษณะโครงสร้างของการเล่าเรื่องแบบไม่เชิงเส้น ในการนำทางเข้าสู่เนื้อหาผู้ชมจะเลือกตัวเลือกหรือทางเลือกซึ่งมีส่วนช่วยในการเปิดเผยเรื่องราวในรูปแบบที่ไม่เป็นเชิงเส้น ผู้สร้างสามารถเพิ่มเนื้อหาสารคดีได้อย่างมากมายโดยไม่ต้องกังวลว่าจะทำให้ผู้ชมได้รับข้อมูลมากเกินไป การเล่าเรื่องที่ไม่เป็นเส้นตรงจะจัดกระจายสะท้อนถึงรูปแบบวิธีการเล่าเรื่องของสารคดีเชิงโต้ตอบ ผ่านภาพชิ้นส่วนวิดีโอ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว เมื่อนำสื่อเหล่านี้มารวมกันจะสร้างการเชื่อมต่อกันที่มีความหมายและความชัดเจนในรูปแบบไม่เชิงเส้น

สำหรับโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบที่มีฐานข้อมูลขนาดใหญ่การเล่าเรื่องจะถูกสร้างขึ้นจากหน่วยการเล่าเรื่องขนาดย่อยที่จัดไว้สำหรับการเข้าถึงแบบไม่เชิงเส้น ในระดับย่อยนี้โครงสร้างเวลาและโครงเรื่องสามารถช่วยให้ผู้ชมนำทางเรื่องราวได้ ไปสู่ในระดับที่ใหญ่ขึ้น การนำทางหรือการลำดับเรื่องราวมักถูกนำมาใช้ผ่านวิธีการนำทางหรือการลำดับเรื่องราวแบบกราฟิก เช่น ไทม์ไลน์และการสร้างช่วงเวลา ซึ่งวิธีการนำทางดังกล่าวถือเป็นเรื่องปกติในการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่และฐานข้อมูล

หากพูดถึงการนำทางในสารคดีเชิงโต้ตอบอย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้คือ “การอินเทอร์เฟซ” (ส่วนต่อประสาน) อินเทอร์เฟซคือเส้นหรือจุดดึงดูดของสารคดีเชิงโต้ตอบที่ไม่สามารถมองข้ามได้เช่นเดียวกับการสร้างการออกแบบภาพในงานภาพยนตร์ การออกแบบอินเทอร์เฟซภาพจึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่สร้างจุดดึงดูดความน่าสนใจสำหรับผู้ชมเป็นอันดับแรกและเป็นส่วนสำคัญเมื่อมีการพูดถึงสารคดีเชิงโต้ตอบเรื่องนั้น การอินเทอร์เฟซคือการใช้เทคนิคทางกราฟิกและมัลติมีเดียเพื่อขยายการเชื่อมต่อภาพเพื่อเข้าสู่เรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดี การขยายหรือเชื่อมต่อเรื่องราวของสารคดีเชิงโต้ตอบผู้ชมจะต้องคลิกที่องค์ประกอบแบบโต้ตอบ เลื่อน เลือก หรือโต้ตอบทางกายภาพ ดังนั้นการออกแบบอินเทอร์เฟซสำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างพื้นที่ความน่าสนใจบนหน้าจอสำหรับผู้ชม ผู้สร้างสารคดีควรให้ความสำคัญอย่างมากกับการออกแบบอินเทอร์เฟซเมื่อสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบ การโต้ตอบที่ชัดเจนในสารคดีเชิงโต้ตอบมักเกิดขึ้นได้โดยการบูรณาการส่วนควบคุมอินเทอร์เฟซโดยผู้ชมเข้ากับข้อมูลภาพที่ถ่ายทอดออกมา ตัวอย่างของการออกแบบอินเทอร์เฟซกราฟิกที่ประสบความสำเร็จ ได้แก่ โครงการสารคดีเว็บ Gaza-Sderot : Life in spite of everything (2008) สารคดีนำเสนอ

ชีวิตของผู้คนจากสองฝั่งคือ Gaza ปาเลสไตน์ และ Sderot อิสราเอล ท่ามกลางความขัดแย้งทางเชื้อชาติและศาสนาจากทั้งสองฝั่งผ่านการออกแบบอินเทอร์เฟซหน้าจอที่แบ่งแยกออกเป็นสองส่วนแสดงให้เห็นทั้งสองด้านของความขัดแย้งระหว่างอิสราเอลและปาเลสไตน์ หรือการนำทางผ่านการเชื่อมต่อทางกราฟิกอย่างโครงการ Waterlife (McMaho, 2009). ที่นำเสนอเรื่องราวของน้ำและการอนุรักษ์รักษาน้ำ อินเทอร์เฟซถูกนำมาใช้ผ่านกราฟิกเชิงโต้ตอบที่มีลักษณะคล้ายกับคลื่นหรือการเคลื่อนที่ของน้ำเมื่อผู้ชมลากเมาส์ผ่าน ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังลอยอยู่ในน้ำ หรือโครงการ Out My Window (Cizek, 2010) สารคดีนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้คนจากตึกสูงทั่วโลก การออกแบบอินเทอร์เฟซในรูปแบบของอาคารสูงที่รวบรวมตัวละครจาก 13 ประเทศเข้าด้วยกัน มุ่งความสนใจของผู้ชมไปยังเรื่องราวของปัญหาอาคารสูงทั่วโลกเป็นต้น

สารคดีเชิงโต้ตอบนอกจากเนื้อหาและเทคนิคทางดิจิทัลแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่มีส่วนสำคัญคือประสบการณ์ของผู้ชม ประสบการณ์ของผู้ชมคือจุดสำคัญ ในทุกขั้นตอนการทำงานของทีมงานสร้างสรรค์งานสารคดีเชิงโต้ตอบ ตั้งแต่การพัฒนาแนวคิดไปจนถึงการนำไปปฏิบัติ สำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบแนวคิดการนำ “ประสบการณ์ผู้ชม/ประสบการณ์ปฏิสัมพันธ์” ควรได้รับการพิจารณาอย่างกว้าง ๆ ว่า “ความรู้สึกและปฏิกิริยาของผู้ชมเป็นอย่างไรหลังจากการรับชม และมีส่วนร่วมผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสารคดี หรือพิจารณาจากวัตถุประสงค์การใช้สื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบได้ผลตอบรับอย่างไรจากผู้ชม สิ่งสำคัญคือประสบการณ์การเล่าเรื่องของผู้ชมจะได้รับอันเป็นผลมาจาก “การสื่อสาร” กับสิ่งประดิษฐ์ทางดิจิทัล ผู้ผลิตสารคดีต้องมีความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับความต้องการ เป้าหมาย และบริบทในการสื่อสารกับสารคดีเชิงโต้ตอบและผู้ชม ความรู้นี้จะกำหนดแง่มุมต่าง ๆ ของกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนากลยุทธ์การเล่าเรื่อง การเลือกรูปแบบการนำทาง การสร้างสื่อมัลติมีเดีย เป็นต้น

การทดลองถือเป็นลักษณะเฉพาะของการพัฒนาสารคดีเชิงโต้ตอบ ทุกวันนี้เกิดนวัตกรรมขึ้นทุกวัน เช่นเดียวกับเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่มีการพัฒนาอยู่เสมอ นวัตกรรมแสดงให้เห็นทั้งในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างสร้างสรรค์เกิดแรงกระตุ้นเชิงสร้างสรรค์สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีชั้นนำในการคิดค้นรูปแบบทางเทคโนโลยีสำหรับสื่อเชิงโต้ตอบ หากขาดการเรียนรู้หรือทดลองย่อมทำให้ขาดประสบการณ์ในการคิดค้นหรือสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ ๆ ได้เช่นกัน การทดลองจึงถือเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาสารคดีเชิงโต้ตอบ

สารคดีเชิงโต้ตอบกับการสร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมผ่านการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดี

สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการสร้างภาพยนตร์สารคดีที่มีการพัฒนาในยุคดิจิทัลและคำจำกัดความของมันก็เปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลง ตามคำกล่าวของ Galloway “สารคดีใด ๆ ที่ใช้การโต้ตอบเป็นส่วนหลักของกลไกการเล่าเรื่อง” การโต้ตอบจะเปลี่ยนแปลงกระบวนการผลิตภาพยนตร์ในทุกขั้นตอน ดังนั้นการโต้ตอบจึงไม่ใช่แค่กลไกของการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ควรได้รับการพิจารณาว่าเป็น “เงื่อนไขของการอยู่” Galloway D, McAlpine K. B, Harris P. (2007)

การโต้ตอบเป็นองค์ประกอบหลักของสารคดีเชิงโต้ตอบ จากข้อมูลของ Gaudenzi (2009) ได้จัดประเภทโหมดของการโต้ตอบไว้ เป็นโหมด ไฮเปอร์เท็กซ์ การสนทนา การมีส่วนร่วม และโหมดการทดลอง ความสามารถของสารคดีแบบอินเทอร์แอคทีฟที่สามารถเข้าถึงได้และทำเองได้ (DIY) ผ่านการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งผู้ชมสามารถผลิต ทำซ้ำ และเผยแพร่เนื้อหาได้อย่างง่ายดาย , Zafra (2020) การเข้าถึงวิดีโอและข้อมูลผ่านเพียงปลายนิ้วสัมผัส ซึ่งผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วม เป็นตัวอย่างของการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาและวิธีการเพื่อสร้างประสบการณ์ด้านการศึกษาและวัฒนธรรมที่ดีขึ้นสำหรับทุกคน

ผู้สร้างภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบหรือนักสร้างสื่อเชิงโต้ตอบได้สร้างโมเดลรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา การพัฒนาขึ้นของเทคโนโลยีดิจิทัล การโต้ตอบ และการสื่อสารออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงแง่มุมต่าง ๆ ของการพัฒนาและช่วยเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ชมด้วยรูปแบบใหม่ ๆ ผ่านการวิจัยหรือทดลอง เช่น การผสมผสานระหว่าง Hyper Text Markup Language (HTML) และ Cascading Style Sheets (CSS) โดย Mikelli (2021). ดังนั้นสารคดีเชิงโต้ตอบในฐานะสื่อจึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับสารคดีผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบ

สารคดีเชิงโต้ตอบเองได้สร้างรูปแบบการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีผ่านการโต้ตอบรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมา ไม่ใช่แค่ทางความคิดแต่เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมในทางปฏิบัติผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบที่หลากหลายในที่นี้จะขอยกตัวอย่างจากผลงานสารคดีเชิงโต้ตอบที่ได้รับรางวัลและได้รับการยอมรับจากหน่วยงานต่าง ๆ มากมาย สารคดีเหล่านี้ยังถูกใช้เป็นตัวอย่างอ้างอิงกรณีศึกษาในการศึกษาสารคดีเชิงโต้ตอบสำหรับผู้สนใจสร้างหรือศึกษาวิจัยสารคดีเชิงโต้ตอบในช่วงที่ผ่านมา

สารคดีเชิงโต้ตอบที่ได้รับการชื่นชมจากสถาบันของภาครัฐและเอกชนหลายแห่ง เช่นคณะกรรมการภาพยนตร์แห่งชาติของแคนาดา (NFB), France 24 ผู้มอบรางวัลเว็บสารคดีเป็นประจำทุกปี, โครงการสารคดีนานาชาติ เทศกาลภาพยนตร์, อัมสเตอร์ดัม (IDFA), DocLab ผู้สนับสนุนและนำเสนอสารคดีดิจิทัลรูปแบบใหม่มาตั้งแต่ปี 2550 และเครือข่ายโทรทัศน์ฝรั่งเศส-เยอรมัน (ARTE) ซึ่งสารคดีเชิงโต้ตอบเหล่านี้ได้รับคำชมจากเนื้อหาของสารคดีเอง หรือจากวิธีสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมหรือผู้คนในสังคมผ่านการทำงานร่วมกันรวมถึงการโต้ตอบระหว่างตัวสารคดีและผู้ชม สารคดีเชิงโต้ตอบ Notes on blindness (Aston et al., 2016), The worry box project (Lusztig, 2011a;2011b), High rise: One millionth tower (Cizek, 2011a;2011b), Life in a day (2011), Out My Window (Cizek, 2010); Gaza/Sderot (Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A., 2008) สารคดีเหล่านี้เหมาะถูกนำมาใช้เป็นกรณีศึกษาตัวอย่างรูปแบบของสารคดีเชิงโต้ตอบและเทคนิคการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีเชิงโต้ตอบ

Notes on Blindness: Into Darkness (Aston et al., 2016) โดย Amaury La Burthe, Arnaud Colinart, James Spinney, Peter Middleton สารคดีนำเสนอเรื่องราวของผู้พิการทางมองเห็นหรือคนตาบอดว่าเขาใช้ชีวิตอย่างไร ความรู้สึกของคนตาบอดเป็นอย่างไร คนตาบอดใช้การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างใด โครงการนี้นำแรงบันดาลใจจากการเล่าประสบการณ์ผ่านการบันทึกเสียงประวัติของ John M. Hull เนื้อหาความยาวกว่า 16 ชั่วโมง ข้อมูลการบันทึกนี้กลายเป็นพื้นฐานข้อมูลของโครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ ทีมผู้สร้างได้นำข้อมูลตรงนี้มารวมเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลนำเสนอเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ที่สร้างการจำลองให้ผู้ชมเป็นคนตาบอดเพื่อสร้างการรับรู้ประสบการณ์ของคนตาบอดอย่างที่ John Hull ได้รับ ผู้ชมถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือนกลายเป็นคนตาบอดผ่านการสวมใส่เครื่องมือ VR เสมือนการตาบอดของ John Hull ควบคุมนำทางหรือโต้ตอบผ่านอุปกรณ์ควบคุมหรือจอยสติ๊กผ่านการควบคุมเนื้อหาเรื่องราวโดยผู้ชม การดึงผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนให้กลายเป็นผู้พิการทางมองเห็นเพื่อจำลองการใช้ชีวิตอย่างคนตาบอด

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เสียงในรูปแบบ 360 องศา และแอนิเมชัน 3 มิติแบบเรียลไทม์ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้กับวิสัยทัศน์ภายในของ Hull เกี่ยวกับโลกของคนตาบอด สำหรับคนตาบอดการได้ยินกลายเป็นความสามารถสำคัญในการสร้างภาพ Hull ต้องมีสมาธิและฟังพาดการได้ยินเพื่อจินตนาการ

ถึงสภาพแวดล้อมรอบตัว สารคดีใช้การเล่าเรื่อง การกำกับศิลป์ การออกแบบกราฟิก เทคโนโลยีดิจิทัล การติดตามการเคลื่อนไหวผ่านการโต้ตอบกับตัวควบคุม เรื่องราวถูกถ่ายทอดผ่านเสียงที่ถูกบันทึกของ John Hull เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกสูญเสีย การเริ่มต้นใหม่ และการเกิดใหม่ในโลกแห่งความมืดมิด โดยผู้ชมจะได้ประสบการณ์เมื่อเข้าสู่โลกเสมือนที่มีมืดมิดและรู้สึกอย่างไรเมื่อตาบอดผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) สามารถติดตามสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวได้ผ่านการเล่นและควบคุมผ่านอุปกรณ์ VR เพื่อโต้ตอบกับเนื้อหาสารคดี ประสบการณ์ VR แบบอินเทอร์แอคทีฟทำให้ผู้ชมตระหนักรู้และเข้าใจเรื่องการสูญเสียการมองเห็นและให้ประสบการณ์ของคนตาบอดผ่านคดีเชิงโต้ตอบ **Notes on Blindness: Into Darkness** ที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของการเป็นคนตาบอดผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) มาใช้

โครงการ Worry Box โดย Lusztig (2011a;2011b) สารคดีเชิงโต้ตอบต้องการนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวของความวิตกกังวลของผู้หญิงและความเป็นแม่ที่มีความกังวลในเรื่องต่าง ๆ รอบตัวและต้องการระบายหรือ ต้องการกำลังใจ หรือการให้คำปรึกษา โครงการนี้เป็นโครงการแบบสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม เนื่องจากสร้างขึ้นจากพลังของการเล่าเรื่องขนาดเล็กผ่านโลกดิจิทัลและสังคมออนไลน์โดยดึงข้อมูลเชิงลึกมาจากชีวิตของผู้หญิงหลายร้อยคน สร้างความรู้สึกผ่านประสบการณ์การแลกเปลี่ยน การเชื่อมโยงความกลัวส่วนตัวกับความกลัวของผู้อื่น นำเสนอผ่านช่องทางใหม่สำหรับการแบ่งปันทางสังคม การแลกเปลี่ยนทางความคิดเห็น ให้กำลังใจ ให้คำแนะนำในการแก้ปัญหาผ่านการแสดงความคิดเห็นที่ถูกเขียนและใส่ลงในกล่อง Worry Box

วิธีสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างสารคดีและผู้ชมผ่านการโต้ตอบโดยให้ผู้ชมส่งข้อความในรูปแบบดิจิทัลเกี่ยวกับความกลัว ความวิตกกังวลของการเป็นผู้หญิงและความเป็นแม่โดยไม่เปิดเผยตัวตนลงในกล่อง Worry Box ผ่านเว็บโครงการสารคดี ที่ใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้กำลังใจกันและกัน ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าถึงปัญหาของผู้หญิงคนอื่นผ่านการเลือกดูหัวข้อ ข้อความต่าง ๆ ผ่านกล่อง Worry Box ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านการบันทึกข้อความ แสดงความคิดเห็น ต่อท้ายหัวข้อต่าง ๆ ที่มีผู้เขียนทิ้งไว้หลังจากนั้นใส่กลับลงในกล่อง Worry Box แล้วอัพโหลดบนเว็บไซต์ โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบ Worry Box อาศัยสื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบสร้างสังคมแห่งการแบ่งปัน แลกเปลี่ยน ให้กำลังใจกันและกันของผู้หญิงและ

ผู้เป็นแม่ทั้งหลาย โดย Lusztig เลือกใช้วิธีโต้ตอบของผู้ชมผ่านกล่อง Worry Box เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมแบบหลายเชิงเส้นสำหรับผู้ชม

Highrise:ONE MILLIONTH TOWER โดย Katerina Cizek (Cizek, 2011a;2011b) เป็นความคิดริเริ่มของนักสร้างแอนิเมชันและสถาปนิกเพื่อสร้างภาพจำลองที่อยู่อาศัยอาคารสูงและพื้นที่โดยรอบทั้งสนามบาสเก็ตบอลและสวนในชุมชนซึ่งตึกสูงในโตรอนโต ประเทศแคนาดา นำเสนอเรื่องราวอาคารสูงและพื้นที่โดยรอบที่กำลังจะถูกพัฒนาผ่านการระดมความคิดเห็นจากผู้อยู่อาศัยและการทำงานร่วมกับสหวิทยาการหลากหลายอาชีพ จุดมุ่งหมายของสารคดีนี้คือการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้คนในสังคมบริเวณพื้นที่ที่อยู่อาศัยตึกสูงและพื้นที่โดยรอบที่จะมีการปรับปรุงพัฒนาในอนาคตผ่านการระดมความคิดเห็นจากผู้คนที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาที่หลากหลายเพื่อทำแบบจำลองให้ผู้คนได้เห็นภาพก่อนมีการปรับปรุงพัฒนา

เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบนำแนวคิดเรื่องการทำงานร่วมกันแบบสหวิทยาการ โดยมีการทำงานร่วมกันกับสถาปนิก วิศวกร นักวางแผนเมือง นักวิชาการ เจ้าหน้าที่ นักแอนิเมเตอร์ นักพัฒนาเว็บไซต์ ผู้กำกับศิลป์ นักพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสร้างสรรค์และผู้อยู่อาศัยในตึกสูงหรือชุมชนรอบ ๆ ตึกสูงที่จะมีการพัฒนา ผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันโดยนำเสนอเหตุการณ์จากการเก็บข้อมูลและสอบถามมาพัฒนาร่วมกับการสร้างสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างแบบจำลองนำเสนอผ่านเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบให้ผู้เกี่ยวข้องได้เห็นภาพทั้งก่อนการพัฒนาและหลังการพัฒนา โครงการสารคดีเชิงโต้ตอบนี้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเนื่องจากมีเนื้อหาเป็นการนำทาง แพลตฟอร์มดังกล่าวใช้รูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ขั้นสูงซึ่งควบคุมโดยผู้ชมผ่านตัวเลือกและเส้นทางการนำทางผ่านอินเทอร์เน็ตเพช ใช้มุมมองเนื้อหาแบบ 360 องศา ผู้ชมสามารถคลิกที่ภาพต่าง ๆ และเรื่องราวจะเริ่มปรากฏพร้อมเสียง สภาพแวดล้อมพื้นหลัง เรื่องราวและความทรงจำจะได้รับการบอกเล่าพร้อมรายละเอียดผ่านเนื้อหาของสารคดีสารคดีที่ถูกสร้างขึ้นจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลายฝ่ายและเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหาเองขึ้นมาผ่านการให้ข้อมูล ภาพถ่าย วิดีโอ แล้วนำมาประมวลผลนำเสนอผ่านการสร้างแบบจำลองจากนักแอนิเมเตอร์ นักพัฒนาเว็บไซต์ ผู้กำกับศิลป์ นักพัฒนาเทคโนโลยีสื่อผ่านการสร้างโมเดลจำลองและการออกแบบนำเสนอผ่านเว็บไซต์เพื่อนำเสนอโครงการ

สารคดีเชิงโต้ตอบนี้ใช้ HTML5, WebGL, Popcorn.js ของ Mozilla และ javascript libraries อื่น ๆ เพื่อ

สร้างโมเดลจำลองในรูปแบบสามมิติ นี่เป็นหนึ่งในสารคดีออนไลน์เรื่องแรก ๆ ที่สร้างสภาพแวดล้อมสามมิติโดยไม่ต้องใช้ Adobe Flash โครงการนี้ยังรวมถึงการอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจ การเขียนโปรแกรมแอปพลิเคชันที่หลากหลาย การนำสื่อจาก Flickr, Google Street View และสภาพอากาศของ Yahoo มาเสริมเพื่อสร้างความน่าสนใจให้ผู้ชม จากตัวอย่างโครงการนี้ได้ถูกพัฒนาต่อมาทำให้ผู้ชมสามารถดูวิดีโอสารคดีเบื้องหลังของย่านตึกสูงเกือบทุกประเทศในโลกได้ด้วยความช่วยเหลือของ Google Street View และภาพถ่ายดาวเทียมในปัจจุบัน

Life in a day โดย McDonald, Kevin (2011,2021) จุดมุ่งหมายของสารคดีนี้คือการนำเสนอเรื่องราวชีวิตของผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกในวันที่ 25 กรกฎาคม 2010 และในสิบปีให้หลัง เป็นภาคสอง วันเดียวกันแต่ปี 2020 ผ่านเนื้อหาวิดีโอของแต่ละคนจากการแจกจ่ายกล้องวิดีโอ 400 ตัวไปทั่วโลก เนื้อหาที่ถูกถ่ายจากกล้องวิดีโอ 5,000 คลิปถูกส่งกลับมาผ่านช่องทาง YouTube หลังจากนั้นถูกทีมงานรวบรวมและทำเป็นสารคดีออกมา

Life in a day เป็นสารคดีเชิงโต้ตอบแบบมีส่วนร่วมความยาว 90 นาที ซึ่งนำเสนอหนึ่งในวันในชีวิตบนโลกที่อาศัยถ่ายทำผ่านกล้องวิดีโอ โดยการแจกจ่ายกล้องวิดีโอ 400 ตัวไปยังส่วนต่าง ๆ ของประเทศกำลังพัฒนาทั่วโลก ซึ่งส่งผลให้มีคลิปวิดีโอ 5,000 คลิปถูกส่งกลับเข้ามาผ่านการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตด้วยความช่วยเหลือจาก YouTube ทำให้โครงการนี้เป็นตัวอย่างการสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบผ่านการมีส่วนร่วมโดยการทดลองระดมข้อมูลจากผู้คนจากทั่วทุกมุมโลก และเป็นหนึ่งในสารคดีที่ผู้ชมโต้ตอบมีส่วนร่วมในการสร้างสารคดีโดยการส่งข้อมูลวิดีโอมาพร้อมกับทีมสร้าง โดยผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับทำงานร่วมกับ YouTube ได้ร้องขอวิดีโอที่ถ่ายโดยอาสาสมัครทั่วโลกในวันที่ 24 กรกฎาคม 2010 เนื้อหาสารคดีเป็นการแสดงให้ผู้คนได้รู้ว่าการมีชีวิตอยู่ในหนึ่งของวันของผู้คนจากทั่วโลกนั้นเป็นอย่างไร เนื้อหาของวิดีโอที่ส่งมานั้นเต็มไปด้วยความสนุกสนาน มองโลกในแง่ดี และเป็นบวก โครงการนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เข้าร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก หากไม่มีใครเข้าร่วมโครงการ โครงการนี้ก็ไร้ความหมายสำหรับสารคดี ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตได้ไม่มากเท่าไร มีส่วนร่วมผ่านการส่งข้อมูลวิดีโอมาให้ทีมงานเท่านั้น เนื่องจากโปรเจกต์สารคดี Life in a Day ยังคงมีผู้กำกับเป็นผู้ตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นหรือนำเสนอในภาพยนตร์สารคดี

Out My Window โดย Katerina Cizek (Cizek, 2010) ความสำคัญของสารคดีนี้คือการนำเสนอเรื่องราวของผู้คนที่อาศัยอยู่ตึกสูงจากทั่วทุกมุมโลกที่ออกมาเปิดเผยเรื่องราวของตัวเองผ่านการเล่าเรื่องราว ความคิด ปัญหา และวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ พร้อมทั้งมุมมองของผู้ที่อาศัยอยู่บนตึกสูงจากทั่วโลก สร้างการรับรู้ถึงชีวิตผู้คน วิถีชีวิตทัศนคติ ปัญหา วิธีแก้ปัญหาของชีวิตคนที่อยู่บนตึกสูงจากทั่วโลก พร้อมทั้งเรื่องราวการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบ

จุดเด่นของเรื่องนี้คือ การอินเทอร์เฟซ พาผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวสารคดีผ่านอาคารอพาร์ทเมนต์ที่มีลักษณะภาพต่อกันผ่านเทคนิคทางกราฟิก ผู้ชมคลิกเลือกที่หน้าต่าง 13 บานเพื่อดูเรื่องราวสารคดีจาก 13 เมืองทั่วโลก: ซิดาโก โตรอนโต มอนทรีออล ฮาวานา เซาเปาโล อัมสเตอร์ดัม ปราก อิสตันบูล เบรุต บังกอลอร์ พนมเปญ ไทหนาน และโจฮันเนสเบิร์ก ด้วยเนื้อหาสารคดีมากกว่า 90 นาที Out My Window นำเสนอเรื่องราว 49 เรื่องจาก 13 เมือง เล่าใน 13 ภาษา ซึ่งข้อมูลเนื้อหาสารคดีอาจจะดูมากแต่ด้วยวิธีการนำเสนอในรูปแบบไม่เชิงเส้นผ่านรูปแบบภาพเชิงโต้ตอบหรือไฮเปอร์ลิงก์เชิงโต้ตอบที่ถูกควบคุมโดยผู้ชม เรื่องราวต่างๆ ของสารคดีถูกเปิดเผยโดยผู้ชม ทำให้ข้อมูลหรือเนื้อหาสารคดีดูไม่เยอะหรือมากเกินไป

โครงการของ Highrise คือหนึ่งในสารคดี 360 องศาแบบโต้ตอบเรื่องแรกของโลก โดยนำเสนอบนเว็บทั้งหมด เรื่องราวสารคดีนำเสนอชีวิตผู้คนที่มีความหลากหลายมากมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังหน้าต่างอาคารสูงจากทั่วทุกมุมโลก นำเสนอผ่านกราฟิกแบบพาโนรามา 360 โดยแนวคิดนำเสนอภาพแบบพาโนรามา 360 มาจากมุมมองของผู้ที่อาศัยบนตึกสูงสามารถมองภาพทิวทัศน์ได้แบบพาโนรามา 360 องศาและสารคดีมีการนำเสนอเนื้อหาแบบรอบด้าน นำเสนอผ่านเทคนิคอินเทอร์เฟซกราฟิกแบบพาโนรามา 360 องศาที่ถูกควบคุมโดยผู้ชม การโต้ตอบระหว่างผู้ชมและสารคดีถูกกระทำผ่านการอินเทอร์เฟซกราฟิกในรูปแบบภาพ หรือไฮเปอร์ลิงก์ ผ่านการคลิก เลือก หรือเลื่อน ซึ่งผู้ชมจะเป็นผู้ควบคุมทั้งหมดเพื่อเข้าสู่เนื้อหาของสารคดี ภาพยนตร์เหล่านี้สร้างด้วยกล้อง YellowBird แบบพิเศษซึ่งนำเสนอที่ DocLab ของ IDFA

Gaza/Sderot - Life in spite of everything โดย Alex Szalat, Joel Ronez, Susanna Lotz. (Lotz et al., 2008) ซึ่งออกอากาศในปี 2008 โดย Arte tv โครงการนี้ต้องการนำเสนอเกี่ยวกับชีวิตชาย หญิง และเด็กที่อาศัยอยู่ในสองเมืองของสองประเทศที่มีพื้นที่ติดกันและมีความขัดแย้งกันตามแนวชายแดนคือ ฉนวนกาซา (ปาเลสไตน์)

และ สเดอร์ (อิสราเอล) ซึ่งทั้งสองฝั่งมีความขัดแย้งกันมายาวนานทั้งเรื่องการเมืองการปกครอง ศาสนา เชื้อชาติ สารคดีนำเสนอมุมมองความคิดเห็นการใช้ชีวิตจากผู้คนทั้งสองฝั่งผ่านการเล่าเรื่องราวของตัวละครแต่ละคน นำเสนอผ่านการเล่าประสบการณ์ชีวิตในแต่ละวันภายใต้สภาพความเป็นอยู่ที่ยากลำบากจากภัยสงครามและความขัดแย้งทางเชื้อชาติ ศาสนา เรื่องราวการเล่าเรื่องนำเสนอผ่านภาพยนตร์สารคดีขนาดสั้น (ครึ่งละสองนาที) เรื่องราวของสารคดีนำเสนอเหตุการณ์ในช่วงเวลาสองเดือน การเล่าเรื่องเหล่านี้ผ่านตัวละครเจ็ดคนจากฉนวนกาซาและเจ็ดคนจากสเดอร์

ผู้ชมมีส่วนร่วมหรือโต้ตอบกับสารคดีผ่านการนำทางโดยเลือกข้อมูลจากการเลือกใบหน้าตัวละครที่อยู่อาศัยใน Gaza หรือ Sderot เพื่อรับชมและรับฟังเรื่องราวของเขาหรือการนำทางผ่านเทคนิคอินเทอร์เฟซผ่านพิกัดแผนที่ที่ตัวละครอาศัยหรือมีเรื่องราวเกิดขึ้น การใช้เทคนิคนำเสนออินเทอร์เฟซผ่านแผนที่พิกัดทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพมุมมองกว้างของเรื่องราว ภูมิรัฐศาสตร์และพื้นที่เกิดปัญหา สื่อแบบคงที่และไดนามิกจะถูกนำเสนอพร้อมกันบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ภาพถ่าย ภาพบุคคลตัวละครในเรื่อง วิดีโอ เหตุการณ์สั้น ๆ ที่เล่าถึงหนึ่งวันในชีวิตของตัวละคร ข้อความเสริม ข้อมูลส่วนเชื่อมต่อบนกราฟิก ฯลฯ โครงการนี้แม้จะใช้สื่อที่หลากหลายแต่ความสำคัญอย่างยิ่งยังอยู่ที่เนื้อหาภาพวิดีโอ ภาพวิดีโอยังคงถูกใช้เป็นเนื้อหาหลักที่เล่าเรื่องราวของสารคดี การผสมผสานระหว่างสื่อมัลติมีเดียที่หลากหลาย ภาพถ่ายแผนที่พิกัด องค์ประกอบภาพของการออกแบบส่วนต่อประสานและเสียง ทำให้เกิดเนื้อหาทางอารมณ์ในแบบของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบ

สารคดีเชิงโต้ตอบที่กล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็นถึงวิธีการเล่าเรื่อง วิธีการโต้ตอบระหว่างสารคดีและผู้ชมด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและสารคดีที่หลากหลายรูปแบบปรับเปลี่ยนไปตามเทคนิคและเทคโนโลยีและทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบขึ้นอยู่กับผู้สร้างที่จะเลือกใช้อย่างไร ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

การสร้างมีส่วนร่วมผ่านการส่งข้อมูล เช่น การส่งภาพวิดีโอไปร่วมในขั้นตอนการสร้างสารคดีอย่าง Life in a day (McDonald, 2011, 2021)

การสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการแสดงความคิดเห็น แบ่งปันข้อมูล รับฟัง ให้คำแนะนำ เพื่อให้กำลังใจกันผ่านข้อความดิจิทัลโดยอาศัยสื่อเชิงโต้ตอบอย่าง Worry Box (Lusztig, 2011a; 2011b) เป็นการใช้อยุคดิจิทัลทำให้เกิดสังคมออนไลน์แห่งการแบ่งปันในปัจจุบัน

การสร้างการมีส่วนร่วมโดยผู้ชมมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ผ่านการให้ข้อมูล ร่วมออกแบบ ส่งความคิดเห็น ร่วมรับฟังข้อเสนอแนะร่วมกับทีมสร้างสรรค์ทำงานในแบบสหวิทยาการผ่านผลงานสารคดีเชิงโต้ตอบอย่าง Highrise : ONE MILLIONTH TOWER (Cizek, 2011a;2011b)

สร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีการควบคุม นำทางเรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดีที่ผู้สร้างกำหนดขึ้นมา ผู้ชมเป็นผู้เปิดเผยเนื้อหาสารคดีแบบไม่เชิงเส้นผ่านการนำทางของกราฟิกเชิงโต้ตอบ อย่าง Out My Window (Cizek, 2010) และ Gaza/Sderot - Life in spite of everything (Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A., 2008)

สร้างการมีส่วนร่วมจากการดึงผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนโดยอาศัยเทคโนโลยีทางดิจิทัลใหม่ ๆ เช่น VR หรือ AR ผ่านการการโต้ตอบควบคุมโดยอุปกรณ์สวมใส่เฉพาะทางผู้ชมจะถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือนผ่านเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบและเครื่องมือควบคุมเชิงโต้ตอบจากการสวมใส่อุปกรณ์เสมือนจริง (VR) เพื่อเข้าสู่การเปิดเผยเนื้อหาของสารคดี สร้างประสบการณ์การรับรู้ในรูปแบบจำลองผ่านโลกเสมือนหรือสภาพจำลอง อย่าง Notes on Blindness: Into Darkness (Aston et al., 2016) เป็นต้น

สารคดีเชิงโต้ตอบที่นำมาเป็นตัวอย่างต่างได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นสารคดีเชิงโต้ตอบที่สามารถนำมาเป็นแบบอย่างในการศึกษาเรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์เชิงโต้ตอบผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องหรือการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมอย่างไรโดยไม่ทำให้วัตถุประสงค์ของคำว่าสารคดีเสียไป ในทางตรงข้ามเทคนิคดิจิทัลเชิงโต้ตอบกลับส่งเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการรับรู้มากกว่าคำว่าสื่อสารคดีในยุคดิจิทัล

สารคดีเชิงโต้ตอบกับการประยุกต์ใช้สื่อเชิงโต้ตอบในอนาคต

พัฒนาการของสารคดีเชิงโต้ตอบได้สร้างการมีส่วนร่วมผ่านเทคนิคทางดิจิทัล ผ่านวิธีนำเสนอและวิธีการเล่าเรื่องซึ่งถูกพัฒนามาตลอด เทคโนโลยีเชิงโต้ตอบขั้นสูงอย่าง AR,VR ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นสร้างการรับรู้เรื่องราวที่ต่างออกไป สารคดีเชิงโต้ตอบไม่ได้ถูกนำเสนอแค่ช่องทางเว็บอีกต่อไป ปัจจุบันสารคดีเชิงโต้ตอบถูกนำไปใช้ทำสื่อการสอนเชิงโต้ตอบ นำไปใช้ในพิพิธภัณฑ์ทั่วโลกทั้งพิพิธภัณฑ์แบบคงที่และพิพิธภัณฑ์ทางดิจิทัล ในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกต่างใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรคประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ไม่ได้เป็นเพียงสถานที่จัดแสดงนิทรรศการแบบคงที่อีกต่อไป แต่ได้กลายเป็นพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนแปลง

ตลอดเวลาซึ่งการโต้ตอบเป็นสิ่งสำคัญ การเปลี่ยนแปลงนี้ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมทางดิจิทัลที่ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมมีส่วนร่วมกับนิทรรศการในรูปแบบการมีส่วนร่วมและได้ประสบการณ์ที่น่าจดจำมากขึ้นผ่านการติดตั้งเทคโนโลยี เช่น เซ็นเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหว หน้าจอสัมผัส หรือความจริงเสริม เพื่อสร้างประสบการณ์ดิจิทัลซึ่งสามารถตอบสนองต่อการกระทำของผู้เยี่ยมชมหรือการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อม จุดมุ่งหมายคือสร้างการมีส่วนร่วมและการดึงดูดผู้เยี่ยมชมในระดับที่ลึกยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์กลายเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดเผยเรื่องราวมากกว่าที่จะเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ทำให้การเยี่ยมชมแต่ละครั้งเป็นการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนใครผ่านเครื่องมือทางดิจิทัลเช่นเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ตัวอย่างเช่น ผู้เยี่ยมชมซื้ออุปกรณ์ที่รองรับ AR ไปที่โครงกระดูกไดโนเสาร์และจะได้เห็นไดโนเสาร์ที่โตเต็มวัยเดินไปมาในแหล่งที่อยู่อาศัยตามธรรมชาติของมันสามารถสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำที่ดึงดูดผู้คนทุกวัยได้ผ่าน AR ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกสนานและมีส่วนร่วมหรือรับชมเรื่องราวผ่านเทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) ตัวอย่างเช่น ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สามารถสวมแว่นตา VR และถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือนสัมผัสประสบการณ์การยืนอยู่บนดวงจันทร์ เดินผ่านเมืองโบราณ หรือดำดิ่งลงไปสู่โลกใต้น้ำ เทคโนโลยีเหล่านี้ ทั้ง AR และ VR กำลังทำให้สารคดีเชิงโต้ตอบเป็นสื่อดิจิทัลที่การกระจายไปยังผู้ชมได้หลากหลายยิ่งขึ้น นอกจากนี้สารคดีเชิงโต้ตอบในปัจจุบันและในอนาคตยังนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ ถือเป็นก้าวกระโดดครั้งสำคัญในด้านความสามารถทางเทคโนโลยีของสารคดีเชิงโต้ตอบ การรวมเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AI ช่วยให้ผู้ผลิตและผู้กำกับสารคดีมีเวลามากขึ้นในกระบวนการผลิตสามารถเปลี่ยนงานการผลิตสารคดีเชิงโต้ตอบที่ซับซ้อนที่สุดบางอย่างที่เคยใช้เวลานานเป็นสัปดาห์หรือเดือนให้เป็นงานที่ง่ายขึ้น เช่น ขบวนการสร้างภาพจำลอง สร้างแอนิเมชันซึ่งในอดีตใช้เวลาในการผลิตนานแต่ปัจจุบันใช้เวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมงหรือไม่กี่วันในกระบวนการผลิตให้เสร็จสิ้น เทคโนโลยี AI เองถูกนำมาใช้ในรูปแบบใหม่ ๆ มากมายเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ชมและช่วยให้ผู้ชมสามารถรับชมและโต้ตอบกับสารคดีได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น แชนบอทและผู้ช่วยเสมือนจริงที่ขับเคลื่อนด้วย AI สามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับสารคดีแบบเฉพาะบุคคล ตอบคำถามของผู้ชมแบบเรียลไทม์ และเสนอข้อมูลที่ปรับแต่งตามความสนใจของแต่ละบุคคลกลายเป็นอีกหนึ่งช่องทางของการโต้ตอบระหว่างผู้ชมกับสารคดีเชิงโต้ตอบในอนาคต

unสรุป

สารคดีเชิงโต้ตอบคือสารคดีที่ใช้เทคนิคทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการเล่าเรื่องผ่านการสร้างเนื้อหาบนแพลตฟอร์มดิจิทัลผสมผสานเข้ากับนวัตกรรมทางดิจิทัลเชิงโต้ตอบ เปลี่ยนสารคดีเชิงเส้นไปสู่สารคดีไม่เชิงเส้น เปลี่ยนผู้ชมให้เป็นผู้ควบคุมเนื้อหาและนำทางการเล่าเรื่องของสารคดี ต่างจากสารคดีทั่วไปที่การควบคุมเหล่านี้ถูกกำหนดโดยผู้สร้างเพียงฝ่ายเดียว รูปแบบการควบคุมการโต้ตอบถูกกำหนดโดยผู้สร้างสารคดี ผู้ชมมีอิทธิพลต่อกระบวนการนำเสนอเรื่องราวผ่านการควบคุมการโต้ตอบกับคอมพิวเตอร์ ในส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบได้จากการถ่ายทำเหตุการณ์จริงและผู้คนเช่นเดียวกับสารคดีทั่วไป ถูกนำไปผสมผสานกับสิ่งแวดล้อมทางดิจิทัลทำให้คุณสมบัติด้านมิติมีเดียของภาพยนตร์สารคดีเชิงโต้ตอบสามารถนำเสนอระหว่างสื่อคงที่ (สื่อเชิงเส้น) และสื่อไดนามิก (สื่อแบบไม่เชิงเส้น) ได้พร้อมกันเป็นผลจากการพัฒนาทางเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีเว็บ จาก WEB 1.0 ซึ่งเป็นเว็บในยุคเริ่มต้น เป็นการสื่อสารแบบทางเดียวมาสู่ยุค WEB 2.0 ยุคอินเทอร์เน็ตที่เน้นการสื่อสารแบบโต้ตอบ เป็นการสื่อสารแบบ 2 ทาง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อแบบมีส่วนร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ ทำให้เกิดแพลตฟอร์มสำหรับสารคดีเชิงโต้ตอบขึ้นมา ข้อมูลภาพวิดีโอยังคงถูกใช้เป็นส่วนเนื้อหาหลักถูกนำมาใช้ผ่านสารคดีเชิงโต้ตอบใน 3 รูปแบบคือ 1 วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบไม่เชิงเส้น 2 วิดีโอเป็นรูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูลแบบเชิงเส้น 3 วิดีโอไม่ใช่รูปแบบหลักในการนำเสนอข้อมูล รูปแบบนี้ถูกใช้เป็นตัวอรรถกถา กรณีนำเรื่องราวหรือเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของเนื้อหาหลักมีเดียเท่านั้น ในการขยายหรือเชื่อมต่อเรื่องราวที่หลากหลายของสารคดีเชิงโต้ตอบ ผู้ชมจะต้องเป็นผู้ควบคุมการนำทางผ่านองค์ประกอบแบบโต้ตอบที่ถูกสร้างขึ้นเช่นกราฟิกในรูปแบบต่าง ๆ หรือโต้ตอบทางกายภาพหรืออินเทอร์เน็ตเฟส การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟสถือเป็นจุดสำคัญในการสร้างความน่าสนใจหรือดึงดูดความสนใจจากผู้ชมสารคดีเชิงโต้ตอบ การออกแบบอินเทอร์เน็ตเฟสที่ดีและน่าสนใจจะกลายเป็นสิ่งที่ถูกพูดถึงในสารคดีเชิงโต้ตอบเรื่องนั้น ๆ นอกเหนือจากเรื่องราวและเนื้อหาของสารคดี สารคดีเชิงโต้ตอบอาศัยแพลตฟอร์มทางอินเทอร์เน็ตและเว็บเป็นช่องทางนำเสนอหรือเผยแพร่สารคดีทำให้เกิดคำเรียกสารคดีเชิงโต้ตอบอีกชื่อหนึ่งว่าเว็บสารคดีเชิงโต้ตอบซึ่งเราสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในปัจจุบัน

สารคดีเชิงโต้ตอบสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านการโต้ตอบกับสารคดี ผู้สร้างสารคดีนำเทคโนโลยีดิจิทัล

เชิงโต้ตอบกับความคิดสร้างสรรค์มาสร้างสารคดี สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับสารคดีที่หลากหลายรูปแบบผ่านการควบคุมนำทางจากผู้ชมไม่ใช่จากผู้สร้างอีกต่อไป จากตัวอย่างสารคดีเชิงโต้ตอบที่นำมาเป็นตัวอย่างพบว่าวิธีการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับสารคดีเชิงโต้ตอบมีหลากหลายรูปแบบ เช่น สร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีเข้าร่วมโดยการให้ผู้ชมส่งข้อมูลหรือภาพวิดีโอไปร่วมสร้างสารคดีอย่าง Life in a day (McDonald, 2011,2021) สร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีที่ให้ผู้ชมส่งข้อความดิจิทัลเชิงโต้ตอบ อย่าง Worry Box (Lusztig, 2011a;2011b) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นต้นแบบของสังคมออนไลน์แห่งการแบ่งปันในปัจจุบัน สร้างการมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ผ่านวิธีการให้ผู้ชมร่วมให้ข้อมูล ร่วมออกแบบ ระดมความคิดเห็นร่วมกันแบบสหวิทยาการที่เอาคนหลากหลายอาชีพมาร่วมออกแบบสร้างสารคดี อย่าง Highrise : ONE MILLIONTH TOWER (Cizek, 2011a;2011b) สร้างการมีส่วนร่วมผ่านควบคุมนำทางของผู้ชมเพื่อเปิดเผยเรื่องราวต่าง ๆ ของสารคดีผ่านกราฟิกเชิงโต้ตอบในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวที่หลากหลายของสารคดี อย่าง Out My Window (Cizek, 2010) และ Gaza/Sderot - Life in spite of everything (Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A., 2008) สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมกับสารคดีผ่านเทคโนโลยีขั้นสูงผ่านการดึงผู้ชมเข้าสู่โลกเสมือนโดยอาศัยอุปกรณ์และเทคโนโลยีเสมือนจริง เช่นการที่ผู้ชมถูกทำให้เป็นคนตาบอดจากการสวมใส่ผ่านแว่นตาและอุปกรณ์ควบคุมเสมือนจริง (VR) ถูกดึงเข้าสู่โลกเสมือน ทดลองใช้ชีวิตแบบคนตาบอดผ่านเนื้อหาของสารคดีเพื่อสร้างการรับรู้ สร้างความเห็นใจและเข้าใจคนตาบอดอย่าง Notes on Blindness: Into Darkness (Aston et al., 2016) เป็นต้น จะเห็นว่าการสร้างการมีส่วนร่วมผ่านวิธีและเทคนิคทางดิจิทัลของสารคดีเชิงโต้ตอบมีความหลากหลายและซับซ้อนกว่าสารคดีทั่ว ๆ ไป ขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมในรูปแบบและวิธีไหน เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงโต้ตอบแบบไหนที่จะถูกนำมาใช้ ที่สำคัญคือเทคโนโลยีเหล่านี้ต้องไม่ทำให้วัตถุประสงค์และคุณค่าของสารคดีเสียไปหากแต่ต้องช่วยส่งเสริมสร้างการรับรู้ สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสังคมกับตัวสารคดีให้มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น การสร้างสารคดีเชิงโต้ตอบเป็นสิ่งที่ซับซ้อน รูปแบบสื่อสารคดีเชิงโต้ตอบจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและฝึกฝนอย่างเชี่ยวชาญและสร้างสรรค์ หากขาดความเข้าใจที่ชัดเจนและละเอียดถี่ถ้วนว่าสารคดีเชิงโต้ตอบมีอิทธิพลต่อวิธีการนำเสนอความเป็นจริงอย่างไร ผู้สร้างสื่อดิจิทัลก็ไม่สามารถสร้างผลงานสารคดี

เชิงโต้ตอบที่มีคุณภาพ สร้างความรู้สึทางอารมณ์ สร้างการมีส่วนร่วมและความหมายสำหรับผู้ชมและสังคมผ่านการโต้ตอบกับเนื้อหาที่มีเดียได้ ย่อมทำให้คุณค่าของสารคดีเชิงโต้ตอบสูญเสียไป

Dvorko N.I. (2013) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเชิงโต้ตอบกล่าวว่า “การเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ: คือสองด้านของเหรียญน้ำแข็ง” ส่วนยอดของภูน้ำแข็งที่เห็นโผล่พ้นน้ำเรา

อาจเห็นว่าสูงใหญ่แล้ว แต่ส่วนที่ซ่อนตัวจมอยู่ใต้น้ำกลับใหญ่ยิ่งกว่ามาก ซึ่งเปรียบเทียบสารคดีเชิงโต้ตอบหรือสื่อเชิงโต้ตอบเองยังมีอะไรที่ซ่อนอยู่และท้าทายนักสร้างสารคดีหรือนักสร้างสื่อทางดิจิทัลอีกมาก สิ่งเหล่านั้นเปรียบเสมือนความรู้ใหม่ ๆ ที่รอการถูกค้นพบและนำมาใช้อย่างสร้างสรรค์ในอนาคตและจะกลายเป็นรูปแบบใหม่ๆ ของสื่อเชิงโต้ตอบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: Setting the field. **Studies in Documentary Film**, 6(2), 125–139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1
- Aston, J., Gaudenzi, S., Colinart, A., Spinney, J., & Middleton, P. (2016). **Notes on blindness: Into darkness**. Retrieved from <https://www.artetv.digitalproductions/en/notes-on-blindness/>
- Bollendorff, S., & Ségrete, A. (2008). **Journey to the end of the coal**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/journey-to-the-end-of-coal/>
- Boontasanakul S (2014) **Interactive Documentary: New Resources of The Digital Medium and Specific Nature of Director's Activity**. Historical and Social-Educational Thought 2014. – N°3. – p. 258–259. Retrieved from <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnaya-dokumentalistika-novye-vozmozhnosti-tsifrovoy-sredy-i-osobennosti-deyatelnosti-rezhissera>
- Boontasanakul S (2025). **Creating Social Engagement through Interactive Documentaries**, Humanity and Social Science Journal, Ubonratchathani University. P 358-389 (in Thai)
- Cizek, K. (2010). **Out my window**. Retrieved from https://www.nfb.ca/interactive/highrise_out_my_window_en
- Cizek, K. (2011a). **Highrise: One millionth tower**. Retrieved from https://www.nfb.ca/interactive/highrise_one_millionth_tower_en/
- Cizek, K. (2011b). **Highrise**. National Film Board of Canada. One millionth tower. (in English)
- Dewever-Plana, M, Fougère, I (2012). **Alma, a Tale of Violence**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/alma-a-tale-of-violence/>
- Domesday86. (2017). **The Aspen movie map**. Retrieved from https://www.domesday86.com/?page_id=3028

- Dvorko, N. I. (2013). Interactive documentary: Creative research and experimentation. In **Proceedings of the SWorld** (Issue 3, Vol. 49, pp. 41–45). Odessa: Kuprienko ST. <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=rfuxzt>
- Dvorko, N. I. (2014). **Interaktivnyy dokumental'nyy fil'm: Tvorcheskaya interpretatsiya deystvitel'nosti** [Interactive documentary film: Creative interpretation of actuality]. Retrieved from <https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnyy-dokumental'nyy-film-tvorcheskaya-interpretatsiya-deystvitel'nosti>
- Galloway, D., McAlpine, K. B., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. **Journal of Media Practice**, 8(3), 325–339. https://doi.org/10.1386/jmpr.8.3.325_1
- Gaudenzi, S. (2009). **Digital interactive documentary: From representing reality to cocreating reality** [Research paper]. London: University of London, Centre for Cultural Studies.
- Gaudenzi, S. (2011). The i-doc as a relational object. **I-Docs**. Retrieved from <http://i-docs.org/the-i-doc-as-a-relational-object/>
- Gaudenzi, S. (2013). **The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary** (PhD thesis). Goldsmiths, University of London.
- Gifreu, A. (2011a). The interactive documentary: Definition proposal and basic features of the new emerging genre. In **McLuhan Galaxy Conference Proceedings** (pp. 367–378).
- Gifreu, A. (2011b). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: Toward a definition and categorisation of the emerging genre. **Hipertext.net**, 9. <https://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/246256>
- Grierson, J. (1933). The documentary producer. **Cinema Quarterly**, 2(1), 7–9.
- Grob, M. (2010). **Beyond 9/11**. Retrieved from <https://www.idfa.nl/en/film/b629c87b-4436-42e6-8940-443d88439722/beyond-911/>
- Laurel, B. (1993). **Computers as theatre**. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Lotz, S., Ronez, J., & Szalat, A. (2008). **Gaza/Sderot: Life in spite of everything**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/gazasderot-life-in-spite-of-everything/>
- Lusztig, I. (2011a). The worry box project: An archive of maternal worries. **Studies in the Maternal**, 5(2). <https://doi.org/10.16995/sim.16>
- Lusztig, I. (2011b). **The worry box project**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/the-worry-box-project/>

เอกสารอ้างอิง

- McDonald, K. (2011). **Life in a day 2010** [Video]. YouTube. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY
- McDonald, K. (2021). **Life in a day 2020** [Video]. YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=vcsSc2iksC0>
- Mikelli, D. (2021). Pedagogy of difference 2.0: Interactive documentary practices and participatory research with young people. **Convergence**, 27(2), 438–457. <https://doi.org/10.1177/1354856520934724>
- Mu, C. (2018). A research on storytelling of interactive documentary: Towards a new storytelling theory model. In **Interactive storytelling: ICIDS 2018 proceedings** (pp. 181–184). Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_18
- Muratov, S. A. (2004). **Pristrasnaya kamera** [Biased camera]. Moscow, Russia: Aspekt Press. Retrieved from [https://dl.libcats.org/genesis/848000/a73575e35001a68c4e4104db3a7059e5/_as/\[Muratov_S.A.\]_Pristrasnaya_kamera\(libcats.org\).pdf](https://dl.libcats.org/genesis/848000/a73575e35001a68c4e4104db3a7059e5/_as/[Muratov_S.A.]_Pristrasnaya_kamera(libcats.org).pdf)
- Nash, K. (2021). **Interactive documentary: Theory and debate**. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315208862>
- Paul, R. (1952). **Documentary film**. London: Faber & Faber.
- Podara, A., Giomelakis, D., Nicolaou, C., Masiola, M., & Kotsakis, R. (2021). Digital storytelling in cultural heritage: Audience engagement in the interactive documentary new life. **Sustainability**, 13(3), 1193 <https://doi.org/10.3390/su13031193>
- Rose, M. (2014). Mandy Rose defines interactive documentary [Video interview]. **Open Documentary Lab**. Retrieved from <http://opendoclab.mit.edu/video-interview-mandy-rose-defines-interactive-documentary/>
- Ruel, L.(2011) **Coal: A Love Story**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/coal-a-love-story>
- Scott-Stevenson, J. (2011). The interactive documentary in a cross-platform, community context. In **Expanding Documentary 2011: Proceedings of the VIIIth Biennial Conference**
- Simons, M., & Shoebridge, P. (2010). **Welcome to Pine Point**. Retrieved from https://www.nfb.ca/interactive/welcome_to_pine_point/
- Stockell, P. (2012). **The Block**. Retrieved from <https://docubase.mit.edu/project/the-block-stories-from-a-meeting-place/>
- von Döszeln, P. (2011). **Aysén profundo**. Retrieved from <https://www.documentarydesign.com/portfolio/aysenprofundo/>
- Zafra, N. (2020). Do-it-yourself interactive documentary (i-doc): A post-textual analysis. **Media Practice and Education**, 1–15. <https://doi.org/10.1080/25741136.2020.1851951>

ความหมายของ “ผี” ในภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามผ่านมุมมองของผู้กำกับเวียดนามกieu

Interpreting the “Ghost” in Vietnamese Horror Films through the Lens of Việt Kiều Directors

ณัฐดนัย เลี่ยมภักดี¹ และ ณัฐวุฒิ ยอดใจ²

Naddanai Leampuk and Natthawut Yodchai

Corresponding author, E-mail : natthawut_y@payap.ac.th

Received : November 15, 2025
Revised : December 1, 2025
Accepted : December 9, 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาการนำเสนอความหมายของ “ผี” ในภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามของกลุ่มผู้กำกับ Việt kiều หรือชาวเวียดนามพลัดถิ่น ผ่านกรอบแนวคิดความทรงจำและมิติทางวัฒนธรรม โดยมุ่งวิเคราะห์ภาพยนตร์จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Cô hầu gái (The Housemaid, 2016), Ngôi nhà trong hẻm (House in the Alley, 2012) และ Oan hồn (Spirits, 2004) ผู้กำกับกลุ่มนี้ใช้ผีเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงบาดแผลทางจิตใจและสังคมจากประสบการณ์ความพลัดถิ่น รวมถึงความขัดแย้งทางอัตลักษณ์ของคนรุ่น 1.5 ซึ่งต้องเผชิญระหว่างค่านิยมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ในสังคมโลกาภิวัตน์ บทความวิเคราะห์ผีในฐานะความทรงจำที่โดยอ้างอิงแนวคิด Hauntology ของ Derrida และทฤษฎีความทรงจำร่วมของ Halbwachs รวมถึงการตีความ Postmemory ของ Hirsch แสดงให้เห็นว่า “ผี” ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือรำลึกถึงอดีตที่บาดแผล แต่ยังเป็นเวทีสำหรับการสร้างความหมายใหม่และการเล่าเรื่องอัตลักษณ์ผ่านกระบวนการทางวัฒนธรรมที่มีพลวัต ซึ่งช่วยให้เข้าใจว่า ภาพยนตร์สยองขวัญกลุ่มนี้

ทำหน้าที่สำคัญในการเจาะความทรงจำและอัตลักษณ์ของชาวเวียดนามพลัดถิ่นในโลกยุคใหม่ได้อย่างลึกซึ้งและหลากหลายมิติ

คำสำคัญ: ผี, ภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนาม, ผู้กำกับเชื้อสายเวียดนาม-อเมริกัน, เหวียดเกี้ยว, ความทรงจำร่วม

Abstract

This article investigates the representation and meanings of “ghosts” in Vietnamese horror films directed by Việt kiều (overseas Vietnamese) filmmakers, with a specific focus on Cô hầu gái (The Housemaid, 2016), Ngôi nhà trong hẻm (House in the Alley, 2012), and Oan hồn (Spirits, 2004). These films are analyzed through the theoretical lenses of collective memory and cultural dimensions, emphasizing how ghosts serve as symbolic embodiments of the psychological and social traumas of displacement. The study also

^{1,2} วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยพายัพ

Lecturer, Interdisciplinary Studies College, Payap University

examines how such representations reflect the identity conflicts of the so-called 1.5 generation, who negotiate tensions between inherited traditional values and the new cultural norms of a globalized society. Drawing on Derrida's concept of hauntology, Halbwachs's theory of collective memory, and Hirsch's interpretation of postmemory, the analysis demonstrates that ghosts are not merely mnemonic devices for recalling a wounded past, but also cultural sites for re-articulating meaning and re-narrating identity. By situating these films within the broader context of diaspora cultural production, the article reveals how Vietnamese horror cinema directed by Việt Kiều functions as a dynamic arena for negotiating memory and identity. This multidimensional approach contributes to a deeper understanding of how popular film genres, particularly horror, can mediate complex diasporic experiences and participate in the ongoing reconfiguration of cultural memory in the contemporary era.

Keywords: Ghosts, Vietnamese Horror Cinemas, Vietnamese-American Directors, Việt Kiều, Collective Memory

บทนำ

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะพื้นที่สะท้อนอัตลักษณ์และความทรงจำเป็นประเด็นที่น่าสนใจอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในกรณีภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามที่ฟื้นคืนชีพหลังการหยุดชะงักทางประวัติศาสตร์ บทความนี้จึงตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างอดีตกับปัจจุบัน และมุ่งสำรวจความหมายของ “ผี” ในฐานะสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมโดยเน้นผลงานของผู้กำกับ Việt Kiều (เหวียดเกี๋ยว) หรือชาวเวียดนามพลัดถิ่น ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญในการผลิตซ้ำและต่อรองความหมายเหล่านี้

ในบริบทของชาวเวียดนามพลัดถิ่น กลุ่มคนรุ่น 1.5 หรือชาวอเมริกันเชื้อสายเวียดนาม มีบทบาทสำคัญในการสืบทอดและสร้างสรรค์ความทรงจำและอัตลักษณ์ข้ามวัฒนธรรม (Pham, 2012) จิรวุฒิ กิจการุณ (2565) อธิบายเพิ่มเติมว่า กลุ่มคนรุ่นนี้ต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายในระหว่างการยอมรับตัวตนในฐานะพลเมืองอเมริกัน

กับการธำรงรักษาค่านิยมและบาดแผลทางประวัติศาสตร์ที่สืบทอดจากรุ่นก่อน ดังนั้นผลงานศิลปะและภาพยนตร์ที่พวกเขาสร้างสรรค์ จึงมักสะท้อนการต่อสู้และความพยายามประกอบสร้างตัวตนในโลกใหม่อย่างลึกซึ้ง การปรากฏตัวของ “ผี” จึงอาจเป็นภาพแทนของการตกค้างทางอารมณ์และประวัติศาสตร์ที่ยังไม่ได้รับการปลดปล่อย

อย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจว่า “บาดแผลทางประวัติศาสตร์” เหล่านี้ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านสัญลักษณ์ของ “ผี” ในภาพยนตร์ได้อย่างไร จึงจำเป็นต้องย้อนกลับไปพิจารณาถึงความผันผวนทางประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญในเวียดนามโดยเฉพาะ ดังนั้น บทความนี้จะเริ่มต้นด้วยการสำรวจภูมิทัศน์ทางประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์แนวนี้อย่างเป็นบริบทสำคัญที่หล่อหลอมทั้งเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ “ผี”

แม้ว่าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามจะเคยถูกกีดกันเนื่องจากไม่สอดคล้องกับอุดมการณ์ของรัฐคอมมิวนิสต์ แต่กลับฟื้นตัวขึ้นในยุคหลังอย่างรวดเร็วภายใต้อิทธิพลของกระแส Asian Horror ซึ่งใช้เรื่องราวของผีเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นสังคมและวัฒนธรรมในยุคหลังอาณานิคม (Bräunlein, 2016) อันเป็นแนวทางเดียวกับภาพยนตร์ผีไทยที่ใช้ผีสะท้อนความเชื่อหลักและวิพากษ์วิจารณ์สถาบัน (ปิลันลน์ ปุณณประกา & สามินีรัตน์ยงค์ไพโรจน์, 2559) ทว่าในแวดวงวิชาการที่ผ่านมา งานวิจัยส่วนใหญ่กลับเน้นการวิเคราะห์ด้านเทคนิคการเล่าเรื่อง และการสร้างบรรยากาศความกลัว อาทิ การศึกษาเทคนิคการกำกับภาพที่มุ่งเน้นกลไกการสร้าง ความตกใจและอารมณ์ร่วมผ่านองค์ประกอบทางภาพ (อธิป เตชะพงศธร, 2567) ดังนั้นการศึกษาเหล่านี้จึงจำกัดความเข้าใจ “ผี” ในแง่มุมทางสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลให้การวิเคราะห์ “ผี” ในฐานะตัวแทนของความเชื่อ ทศนคติ หรือประเด็นทางสังคมยังคงเป็นช่องว่างที่สำคัญ

เพื่อเติมเต็มช่องว่างนี้ บทความจึงมุ่งวิเคราะห์การตีความหมายของ “ผี” ในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ Việt Kiều (เหวียดเกี๋ยว) จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ Cô hồn gái, Ngôi nhà trong hẻm และ Oan hồn ผ่านกรอบแนวคิด Hauntology (Derrida, 2012) และ Collective Memory (Halbwachs, 1992) เพื่อทำความเข้าใจว่าผีทำหน้าที่เป็นสื่อกลางของความทรงจำร่วมที่ตกค้าง และถูกส่งต่อในกลุ่มชาวเวียดนามพลัดถิ่นได้อย่างไร

กระบวนการวิเคราะห์นี้เริ่มต้นที่บทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแบบแปลนหลักที่ทีมงานทุกฝ่ายต้องศึกษา โดยผู้กำกับมีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์และต่อยอดรายละเอียดจากบทภาพยนตร์ก่อนถ่ายทำออกมาเป็นภาพ (ภัทรนันท์ ไวยทยะสิน, 2561) ดังนั้น การวิเคราะห์สัญญาณของ “ผี” ในงานวิจัยนี้ จึงต้องอาศัยการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อเข้าถึงการกำหนดความหมายเบื้องต้นของผู้กำกับ และบริบททางสังคมด้วยเหตุนี้ การศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามจึงมีอาจแยกขาดจากบริบททางประวัติศาสตร์ที่หล่อหลอมทั้งเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ “ผี” ในภาพยนตร์เหล่านี้จึงไม่ใช่แค่เรื่องเล่าเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่เป็นบันทึกทางวัฒนธรรม การทำความเข้าใจภูมิทัศน์ทางประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ประเภทนี้ ไม่เพียงช่วยอธิบายที่มาของความหมายเชิงสัญญาณ แต่ยังเผยให้เห็นพลวัตของความทรงจำอัตลักษณ์ และการเมืองวัฒนธรรมที่ดำเนินควบคู่กับการเปลี่ยนผ่านของสังคมเวียดนามตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อันเป็นหัวใจสำคัญของการวิจัยในครั้งนี้

เนื้อเรื่อง

1. ภูมิทัศน์ทางประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนาม

1.1 วิวัฒนาการของภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนาม: จากยุคทองสู่การสาบสูญ

ภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามเริ่มปรากฏขึ้นในช่วงทศวรรษ 1930 โดยส่วนใหญ่สร้างขึ้นทางเวียดนามใต้ มักนำเสนอเรื่องราวที่ผสมผสานระหว่างนิทานพื้นบ้านและความเชื่อเหนือธรรมชาติ โดยเรื่อง *Cánh đồng ma* ถือเป็นภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามเรื่องแรก สร้างขึ้นในปี 1937 ตามมาด้วยเรื่อง *Cô Nga dạo thị thành* (1939) และเรื่อง *Khúc khải hoàn và toit sợ ma* (1940) ความนิยมของภาพยนตร์สยองขวัญพุ่งสูงสุดในช่วงทศวรรษ 1970 โดยมีผลงานเด่นอย่างเรื่อง *Lệ đá* (1971), เรื่อง *Con ma nhà họ Hứa* (หรือในชื่อ *The Ghost of the Hua Family*, 1973) และเรื่อง *Giỡn mặt tử thần* (หรือในชื่อ *Flirting with the Grim Reaper*, 1975) (VnExpress, 2015) ทั้งนี้ หลังการรวมประเทศโดยกองกำลังเวียดนามเหนือในปี 1975 รัฐเวียดนามมุ่งเน้นไปที่การสร้างภาพยนตร์เกี่ยวกับสงครามและความรักชาติเป็นหลัก (Khang Nguyễn, 2024) ภาพยนตร์สยองขวัญกลายเป็นสิ่งต้องห้าม เนื่องจากพรรคคอมมิวนิสต์มองว่า ความเชื่อเรื่องภูตผี และไสยศาสตร์เป็นสิ่งมลาย ล้าหลังทางวัฒนธรรม และบกพร่องทางศีลธรรม (Kwon, 2008) ด้วยเหตุนี้ การผลิตภาพยนตร์สยองขวัญจึงค่อย ๆ

ลดลงและเลือนหายไปจากหน้าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับ Lan Duong (2016b) ที่ระบุว่า ภาพยนตร์ของรัฐเวียดนาม (The Vietnamese Film Institute) ละเลยการจัดเก็บรักษาภาพยนตร์ 3 กลุ่มหลัก ได้แก่

1. ภาพยนตร์เกี่ยวกับประสบการณ์ของชาวเวียดนามพลัดถิ่น และค่ายปรับทัศนคติ
2. ภาพยนตร์ยุคอาณานิคมที่ผลิตก่อนปี ค.ศ.1945
3. ภาพยนตร์ที่ผลิตในเวียดนามใต้ช่วงสงคราม

ผลจากการละเลยดังกล่าว ส่งผลกระทบโดยตรงต่อประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนาม เพราะผลงานสยองขวัญส่วนใหญ่จัดอยู่ในกลุ่มที่ 2 (ภาพยนตร์ยุคอาณานิคม) และ 3 (ภาพยนตร์ที่ผลิตในเวียดนามใต้) ทำให้ขาดการจดบันทึก และจัดเก็บอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญในฐานะข้อมูลของชาติมีน้อยมาก

การละเลยการจัดเก็บและบันทึกข้อมูลภาพยนตร์สยองขวัญของเวียดนามในช่วงยุคอาณานิคมและยุคเวียดนามใต้ ทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ในกลุ่มดังกล่าวขาดความสมบูรณ์และเป็นระบบ ส่งผลให้การศึกษาศาสตร์ภาพยนตร์แนวนี้ในระดับชาติมีข้อจำกัดอย่างมาก

นอกจากนี้ Thân tri (2019) ชี้ให้เห็นว่า “สูตรสำเร็จ” ของภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามมักปิดเรื่องด้วยการเปิดเผยว่า “ผี” เป็นเพียงเรื่องหลอกลวงที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ต่างประเทศ อันอาจมีสาเหตุจากกฎระเบียบด้านการเซ็นเซอร์ หรือข้อจำกัดด้านการสร้างภาพยนตร์ในอดีต ทำให้ผู้สร้างหลีกเลี่ยงการนำเสนอเรื่องเหนือธรรมชาติอย่างตรงไปตรงมา และใช้คำอธิบายเชิงเหตุผลแทน ขณะเดียวกัน Khang Nguyễn (2024) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามรุ่นก่อนปี ค.ศ. 2000 ได้วางรากฐานสำคัญให้กับภาพยนตร์รุ่นใหม่ ทั้งในแง่ธีมเกี่ยวกับความตายและโลกหลังความตาย ตลอดจนการเลือกใช้ฉากหลังอย่างบ้านผีสิง หรือสถานที่ที่มีบรรยากาศลึกลับ เช่น เมืองดาลัด

1.2 การปฏิรูปเศรษฐกิจ Đổi Mới (โด้ย เม้ย) กับทิศทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์เวียดนามที่เปลี่ยนไป

ภายหลัง ปี 1986 พรรคคอมมิวนิสต์เวียดนามประกาศนโยบายปฏิรูปเศรษฐกิจ Đổi Mới (โด้ย เม้ย) (ในภาษาเวียดนาม คำว่า “Đổi” หมายถึง “เปลี่ยน” และ “Mới” หมายถึง “ใหม่”) ซึ่งเป็นการปรับเปลี่ยนระบบเศรษฐกิจแบบเน้นวางแผนจากส่วนกลาง ไปสู่เศรษฐกิจระบบตลาด แต่ยังคงรักษาระบบการเมืองแบบสังคมนิยม

ไว้ นโยบายดังกล่าว ได้สร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคมและเศรษฐกิจเวียดนามในหลายมิติ ตั้งแต่การกระจายที่ดินให้แก่เกษตรกร การเปิดโอกาสให้ภาคเอกชนมีสิทธิเป็นเจ้าของทรัพย์สินและกิจการ รวมถึงการอนุญาตให้ต่างชาติมีสิทธิใช้ที่ดินในระยะยาว และส่งเสริมการลงทุนทางธุรกิจ (Tsuboi, 2007) ซึ่งช่วยเชื่อมโยงเวียดนามเข้าสู่เครือข่ายเศรษฐกิจโลก การลงทุนจากต่างประเทศหลั่งไหลเข้ามาอย่างมหาศาล ส่งผลให้อัตราการเติบโตของ GDP เพิ่มขึ้น 6 เท่า ในเวลาเพียง 40 ปี เปลี่ยนประเทศที่เคยยากจนกลายเป็นประเทศที่มีรายได้ปานกลางถึงสูงในระยะเวลาอันสั้น (The World Bank, 2020)

นโยบายปฏิรูปเศรษฐกิจ Đổi Mới (ดอย เม้ย) ไม่เพียงส่งผลต่อเศรษฐกิจโดยรวมเท่านั้น แต่ยังสร้างการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของเวียดนามด้วย ในช่วงก่อนการปฏิรูป ภาพยนตร์อยู่ภายใต้การควบคุมของรัฐบาลอย่างเบ็ดเสร็จ โดยกองทัพประชาชนเวียดนามเป็นผู้ดูแลสตูดิโอขนาดใหญ่ (Worthy, 2004) รัฐบาลเป็นผู้สนับสนุนเงินทุนในการผลิตภาพยนตร์ โดยผู้สร้างและบุคลากรได้รับค่าจ้างรายเดือน พร้อมปันส่วนอาหารและสิ่งจำเป็น การสร้างภาพยนตร์ในยุคนั้นมีจุดมุ่งหมายหลักเพื่อ “รับใช้สังคม” โดยไม่คำนึงถึงผลกำไรเชิงพาณิชย์ (Nhat & Thu, 2005)

ภายหลังการปฏิรูปเศรษฐกิจ กระทรวงวัฒนธรรมและสารสนเทศได้ยกเลิกการผูกขาดโดยรัฐ เปิดโอกาสให้ภาคเอกชนและบริษัทข้ามชาติเข้ามาดำเนินธุรกิจภาพยนตร์ (Facts and details, 2014) ส่งผลให้บทบาทการสนับสนุนทางการเงินของรัฐบาลอย่างมาก หลายบริษัทภาพยนตร์ต้องแปรรูปเป็นเอกชน และพึ่งพาเงินทุนจากผู้ประกอบการภายนอก ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงยอดนิยม มากกว่าเพื่อการศึกษา (Nguyen, 2021) การเปิดเสรีดังกล่าว ยังเอื้อให้นักลงทุนต่างชาติมีสิทธิในการสร้างและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ รวมถึงจัดตั้งสตูดิโอและโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ แต่กระบวนการทั้งหมดยังคงอยู่ภายใต้การกำกับของกระทรวง (Facts and details, 2014)

อาจกล่าวได้ว่า การผ่อนคลายมาตรการควบคุมการแสดงออกทางวัฒนธรรมในช่วงหลัง Đổi Mới ส่งผลให้เกิดความหลากหลายทั้งทางวัฒนธรรมและศิลปะ (Taylor & Corey, 2019) รวมถึงความหลากหลายทางชาติพันธุ์และศาสนา (Vietnam Government Committee for Religious Affairs, n.d.) สิ่งเหล่านี้อาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการฟื้นตัวของภาพยนตร์สยองขวัญ และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ ยังสร้างโอกาสให้เกิดความร่วมมือระหว่างประเทศในการผลิตภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Mư'oi (Muoi: The Legend of The Portrait, 2007) ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างบริษัท Phuong Sang Entertainment ประเทศเวียดนาม และ บริษัท CJ Entertainment ประเทศเกาหลีใต้ รวมทั้งยังเปิดรับผู้กำกับ Việt kiều เหวียดเกี้ยวได้นำมุมมองและประสบการณ์จากต่างประเทศเข้ามาปฎิวัติอุตสาหกรรมภาพยนตร์เวียดนามอย่างไรก็ตาม แม้รัฐจะผ่อนคลายมาตรการควบคุม แต่กระบวนการตรวจสอบ (censor) เนื้อหายังคงมีบทบาทสำคัญ โดยเฉพาะในภาพยนตร์สยองขวัญต้องผ่านการปรับแก้ให้สอดคล้องกับข้อกำหนดทางศีลธรรมของรัฐก่อนออกฉาย รวมถึงหลายเรื่องยังถูกห้ามฉายในประเทศ เช่น เรื่อง Bẫy cấp 3 (2012), เรื่อง The Lost Tour: Vietnam (2014)

1.3 การเข้ามาของผู้กำกับภาพยนตร์ Việt kiều (เหวียด เกี้ยว)

การเปิดเสรีและการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายในวงการภาพยนตร์เวียดนามเอื้อให้ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเวียดนามพลัดถิ่น กลับมามีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานในประเทศอย่างต่อเนื่อง Nguyen (2023) ได้แบ่งกลุ่มผู้กำกับ Việt kiều (เหวียด เกี้ยว) ออกเป็นสองช่วงยุคสมัยที่มีลักษณะ และทิศทางในการผลิตผลงานที่ต่างกันอย่างชัดเจน

1.3.1 ผู้กำกับรุ่นแรก (ปลายทศวรรษ 1980 - กลางทศวรรษ 2000)

ผู้กำกับรุ่นนี้ส่วนใหญ่เติบโตในยุโรปและอเมริกาเหนือ ผลงานมักอยู่ในกรอบภาพยนตร์ศิลปะที่ได้รับการยอมรับจากนักวิจารณ์ และนำเสนอในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ มากกว่าการเข้าถึงผู้ชมกลุ่มกว้าง เนื้อหาส่วนใหญ่มักสะท้อนถึงประสบการณ์บุคคล ความทรงจำเกี่ยวกับสงครามเวียดนาม และชีวิตในฐานะผู้อพยพ (Nguyen, 2023) ผู้กำกับที่โดดเด่นในยุคนี้นี้ ได้แก่ Trần Anh Hùng (เชื้อสายเวียดนาม-ฝรั่งเศส), (เชื้อสายเวียดนาม-สวิตเซอร์แลนด์), Nguyễn Võ Nghiêm Minh, Tony Bùi และ Timothy Linh Bùi (เชื้อสายเวียดนาม-อเมริกัน)

แม้ผลงานของผู้กำกับรุ่นแรกจะได้รับการยกย่องในด้านสุนทรียศาสตร์ แต่นักวิจารณ์เวียดนามบางส่วนมองว่า ผู้กำกับรุ่นนี้ถ่ายทอดเรื่องราวเวียดนามจากมุมมองของ “คนนอก” โดยฉายภาพวิถีชีวิตเวียดนามที่ชวนให้นึกถึงอดีต แต่ขาดความสอดคล้องกับวิถีชีวิตปัจจุบัน (Nguyen, 2023) รวมถึงการใช้ภาษาและสำเนียงของนักแสดงที่ไม่เป็นธรรมชาติ (Boudreau, 2012) ซึ่งสอดคล้องกับความ

เห็นของผู้กำกับในประเทศอย่าง Nguyễn Khải Hưng ที่มองว่าภาพยนตร์เหล่านี้สร้างขึ้นเพื่อผู้ชมต่างชาติเป็นหลัก (Nguyen, 2023)

1.3.2 ผู้กำกับรุ่นที่สอง (ปลายทศวรรษ 2000 เป็นต้นมา)

ผู้กำกับกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นชาวอเมริกันเชื้อสายเวียดนาม ซึ่งมีแนวทางการสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากผู้กำกับรุ่นแรกอย่างเด่นชัด โดยมุ่งเน้นการผลิตภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ที่เข้าถึงผู้ชมวงกว้างมากกว่าภาพยนตร์ศิลปะ ผู้กำกับที่โดดเด่น ได้แก่ Victor Vũ, Charlie Nguyễn, Dustin Nguyễn, Lê Văn Kiệt, Hà Trần และ Derek Nguyễn นอกจากนี้ นักแสดงชาวอเมริกันเชื้อสายเวียดนามหลายคนก็ประสบความสำเร็จในเวียดนามเช่นกัน อาทิ Kathy Uyên, Dustin Nguyễn, และ Johnny Nguyễn (Boudreau, 2012)

การเข้ามาของบุคลากรเหล่านี้สะท้อนถึงพลวัตทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่ซับซ้อน ซึ่งขับเคลื่อนโดยสายสัมพันธ์อันแข็งแกร่งระหว่างประเทศเวียดนามและชุมชนชาวเวียดนามพลัดถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่ “ลิตเติ้ลไซ่ง่อน” (Little Saigon) ในออเรนจ์เคาน์ตี รัฐแคลิฟอร์เนีย ชุมชนแห่งนี้เป็นที่ตั้งของชาวเวียดนามที่ใหญ่ที่สุด และทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางสำคัญในการส่งออกบุคลากรสู่แวดวงภาพยนตร์เวียดนาม การหลั่งไหลของผู้สร้างสรรค์จาก “ลิตเติ้ลไซ่ง่อน” แสดงให้เห็นว่าชุมชนแห่งนี้ไม่ได้เป็นเพียงศูนย์กลางทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นแหล่งบ่มเพาะและส่งเสริมวัฒนธรรมภาพยนตร์อย่างเข้มข้น ผ่านเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเวียดนาม (Vietnamese International Film Festival - ViFF) ซึ่งเป็นเวทีสำคัญในการนำเสนอผลงานของชาวเวียดนามพลัดถิ่นสู่สายตานานาชาติ (VAALA Presents Viet Film Fest, n.d.)

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนำไปสู่การยอมรับอย่างเป็นทางการจากวงการภาพยนตร์เวียดนาม โดยในปี 2019 ศูนย์สนับสนุนการพัฒนาพหุวัฒนธรรมเวียดนาม (TPD) ได้ประกาศให้เดือนกรกฎาคมเป็น “เดือนแห่งภาพยนตร์ Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว)” เพื่อเชิดชูและยอมรับบทบาทของภาพยนตร์เหล่านี้ในฐานะส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ระดับชาติ พร้อมจัดฉายผลงานสำคัญ (Thảo Nguyên, 2019)

1.4 การกลับมาของ Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว): โอกาสใหม่ในเวียดนาม

Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว) เป็นคำในภาษาเวียดนาม-จีน หมายถึงบุคคลเชื้อสายเวียดนามที่พำนักอยู่ในต่างประเทศ โดยในปี 2021 คณะกรรมการแห่งรัฐสำหรับชาวเวียดนามพลัดถิ่น รายงานว่า มีชาวเวียดนามพลัดถิ่นกว่า

5.3 ล้านคน กระจายอยู่กว่า 130 ประเทศทั่วโลก (State Committee for Oversea Vietnamese, 2021) โดยมากกว่าร้อยละ 50 ของจำนวนทั้งหมด (Nguyễn Thái Dương, 2021) อาศัยอยู่ในประเทศที่พัฒนาแล้ว เช่น สหรัฐอเมริกา เยอรมนี และออสเตรเลีย

ทั้งนี้ สหรัฐอเมริกาเป็นที่ตั้งของชุมชนเวียดนามพลัดถิ่นที่ใหญ่ที่สุด ด้วยจำนวนกว่า 2.3 ล้านคน (Carolynne, 2025) Pew Research Center (2024) ยังระบุว่า 60% ของชาวอเมริกันเชื้อสายเวียดนามเป็นผู้พหุพล และอีก 40% ที่เหลือเกิดในสหรัฐอเมริกา ชุมชนเหล่านี้ได้ก่อตั้งขึ้นอย่างเข้มข้นในหลายรัฐ เช่น วอชิงตัน (Washington) เท็กซัส (Texas) และแคลิฟอร์เนีย (California) โดยเฉพาะในเขต ออเรนจ์ เคาน์ตี (Orange County), ลอสแอนเจลิส (Los Angeles) และ ซานตา คลารา (San Jose) (Batalova, 2023)

กลุ่มประชากรชาวเวียดนามพลัดถิ่นนี้ มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจของเวียดนาม โดยเฉพาะหลังการประกาศใช้นโยบายปฏิรูปเศรษฐกิจ Đổi Mới (โด้ยเม้ย) รัฐได้ออกกฎหมายหลายฉบับเพื่อส่งเสริมให้ Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว) (หรืออีกนัยหนึ่งคือ ชาวเวียดนามพลัดถิ่น) กลับมาทำงานและลงทุนในประเทศ เช่น การอนุญาตให้จดทะเบียนธุรกิจตามเงื่อนไขในปี 2005 การให้สิทธิการเป็นเจ้าของบ้านและทรัพย์สินในปี 2006 การยกเว้นวีซ่าในปี 2007 และการอนุญาตให้ถือสองสัญชาติ ในปี 2008 (Koh, 2015b)

1.5 ความสัมพันธ์ต่างตอบแทนของ รัฐ และผู้กำกับ Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว)

ในมุมมองของรัฐนั้น Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว) ถือเป็นสะพานเชื่อมทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ผู้กำกับ Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว) นำเงินทุนจากต่างประเทศเข้ามาช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจ การให้บริการท้องถิ่น และการเปิดโอกาสการลงทุนใหม่ ๆ นอกจากนี้ ผู้กำกับ Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว) ยังมีบทบาทสำคัญต่อการฟื้นฟูอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่เคยซบเซาในช่วงทศวรรษ 1990 โดยนำทักษะและความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ที่จำเริญจากต่างประเทศ กลับมาใช้ในเวียดนาม พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้กำกับในประเทศได้เรียนรู้ผ่านการทำงานร่วมกัน (Hoang, 2018; Duong, 2016a; Pham, 2010) อีกทั้งรัฐยังสามารถส่งเสริมวัฒนธรรมเวียดนามให้เป็นที่รู้จักในระดับสากล และเชื่อมโยงชุมชน Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว) ทั่วโลก ให้กลับมามีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นกับประเทศบ้านเกิด ผ่านการสนับสนุนผู้กำกับ และศิลปิน Việt kiều (เหวียดเกี๋ยว)

ในทางกลับกัน ผู้สร้างภาพยนตร์ Việt kiều (เหวียดเกี้ยว) ได้ประโยชน์หลายด้านจากการกลับเข้ามาทำงานในเวียดนาม ทั้งจากต้นทุนการผลิตที่ต่ำกว่าประเทศตะวันตก และตลาดในประเทศยังมีขนาดใหญ่ โอกาสประสบความสำเร็จสูงกว่าการทำงานในอเมริกาซึ่งอาจถูกกีดกันในฐานะคนกลุ่มน้อยจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูด และที่สำคัญการสร้างภาพยนตร์ในเวียดนามยังเปิดโอกาสให้พวกเขาได้สำรวจและแสดงอัตลักษณ์ทางศิลปะและเชื้อชาติของตนเอง

แม้ว่าสถานะของชาว Việt Kiều (เหวียดเกี้ยว) จะดีขึ้น แต่ความรู้สึกไม่มั่นคงทางอัตลักษณ์ยังคงอยู่ ซึ่งเปลี่ยนจากความขัดแย้งทางการเมืองและการถูกมองว่าเป็นผู้ทรยศมาเป็นความไม่มั่นใจในความเป็นตัวตนทางวัฒนธรรมของตนเอง โดย Koh (2015a) ระบุว่าคนในประเทศยังคงมอง Việt kiều (เหวียดเกี้ยว) เหมือนเป็น “ชาวต่างชาติ” และสถานะของพวกเขา ยังคงคลุมเครือ ซึ่งสอดคล้องกับ Hoang (2018) ที่กล่าวว่าชาวเวียดนามท้องถิ่นยังคงมอง Việt Kiều (เหวียดเกี้ยว) เป็น “คนจากแดนไกล” นอกจากนี้ สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจรวมถึงพฤติกรรมการแสดงออกมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรับรู้ความเป็น “เวียดนาม” ของคนในประเทศ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ Le (2024) จาก Rice University พบว่าช่องว่างความรู้สึกห่างเหินระหว่าง Việt Kiều (เหวียดเกี้ยว) และคนท้องถิ่นเริ่มลดลง โดย 44.4% ของคนท้องถิ่นรู้สึกว่าเป็นคนต่างหากว่า Việt Kiều (เหวียดเกี้ยว) เป็นคนเวียดนามไม่ต่างจากคนท้องถิ่น ในขณะที่ Việt Kiều (เหวียดเกี้ยว) เพียง 18.5% ที่รู้สึกเช่นนั้น ความแตกต่างนี้อาจเกิดจากปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม เช่น การพูดภาษาเวียดนามหรือการเยี่ยมญาติ แต่อุปสรรคสำคัญที่ยังคงอยู่ได้แก่ กำแพงภาษาและความแตกต่างทางวัฒนธรรม

2. มอง “ผี” ผ่านสายตาผู้กำกับ Việt kiều (เหวียดเกี้ยว)

Maurice Halbwachs นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ได้อธิบายแนวคิดเรื่องความทรงจำร่วม (Collective Memory) ว่าความทรงจำของบุคคลไม่ได้เป็นเพียงประสบการณ์ส่วนตัวของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่เป็นผลผลิตจากการปฏิสัมพันธ์และการแบ่งปันระหว่างกลุ่มสังคม เช่น ครอบครัว เพื่อน หรือกลุ่มศาสนา กลุ่มเหล่านี้จึงมีความทรงจำร่วมเฉพาะตน ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น และถูกเก็บรักษา ส่งต่อความทรงจำร่วมผ่าน การเล่าเรื่อง พิธีกรรม การศึกษา อนุสรณ์สถาน โบราณสถาน รวมถึงศิลปะและสื่อ (Russell, 2006)

ในลักษณะเดียวกัน ความเชื่อเกี่ยวกับ “ผี” แม้จะเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตนทางกายภาพ แต่ยังคงมีความหมายและดำรงอยู่ผ่านความทรงจำร่วมในกลุ่มสังคม โดยความทรงจำเหล่านี้เคลื่อนที่ไหลลื่นไปมาระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของเรื่องราว โดยไม่ถูกจำกัดด้วยเวลาแบบเส้นตรง (linear time) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Hauntology แนวคิดทางปรัชญาที่อธิบายถึงการดำรงอยู่ของอดีตในปัจจุบัน ผ่านสิ่งที่เหมือน “ผี” ที่หลอกหลอนและส่งผลกระทบต่อบุคคล (Derrida, 2012; Fisher, 2014)

2.1 ผีในฐานะความทรงจำที่บอบช้ำ

แนวคิด Hauntology ให้นัยสำคัญเชิงสัญลักษณ์ต่อ “ผี” ในฐานะตัวแทนของอดีตและความทรงจำบาดแผลที่ยังคงหลอกหลอนและส่งผลกระทบต่อบุคคล (Derrida, 2012; Fisher, 2014; Nordini, 2016) โดยผีไม่ได้จำกัดอยู่เพียงความเชื่อทางไสยศาสตร์เท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่บังคับให้สังคมตระหนักและทบทวนเหตุการณ์ ความรุนแรง ความตาย และความอยุติธรรมที่ยังมิได้รับการเยียวยา (Nordini, 2016)

ในบริบทของชาวเวียดนามพลัดถิ่น “ผี” ยังถูกใช้เป็นสัญลักษณ์สะท้อนถึงบาดแผลทางจิตใจและความทรงจำที่บอบช้ำจากประสบการณ์พลัดถิ่น รวมถึงบาดแผลร่วมในระดับสังคม ดังนั้น ผีจึงทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างอดีตส่วนบุคคลกับความทรงจำร่วมของสังคม พร้อมสะท้อนความซับซ้อนและความวุ่นวายที่ผูกโยงกับอดีตซึ่งไม่อาจตัดขาดได้ (Nordini, 2016) ภายใต้แนวคิดนี้ การเผชิญหน้ากับผีจึงถูกตีความว่าเป็นการเผชิญหน้ากับอดีตโดยตรงไปตรงมา ซึ่งถือเป็นกระบวนการสำคัญในการประมวลผลบาดแผลทางจิตใจและสังคม เพื่อเปิดโอกาสสู่การเยียวยาและปรับตัวในระดับบุคคลและสังคม (Nordini, 2016)

ภาพยนตร์ Cô hầu gái ผลงานของผู้กำกับ Derek Nguyễn นับเป็นกรณีศึกษาที่ชัดเจนเกี่ยวกับบทบาทของผีในฐานะตัวแทนของความทรงจำบาดแผลสังคม เรื่องราวถูกดำเนินไปในบริบทของเวียดนามยุคอาณานิคมฝรั่งเศส ในปี ค.ศ. 1953 โดยเล่าถึง Linh เด็กสาวกำพร้าที่เข้าเป็นสาวใช้ในคฤหาสน์ผีสิง และมีความสัมพันธ์กับนายทหารฝรั่งเศสเจ้าของคฤหาสน์ นำไปสู่การปลุกวิญญาณอาฆาตของ Camille ภรรยาผู้ล่วงลับ

2.1.1 ผีในฐานะ Specter และความทรงจำร่วม

ผี Camille ซึ่งเป็นภรรยาผู้ล่วงลับที่ตกเป็นเหยื่อความอยุติธรรมจากสงครามอินโดจีนและการล่าอาณานิคมฝรั่งเศสนั้น สะท้อนถึงความทรงจำที่ยังไม่ได้รับการเยียวยา และเป็นแรงกดดันที่ท้าทายให้สังคมเผชิญหน้ากับอดีต

ดังนั้นการแสดงออกของผีในภาพยนตร์จึงสอดคล้องกับแนวคิด hauntology ซึ่งถูกพิจารณาเป็น “Specter” ที่ไม่อยู่ในสถานะปัจจุบันหรืออดีตโดยสมบูรณ์ แต่เป็นสิ่งที่ล่องลอยและกระตุ้นการเผชิญหน้ากับอดีตที่ยังไม่จางหาย (Derrida, 2012)

นอกจากนี้ งานสร้างสรรค์ของ Derek Nguyễn ยังน่าสนใจในเชิงวิชาการ โดยนำเรื่องเล่าจากความทรงจำส่วนบุคคลของยาย (ซึ่งเคยเป็นแม่บ้านในยุคอาณานิคมฝรั่งเศส) มาผนวกเข้ากับการศึกษาประวัติศาสตร์ การเชื่อมโยงนี้อ้างอิงบันทึกความทรงจำ The Red Earth: A Vietnamese Memoir of Life on a Colonial Rubber Plantation ของ Trần Tử Bình (MacDonald, 2020) ดังนั้นการร้อยเรียงเรื่องเล่านี้ทำให้ความทรงจำส่วนบุคคลถูกจัดวางในกรอบของความทรงจำร่วม (Collective Memory) ตามแนวคิด Maurice Halbwachs (1992) ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการระลึกร่วม (Collaborative Remembering) ระหว่างอดีตครอบครัว (ของผู้กำกับ) และประวัติศาสตร์ชาติ

2.1.2 การตอบโต้ผี: การใช้สัญญาะแก้แค้น

ในส่วนบทบาทของตัวละคร Linh เลือกที่จะเผชิญหน้าและตอบโต้ผี Camille ด้วยการใช้ผีเป็นเครื่องมือแก้แค้นในตอนท้าย กล่าวคือ เธอสร้างเรื่องเล่าหรือภาพลักษณ์ของผีวิญญาณ Camille ขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการล้างแค้นผู้ที่ทำร้ายครอบครัวของเธอ ดังนั้นภาพลักษณ์ผีดังกล่าว จึงทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยให้เธอสามารถเชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน พร้อมเป็นภาพแทนของความทรงจำและความบอบช้ำทางสังคมและการเมืองที่เธอเผชิญ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผีไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ถูกรำลึก แต่ยังเป็นเครื่องมือเชิงสัญญะในการต่อรองความหมายของอดีตในปัจจุบัน

2.2 ผีในฐานะความทรงจำที่ถูกสร้างด้วยวาทกรรมทางสังคม

ตามแนวคิดของ Yago (2022) ความทรงจำทางสังคมไม่ได้เป็นเพียงการหวนรำลึกถึงอดีต หากยังเป็นพลังที่กำหนดการรับรู้ชีวิตในปัจจุบัน และการคาดการณ์อนาคตในบริบทของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วหลังการปฏิรูปนโยบายเศรษฐกิจ Đổi Mới (โด่ยเหมย์) ‘ผี’ จึงถูกนักวิชาการ (Leshkovich, 2008) นำมาใช้เป็นคำอุปมาเพื่อสื่อถึงความวิตกกังวลและความรู้สึกไม่มั่นคงในชีวิตของชาวเวียดนาม ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว

ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Ngôi nhà trong hẻm ผลงานของ Lê Văn Kiệt ถูกนำมาเป็นตัวอย่างที่ชัดเจนในการถ่ายทอดประเด็นนี้ ผ่านเรื่องราวของ Thành และ

Thảo คู่สามีภรรยาที่ย้ายมาสร้างชีวิตใหม่ในนครโฮจิมินห์ แต่ความฝันของพวกเขาพังทลายเมื่อ Thảo แท้งลูก ความโศกเศร้าอย่างรุนแรงผนวกกับอคติจากแม่สามี ทำให้ Thảo เกิดภาวะหลงผิดและไม่สามารถยอมรับความสูญเสียได้ ในขณะเดียวกัน ทั้งคู่ต้องเผชิญกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติภายในบ้าน ทำให้ Thành ต้องเร่งแก้ไขสถานการณ์เพื่อปกป้องสภาพจิตใจของภรรยา จนกระทั่งเขาค้นพบความลับของบ้านหลังนี้ ซึ่งเคยเกิดเหตุเพลิงไหม้คร่าชีวิตเด็กหลายคน

หากนำเรื่องราวมาวิเคราะห์ผ่านแนวคิดสัญวิทยา ซึ่งให้ความสำคัญกับการตีความหมายแฝง (connotation) ที่ซ่อนอยู่ภายใต้ ความหมายตามตัวอักษร (denotation) ของสัญลักษณ์ และบริบททางวัฒนธรรม (Jadou & Ghabra, 2021) สามารถวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของกลุ่มบทบาทชายและหญิง ในสังคมเวียดนามยุคใหม่ได้

เพื่อทำความเข้าใจการตีความเชิงสัญญะของผี จึงจำเป็นต้องพิจารณาการเปลี่ยนแปลงของบทบาททางเพศในเวียดนาม โดยในยุคดั้งเดิม (ก่อนการเข้ามาของแนวคิดขงจื้อ) สังคมเวียดนามให้ความสำคัญกับบทบาทผู้หญิงในฐานะ “แม่” เป็นอย่างมาก ผ่านความเชื่อพื้นถิ่นและตำนานวีรสตรี รวมถึงโครงสร้างครอบครัวแบบพหุภาคีที่มอบอำนาจและสิทธิในการสืบทอดมรดกแก่สตรี (Healy, 2006) ต่อมาแนวคิดขงจื้อและระบบปิตาธิปไตยได้วางรากฐานให้เกิด “ความเป็นชายแบบเดิม” ซึ่งกำหนดให้ผู้ชายเป็นผู้นำครอบครัว ผู้ปกป้องชาติ และมีความกตัญญูต่อบรรพบุรุษเป็นคุณค่าสูงสุด (An, Waling & Bourne, 2022)

หลังการเปลี่ยนแปลงนโยบายเศรษฐกิจ ความเป็นชายตามชนบทเดิมถูกแทนที่ด้วย “ความเป็นชายแบบใหม่” ซึ่งผูกโยงเข้ากับแนวคิดสังคมทุนนิยมและบริโภคนิยม โดยคุณค่าของความเป็นชายมิได้วัดจากความแข็งแกร่งทางกาย แต่ขึ้นอยู่กับความสำเร็จในอาชีพและสถานะทางการเงิน เช่น การมีบ้าน รถ ภรรยา และบุตร ซึ่งล้วนถูกขับเคลื่อนด้วยทุน การแข่งขัน และความสามารถในการสร้างเครือข่าย รวมถึงการปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ (ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์, 2563) ในขณะเดียวกัน ผู้หญิงเวียดนามเริ่มมีโอกาสทางเศรษฐกิจมากขึ้น โดยเฉพาะในธุรกิจขนาดเล็กและขนาดกลาง (Gray, 2018) แต่การปรับตัวนี้ยังมาพร้อมกับภาระที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะบทบาท “แม่” และ “ภรรยา” ซึ่งยังคงอยู่ภายใต้ชนบทเดิม ผ่านการที่รัฐออกแคมเปญส่งเสริมให้ผู้หญิงสามารถ “ทำงานสาธารณะได้ดี ทำงานบ้านได้ดี” แนวทางนี้กลับตอกย้ำความกดดันให้ผู้หญิงต้องรับภาระสองเท่า ทั้งในฐานะผู้สร้างรายได้และผู้ดูแลครอบครัว

(Nguyen et al., 2022) ดังนั้น แม้ผู้หญิงจะมีโอกาสทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น แต่ก็ต้องแลกมาด้วยภาระและแรงกดดันทางสังคมเช่นกัน

ความขัดแย้งและความตึงเครียดในบทบาททางเพศเหล่านี้ ปรากฏอย่างชัดเจนในภาพยนตร์ *Ngôi nhà trong hẻm* ซึ่งสะท้อนความขัดแย้งและผลกระทบของ “ความเป็นชาย-หญิงแบบใหม่” ผ่านตัวละคร *Thành* และ *Thảo* โดยความเป็นชายแบบใหม่ของ *Thành* ถูกท้าทายทั้งในครอบครัวและสังคม ครอบครัวและภายนอกบ้าน ภายในบ้าน เขาต้องพยายามรักษาทบพาทผู้นำครอบครัวและดูแลภรรยาที่ประสบภาวะซึมเศร้าหลังแท้งลูก ขณะที่นอกบ้าน เขายังต้องรับมือกับการประท้วงของพนักงานในโรงงาน

ความท้าทายที่ *Thành* เผชิญนอกบ้านนี้ สามารถตีความเพิ่มเติมได้ในเชิงสัญลักษณ์ตามการวิเคราะห์ของ *Duong* (2016a) ซึ่งเปรียบเทียบว่า แรงงานในยุคหลังสังคมนิยมเปรียบเสมือน “ภูตผี” ที่ครั้งหนึ่งมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมนิยม แต่ภายใต้ระบบทุนนิยมและโลกาภิวัตน์ แรงงานถูกตีความใหม่ กลายเป็นตัวแทนของความรุ่มรวย ผ่านการนัดหยุดงาน แรงกดดันเหล่านี้ยิ่งทวีขึ้น เมื่อแม่ของ *Thành* เตือนให้เขาใช้ “อำนาจ” ควบคุมทั้งภรรยาและแรงงาน พร้อมชี้เป็นนัยว่า หากขาดการควบคุมนี้ “ความเป็นชาย” ของเขาจะถูกท้าทายอย่างรุนแรง (*Duong*, 2016a)

ในขณะเดียวกัน ตัวละคร *Thảo* ใน *House in the Alley* ก็ถ่ายทอดความตึงเครียดและแรงกดดันที่ผู้หญิงต้องเผชิญ *Duong* (2016a) อธิบายว่า การแท้งลูกของเธอไม่ใช่เพียงความสูญเสียทางกายภาพ แต่ยังสะท้อนถึงความล้มเหลวในการทำหน้าที่แม่และภรรยาที่ดีตามมาตรฐานสังคม โดยเฉพาะในสังคมเวียดนามที่กำลังพัฒนาไปสู่ระบบทุนนิยมซึ่งให้ความสำคัญกับการผลิตและการสร้างแรงงาน ดังนั้นการสูญเสียนี้จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของความล้มเหลวทางศีลธรรมและชีววิทยาในฐานะผู้หญิงที่ “สมบูรณ์” ซึ่งไม่สามารถผลิตซ้ำทางชีววิทยาเพื่อสร้างทายาทชายได้ (*Duong*, 2016a)

ในมิติเชิงสัญลักษณ์ ผีที่สิงอยู่ในบ้านไม่ได้เป็นเพียงผีของเด็กที่เสียชีวิต แต่ยังเป็นตัวแทนของผู้ที่ถูกทอดทิ้งทางสังคมและชนชั้นล่าง เช่น แรงงานในโรงงานของ *Thành* ที่ถูกเอาเปรียบและไม่ได้รับความยุติธรรม (*Duong*, 2016a) ด้วยการเป็นตัวแทนของความคับข้องใจทางสังคมนี้ ร่างกายของ *Thảo* จึงกลายเป็น “ช่องทาง” หรือร่างทรง ให้ความคับข้องใจและความโกรธของผู้ตายหรือชนชั้นล่างแสดงออก ทำให้ความเจ็บปวดทางจิตใจของเธอผสมรวมกับความคับ

ข้องใจทางสังคมของผู้ตาย ส่งผลให้ร่างของเธอกลายเป็นภาชนะสำหรับความทรงจำที่ถูกกดทับ (*Duong*, 2016a)

ดังนั้น การที่ *Thảo* ถูกผีสิงจึงไม่ใช่ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติเพียงอย่างเดียว แต่เป็นสัญลักษณ์ของความเจ็บปวดทางจิตใจ ความกดดันจากบทบาททางเพศ และความล้มเหลวของผู้หญิงในการทำหน้าที่ตามค่านิยมสังคม ยิ่งไปกว่านั้นผียังสะท้อนความคับข้องใจของชนชั้นล่างและผู้ที่ถูกทอดทิ้งในสังคมเวียดนามยุคใหม่ด้วย

2.3 ผีในฐานะความทรงจำที่ถูกส่งต่อ

“ผี” สามารถถูกตีความในฐานะสัญลักษณ์ของ “ความทรงจำ” ที่ถูกส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น โดยเฉพาะในกลุ่มที่มีอัตลักษณ์ข้ามวัฒนธรรม เช่น ชาวเวียดนามพลัดถิ่น แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎี *Postmemory* ของ *Marianne Hirsch* (1997, 2008) ซึ่งอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่คนรุ่นหลังมีความผูกพันกับเหตุการณ์รุนแรงหรือโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นก่อนพวกเขาเกิด แม้จะไม่มีประสบการณ์ตรง ความทรงจำเหล่านี้ก็ก่อตัวขึ้นผ่านเรื่องเล่า ภาพถ่าย และการซึมซับบรรยากาศทางอารมณ์ภายในครอบครัว จนหล่อหลอมเป็นอัตลักษณ์ของพวกเขา

ในกรณีของผู้กำกับกลุ่ม *Việt Kiều* (ชาวเวียดนามพลัดถิ่น) ความทรงจำเกี่ยวกับบ้านเกิดมักมีลักษณะเป็น *Postmemory* (*Hirsch*, 1997, 2008) อย่างเด่นชัด แม้พวกเขาจะขาดประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับแผ่นดินเกิด แต่ยังคงถูกหล่อหลอมจากเศษเสี้ยวเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทอดจากรุ่นก่อน ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิด *Collective Memory* ของ *Maurice Halbwachs* (1992) ซึ่งมองว่าความทรงจำร่วมมิได้เป็นเพียงการจดจำอดีตอย่างตรงไปตรงมา แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้าง ตีความ และปรับให้สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมและยุคสมัย

ด้วยเหตุนี้ “ผี” ในภาพยนตร์ของผู้กำกับ *Việt Kiều* (เหวียดเกี๋ยว) จึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือเชิงสัญลักษณ์สำหรับร้อยเรียงความทรงจำที่กระจัดกระจาย เพื่อสร้างความหมายใหม่เกี่ยวกับความเป็นเวียดนาม และเติมเต็มช่องว่างทางอัตลักษณ์ที่ขาดหายไปในกลุ่มคนรุ่นหลัง (*Duong*, 2007) ตัวอย่างที่ชัดเจน คือภาพยนตร์ *Oan Hòn* ของ *Victor Vũ* ซึ่งนำเสนอเรื่องราวสามตอนภายในบ้านร้างหลังเดียวกัน โดยสะท้อนแนวคิด *Postmemory* อย่างเด่นชัด ดังที่ *Duong* (2007) วิเคราะห์ว่าผู้กำกับได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องเล่าผีที่เขาได้ฟังมาตั้งแต่วัยเด็กขณะที่อาศัยอยู่ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นประสบการณ์ทางอ้อมที่ถูกถ่ายทอดข้ามรุ่น

นอกจากนี้ การเลือกใช้สถานที่ถ่ายทำในภาพยนตร์ยังสะท้อนแนวคิด Collective Memory อย่างชัดเจน (Duong, 2007) แม้เนื้อเรื่องจะตั้งอยู่บนฉากหลังของเวียดนาม ผู้กำกับกลับเลือกถ่ายทำที่เมือง ซานตาแอนา รัฐแคลิฟอร์เนีย (Santa Ana, California) ซึ่งเป็นศูนย์รวมของชาวเวียดนามพลัดถิ่น การตัดสินใจดังกล่าวแสดงออกถึงสำนึกแบบเวียดนาม-อเมริกัน และเป็นกระบวนการ “สร้างบ้านเกิดขึ้นใหม่” (Reconstructing homeland) จากเศษเสี้ยวความทรงจำและเรื่องเล่าของบรรพบุรุษ บ้านร้างในภาพยนตร์จึงมิได้ทำหน้าที่เพียงเป็นเพียงฉากประกอบ แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของ “เวียดนามในจินตนาการ” ที่ถูกสร้างขึ้นจากความทรงจำและเรื่องเล่า (Duong, 2007) การจำลองบ้านนี้จึงเปรียบเหมือนสัญลักษณ์แทนประเทศเวียดนามโดยตรง ซึ่งสะท้อนถึงความสูญเสียบ้านและทรัพย์สินที่ชาวเวียดนามใต้ต้องเผชิญหลังอพยพหนีคอมมิวนิสต์ การสร้างบ้านขึ้นมาใหม่ในภาพยนตร์จึงเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ของคนพลัดถิ่นเพื่อหาที่ทางในวัฒนธรรมที่แปลกแยก (Duong, 2007)

นอกจากนี้ การใช้นักแสดงชาวเวียดนาม-อเมริกัน และภาษาเวียดนามตลอดทั้งเรื่อง ยังเป็นการนำองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและภาษามาประกอบสร้าง “ความเป็นเวียดนาม” ขึ้นใหม่ในพื้นที่ต่างแดน (Duong, 2007) กระบวนการสร้างจากทั้งหมดนี้เปรียบเสมือนการ “ร้อยเรียง” ความทรงจำที่กระจัดกระจายของคนรุ่นหลัง ที่แม้ไม่มีประสบการณ์ตรงกับอดีตอันบอบช้ำ แต่ได้รับการถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าของพ่อแม่ (Duong, 2007)

นอกจากมิติของสัญลักษณ์และความทรงจำร่วมแล้ว ส่วนเนื้อเรื่องยังเปิดพื้นที่สำหรับการตั้งคำถามและถกเถียงเกี่ยวกับค่านิยมและระบบสังคมแบบเก่า โดยเฉพาะระบบปีตาธิปไตย ที่เป็นโครงสร้างสำคัญขับเคลื่อนความขัดแย้งของตัวละครหญิงในเรื่อง เพื่อหลุดพ้นจากพันธนาการทางวัฒนธรรม เช่น การบังคับแต่งงานที่เปรียบได้กับการใช้หนี้ หรือการลงโทษทางสังคม เมื่อพฤติกรรมไม่สอดคล้องกับแบบแผนเดิม กลายเป็นประเด็นวิพากษ์ต่ออำนาจและกฎเกณฑ์ทางวัฒนธรรมที่สืบทอดมาจากอดีต (Duong, 2007)

ประเด็นนี้สอดคล้องกับแนวคิด ความทรงจำร่วม (Collective Memory) ที่ไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับอดีต แต่เป็นกระบวนการสร้างและตีความความหมายใหม่อย่างต่อเนื่องในสังคมร่วมสมัย ภาพยนตร์จึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ที่อดีตมาปะทะกับปัจจุบัน (Halbwachs, 1992) ทำให้เราเห็นถึงความซับซ้อนและพลวัตของอัตลักษณ์ใน ชุมชนเวียดนามพลัดถิ่น ซึ่งพวกเขาไม่เพียงแต่รักษาความทรงจำเก่าไว้ แต่ยังค้นหาและสร้างความหมายใหม่ของตัวตนในยุคโลกาภิวัตน์

unสรุป

บทความนี้ได้เสนอการตีความใหม่เกี่ยวกับ “ผี” ในภาพยนตร์สยองขวัญของผู้กำกับ Việt kiều (เหวียดเกี้ยว) โดยมองว่าผีเป็นมากกว่าเพียงสัญลักษณ์ของอดีตหรือบาดแผลทางประวัติศาสตร์ แต่คือ ความทรงจำที่มีชีวิตชีวาและมีพลวัต ซึ่งถูกสร้างความหมายใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง (Derrida, 2012; Fisher, 2014)

สำหรับชาวเวียดนามพลัดถิ่นรุ่น 1.5 ที่ต้องเผชิญกับความท้าทายในการผสมผสานอัตลักษณ์ดั้งเดิมกับวัฒนธรรมใหม่ “ผี” จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบันและอนาคต การตีความนี้ชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สำหรับการรำลึกอดีตในรูปแบบคงที่ แต่เป็นเวทีที่เปิดกว้างสำหรับการสร้าง และถกเถียงเรื่องอัตลักษณ์และประสบการณ์ของชุมชนผู้พลัดถิ่นในยุคโลกาภิวัตน์ แนวคิดนี้จึงสอดคล้องกับทฤษฎี Collective Memory (Halbwachs, 1992) ซึ่งมองว่าความทรงจำร่วมสามารถถูกปั้นแต่งและปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับบริบทของยุคสมัย

ยิ่งไปกว่านั้น การวิเคราะห์ยังได้นำแนวคิด Hauntology (Derrida, 2012; Fisher, 2014) มาขยายความ โดยชี้ให้เห็นว่า “ผี” หรือความทรงจำที่หลอกหลอนไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในอดีต แต่มีพลังในการแทรกซึมและหล่อหลอมปัจจุบันและอนาคตของผู้คน ดังนั้น “ผี” ในภาพยนตร์เหล่านี้จึงเป็นตัวแทนของความทรงจำที่ยังคงมีอิทธิพล และสามารถเติบโตต่อไปได้ตามความต้องการของผู้กำกับและผู้ชมในปัจจุบัน

ด้วยเหตุนี้ การวิเคราะห์จึงเน้นย้ำถึงมิตินาครดของภาพยนตร์และงานศิลปะในฐานะเครื่องมือสร้างสรรค์ที่ผู้พลัดถิ่นใช้ในการเจรจา สร้าง และถ่ายทอดความทรงจำและตัวตน (Duong, 2007) ภาพยนตร์เหล่านี้ไม่เพียงแค่บันทึกอดีต แต่ยังสร้าง “พื้นที่ทางวัฒนธรรม” สำหรับการพัฒนาอัตลักษณ์ในอนาคต ซึ่งสะท้อนความซับซ้อนและความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในการเป็น “คนข้ามวัฒนธรรม”

การตีความเช่นนี้ช่วยขยายขอบเขตความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของ “ผี” ในภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามจากแค่สัญลักษณ์ของอดีตไปสู่การเป็นสัญลักษณ์ของความทรงจำที่มีพลวัตและสร้างสรรค์ ส่งผลให้เราสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตในกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้กำกับ และชุมชนเวียดนามพลัดถิ่นได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

บทความวิชาการนี้ช่วยเติมเต็มช่องว่างทางการศึกษา ภาพยนตร์และวัฒนธรรม โดยเฉพาะภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามที่สร้างโดยผู้กำกับ Việt kiều (เหวียด เกี้ยว) ผ่านการบูรณาการกรอบแนวคิด Hauntology ซึ่งเน้นการดำรงอยู่ของอดีตในปัจจุบัน ผ่านการวิเคราะห์ “ผี” ในเชิงสัญลักษณ์ ร่วมกับแนวคิด Collective Memory ที่มองความทรงจำร่วมในฐานะกระบวนการสร้างและส่งต่อความหมายทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจถึงบทบาทของผีในภาพยนตร์สยองขวัญเวียดนามได้อย่างสมบูรณ์ขึ้น

บทความยังชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ของผู้กำกับกลุ่ม Việt kiều (เหวียด เกี้ยว) ไม่ได้เป็นเพียงการสะท้อนอดีตอันบอบช้ำ แต่ยังสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรม ที่มีพลวัตเพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างและเจรจาอัตลักษณ์ใหม่ในโลกยุคโลกาภิวัตน์ ผ่านการร้อยเรียงความทรงจำและเรื่อง

เล่าข้ามรุ่นของชาว Việt kiều (เหวียด เกี้ยว) ในชุมชนต่างประเทศ เช่น ซานตาแอนา งานนี้เปลี่ยนมุมมองจากการวิเคราะห์ประวัติศาสตร์แบบคงที่ เป็นการเข้าใจกระบวนการที่ศิลปะสร้างและเปลี่ยนอัตลักษณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

สุดท้าย บทความยังแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างการเปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจ การเมือง และศิลปะ โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้กำกับ Việt kiều (เหวียด เกี้ยว) ในยุคหลังนโยบาย Đổi Mới (โด้ย เม้ย) ซึ่งไม่เพียงแต่พลิกฟื้นอุตสาหกรรมภาพยนตร์จากการควบคุมของรัฐสู่ระบบพาณิชย์ที่มีความหลากหลาย แต่ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อให้ผู้กำกับชาวพลัดถิ่นได้กลับมา มีบทบาทในประเทศ แม้ยังมีความท้าทายเรื่องอัตลักษณ์และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นมิติที่ยังขาดการศึกษาอย่างลึกซึ้ง งานวิจัยนี้จึงช่วยให้เราเข้าใจภาพยนตร์สยองขวัญกลุ่มนี้ในมุมกว้าง และลึกซึ้งมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

จิรวุฒิ กิจการุณ. (2565). เรื่องเล่าบาดแผลสงครามเวียดนามของนักเขียนเวียดนามพลัดถิ่น (ดุชนิพนธ์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2022.744>

ธนวัฒน์ ปัญญานันท์. (2563). “บ้าน”: ภาพแทนสภาวะหลอกหลอนของ “ความเป็นชาย” ในสังคมทุนนิยมเสรีนิยมใหม่ ในเรื่องสั้น “ผีอยู่ในบ้าน” และภาพยนตร์เรื่อง “ลัดดาแลนด์”. วารสารนิเทศน์ศาสตร์, 38(1), 12–26. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/160204>

ปิลันลน์ ปุณณประภา, & สามินี รัตนยงค์ไพโรจน์. (2559). ภาพยนตร์ ผี ไทย: ภาพมายาแทนความฝันของผู้ชม. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 4(2), 8-15.

ภัทรนันท์ ไททยะสิน. (2561). การวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์: สุนทรียภาพในการสร้างสรรค์อุตสาหกรรมภาพยนตร์: (Film Script Analysis: The Aesthetic for Film Industry Production). วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 6(2), 268-276.

เอกสารอ้างอิง

- อธิป เตชะพงศธร. (2567). การศึกษาการสร้างควมกลัวผ่านเทคนิคการกำกับภาพในภาพยนตร์ สยองขวัญของผู้กำกับภาพยนตร์“เจมส์ วาน”. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 12(1), 10-21.
- An, T. L., Waling, A., & Bourne, A. (2022). Men and masculinities studies in Vietnam: A brief review. *Sociology Compass*, 16(3), e12965.
- Batalova, J. (2023, October 11). **Vietnamese immigrants in the United States**. Migration Policy Institute. Retrieved July 23, 2025, from <https://www.migrationpolicy.org/article/vietnamese-immigrants-united-states>
- Boudreau, J. (2012, November 9). **Decades after fleeing, Vietnamese-American filmmakers return to a changed country**. The Mercury News. Retrieved July 23, 2025, from <https://www.mercurynews.com/2012/11/09/decades-after-fleeing-vietnamese-american-filmmakers-return-to-a-changed-country>
- Bräunlein, P. J. (2016). Introduction: ‘Cinema-Spiritualism’ in Southeast Asia and beyond: Encounters with ghosts in the 21st century. In **Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond** (pp. 1-39). Brill. https://doi.org/10.1163/9789004323643_002
- Bui, L. T. (2018). **Returns of war: South Vietnam and the price of refugee memory** (Vol. 32). New York, NY: NYU Press.
- Casella, A. (1989). The refugees from Vietnam: Rethinking the issue. *The World Today*, 45(8/9), 160-164.
- Carolyne Im. (2025, May 1). **Facts about Vietnamese in the U.S**. Retrieved July 24, 2025, from <https://www.pewresearch.org/race-and-ethnicity/fact-sheet/asian-americans-vietnamese-in-the-u-s>
- Dang, N. M., & Pham, T. T. (2003). Representations of **Đổi Mới** society in contemporary Vietnamese cinema. In L. Drummond & M. Thomas (Eds.), **Consuming urban culture in contemporary Vietnam** (pp. 191-201). Routledge.
- Derrida, J. (2012). **Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning and the new international**. New York, NY: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203821619>
- Duong, L. (2007). Spectral imaginings and national (be)longing in When the Tenth Month Comes and Spirits. *Asian Cinema*, 18(2), 5-21. https://doi.org/10.1386/ac.18.2.5_1
- Duong, L. (2016a). Diasporic returns and the making of Vietnamese American ghost films in Vietnam. **MELUS: Multi-Ethnic Literature of the United States**, 41(3), 153-170. <https://doi.org/10.1093/melus/mlw029>
- Duong, L. P. (2016b). Việt Nam and the diaspora: Absence, presence, and the archive. In B. M. Boyle & J. Lim (Eds.), **Looking back at the Vietnam War: Twenty-first century perspectives** (pp. 64-78). New Brunswick, NJ: Rutgers University Press. <https://doi.org/10.36019/9780813579962-007>
- Đồng, T.Đ. (Director). (1975). **Giỡn mặt tử thần** (Flirting with the Grim Reaper) [Film]. Vietnam: n.p.

เอกสารอ้างอิง

- Facts and details. (2014). **Đổi Mới (Vietnam's economic reforms) and Vietnam's economy during the 1980s and 1990s**. Retrieved July 24, 2025, from https://factsanddetails.com/southeast-asia/vietnam/sub5_9g/entry-3470.html
- Fisher, M. (2014). **Ghosts of my life: Writings on depression, hauntology and lost futures**. Winchester, UK: John Hunt Publishing.
- Furuya, H., & Collet, C. (2009). Contested nation: Vietnam and the emergence of Saigon nationalism in the United States. In **The transnational politics of Asian Americans** (pp. 56-73). Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Gray, G. (2018). The roles and representations of women in post-Đổi Mới Vietnamese cinema. **ASIANetwork Exchange: A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts**, 25(1), 1-16. <https://doi.org/10.16995/ane.260>
- Halbwachs, M. (1992). **On collective memory** (L. A. Coser, Ed. & Trans.). Chicago, IL: University of Chicago Press. (Original work published 1950).
- Healy, D. (2006). Laments of warriors' wives: Regendering the war in Vietnamese cinema. **South East Asia Research**, 14(2), 231-259. <https://doi.org/10.5367/000000006778008149>
- Hirsch, M. (1997). **Family frames: Photography, narrative, and postmemory**. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hirsch, M. (2008). The generation of postmemory. **Poetics Today**, 29(1), 103-128. <https://doi.org/10.1215/03335372-2007-019>
- Hoang, N. T. (2018). Fooled by love: Việt Kiều intimacy in Charlie Nguyen's **Để Mai Tính** (2010). **Visual Anthropology**, 31(1-2), 116-148. <https://doi.org/10.1080/08949468.2018.1428017>
- Jadou, S. H., & Ghabra, I. A. (2021). Barthes' semiotic theory and interpretation of signs. **International Journal of Research in Social Sciences and Humanities**, 11(3), 470-482. <https://doi.org/10.37648/ijrssh.v11i03.027>
- Khang, N. (2024, January 18). **Hành trình đi tìm danh tính của phim kinh dị Việt trên màn ảnh lớn**. Saigoneer. Retrieved July 24, 2025, from <https://saigoneer.com/vn/film-tv/17787-hanh-trinh-di-tim-danh-tinh-cua-phim-kinh-di-viet-tren-man-ảnh-lớn>
- Kim, T.-K. (Director). (2007). **Mười** (Muoi: The Legend of a Portrait) [Film]. Vietnam-Korea: BHD Co., Ltd..
- Koh, P. (2015a). Return of the lost generation: Search for belonging, identity and home among second-generation Việt Kiều. In **Transnational Migration in Asia** (pp. 115-133). Amsterdam: Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.1017/9789048523306.008>
- Koh, P. (2015b). You can come home again: Narratives of home and belonging among second-generation Việt Kiều in Vietnam. **SOJOURN: Journal of Social Issues in Southeast Asia**, 30(1), 173-214. <https://doi.org/10.1355/sj30-1f>
- Kwon, H. (2008). **Ghosts of war in Vietnam** (Vol. 27). Cambridge, England: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511807596>

- Le, A. (2024). Exploring diasporic and local perspectives: Overseas Vietnamese's relationship with their homeland's culture, people, and development. **Independent Study Project (ISP) Collection**. Retrieved from https://digitalcollections.sit.edu/isp_collection/3791
- Leshkovich, A. M. (2008). Wandering ghosts of late socialism: Conflict, metaphor, and memory in a southern Vietnamese marketplace. **The Journal of Asian Studies**, 67(1), 5-41. <https://doi.org/10.1017/S0021911808000016>
- Lê, H. H. (Director). (1973). **Con ma nhà họ Hứa** (The Ghost of Hui Family) [Film]. Vietnam: Dạ Lý Hương Films.
- Lê, V. K. (Director). (2012). **Bẫy cấp 3** (High School Trap) [Film]. Vietnam: Créa TV.
- Lê, V. K. (Director). (2012). **Ngôi nhà trong hẻm** (House in the Alley) [Film]. Vietnam: Créa TV.
- Lê, V. K. (Director). (2014). **The Lost Tour: Vietnam** [Film]. Vietnam: Coco Paris Films.
- MacDonald, G. (2020, October 28). [Film review] **The Housemaid**. Retrieved July 24, 2025, from <https://chaohanoi.com/2020/10/28/film-review-the-housemaid>
- Nguyen, H., McIntyre-Mills, J. J., & Corcoran-Nantes, Y. (2022). Gender roles in Vietnam: A metalogue on the traditional and the new and suggestions for transformation. In J. J. McIntyre-Mills, N. Romm, & Y. Corcoran-Nantes (Eds.), **Transformative education for regeneration and wellbeing: A critical systemic approach to support multispecies relationships and pathways to sustainable environments** (pp. 177-195). Singapore: Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-3258-8_9
- Nguyen, H. T. L. (2021). A quick look at Vietnamese cinema in the era of renovated economy (Đổi Mới). In **Conflict, Justice, Decolonization Conflict, Justice, Decolonization: Critical Studies of Inter-Asian Societies**. Retrieved from https://cjdproject.web.nycu.edu.tw/wp-content/uploads/sites/167/2021/06/Hanh_2021_A-Quick-Look-at-Vietnamese-Cinema-in-the-Era-of-Renovated-Economy.pdf
- Nguyen, H. T. L. (2023). The changing role of the post-war diaspora in Vietnam's nation-building: The case of Vietnamese national cinema. In **Conflict, Justice, Decolonization Conflict, Justice, Decolonization: Critical Studies of Inter-Asian Societies**. Retrieved from https://cjdproject.web.nycu.edu.tw/wp-content/uploads/sites/167/2023/01/Hanh_2023_The-changing-role-of-the-post-war-diaspora-in-Vietnam's-nation-building.pdf
- Nguyen, T. N. T. (2020). Mapping Vietnamese identities in Tran Anh Hung's and Tony Bui's films: Femininity and love. **Iowa Journal of Cultural Studies**, 20(1), 15-32. <https://doi.org/10.17077/2168-569X.1548>
- Nguyễn D. Ph. (Director). (1940). **Khúc khải hoàn và Toét sợ ma** (The Triumphal Song and "Toét Is Afraid of Ghosts") [Film]. Vietnam: Asia Film Group, Hanoi.
- Nguyễn, D. (Director). (2016). **Cô hầu gái** (The Housemaid) [Film]. Vietnam: CJ Entertainment & HKFilm.
- Nguyễn, H. S. (Director). (1937). **Cánh đồng ma** (The Ghost Field) [Film]. Vietnam-Hongkong: The South China Motion Pictures Co.

เอกสารอ้างอิง

- Nguyễn Thái Dương (2021, October 7). **Thế hệ kiều bào trẻ – Mạnh ghép quan trọng trong công cuộc đổi mới sáng tạo tại Việt Nam**. Retrieved August 5, 2025, from <https://scov.gov.vn/dong-bao-vnon/viet-cho-que-huong/the-he-kieu-bao-tre-manh-ghep-quan-trong-trong-cong-cuoc-doi-moi-sang-tao-tai-viet-nam.html>
- Nguyễn, V. Đ. (Director). (1939). **Cô Nga dạo thị thành** (Ms. Nga Strolling in the City) [Film]. Vietnam: Asia Film Group Studio.
- Nordini, G. (2016). **Haunted by history: Interpreting traumatic memory through ghosts in film and literature**. Thesis submitted for Graduation with Honors, B.A. (Arts and Humanities Commons). Denver: Regis University. Photocopied.
- Nhat, M. D., & Thu, T. P. (2005). Representations of Đổi Mới society in contemporary Vietnamese cinema. In L. Drummond & M. Thomas (Eds.), **Consuming urban culture in contemporary Vietnam** (pp. 191-201). London, England: Routledge.
- Pham, A. T. (2010). The returning diaspora: Analyzing overseas Vietnamese (Việt Kiều) contributions toward Vietnam's economic growth. **Vietnam Development and Policies Research Center Working Paper**. Pp. 1-32. Hà Nội, Vietnam: Vietnam Development and Policies Research Center (DEPOCEN)
- Pham, B. (2012). **Generational struggles and identity conflict among 1.5 generation Vietnamese Americans: Finding a middle ground** (Unpublished master's thesis /doctoral dissertation). East Carolina University, Greenville, NC.
- Pew Research Center. (2024, August 6). **Vietnamese Americans: A survey data snapshot**. Retrieved July 23, 2025, from <https://www.pewresearch.org/2024/08/06/vietnamese-americans-a-survey-data-snapshot>.
- Russell, N. (2006). Collective memory before and after Halbwachs. **The French Review**, 79(4), 792-804.
- State Committee for Overseas Vietnamese. (2021). **Infographic: Công tác người Việt Nam ở nước ngoài**. Retrieved July 23, 2025, from <https://scov.gov.vn/gioi-thieu/lich-su-phat-trien/inforgraphic-cong-tac-nguoi-viet-nam-o-nuoc-ngoai.html>
- Thảo Nguyên. (2019, July 29). **“Luồng gió mới” cho điện ảnh Việt**. Retrieved July 23, 2025, from <https://daibieunhandan.vn/luong-gio-moi-cho-dien-anh-viet-10232126.html>
- Thân Tri. (2019, October 22). **Mổ xẻ dòng phim ma của Việt Nam**. Retrieved July 23, 2025, from <https://thantrinhomhue.com/2019/10/22/mo-xe-dong-phim-ma-cua-viet-nam>
- The World Bank in Vietnam. (2020). **Overview**. Retrieved July 23, 2025, from <https://www.worldbank.org/en/country/vietnam/overview>
- Tsuboi, Y. (2007). **Twenty years after the adoption of the Đổi Mới policy**. Dissertation, Ph.D. (Political Science). Tokyo: Waseda University. Photocopied.
- Taylor, N. A., & Corey, P. N. (2019). Đổi Mới and the globalization of Vietnamese art. **Journal of Vietnamese Studies**, 14(1), 1-34. <https://doi.org/10.1525/vs.2019.14.1>

เอกสารอ้างอิง

- VAALA Presents Viet Film Fest. (n.d.). **22 years of celebrating Viet cinema** [History]. Retrieved July 23, 2025, from <https://www.vietfilmfest.com/history>
- Vietnam Government Committee for Religious Affairs. (n.d.). **Religions and religious policy in Vietnam**. The Gioi Publishers: Hanoi. Retrieved August 13, 2025, from <https://religion.vn/religious-policies/religions-and-religious-policy-in-vietnam-postrYaAE0kaEW.html>
- VnExpress. (2015, October 26). **Vì sao phim kinh dị Việt Nam chưa hù dọa được khán giả**. Retrieved August 13, 2025, from <https://vnexpress.net/vi-sao-phim-kinh-di-viet-nam-chua-hu-doa-duoc-khan-gia-3303586.html>
- VnExpress. (2023, February 6). **Vietnam receives \$190 B in remittances over 30 years**. Retrieved August 13, 2025, from <https://e.vnexpress.net/news/business/economy/vietnam-receives-190b-in-remittances-over-30-years-4694574.html>
- Võ D. Ch. (Director). (1971). **Lệ đá** (Stone Tears) [Film]. Vietnam: Cinévina Film.
- Vũ, V. (Director). (2004). **Oan hồn** (Spirits) [Film]. United States: Van M. Pham Productions.
- Worthy, K. (2004). Striking home: Trends and changes in Vietnamese cinema. **CineAction**, (64), 46-53. Retrieved from <https://link.gale.com/apps/doc/A123468065/LitRC?u=anon~ea5fb0c6&sid=googleScholar&xid=aca6abcc>
- Yago, D. F. (2022). The life of ghosts: Melancholy and memory. **Junguiana**, 40(1), 9-22.



รายละเอียดการเตรียมต้นฉบับบทความ วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

ส่วนประกอบของบทความ

- **ประเภทบทความวิจัย**

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทคัดย่อความยาว 200-250 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย/การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง (อ้างอิงในเนื้อเรื่อง และในบัญชีเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ)

- **ประเภทบทความวิชาการ**

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทคัดย่อความยาว 200-250 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ท่านต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิง

***พิมพ์ผลงานด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรม Microsoft Word รุ่น 2003 หรือ 2007 for windows ความยาวของบทความ 10-15 หน้ากระดาษ A4

ข้อกำหนดในการเตรียมต้นฉบับบทความ

- ขนาดกระดาษ เอ 4
 - กรอบของข้อความ ในแต่ละหน้าให้มีขอบเขตดังนี้ จากขอบบนของกระดาษ 1.25 นิ้ว ขอบล่าง 1.0 นิ้ว ขอบซ้าย 1.25 นิ้ว ขอบขวา 1.0 นิ้ว
 - ระยะห่างระหว่างบรรทัด หนึ่งช่วงบรรทัดของเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ตัวอักษร ใช้บราววัลเลีย นิว (Browallia New) และพิมพ์ตามที่กำหนด ดังนี้
- ⇒ **ชื่อเรื่อง (Title)**
- ภาษาไทย ขนาด 18 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวหนา
 - ภาษาอังกฤษ (ตัวอักษรพิมพ์ใหญ่) ขนาด 18 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวหนา
- ⇒ **ชื่อผู้เขียน (ทุกคน)**
- ชื่อผู้เขียน ภาษาไทย-อังกฤษ ขนาด 14 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวหนา
 - ชื่อหน่วยงานของผู้เขียน ภาษาไทย-อังกฤษ ขนาด 14 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวธรรมดา
- ⇒ **บทคัดย่อ**
- ชื่อ “บทคัดย่อ” และ “Abstract” ขนาด 16 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวหนา
 - ข้อความบทคัดย่อภาษาไทย ขนาด 14 point, กำหนดขีดขอบ, ตัวธรรมดา
 - ข้อความบทคัดย่อภาษาอังกฤษ ขนาด 14 point, กำหนดขีดขอบ, ตัวธรรมดา
 - ย่อหน้า 0.5 นิ้ว
- ⇒ **คำสำคัญ (keyword)** ให้พิมพ์ต่อจากส่วนของบทคัดย่อ (Abstract) ควรเลือกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับบทความประมาณ 4-5 คำ ใช้ตัวอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ขนาด 14 point



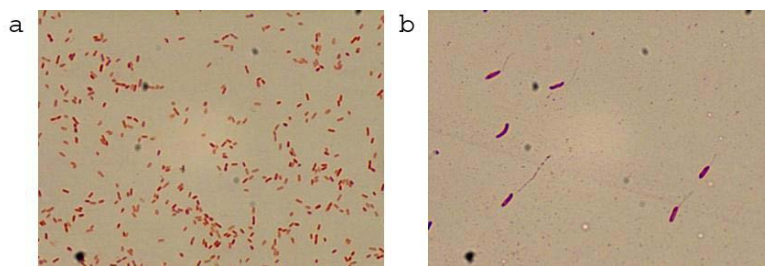
รายละเอียดบทความ

- หัวข้อใหญ่ ขนาด 16 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวหนา
- หัวข้อรอง ขนาด 14 point, กำหนดขีดซ้าย, ตัวหนา
- ตัวอักษร ขนาด 14 point, กำหนดขีดขอบ, ตัวธรรมดา
- ย่อหน้า 0.5 นิ้ว

■ คำศัพท์ ให้ใช้คำศัพท์บัญญัติของราชบัณฑิตยสถาน

■ **ภาพและตาราง** กรณีมีภาพและตารางประกอบ ชื่อภาพให้ระบุคำว่า ภาพที่ ไว้ได้ภาพประกอบ และจัดข้อความบรรยายใต้ภาพให้อยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษ ชื่อตารางให้ระบุคำว่า ตารางที่ พร้อมทั้งข้อความบรรยายตาราง หัวตารางให้จัดขีดซ้ายของหน้ากระดาษ และได้ภาพประกอบหรือตารางให้บอกแหล่งที่มา โดยพิมพ์ห่างจากชื่อภาพประกอบหรือเส้นค้นใต้ตาราง 1 บรรทัด (ใช้ตัวอักษรขนาด 14 point, ตัวธรรมดา)

ตัวอย่าง ภาพประกอบที่นำมาอ้างอิงและการบอกแหล่งอ้างอิง



ภาพที่ 1 ลักษณะเซลล์ของไอโซเลท A9 จาก (a) การย้อมสีแกรม และ (b) การย้อมสีแฟลกเจลลา
ที่มา: ประวัติ อังประภาพรชัย, ขจีนาฏ พิเวชกุล. (2556). การแยกและจัดจำแนกแบคทีเรียจากแหล่งน้ำธรรมชาติที่สามารถยับยั้งการเจริญของไซยาโนแบคทีเรีย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: PROCEEDINGS เล่ม1 การประชุมวิชาการระดับชาติ มศว วิชาการ, หน้า 76.

หากเป็นภาพที่ถ่ายด้วยตนเอง ให้อ้างว่า ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย/ผู้เขียน ชื่อ-สกุล

ตัวอย่าง ตารางที่นำมาอ้างอิงและการบอกแหล่งอ้างอิง

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบนิสิตแต่ละด้าน

	ตัวแปรที่ศึกษา	ค่าสูงสุด	ค่าต่ำสุด	ค่าเฉลี่ย	S.D.
1.	ด้านใฝ่รู้ตลอดชีวิต	5.00	1.20	3.69	0.53
2.	ด้านคิดเป็นทำเป็น	5.00	2.14	3.85	0.48
3.	ด้านหนักเอาเบาสู้	5.00	1.14	3.98	0.51
4.	ด้านรู้กาลเทศะ	5.00	1.67	4.25	3.84
5.	ด้านเปี่ยมจิตสำนึกสาธารณะ	5.00	1.29	3.81	0.54
6.	ด้านมีทักษะการสื่อสาร	5.00	2.00	4.30	0.48
7.	ด้านอ่อนน้อมถ่อมตน	5.00	1.50	4.21	0.62
8.	ด้านงามด้วยบุคลิก	5.00	1.33	4.21	0.56
9.	ด้านพร้อมด้วยศาสตร์และศิลป์	5.00	1.00	4.34	0.64
	รวม	5.00	2.43	4.03	0.38

S.D หมายถึง ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ที่มา: จิตต์ภิญญา ชุ่มสาย ณ อยู่ธยา. (2556). อัตลักษณ์นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ : การศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างนิสิตที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาต่างกัน. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์) ปีที่ 5 ฉบับที่ 10 กรกฎาคม-ธันวาคม 2556, หน้า 8.

- กิตติกรรมประกาศ ให้ประกาศเฉพาะการได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย
 - การพิมพ์อ้างอิงที่แทรกในเนื้อหาของบทความ
- ใช้การอ้างอิงระบบนาม-ปี โดยระบุ ชื่อผู้แต่ง ปีที่พิมพ์ และเลขหน้า (ถ้ามี)

ตัวอย่างที่ 1 การอ้างอิงที่กล่าวรวมไปในเนื้อหาของบทความ

ในหนังสือการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาภาคสนาม : ภาคกลาง (2554, 84) กล่าวถึง ตลาดสามชุก ว่าเป็นตลาดสำคัญในการติดต่อค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าในอดีต เมื่อ 100 กว่าปีก่อน...

ตัวอย่างที่ 2 การอ้างอิงท้ายข้อความที่กล่าวถึง

“สามชุก มาจากคำว่า กระชุก คือเครื่องจักรสานทรงคล้ายฟักเขียวผ่านครึ่งใช้ใส่ของแห้งต่างๆ เป็นที่มาของคำว่า สามชุก สี่ชุก หรือ กระชุก” (สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 2554, 88)

■ การพิมพ์เอกสารอ้างอิงท้ายบทความ

- 1) เอกสารอ้างอิงทุกลำดับจะต้องเรียงตามตัวอักษร
- 2) เอกสารอ้างอิงเรียงลำดับโดยให้รายการที่เป็นภาษาไทยขึ้นก่อน ตามด้วยรายการอ้างอิงที่เป็นภาษาอังกฤษ
- 3) รายการเอกสารอ้างอิงให้พิมพ์ชื่อบทความด้านซ้าย ถ้ารายละเอียดของเอกสารอ้างอิงมีความยาวมากกว่าหนึ่งบรรทัด ให้พิมพ์ต่อบรรทัดถัดไปโดยย่อหน้า (โดยเว้นระยะ 7 ช่วงตัวอักษร หรือเริ่มพิมพ์ช่วงตัวอักษรที่ 8)

■ การจัดพิมพ์เอกสารอ้างอิงท้ายบทความจะแตกต่างกันตามชนิดของเอกสารที่นำมาอ้างอิง ให้จัดพิมพ์ตามข้อแนะนำ วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคมใช้การอ้างอิงตามรูปแบบ apa6 ดังนี้

1. อ้างอิงจากหนังสือ ใช้รูปแบบดังนี้

ชื่อผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).//ชื่อเรื่อง.//ครั้งที่พิมพ์.(ถ้ามี)//เมืองที่พิมพ์:/สำนักพิมพ์.

ตัวอย่าง

ไพจิตร ยิ่งศิริวัฒน์. (2541). เนื้อดินเซรามิกส์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Kotler Philip; & Gary Armstrong. (2003). *Principles of Marketing*. 9th Ed. Boston: McGraw-Hill.

2. อ้างอิงจากวารสาร ใช้รูปแบบดังนี้

ชื่อ/ชื่อสกุลผู้เขียนบทความ.// (ปี).//ชื่อบทความ.//ชื่อวารสาร.//ปีที่ (ฉบับที่):/หน้าที่อ้าง.

ตัวอย่าง

ชัยรัตน์ นิรันดร์รัตน์. (2553). นอนกรน..การหายใจติดขัดขณะหลับ. วารสารมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. 16(1), 39-42.

Doran, Kirk. (1996). Unified Disparity: Theory and Practice of Union Listing. *Computer in Libraries*. 16(1), 39-42.

3. อ้างอิงจากเอกสารประกอบการประชุมทางวิชาการ/หนังสือรวมบทความวิชาการ ใช้รูปแบบดังนี้

ชื่อผู้เขียน.// (ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความหรือชื่อตอน.//ใน/ชื่อหนังสือ.//ชื่อบรรณาธิการหรือชื่อผู้รวบรวม(ถ้ามี).//หน้าที่ตีพิมพ์บทความหรือตอนนั้น.//ครั้งที่พิมพ์.//สถานที่พิมพ์:/ชื่อสำนักพิมพ์หรือผู้จัดพิมพ์.

ตัวอย่าง

แมนมาส ขวลิท, คุณหญิง. (2526). การก้าวเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ของห้องสมุด. ใน เอกสารการสัมมนาทางวิชาการเรื่อง ก้าวแรกของการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ของห้องสมุด. หน้า 1-7. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Tichner, Fred J. (1981). Apprenticeship and and Employee Training. In *The New Encyclopedia Britannica, Macropedia*, V.1. pp. 1018-1023. Chicago: Encyclopedia Britannica.

4. อ้างอิงจากปริญาณานิพนธ์หรือวิทยานิพนธ์หรือสารนิพนธ์ ใช้รูปแบบดังนี้

ชื่อผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).//ชื่อเรื่อง.//ชื่อปริญา(สาขาหรือวิชาเอก).//เมืองที่พิมพ์:หน่วยงาน.//ถ่ายเอกสาร.

ตัวอย่าง

สิริสุมาลย์ ชนะมา. (2548). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาสังคมศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปริญาณานิพนธ์ กศ.ด. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

Patamaporn Yenbamrung. (1992). **The Emerging Electronic University: A Study of Student Cost-Effectiveness**. Dissertation, Ph.D. (Library and Information Science). Austin: Graduate School The University of Texas at Austin. Photocopied.

5. อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ ใช้รูปแบบดังนี้

ข้อมูลจากหนังสือออนไลน์

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์หรือปีที่สืบค้น).//ชื่อเรื่อง.//สถานที่พิมพ์:สำนักพิมพ์.//สืบค้นเมื่อ/วัน/เดือน/ปี (หรือ Retrieved/เดือน/วัน/ปี)./จาก(from)/ชื่อเว็บไซต์

ตัวอย่าง

ทบวงมหาวิทยาลัย. (2544). กรอบแนวทางการประเมินคุณภาพภายนอกระดับอุดมศึกษา. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2544, จาก http://www.qa.mua.go.th/Thai/seminar_document.htm

Davies, J. Eric; Wisdom, Stella; & Creaser, Claire. (2000). **Out of sight but Not Out of Mind: Visually Impaired People's Perspectives of Library and Information Services**. Loughborough: LISU. Retrieved September 20, 2003, from www.lboro.ac.uk/departments/dils/lisu/public.html

ข้อมูลที่เ็นบทความจากวารสารออนไลน์

ผู้แต่ง.// (ปีที่พิมพ์).//ชื่อบทความ.//ชื่อวารสาร.//ปีที่(ฉบับที่):หน้า(ถ้ามี).//สืบค้นเมื่อ/วัน/เดือน/ปี (หรือ Retrieved/เดือน/วัน/ปี)./จาก(from)/ชื่อเว็บไซต์

ตัวอย่าง

พิษณุ กล้าการนา. (2545). เตรียมรับมือกับภาวะโลกร้อน. **หมออนามัย**. 11(6). สืบค้นเมื่อ 13 ตุลาคม 2546, จาก <http://moph.go.th/ops/doctor/backreport.htm>

Bearman, David. (2000). Intellectual Property Conservancies. **D-Lib Magazine**. 6(12). Retrieved June 30, 2020, from <http://www.dlib.org/dlib/december/bearman/12bearman.html>

6. อ้างอิงบทสัมภาษณ์ ใช้รูปแบบดังนี้

(ผู้ให้สัมภาษณ์.ปีที่สัมภาษณ์ เดือนที่สัมภาษณ์). ผู้สัมภาษณ์ สถานที่สัมภาษณ์

ตัวอย่าง

(พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ,รองศาสตราจารย์. 2553, กันยายน). สัมภาษณ์โดย เสาวลักษณ์ พันธบุตร ที่มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ

(Anissa Fung. 2012, August). Interviewed by Saowaluck at Hongkong Institute of Education.

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

ผู้ประสานงานวารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม: นางสาวณัฐนันท์ สว่างค์ษา

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม

วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่อยู่ 114 ซอยสุขุมวิท23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

โทรศัพท์ : 02-649-5000 ต่อ 11269

โทรสาร : 0-2259-2344

อีเมล : coscijournal@gmail.com

