

ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

VIRTUAL TV PRODUCTION STUDIO TO PROMOTE AWARENESS OF THE COMMUNICATION ARTS ENVIRONMENT

ศรววุฒิ เกิดถาวร¹
Sarawut Kerdthawon¹

Received : 29-08-2025

Revised : 12-01-2026

Accepted : 15-01-2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจในการใช้งาน ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ได้ดำเนินการด้วยระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ครอบคลุมและรอบด้าน โดยการมีส่วนร่วมจากกลุ่มประชากรที่หลากหลาย ตั้งแต่ผู้เชี่ยวชาญในวงการ ผู้ปฏิบัติงาน ผลิตรายการโทรทัศน์ไปจนถึงผู้ใช้ปลายทางซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปจำนวน 400 คน ที่เดินทางมายังมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงที่พัฒนาขึ้น แบบประเมินคุณภาพ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง 5 ชั้นตอนตามหลักการ (ADDIE Model) ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมทุกด้านเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.92$, $SD = 0.06$) ผลการศึกษาเชิงปริมาณ พบว่า ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานโดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจของผู้ใช้งานโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.68$, $SD = 0.46$) โดยด้านเนื้อหาได้รับการประเมินในระดับสูงที่สุด ในทุกกลุ่มตัวอย่าง ยืนยันว่าเนื้อหาเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการสร้างความพึงพอใจและคุณค่าให้กับผู้ชม ในทางตรงกันข้าม ด้านการออกแบบภาพนิ่ง เป็นองค์ประกอบที่ได้รับความนิยมน้อยที่สุด ซึ่งบ่งชี้ถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการปรับปรุงและพัฒนา นอกจากนี้ ผลการศึกษาพบความแตกต่าง ที่มีนัยสำคัญในกลุ่มประชากรที่เฉพาะเจาะจง โดยกลุ่ม LGBTQ+ มีคะแนนประเมินโดยรวมสูงกว่ากลุ่มอื่น ขณะที่ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงจะประเมินด้านเทคโนโลยีเสมือนจริงในระดับสูงกว่าเช่นกัน

¹ สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัลและมัลติมีเดีย คณะวิทยาการจัดการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

¹ Department of Digital Communication and Multimedia Faculty of Management Sciences,
Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage

* Corresponding Author's E-mail: sarawut.ked@vru.ac.th

คำสำคัญ: ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์ / การรับรู้ / ความเป็นจริงเสมือน / นิเทศศาสตร์

ABSTRACT

This research aimed to 1) develop a virtual television production studio to promote awareness of the communication arts environment and 2) study user satisfaction with the virtual television production studio to enhance awareness of the communication arts environment. A mixed-methods research approach was employed to gather comprehensive and well-rounded data through the participation of diverse populations, including industry experts, television production practitioners, and 400 end-users from the general public who visited Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage. The research instruments included the developed virtual television production studio, a quality evaluation form, and a satisfaction questionnaire regarding the virtual television production studio.

The researcher developed the virtual television production studio using a five-step process (ADDIE Model). Experts analyzed the suitability level across all aspects, with the average score at the highest level ($M = 4.92$, $SD = 0.06$). Quantitative results showed that overall user satisfaction was highest level ($M = 4.68$, $SD = 0.46$), with content receiving the highest rating across all sample groups, confirming that content is the most important factor in creating satisfaction and value for viewers. Conversely, in terms of still image design, it was the element that received the lowest score, indicating an urgent need for improvement and development. Furthermore, the study found significant differences among specific population groups, with the LGBTQ+ community scoring higher overall, while those with higher levels of education also rated virtual reality technology higher.

Keywords: Television production studio / Perception / Virtual reality /
Communication arts

บทนำ

ในบริบทของสังคมปัจจุบัน การเดินทางเพื่อการท่องเที่ยวและการเรียนรู้สถานที่ต่าง ๆ เผชิญกับข้อจำกัดที่มีความซับซ้อนและหลากหลาย ซึ่งสาเหตุสำคัญมาจากปัญหาทางสาธารณสุขและสิ่งแวดล้อมที่ทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โรคอุบัติใหม่ เช่น COVID-19 และโรคระบาดอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา (De Conto et al., 2020) ได้สร้างผลกระทบเชิงลึกต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมของมนุษย์ ความจำเป็นในการเฝ้าระวังโรค การเว้นระยะห่างทางสังคม (Social distancing) และการปฏิบัติตามมาตรการด้านสุขอนามัย ทำให้การเดินทางเพื่อการศึกษ และการท่องเที่ยวเป็นไปอย่างยากลำบาก ในขณะเดียวกัน ปัญหาทางสิ่งแวดล้อมโดยเฉพาะ

ฝุ่นละอองขนาดเล็ก PM 2.5 (Penerlev & Ahmed, 2024) ได้ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อสุขภาพของประชาชน โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการเผาไหม้ที่รวดเร็ว ฝุ่นละอองเหล่านี้สามารถก่อให้เกิดโรคทางเดินหายใจเรื้อรัง มะเร็งปอด และโรคหัวใจ ส่งผลให้ความปลอดภัยในการเดินทางและการใช้ชีวิตในที่โล่งลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ด้วยปัจจัยทั้งสองด้านดังกล่าว การเดินทางออกไปท่องเที่ยวหรือเรียนรู้ในสถานที่ต่าง ๆ จึงเป็นความท้าทายใหม่ที่ต้องพิจารณาอย่างรอบคอบ แนวทางในการรับมือปัญหาอาจรวมถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ เช่น การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์หรือการสร้างประสบการณ์เสมือนจริง (virtual experience) เพื่อลดความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการเดินทาง การพัฒนาองค์ความรู้และนโยบายเชิงวิชาการที่ตอบสนองต่อปัญหาเหล่านี้ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างรูปแบบการเรียนรู้และการท่องเที่ยวที่ปลอดภัย ยั่งยืน และสอดคล้องกับบริบทของโลกที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) เป็นเครื่องมือที่เริ่มมีการนำมาประยุกต์ใช้เป็นอย่างมากในการเรียนรู้เนื่องจากทำให้เกิดสื่อรูปแบบใหม่ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี (Hill & LaValle, 2004) ผ่านการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่จำลองสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ โดยผู้ใช้สามารถปฏิสัมพันธ์ด้วยได้นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวสามมิติ มุมมองรอบทิศทางพร้อมเสียงประกอบให้ความรู้สึกเหมือนได้ไปอยู่และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงในสถานที่นั้นจริง ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจของผู้เรียน

ดังนั้นเพื่อเป็นที่ฝึกปฏิบัติสำหรับการเรียนการสอนของนักศึกษานิเทศศาสตร์ หรือใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตสำหรับผู้สนใจหาความรู้ด้านการผลิตรายการโทรทัศน์ ฯลฯ ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงฯ โดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนจะทำให้คนรุ่นใหม่ และผู้ที่สนใจในเรื่องนี้ได้มีโอกาสเรียนรู้ ผ่านสื่อที่มีความน่าสนใจ ช่วยให้ได้เรียนรู้และเข้าใจมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังอาจกระตุ้นให้เกิดความสนใจที่จะเดินทางมายังสถานที่จริงเพื่อเรียนรู้เพิ่มเติมด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อการใช้งานห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้แบ่งกลุ่มประชากรที่ใช้ สำหรับการศึกษาเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน จำแนกเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 2 คน โดยจบการศึกษาระดับปริญญาเอก เพื่อการตรวจสอบการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ กลุ่มที่ 2 ประชากรสำหรับ การวิจัยเชิงคุณภาพ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย 1) ผู้ที่อยู่ในวงการผลิตรายการ

โทรทัศน์ภาคเอกชน 5 ปีขึ้นไป 2) มีผลงานด้าน 3) จบการศึกษาระดับปริญญาตรีด้านนิเทศศาสตร์ หรือเทคโนโลยี ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง จำนวน 5 คน โดยการลงพื้นที่เก็บข้อมูล เพื่อพัฒนาห้องสตูดิโอ ผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ และกลุ่มที่ 3 ประชากรสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ ผู้ที่เดินทางมายังมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 400 คน ตามสูตรของ Taro Yamane (Yamane, 1973) ใช้ในกรณีที่ไม่ทราบขนาดของประชากรที่แน่นอน แต่ทราบว่ามีความจำนวนมากและต้องการประมาณค่าสัดส่วนของประชากร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ พัฒนาด้วยโปรแกรม (Blender) เพื่อออกแบบโมเดลสามมิติ โปรแกรมยูนิตี้ (Unity) และโปรแกรมวีอาร์แชท (VRChat) ที่ติดตั้งบนโปรแกรม Steam
2. แบบประเมินคุณภาพห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์
3. แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

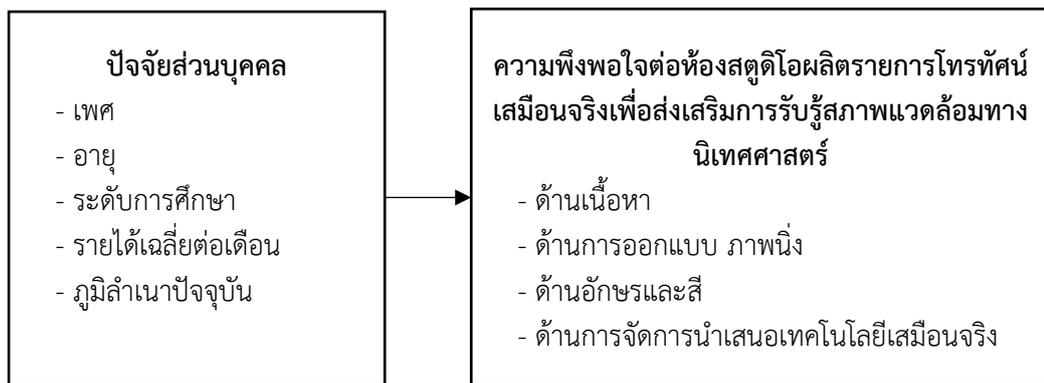
1. สร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบที่จะประเมินแบบสัมภาษณ์เชิงลึก โดยประกอบด้วย 2 ด้าน ดังนี้ โดยมีข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์ คำถามสัมภาษณ์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนย่อย ส่วนที่ 1 ความเข้าใจเกี่ยวกับสตูดิโอเสมือนจริง ส่วนที่ 2 การประยุกต์ใช้สตูดิโอเสมือนจริงในงานนิเทศศาสตร์ ส่วนที่ 3 โอกาสและความท้าทายในการนำสตูดิโอเสมือนจริงมาใช้ โดยมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพแบบสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้ทรงคุณวุฒิประเมินมาตรฐานตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม IOC ที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป จำนวน 3 คน จำแนกเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเทคโนโลยี จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 2 คน
2. การพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ มีขั้นตอนการดำเนินงาน 5 ขั้นตอน ตามหลักการออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบ (ADDIE Model) ซึ่งประกอบด้วย 1) ขั้นวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดำเนินการ 2) ขั้นการออกแบบการทำงานของโปรแกรม (Design) ในขั้นตอนการออกแบบ ผู้จัดทำได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 มาประกอบในการออกแบบการออกแบบขั้นตอนการทำงาน 3) ขั้นการพัฒนา (Development) ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการออกแบบมาทำการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ดังนี้ จัดการข้อมูลเนื้อหา และพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ 4) ขั้นการทดลอง (Implementation) ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยนำห้องสตูดิโอ

ผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ไปทดลองและแก้ไข 5) ขั้นตอนประเมินผล (Evaluation) และให้ผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ระดับความเหมาะสมโดยใช้วิธีการค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เทียบกับเกณฑ์ประเมิน ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบที่จะประเมินโดยประกอบด้วย 4 ด้านจำนวน 20 ข้อ ดังนี้ ด้านเนื้อหาและการดำเนินเรื่อง ด้านเนื้อหา ด้านภาพภาษา และเสียง ด้านตัวอักษรและสี ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง แล้วประเมินมาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม IOC ที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป จำนวน 3 คน จำแนกเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านเทคโนโลยี จำนวน 1 คน และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 2 คน

3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ประกอบด้วย 2 ตอน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงฯ



ภาพที่ 1 กำหนดขอบข่ายคุณลักษณะที่ต้องการประเมิน

นำแบบประเมินมาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสม IOC ที่ระดับ 0.50 ขึ้นไป นำข้อความที่คัดเลือกไว้ทั้งหมดมาจัดเรียงแล้วนำแบบสอบถามที่ผ่านการทดลองจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลมีขั้นตอน ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

2. แบบประเมินคุณภาพห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

3. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ประชากรสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ ผู้ที่เดินทางมายังมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ จำนวน 400 คน โดยใช้การสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ 1) ผลการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ 2) ผลการประเมินคุณภาพห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ และ 3) ผลแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

1. ผลการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงฯ โดยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูล In-depth Interview ณ ช่องโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัลประเภทบริการสาธารณะ สถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย สถานีโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัลประเภทบริการธุรกิจ ช่องโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัลประเภทบริการสาธารณะ จุดเด่น ความเป็นสถานีโทรทัศน์สาธารณะ (Public Broadcasting) ใช้ชื่อช่องว่าไทยพีบีเอสเป็นสถานีโทรทัศน์แห่งแรกในประเทศไทยที่ดำเนินงานในฐานะองค์กรสาธารณประโยชน์ ไม่มุ่งหวังผลกำไร โดยได้รับงบประมาณจากรัฐผ่านกองทุนสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เน้นเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม รายการข่าว การศึกษา และสารคดีที่มุ่งเน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ให้กับประชาชน เน้นความหลากหลายทางวัฒนธรรม นำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนถึงความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทย เช่น รายการที่เน้นการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการส่งเสริมสิทธิมนุษยชน โปรแกรมสำหรับเด็กและเยาวชน รายการที่สร้างสรรค์และปลอดภัยสำหรับเด็ก เช่น การ์ตูนเสริมทักษะ และรายการสร้างแรงบันดาลใจ สถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย (NBT) สถานีโทรทัศน์ของรัฐบาลไทย จุดเด่น สื่อกลางการสื่อสารของรัฐบาลเป็นช่องทางหลัก ในการเผยแพร่นโยบายและข้อมูลข่าวสารของรัฐบาลไปสู่ประชาชน รายการข่าวที่ทันสมัย นำเสนอข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับนโยบายของรัฐ รวมถึงเหตุการณ์สำคัญในประเทศและต่างประเทศ เน้นรายการส่งเสริมความรู้และความเข้าใจ รายการเกี่ยวกับเศรษฐกิจ การศึกษา สุขภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ มีเครือข่ายครอบคลุมทั่วประเทศ สถานี NBT มีเครือข่ายสถานีวิทยุโทรทัศน์ที่ครอบคลุมทุกภูมิภาค ทำให้สามารถเข้าถึงประชาชนในพื้นที่ห่างไกลได้อย่างทั่วถึง สถานีโทรทัศน์ภาคพื้นดินระบบดิจิทัลประเภทบริการธุรกิจ สถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์ สถานีโทรทัศน์เชิงพาณิชย์เอกชน จุดเด่น รายการบันเทิงสร้างสรรค์ มีชื่อเสียงในด้านการผลิตรายการวาไรตี้และบันเทิงที่มีเอกลักษณ์ ที่ได้รับความนิยมในวงกว้าง ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมการผลิตการใช้เทคนิคและเทคโนโลยีทันสมัยในการผลิตรายการ เช่น การใช้กราฟิกและเทคนิคพิเศษที่ดึงดูดผู้ชม เน้นความหลากหลายในเนื้อหาครอบคลุมทั้งด้านบันเทิง ข่าว สารคดี และรายการแข่งขันที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลากหลาย ความเป็นนิยมและการเข้าถึงผู้ชมสามารถสร้างฐานผู้ชมที่ภักดีและได้รับการยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยสรุปสถานีโทรทัศน์ทั้งสามแห่งมีจุดเด่นที่แตกต่างกันตามบทบาทและเป้าหมายขององค์กร สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอสเด่นด้านการเป็นสื่อสาธารณะเพื่อประโยชน์ของประชาชน สถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทยเด่นในฐานะสื่อที่สื่อสารข้อมูลจากรัฐบาลสู่ประชาชน และสถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์เด่นในด้านความบันเทิงสร้างสรรค์ที่เข้าถึงผู้ชมทุกกลุ่ม ทางผู้วิจัยจึงเห็นการเชื่อมโยงจาก

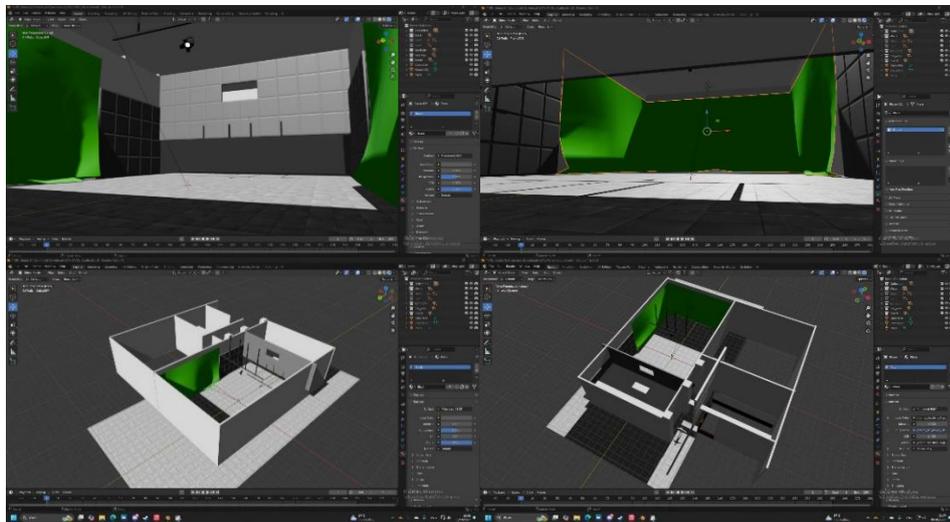
สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส สถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งประเทศไทย สถานีโทรทัศน์เวิร์คพอยท์สู่การพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ โดยใช้ห้องปฏิบัติการสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์ ของหลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์



ภาพที่ 2 ห้องปฏิบัติการสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์ ของหลักสูตรนิเทศศาสตร์

จึงดำเนินการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ผลการพัฒนาสื่อแสดงดังนี้

1.1 การสร้างโมเดลสามมิติด้วย โปรแกรม (Blender) ออกแบบ 3 มิติ



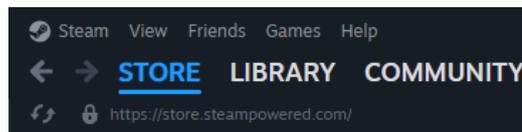
ภาพที่ 3 สร้างโมเดลสามมิติด้วย โปรแกรม (Blender) ออกแบบ 3 มิติ

1.2 นำโมเดลมาใส่ในโปรแกรมยูนิตี้ (Unity) เพื่อสร้างวีอาร์ กำหนดการเคลื่อนไหว ใส่เสียงประกอบ และกำหนดการปฏิสัมพันธ์ของผู้ใช้

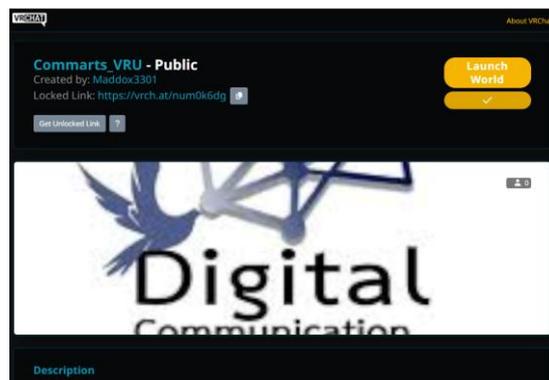
1.3 เพื่อทำระบบความจริงเสมือนเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ ให้สมบูรณ์โดยการเก็บรายละเอียดต่าง ๆ และส่งออกไฟล์สำหรับติดตั้งบนโปรแกรมวีอาร์แชท (VRChat) ที่ติดตั้งบนโปรแกรม Steam



ภาพที่ 4 โปรแกรมวีอาร์แชท (VRChat)



ภาพที่ 5 ที่ติดตั้งบนโปรแกรม Steam



ภาพที่ 6 เข้าห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง ๑ (Commarts_VRU)



ภาพที่ 7 ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง ๑

ผลการประเมินคุณภาพห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ทุกด้านเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.92$, $SD = 0.06$)

2. ผลแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

ตารางที่ 1 การนำเสนอผลความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงฯ ที่พัฒนาขึ้น แสดงความถี่ ร้อยละ

ตัวแปร	ตัวแปรย่อย	ความถี่	ร้อยละ
1. เพศ	1. ชาย	115	28.75
	2. หญิง	249	62
	3. LGBTQ+	36	9
2. อายุ	1. ต่ำกว่า 20 ปี	212	53
	2. 20-29 ปี	127	31.75
	3. 30-39 ปี	44	11
	4. 40-49 ปี	13	3.25
	5. 50 ขึ้นไป	5	1
3. ระดับการศึกษา	1. ต่ำกว่าปริญญาตรี	239	59.75
	2. ปริญญาตรี	152	38
	3. สูงกว่าปริญญาตรี	9	2.25
4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	1. ต่ำกว่า 10,000 บาท	234	58.5
	2. 10,000-15,000 บาท	117	29.25
	3. 15,001-20,000 บาท	32	8
	4. 20,001 บาทขึ้นไป	17	4.25
5. ภูมิลำเนาปัจจุบัน	1. จังหวัดปทุมธานี	42	10.5
	2. จังหวัดอื่น ๆ	358	89.5
6. ท่านเคยมาอาคารนิเทศศาสตร์หรือไม่	1. เคยมา	69	17.25
	2. ไม่เคยมา	331	82.75

ตารางที่ 2 การนำเสนอผลแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์
เสมือนจริงฯ ส่วนที่ 2

รายการ	ผลการประเมิน		แปลผล
	M	SD	
1. ด้านเนื้อหา	4.90	0.27	มากที่สุด
1.1 เนื้อหาที่มีความเหมาะสมและเข้าใจง่าย	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอภาพและวิดีโอสื่อความหมายตรงเนื้อหา	4.97	0.25	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาช่วยทำให้น่าติดตามมากยิ่งขึ้น	4.97	0.23	มากที่สุด
1.4 เนื้อหาเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้	4.85	0.35	มากที่สุด
1.5 เนื้อหาทันสมัยต่อการเรียนรู้	4.70	0.49	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบ ภาพนิ่ง	4.58	0.52	มากที่สุด
2.1 ใช้พื้นที่การออกแบบทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.64	0.52	มากที่สุด
2.2 องค์ประกอบต่าง ๆ จัดวางอย่างเหมาะสม	4.58	0.53	มากที่สุด
2.3 ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4.52	0.52	มากที่สุด
2.4 ภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4.62	0.50	มากที่สุด
2.5 ภาพที่ใช้ประกอบเนื้อหา	4.55	0.51	มากที่สุด
3. ด้านอักษรและสี	4.62	0.51	มากที่สุด
3.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.52	0.53	มากที่สุด
3.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	4.66	0.51	มากที่สุด
3.3 สีของตัวอักษรโดยภาพรวม	4.63	0.51	มากที่สุด
3.4 สีของพื้นหลังเนื้อหาโดยภาพรวม	4.65	0.52	มากที่สุด
4. ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง	4.64	0.53	มากที่สุด
4.1 การออกแบบห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง	4.61	0.50	มากที่สุด
4.2 การทำงานของห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง	4.66	0.51	มากที่สุด
4.3 การโต้ตอบระหว่างห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงกับผู้ใช้รูปแบบโปรแกรมใช้งานง่าย	4.66	0.49	มากที่สุด
4.4 ความน่าสนใจชวนให้ติดตามเนื้อหา	4.68	0.50	มากที่สุด
4.5 มีความเหมาะสมสำหรับนำมาเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์	4.54	0.49	มากที่สุด
4.6 เนื้อหาน่าประทับใจน่ากลับมาเยี่ยมชมอีกครั้ง หรือบอกต่อ	4.67	0.66	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.68	0.46	มากที่สุด

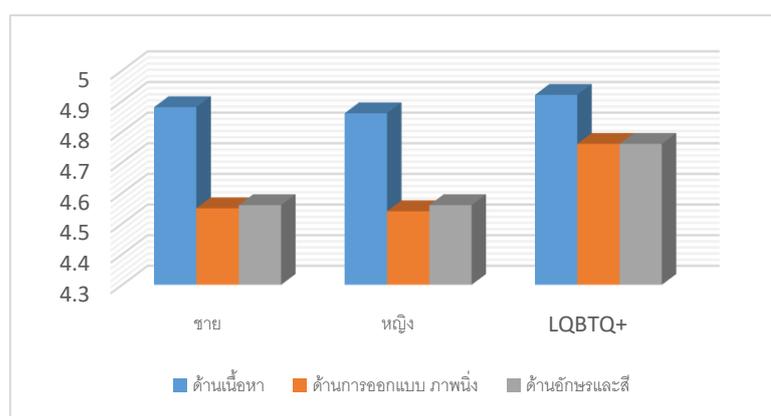
จากตารางที่ 2 ผลแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ จำนวน 400 คน โดยภาพรวมของการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.68, SD = 0.46$) โดยพิจารณาเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยคือ ด้านที่ 1) ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.90, SD = 0.27$) รองลงมา

ด้านที่ 4 ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง ($M = 4.64, SD = 0.53$) และด้านที่ 3 ด้านอักษรและสี อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.62, SD = 0.51$) ลำดับสุดท้าย ด้านที่ 2 ด้านการออกแบบภาพนิ่ง อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.58, SD = 0.52$)

ตารางที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบจากเพศ จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงฯ

เพศ	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบภาพนิ่ง	ด้านอักษรและสี	ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง
ชาย	4.88	4.55	4.56	4.58
หญิง	4.86	4.54	4.56	4.62
LGBTQ+	4.92	4.76	4.76	4.71

จากตารางที่ 3 เมื่อเปรียบเทียบการประเมินตามกลุ่มประชากรเพศ การประเมินนี้แบ่งผู้ใช้ออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ชาย หญิง และ LGBTQ+ โดยทุกกลุ่มมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ซึ่งคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 ถึง 4.92 เพศชาย มีความพึงพอใจสูงสุดในด้านเนื้อหา คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.88 และรองลงมา ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริงคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 เพศหญิง มีความพึงพอใจสูงสุดในด้านเนื้อหาคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.86 และรองด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริงคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62 ซึ่งเป็นคะแนนสูงสุดในหมวดนี้ กลุ่มเพศ LGBTQ+ มีคะแนนความพึงพอใจ สูงที่สุดในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะด้านเนื้อหา ที่ได้คะแนนสูงสุดถึง 4.92 รองลงมาด้านด้านการออกแบบ ภาพนิ่ง และด้านอักษรและสี คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.76 ลำดับสุดท้าย ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.71



ภาพที่ 8 เปรียบเทียบจากเพศ จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิต ฯ

การวิเคราะห์ตามรายด้าน ตารางนี้ประเมินความพึงพอใจใน 4 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบภาพนิ่ง ด้านอักษรและสี และด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง

ด้านเนื้อหา เป็นด้านที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงสุดจากทุกกลุ่ม โดยกลุ่ม LGBTQ+ ให้คะแนนสูงสุดที่ 4.92 รองลงมาคือ ผู้ชาย 4.88 และผู้หญิง 4.86 ด้านการออกแบบภาพนิ่ง คะแนนอยู่ในระดับสูง เช่นกัน โดยกลุ่ม LGBTQ+ ให้คะแนนสูงสุดที่ 4.76 ด้านอักษรและสี คะแนนความพึงพอใจในด้านนี้ค่อนข้างใกล้เคียงกัน โดยผู้ชายและผู้หญิงได้ 4.56 ในขณะที่กลุ่ม LGBTQ+ ได้ 4.76 และด้านการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง แม้คะแนนจะอยู่ในระดับสูง แต่ถือเป็นด้านที่ได้คะแนนน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่นๆ โดยผู้หญิงให้คะแนนสูงสุดที่ 4.62 ส่วนผู้ชายและกลุ่ม LGBTQ+ ให้คะแนนที่ 4.58 และ 4.71 ตามลำดับ

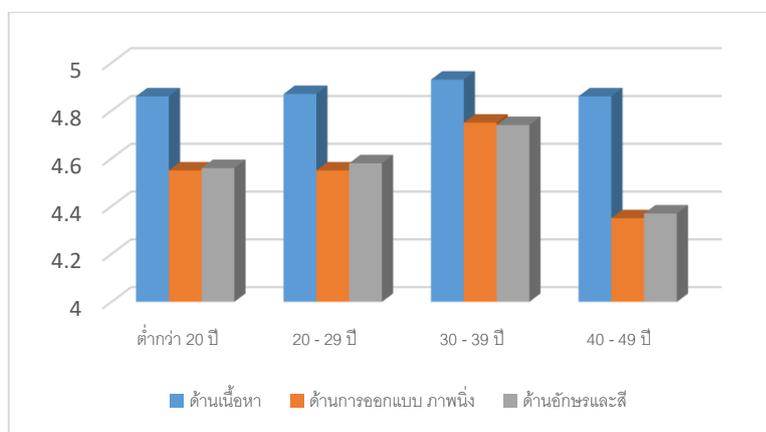
ตารางที่ 4 เมื่อเปรียบเทียบจากอายุ จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง ฯ

อายุ	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบภาพนิ่ง	ด้านอักษรและสี	ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง
ต่ำกว่า 20 ปี	4.86	4.55	4.56	4.58
20-29 ปี	4.87	4.55	4.58	4.65
30-39 ปี	4.93	4.75	4.74	4.74
40-49 ปี	4.86	4.35	4.37	4.37
50 ขึ้นไป	4.9	4.65	4.56	4.83

จากตารางที่ 4 เมื่อเปรียบเทียบจากอายุ ช่วงอายุ 30-39 ปี เป็นกลุ่มที่แสดงความพึงพอใจสูงสุดในเกือบทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเนื้อหา 4.93 ด้านการออกแบบภาพนิ่ง 4.75 และด้านอักษรและสี 4.74 ซึ่งบ่งชี้ว่าช่วงอายุ 30-39 ปี มีความพึงพอใจอย่างมากต่อห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

ช่วงอายุ 50 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจสูงสุดในด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง 4.83 ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอายุอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด

ช่วงอายุ 20-29 ปี และ 40-49 ปี มีค่าความพึงพอใจที่ค่อนข้างใกล้เคียงกันในทุกด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มอายุ 30-39 ปีเล็กน้อย



ภาพที่ 9 เปรียบเทียบจากอายุ จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิต ฯ

สรุปตามด้านการประเมิน ด้านเนื้อหา ได้รับการประเมินความพึงพอใจสูงสุดโดยรวม โดยเฉพาะจากกลุ่มอายุ 30-39 ปี 4.93

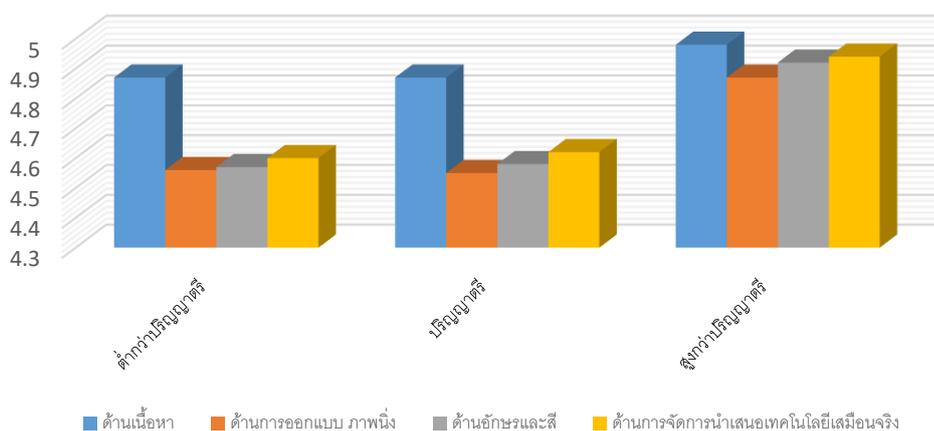
ด้านการออกแบบภาพนิ่ง และ ด้านอักษรและสี มีค่าความพึงพอใจใกล้เคียงกันในทุกกลุ่มอายุ โดยกลุ่มอายุ 30-39 ปี ให้คะแนนสูงสุด 4.75 และ 4.74 ตามลำดับ

ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง เป็นด้านที่มีความพึงพอใจแตกต่างกันมากที่สุดในแต่ละช่วงอายุ โดยกลุ่มผู้มีอายุ 50 ปีขึ้นไปให้คะแนนสูงสุดอย่างโดดเด่น 4.83 ในขณะที่กลุ่มอายุอื่น ๆ มีค่าคะแนนน้อยกว่าเล็กน้อย

ตารางที่ 5 เมื่อเปรียบเทียบจากระดับการศึกษา จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง ฯ

ระดับการศึกษา	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบภาพนิ่ง	ด้านอักษรและสี	ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง
ต่ำกว่าปริญญาตรี	4.87	4.56	4.57	4.6
ปริญญาตรี	4.87	4.55	4.58	4.62
สูงกว่าปริญญาตรี	4.98	4.87	4.92	4.94

จากตารางที่ 5 เมื่อเปรียบเทียบจากระดับการศึกษา ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกันในทุกด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา 4.87 ด้านการออกแบบภาพนิ่ง 4.56 ด้านอักษรและสี 4.57 และด้านการจัดการนำเสนอด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริง 4.6



ภาพที่ 10 เปรียบเทียบจากระดับการศึกษา จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตฯ

ระดับปริญญาตรี มีความพึงพอใจในระดับสูงเช่นกัน โดยมีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกับระดับน้อยกว่าปริญญาตรี ด้านที่ได้คะแนนสูงสุดคือ ด้านเนื้อหา 4.87 และด้านการจัดการนำเสนอ 4.62

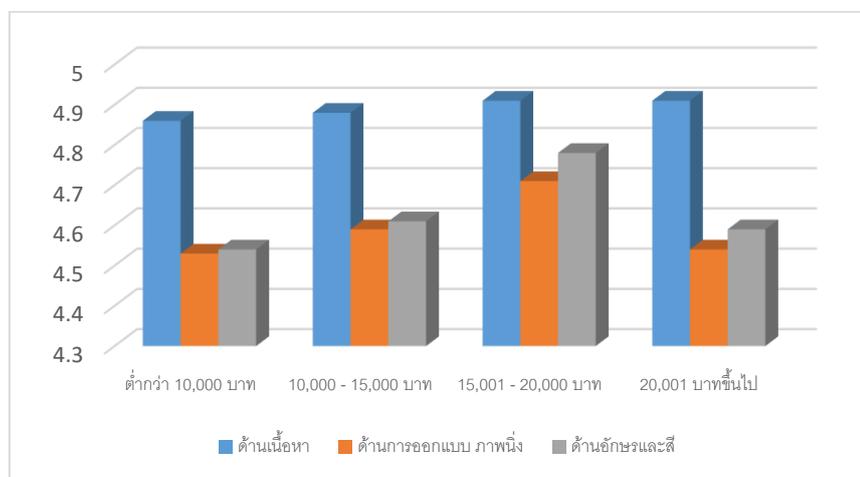
ระดับสูงกว่าปริญญาตรี มีความพึงพอใจสูงสุดในทุกด้าน คะแนนที่โดดเด่น คือ ด้านเนื้อหา 4.98 และด้านการจัดการนำเสนอ 4.94

ความพึงพอใจรายด้าน ด้านเนื้อหา เป็นด้านที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงสุดในทุกระดับการศึกษา โดยระดับสูงกว่าปริญญาตรีให้คะแนนสูงสุดที่ 4.98

ด้านการออกแบบภาพนิ่ง และ ด้านอักษรและสี สองด้านนี้ได้รับคะแนนความพึงพอใจในระดับใกล้เคียงกันสำหรับทุกระดับการศึกษา โดยระดับสูงกว่าปริญญาตรีให้คะแนนสูงสุดที่ 4.87 และ 4.92

ตารางที่ 6 เมื่อเปรียบเทียบจากรายได้เฉลี่ยต่อเดือน จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบภาพนิ่ง	ด้านอักษรและสี	ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง
ต่ำกว่า 10,000 บาท	4.86	4.53	4.54	4.56
10,000-15,000 บาท	4.88	4.59	4.61	4.65
15,001-20,000 บาท	4.91	4.71	4.78	4.84
20,001 บาทขึ้นไป	4.91	4.54	4.59	4.69



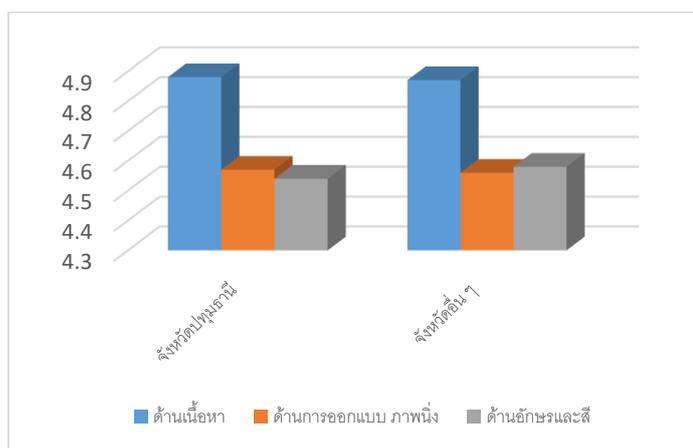
ภาพที่ 11 เปรียบเทียบจากรายได้เฉลี่ยต่อเดือน จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิต ๓

จากตารางที่ 6 เมื่อเปรียบเทียบจากรายได้เฉลี่ยต่อเดือน กลุ่มรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท ได้รับคะแนนความพึงพอใจ คะแนนสูงสุดที่ ด้านเนื้อหา 4.86 กลุ่มรายได้ 10,000-15,000 บาท คะแนนความพึงพอใจสูงสุด ด้านเนื้อหา 4.88 กลุ่มรายได้ 15,001-20,000 บาท และกลุ่มรายได้ 20,001 บาทขึ้นไป คะแนนความพึงพอใจสูงสุด ด้านเนื้อหา 4.91

ตารางที่ 7 เมื่อเปรียบเทียบจากภูมิลำเนาปัจจุบัน จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

ภูมิลำเนาปัจจุบัน	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบภาพนิ่ง	ด้านอักษรและสี	ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง
จังหวัดปทุมธานี	4.88	4.57	4.54	4.6
จังหวัดอื่น ๆ	4.87	4.56	4.58	4.62

จากตารางที่ 7 เมื่อเปรียบเทียบจากภูมิลำเนาปัจจุบัน ถึงแม้ว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมจะมีความใกล้เคียงกันมาก แต่ผู้ใช้จากจังหวัดอื่น ๆ มีแนวโน้มที่จะให้คะแนนความพึงพอใจสูงกว่าผู้ใช้ในจังหวัดปทุมธานีเล็กน้อย ซึ่งอาจบ่งชี้ถึงความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างหรือปัจจัยด้านบริบทที่ส่งผลต่อการรับรู้และประสบการณ์การใช้งาน



ภาพที่ 12 เปรียบเทียบจากภูมิลำเนาปัจจุบัน จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตฯ

ผลการประเมินรายด้านการวิเคราะห์ผลการประเมินแยกตามรายด้านเผยให้เห็นความแตกต่างที่น่าสนใจในแต่ละมิติ ด้านเนื้อหา เป็นด้านที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงสุดทั้งจากผู้ใช้ในจังหวัดปทุมธานี 4.88 และจังหวัดอื่น ๆ 4.87 แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่นำเสนอผ่านสตูดิโอเสมือนจริงนั้นมีคุณภาพสูงและเป็นที่น่าสนใจของผู้ใช้โดยรวม

ด้านการจัดการนำเสนอและเทคโนโลยีเสมือนจริง ด้านนี้ได้รับคะแนนความพึงพอใจเป็นอันดับที่สอง โดยผู้ใช้จากจังหวัดอื่น ๆ 4.62 ให้คะแนนสูงกว่าผู้ใช้จากจังหวัดปทุมธานี 4.60 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีที่ใช้ในการนำเสนอมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพสูง

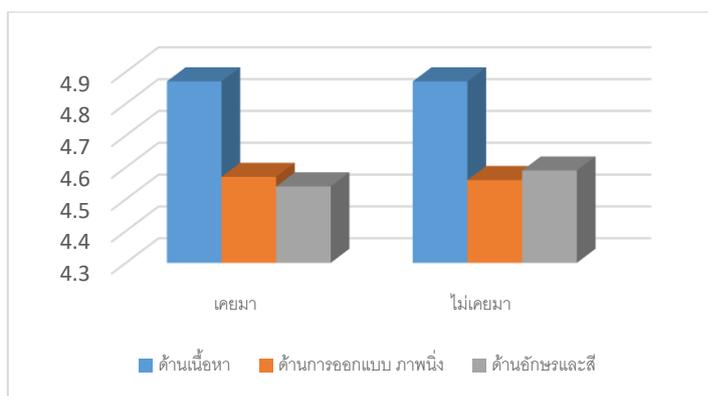
ด้านการออกแบบภาพนิ่ง เป็นด้านที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจเป็นอันดับสาม โดยมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกันระหว่างผู้ใช้จากปทุมธานี 4.57 และจังหวัดอื่น ๆ 4.56

ด้านอักษรและสี ด้านนี้ได้รับคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุดในกลุ่มการประเมิน โดยผู้ใช้จากจังหวัดอื่น ๆ 4.58 ให้คะแนนสูงกว่าผู้ใช้จากปทุมธานี 4.54 เล็กน้อย

ตารางที่ 8 เมื่อเปรียบเทียบจากการมาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์แห่งนี้หรือไม่ จากผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์

ท่านเคยมา	ด้านเนื้อหา	ด้านการออกแบบภาพนิ่ง	ด้านอักษรและสี	ด้านการจัดการนำเสนอเทคโนโลยีเสมือนจริง
เคยมา	4.87	4.57	4.54	4.59
ไม่เคยมา	4.87	4.56	4.59	4.62

จากตารางที่ 8 เมื่อเปรียบเทียบท่านเคยมาห้องเที่ยว ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้เมื่อแบ่งตามภูมิภาคนำปัจจุบันพบว่า ผู้ใช้ที่มีภูมิลำเนาอยู่ในจังหวัดปทุมธานี มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในทุกด้านโดยรวมอยู่ที่ 4.65 ในขณะที่ผู้ใช้ที่มีภูมิลำเนาอยู่ใน จังหวัดอื่น ๆ มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ 4.66



ภาพที่ 13 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ห้องสตูดิโอผลิต ฯ

ผลการประเมินรายด้าน การวิเคราะห์ผลการประเมินแยกตามรายด้านเผยให้เห็นความแตกต่างที่น่าสนใจในแต่ละมิติ ด้านเนื้อหา เป็นด้านที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงสุดทั้งจากผู้ใช้ในจังหวัดปทุมธานี 4.88 และจังหวัดอื่น ๆ 4.87 แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาที่น่าเสนอผ่านสตูดิโอเสมือนจริงนั้นมีคุณภาพสูงและเป็นที่น่าสนใจของผู้ใช้โดยรวม

ด้านการจัดการนำเสนอและเทคโนโลยีเสมือนจริง ด้านนี้ได้รับคะแนนความพึงพอใจเป็นอันดับที่สอง โดยผู้ใช้จากจังหวัดอื่น ๆ 4.62 ให้คะแนนสูงกว่าผู้ใช้จากจังหวัดปทุมธานี 4.60 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีที่ใช้ในการนำเสนอมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพสูง

ด้านการออกแบบภาพนิ่ง เป็นด้านที่ได้รับคะแนนความพึงพอใจเป็นอันดับสาม โดยมีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกันระหว่างผู้ใช้จากปทุมธานี 4.57 และจังหวัดอื่น ๆ 4.56

ด้านอักษรและสี ด้านนี้ได้รับคะแนนความพึงพอใจน้อยที่สุดในกลุ่มการประเมิน โดยผู้ใช้จากจังหวัดอื่น ๆ 4.58 ให้คะแนนสูงกว่าผู้ใช้จากปทุมธานี 4.54 เล็กน้อย

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมการรับรู้สภาพแวดล้อมทางนิเทศศาสตร์ การดำเนินงานครอบคลุมการศึกษาเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ซึ่งสะท้อนการมีส่วนร่วมจากกลุ่มประชากรที่หลากหลาย ตั้งแต่ผู้เชี่ยวชาญไปจนถึงผู้ใช้ปลายทาง โดยจำแนกกลุ่มตัวอย่างและระดับการมีส่วนร่วมออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (การมีส่วนร่วมระดับปริญญา) กลุ่มผู้ปฏิบัติงานในวงการโทรทัศน์ (การมีส่วนร่วมระดับปฏิสัมพันธ์และปฏิบัติการร่วม) และกลุ่มผู้ใช้ปลายทาง (การมีส่วนร่วมระดับให้ข้อมูล) ซึ่งกลุ่มหลังนี้ ประกอบด้วย ประชาชนทั่วไป จำนวน 400 คน ที่เดินทางมายังมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการประเมินและปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อ

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานอยู่ในระดับมากในคะแนนเฉลี่ยรวม ($M = 4.68$, $SD = 0.46$) พบว่า “ด้านเนื้อหา” ได้รับการประเมินในระดับสูงที่สุดในทุกกลุ่มตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชม ขณะที่ “ด้านการออกแบบภาพนิ่ง” ได้รับการประเมินในระดับน้อยสุด สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการปรับปรุงและพัฒนาองค์ประกอบด้านภาพนิ่ง นอกจากนี้ กลุ่ม LGBTQ+ มีคะแนนประเมินโดยรวมสูงกว่ากลุ่มอื่นอย่างมีนัยสำคัญ บ่งชี้ว่าสื่อเสมือนจริงนี้มีความสอดคล้องและตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มนี้ได้ดีกว่า ในขณะที่ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงจะประเมินด้านเทคโนโลยีเสมือนจริงในระดับสูงกว่ากลุ่มอื่น ซึ่งอาจเป็นเพราะมีความเข้าใจและคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดังกล่าวมากกว่า การศึกษารังนี้จึงชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงในอนาคตควรให้ความสำคัญกับการบูรณาการปัจจัยที่สำคัญ ได้แก่ การปรับปรุงคุณภาพด้านภาพนิ่งและสี ควบคู่ไปกับการรักษามาตรฐานและพัฒนา ด้านเนื้อหาและเทคโนโลยี อย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับความพึงพอใจของผู้ชม ในทุกมิติ และทำให้สื่อดังกล่าวมีประสิทธิภาพสูงสุด

ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับการนำสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริงมาใช้ช่วยเพิ่มความตระหนักรู้และการศึกษาในแวดวงการสื่อสารมวลชนได้อย่างมีนัยสำคัญ ด้วยการมอบประสบการณ์แบบอินเทอร์แอคทีฟที่สมจริง ยกตัวอย่างเช่น โครงการต่าง ๆ เช่น สตูดิโอเสมือนจริงแบบอินเทอร์แอคทีฟที่คณะนิเทศศาสตร์ ช่วยให้นักศึกษาได้สำรวจโทรทัศน์ โต้ตอบกับอุปกรณ์ และเข้าถึงเนื้อหาวิดีโอที่ให้ข้อมูล ซึ่งจะส่งเสริมสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการผลิตให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การบูรณาการสตูดิโอผลิตเสมือนจริง เช่น The Void ของมหาวิทยาลัยฟลินเดอร์ส มีบทบาทสำคัญ ในการส่งเสริมความตระหนักรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของนิเทศศาสตร์ โดยส่งเสริมแนวปฏิบัติทางการสอนที่สร้างสรรค์ (Bevan & Mackness, 2025) เทคโนโลยีนี้ช่วยยกระดับกระบวนการผลิตแบบเรียลไทม์และประสบการณ์ที่ดื่มด่ำ ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดึงดูดผู้ชมและยกระดับประสบการณ์โดยรวมของผู้ชม (Söğütülür, 2024) (Swords & Willment, 2024) นอกจากนี้ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการผลิตเสมือนจริง เช่น เทคโนโลยีความจริง ช่วยให้สามารถผสมผสานสภาพแวดล้อมดิจิทัลและสภาพแวดล้อมทางกายภาพเข้าด้วยกันได้อย่างราบรื่น จึงช่วยขยายขอบเขตการสร้างสรรค์และส่งเสริมการทำงานร่วมกันแบบสหวิทยาการ (Oh, 2024) ในขณะที่อุตสาหกรรมมีการพัฒนาสตูดิโอเหล่านี้ไม่เพียงแต่ให้บริการด้านการศึกษาเท่านั้น แต่ยังมีส่วนสนับสนุนความยั่งยืนด้วยการลดการปล่อยก๊าซคาร์บอนที่เกี่ยวข้องกับวิธีการผลิตแบบดั้งเดิม (Swords & Willment, 2024)

ดังนั้น สตูดิโอการผลิตเสมือนจริงจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดอนาคตของนิเทศศาสตร์ ผ่านการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาและการสร้างสรรค์เนื้อหาที่สร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้

งานวิจัยนี้ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่ต้องพัฒนาเพื่อยกระดับประสิทธิภาพของห้องสตูดิโอผลิตรายการโทรทัศน์เสมือนจริง โดยข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคตประกอบด้วย การพัฒนาและประเมินเชิงเทคนิค โดยมุ่งเน้นการปรับปรุงด้านภาพนิ่งและองค์ประกอบทางศิลปะ การขยายกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงพฤติกรรมที่ครอบคลุมมากขึ้น และการวิจัยเชิงนโยบาย เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการนำไปประยุกต์ใช้ในภาคอุตสาหกรรมจริง ทั้งหมดนี้จะช่วยให้ได้องค์ความรู้ที่สมบูรณ์และนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ขยายผลงานวิจัยให้ครอบคลุมและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคตประกอบด้วย การวิจัยเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อทำความเข้าใจเหตุผลเบื้องหลังคะแนนความพึงพอใจ โดยเฉพาะด้านการออกแบบภาพนิ่งที่มีคะแนนน้อย นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาเชิงเปรียบเทียบความพึงพอใจและประสิทธิภาพระหว่างห้องสตูดิโอเสมือนจริงกับสตูดิโอในรูปแบบปกติ เพื่อยืนยันคุณค่าของการใช้เทคโนโลยี อีกทั้งยังควรประเมินผลกระทบระยะยาวของสื่อเสมือนจริงต่อพฤติกรรมผู้ชมเพื่อประเมินความยั่งยืน และสุดท้าย ควรขยายกลุ่มประชากรที่ศึกษาให้หลากหลายขึ้น เช่น นักศึกษาจากสถาบันอื่นหรือผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสะท้อนมุมมองที่แตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- Bevan, J., & Mackness, C. (2025). *From Virtual Production to 'Integrated Production Technologies'*. 12-24. <https://doi.org/10.4324/9781003449492-2>
- De Conto, S. M., Amorim, F. A., Eme, J. B., Finkler, R., & Rech, T. (2020). Turismo e Sustentabilidade: Reflexões em Momentos da Pandemia Covid-19. *Revista Rosa dos Ventos Turismo e Hospitalidade*, 12(3 - Especial Covid 19), 1-2. [Online], Available: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/rosadosventos/article/view/8643>
- Hill, J. W., & LaValle, S. M. (2004). *Virtual Reality*. [Online], Available: <https://www.amazon.com/Virtual-Reality-Joey-W-Hill-ebook/dp/B0129538XO>

- Oh, S. H. (2024). A Comparison and analysis of digital video composite shooting methods, considering the purpose and direction of video content classification: A focus on XR studio and virtual production. *Journal of Industrial Technology Research*, 29(2), 39-52.
<https://doi.org/10.29279/jitr.2024.29.2.39>
- Penerliev, M., & Ahmed, A. R. (2024). Sustainable development, pandemics, and tourism - intersections. *Acta Scientifica Naturalis*, 11(3), 89-97.
<https://doi.org/10.2478/asn-2024-0021>
- Söğütlüler, T. (2024). The future of the moving image: Virtual production technology. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 10(4), 214-234.
<https://doi.org/10.59280/film.1530664>
- Swords, J., & Willment, N. (2024). The emergence of virtual production - a research agenda. *Convergence*, 30(5), 1557-1574.
<https://doi.org/10.1177/13548565241253903>
- Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis*. John Weather Hill.