

A STUDY OF PLATFORM SUPPORT AND THE PROFESSIONAL EXPERIENCES OF THAI WEBTOON CANVAS ARTISTS: THE CASE OF LINE WEBTOON

Received Date: 2026, May 9

Revised Date: 2026, June 4

Accepted Date: 2026, July 8

Thitthita Onchat*

Naritha Sukpramarn**

ABSTRACT

This research examines the role of the LINE Webtoon application in promoting the works of Thai CANVAS webtoon artists and increasing readers' access to their works. The objectives were: 1) to examine the platform support systems that affect the work and income of Thai CANVAS webtoon artists; 2) to examine the occupational security of Thai webtoon artists within the working structure of the LINE Webtoon platform; and 3) to examine readers' behavior and engagement that affect their support for Thai webtoon works on the LINE Webtoon platform.

This study employed a mixed methods approach. Quantitative data were collected through questionnaires from 100 readers, while qualitative data were obtained through in-depth interviews with 5 webtoon artists in the CANVAS section of LINE Webtoon Thailand. The data were then analyzed according to the research objectives. The findings revealed that LINE Webtoon plays an important role as a digital platform that increases access to webtoon works and expands the readership, thereby creating opportunities for artists to generate income and develop their careers. However, occupational security remains limited by platform-related factors, such as algorithms, ranking systems, and the visibility of works, which artists cannot directly control. In addition, income remains uncertain. Reader behavior and fan culture also play important roles in artists' motivation and continuity in producing their works. The findings can serve as a knowledge base for developing the Thai webtoon ecosystem toward sustainable growth in the future.

Keywords: Webtoon, Occupational Stability, Thai Webtoon Industry, Platform Economy.

* Undergraduate Students, Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University Academic Year 2025

** Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

*** This work was supported by the Core University Program for Korean Studies of the Ministry of Education of the Republic of Korea and Korean Studies Promotion Service at the Academy of Korean Studies (AKS-2025-OLU-2250003)

Corresponding author e-mail: naritha@g.swu.ac.th

การศึกษาด้านจิตวิทยาของระบบสนับสนุนแพลตฟอร์มเว็บตูนต่อความมั่นคงใน อาชีพนักวาดเว็บตูนแคนวาสชาวไทย: กรณีศึกษาของ LINE WEBTOON

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ: 9 พฤษภาคม 2569

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 4 มิถุนายน 2569

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 8 กรกฎาคม 2569

จิตติธิดา อ่อนชาติ*

นาริฐา สุขประมาณ**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ศึกษาบทบาทของแอปพลิเคชัน LINE Webtoon ในการส่งเสริมผลงานของนักวาดเว็บตูนแคนวาสชาวไทยและเพิ่มการเข้าถึงของผู้อ่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการสนับสนุนของแพลตฟอร์มเว็บตูนที่ส่งผลต่อการทำงานและรายได้ของนักวาดเว็บตูนแคนวาสชาวไทย 2) เพื่อศึกษาความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดเว็บตูนไทยภายใต้โครงสร้างการทำงานของแพลตฟอร์ม LINE Webtoon และ 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้อ่านที่ส่งผลต่อการสนับสนุนผลงานเว็บตูนไทยบนแพลตฟอร์ม LINE Webtoon การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามผู้อ่าน จำนวน 100 คน และข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักวาดเว็บตูนในพื้นที่ Canvas บน LINE Webtoon ประเทศไทย จำนวน 5 คน จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า LINE Webtoon มีบทบาทสำคัญในฐานะแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยเพิ่มการเข้าถึงผลงานและขยายฐานผู้อ่าน ส่งผลให้เกิดโอกาสในการสร้างรายได้และพัฒนาอาชีพของนักวาด อย่างไรก็ตาม ความมั่นคงทางอาชีพยังถูกจำกัดด้วยปัจจัยของแพลตฟอร์ม เช่น อัลกอริทึม การจัดอันดับ และการมองเห็นผลงาน ซึ่งนักวาดไม่สามารถควบคุมได้โดยตรง อีกทั้งรายได้อาจยังไม่แน่นอน นอกจากนี้ พฤติกรรมผู้อ่านและวัฒนธรรมแฟนคลับยังมีบทบาทสำคัญต่อแรงจูงใจและความต่อเนื่องในการผลิตผลงาน โดยผลการศึกษานี้สามารถใช้เป็นฐานองค์ความรู้เพื่อพัฒนาระบบนิเวศเว็บตูนไทยให้เติบโตอย่างยั่งยืนในอนาคต

คำสำคัญ: เว็บตูน, ความมั่นคงในอาชีพ, เศรษฐกิจดิจิทัล, อุตสาหกรรมเว็บตูนไทย

* นิติศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2568

** คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Corresponding author e-mail: naritha@g.swu.ac.th

บทนำ

ปัจจุบันสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในด้านการติดต่อสื่อสาร การรับข้อมูลข่าวสาร และการบริโภคสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ เพลง เกม และการตูน โดยรูปแบบการเข้าถึงสื่อได้เปลี่ยนความนิยมจากสิ่งพิมพ์ไปสู่แพลตฟอร์มดิจิทัลที่สามารถเข้าถึงได้ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล

แอปพลิเคชันอ่านการ์ตูนทั่วไปมักมีฟังก์ชันดังนี้ การอ่านแบบเลื่อนหน้าจอนวนตั่ง หรือการพลิกหน้าแบบหนังสือดั้งเดิม ระบบบันทึกเรื่องโปรด การแจ้งเตือนเมื่อมีตอนใหม่ การดาวน์โหลดเพื่ออ่านแบบออฟไลน์ รวมถึงระบบการปลดล็อก และการซื้อเหรียญภายในแอป ปัจจุบันมีแพลตฟอร์มหลากหลาย เช่น LINE Webtoon เป็นแพลตฟอร์มเว็บตูนที่นำเสนอทั้งผลงานออริจินัลของแพลตฟอร์มและผลงานจากผู้สร้างสรรค์อิสระผ่านระบบ Canvas ซึ่งเปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเผยแพร่ผลงานเว็บตูนของตนเองได้ มีการนำเสนอเป็นรายตอน MANGA Plus ที่นำเสนอมังงะญี่ปุ่นจากสำนักพิมพ์ชั้นนำแต่ไม่ได้เปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้งานทั่วไปเผยแพร่ผลงานโดยตรง BOOMTOON ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้อ่านการ์ตูน BL เกาหลี Comico ที่ให้บริการทั้งการ์ตูนและนิยายออนไลน์ โดยทั้งสองแพลตฟอร์มเน้นการนำเสนอคอนเทนต์ที่ผ่านการคัดเลือกหรือได้รับลิขสิทธิ์จากผู้ผลิตเนื้อหา Ookbee และ Meb ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มอีบุ๊กของไทยที่รวบรวมทั้งการ์ตูน นิยาย และหนังสือประเภทต่าง ๆ

Naver Webtoon เริ่มต้นให้บริการที่ประเทศเกาหลีใต้เมื่อปี พ.ศ. 2557 ก่อนจะเริ่มขยายให้บริการทั่วโลก (THE STANDARD, ออนไลน์, 2562) ซึ่งเปิดตัวในประเทศไทยในชื่อ LINE Webtoon แพลตฟอร์มดังกล่าวมีบทบาทสำคัญในการเปิดพื้นที่ให้นักวาดเว็บตูนสามารถเผยแพร่ผลงานได้โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการคัดเลือกแบบดั้งเดิม อีกทั้งยังมีระบบสนับสนุนด้านรายได้ เช่น ค่าโฆษณา ระบบเหรียญ และโอกาสในการต่อยอดลิขสิทธิ์ อย่างไรก็ตาม แม้แพลตฟอร์มจะสร้างโอกาสใหม่ให้กับนักวาด แต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อจำกัดจากโครงสร้างของแพลตฟอร์ม เช่น ระบบอัลกอริทึม การจัดอันดับ และการมองเห็นของผลงาน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องและความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดโดยตรง

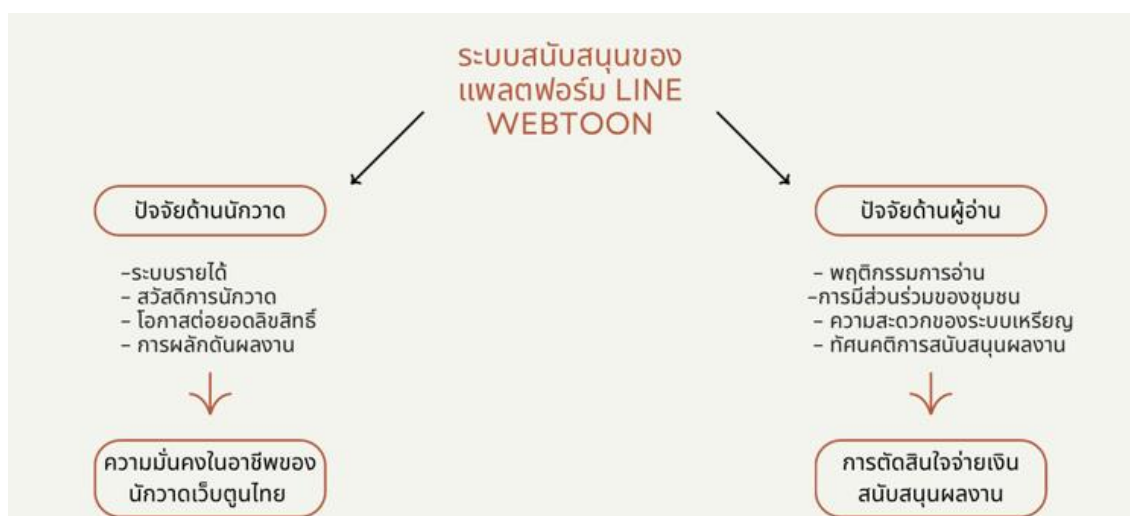
ในเชิงวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเว็บตูนส่วนใหญ่มักมุ่งเน้นไปที่ความนิยมของแพลตฟอร์ม พฤติกรรมผู้บริโภค หรือการเติบโตของอุตสาหกรรมในภาพรวม ขณะที่การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับ “กลไกของแพลตฟอร์ม” ในฐานะโครงสร้างที่กำหนดโอกาส ข้อจำกัด และความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดเว็บตูนยังมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะในบริบทของประเทศไทย ดังนั้น ช่องว่างขององค์ความรู้ที่สำคัญคือ การขาดการวิเคราะห์ระบบสนับสนุนของแพลตฟอร์ม เช่น ระบบรายได้ การจัดอันดับ และการมองเห็นผลงาน ว่ามีบทบาทอย่างไรในการกำหนดความมั่นคงและความต่อเนื่องในอาชีพของนักวาดเว็บตูนไทย งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาระบบดังกล่าวในกรณีของ LINE Webtoon เพื่ออธิบายกลไกที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาสถานะของนักวาดเว็บตูนแคนวาสไปสู่อาชีพในระบบเศรษฐกิจดิจิทัล รวมทั้งวิเคราะห์ข้อจำกัดและเงื่อนไขที่มีผลต่อความยั่งยืนของอาชีพนี้ในบริบทประเทศไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาระบบสนับสนุนของแพลตฟอร์มเว็บตูนที่ส่งผลต่อการทำงานและรายได้ของนักวาดเว็บตูนชาวไทย
2. เพื่อศึกษาความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดเว็บตูนไทยภายใต้โครงสร้างการทำงานของแพลตฟอร์ม LINE Webtoon
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้อ่านที่ส่งผลต่อการสนับสนุนผลงานเว็บตูนไทยบนแพลตฟอร์ม LINE Webtoon

กรอบแนวคิดและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาบทบาทของแพลตฟอร์ม LINE Webtoon ต่อการเผยแพร่ผลงานของนักวาดเว็บตูนแคนวาสชาวไทย รวมถึงผลกระทบต่อความต่อเนื่องและความมั่นคงทางอาชีพของนักวาด ตลอดจนศึกษาพฤติกรรมผู้อ่านและการมีส่วนร่วมของแฟนคลับที่ส่งผลต่อการสนับสนุนผลงาน โดยผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแพลตฟอร์มดิจิทัล พฤติกรรมผู้บริโภค และแรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมเว็บตูน ซึ่งสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : จัดทำโดยผู้วิจัย

จากกรอบแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้แบ่งการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องออกเป็น 4 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ 1) การเล่าเรื่องด้วยภาพและการเปลี่ยนผ่านสู่สื่อดิจิทัล 2) กลไกการสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล 3) แนวคิดเกี่ยวกับแรงงานสร้างสรรค์และความไม่มั่นคงทางอาชีพ และ 4) วัฒนธรรมแฟนคลับและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การเล่าเรื่องด้วยภาพและการเปลี่ยนผ่านสู่สื่อดิจิทัล

การเล่าเรื่องด้วยภาพถือเป็นรูปแบบการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาการของสื่อการ์ตูนและนิยายภาพ โดย วิเชษฐ์ จันทรวงศ์ (2545, หน้า 61-62) อธิบายว่า ภาพเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความหมาย อารมณ์ และจินตนาการ ซึ่งช่วยให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ขณะที่ ชมนาด บุญอารีย์ (2555, หน้า 111-138) อธิบายว่า นิยายภาพหรือการ์ตูนนิยายภาพเป็นสื่อที่ใช้ภาพเป็นแกนหลักในการเล่าเรื่อง โดยผสมผสานภาพและข้อความเข้าด้วยกัน ภาพทำหน้าที่สร้างบรรยากาศและอารมณ์ ส่วนข้อความช่วยเสริมรายละเอียดและความเข้าใจ ทำให้เกิดการสื่อสารที่สมบูรณ์และเหมาะสมกับผู้อ่านหลากหลายช่วงวัย

นอกจากนี้ ฌบักซ์ อโรชาสิริ (2565, หน้า 1-21) ได้อธิบายถึงวิวัฒนาการของการ์ตูนไทยจากสิ่งพิมพ์สู่โลกดิจิทัลว่า การพัฒนาเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนรูปแบบการผลิตและการบริโภคสื่อการ์ตูนอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการเกิดขึ้นของแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เปิดโอกาสให้คนทั่วไปได้เผยแพร่ผลงานได้อย่างอิสระและเข้าถึงผู้อ่านในวงกว้างมากขึ้น สอดคล้องกับข้อมูลของ Digital Economy Promotion Agency (Online, 2025) ที่สะท้อนว่าประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง

ในด้านพฤติกรรมการอ่าน Ziming Liu (2005, pp. 700-712) ชี้ให้เห็นว่า การอ่านในสภาพแวดล้อมดิจิทัลมีลักษณะสำคัญ คือ การสแกนเนื้อหา การเลือกอ่านเฉพาะประเด็นสำคัญ และการอ่านแบบไม่เป็นเส้นตรง ซึ่งแตกต่างจากการอ่านสื่อสิ่งพิมพ์แบบดั้งเดิม ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้เว็บตูนซึ่งออกแบบเพื่อการอ่านบนหน้าจอสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์ดิจิทัลสามารถตอบสนองพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดเหล่านี้จึงสามารถนำมาใช้อธิบายลักษณะของเว็บตูนในฐานะสื่อดิจิทัลที่ผสมผสานภาพ ข้อความ และรูปแบบการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการอ่านของผู้บริโภคในยุคดิจิทัล

กลไกการสร้างรายได้บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

การเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัลส่งผลให้แพลตฟอร์มออนไลน์พัฒนารูปแบบการสร้างรายได้ที่หลากหลาย เพื่อดึงดูดทั้งผู้ผลิตเนื้อหาและผู้บริโภค THE STORY THAILAND (ออนไลน์, 2568) อธิบายว่า Creator Economy ในประเทศไทยกำลังเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยแพลตฟอร์มดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนผู้สร้างสื่อให้กลายเป็นแรงขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจรูปแบบใหม่

หนึ่งในกลไกสำคัญคือระบบ Subscription Model หรือระบบสมาชิก ซึ่ง Krungsri Plearn Plearn (ออนไลน์, 2567) อธิบายว่า เป็นรูปแบบธุรกิจที่ผู้ใช้จ่ายค่าบริการแบบรายเดือนหรือรายรอบเพื่อเข้าถึงเนื้อหาและบริการต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง โมเดลดังกล่าวได้รับความนิยมในแพลตฟอร์มดิจิทัลจำนวนมาก เนื่องจากช่วยสร้างรายได้ที่สม่ำเสมอให้แก่ผู้ผลิตเนื้อหา

นอกจากนี้ ระบบ Micropayment ยังเป็นอีกกลไกสำคัญที่ได้รับความนิยมในแพลตฟอร์มดิจิทัล โดย Vasudeva (Online, 2024) และ Unnikrishnan (Online, 2025) อธิบายว่า Micropayment คือ ระบบการชำระเงินมูลค่าขนาดเล็กที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถจ่ายเงินเพื่อเข้าถึงเนื้อหาเฉพาะส่วนได้สะดวกมากขึ้น

ระบบดังกล่าวถูกนำมาใช้ในแพลตฟอร์มเว็บตูนผ่านการซื้อเหรียญ การปลดล็อกตอนล่วงหน้า หรือการสนับสนุนผลงานของนักวาดโดยตรง

ขณะเดียวกัน Thitaree (ออนไลน์, 2568) ชี้ให้เห็นว่า อุตสาหกรรมเว็บตูนไทยเริ่มมีศักยภาพในการเติบโตในระดับสากล โดยมีผลงานจำนวนหนึ่งได้รับการแปลและเผยแพร่ในหลายภาษา ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแพลตฟอร์มดิจิทัลไม่เพียงเป็นช่องทางเผยแพร่ผลงาน แต่ยังเป็นกลไกสำคัญในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและขยายโอกาสทางอาชีพของนักวาดเว็บตูนไทย

แนวคิดเกี่ยวกับแรงงานสร้างสรรค์และความไม่มั่นคงทางอาชีพ

แนวคิดสถานะอันตราย (Precarity) ถูกนำมาใช้ในการอธิบายสภาพการทำงานที่ขาดความมั่นคงในระบบเศรษฐกิจร่วมสมัย นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (ออนไลน์, 2564) อธิบายแนวคิดของ Judith Butler ว่า Precarity หมายถึงสถานะที่บุคคลต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนทั้งด้านชีวิตและการทำงาน อันเกิดจากโครงสร้างเศรษฐกิจและสังคมที่ผลักภาระความเสี่ยงมายังปัจเจกบุคคลมากขึ้น

ในบริบทของแรงงานดิจิทัล LEARN CORPORATION (ออนไลน์, 2564) อธิบายว่า Gig Worker คือ แรงงานยุคใหม่ที่ทำงานแบบอิสระ ไม่ผูกพันกับองค์กรถาวร และมักมีรายได้ตามลักษณะงานหรือโปรเจกต์ ขณะที่ Princy, Anushree, Gokula Prasath, Subhasini, Subiksha and Mithun Pranav (2026, pp. 1-9) ชี้ให้เห็นว่าแรงงานลักษณะดังกล่าวมักเผชิญปัญหาความไม่มั่นคงด้านรายได้ ชั่วโมงการทำงาน และการขาดสวัสดิการรองรับ สอดคล้องกับงานของ Promkhuntong (Online, 2026) ที่ศึกษาความไม่มั่นคงของแรงงานสร้างสรรค์ไทยในยุคหลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 โดยพบว่า แรงงานสร้างสรรค์จำนวนมากต้องพึ่งพาแพลตฟอร์มดิจิทัลในการสร้างรายได้ แม้แพลตฟอร์มจะเปิดโอกาสให้เกิดการทำงานที่ยืดหยุ่นและเข้าถึงตลาดได้ง่ายขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้แรงงานต้องเผชิญกับการแข่งขันสูง ความไม่แน่นอนด้านรายได้ และการพึ่งพาอัลกอริทึมของแพลตฟอร์ม

แนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาใช้อธิบายลักษณะการทำงานของนักวาดเว็บตูนในระบบแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะเป็นแรงงานสร้างสรรค์ที่ต้องพึ่งพาแพลตฟอร์มในการเผยแพร่ผลงาน สร้างรายได้ และรักษฐานผู้ติดตาม ส่งผลให้เกิดทั้งโอกาสทางอาชีพและความไม่มั่นคงในเวลาเดียวกัน

วัฒนธรรมแฟนคลับและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน

วัฒนธรรมแฟนคลับในปัจจุบันไม่ได้หมายถึงเพียงการติดตามหรือชื่นชอบสื่อเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการมีส่วนร่วมในการสร้าง แลกเปลี่ยน และสนับสนุนเนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (ออนไลน์, 2565) อธิบายว่า แฟนคลับในสังคมร่วมสมัยมีลักษณะเป็นเครือข่ายทางสังคมที่เชื่อมโยงกันผ่านสื่อดิจิทัล และมีบทบาททั้งในฐานะผู้บริโภคและผู้ผลิตวัฒนธรรม

นอกจากนี้ Kim, Wang and Kim (2023) พบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ในชุมชนแฟนคลับออนไลน์ช่วยสร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และส่งผลต่อความผูกพันทางอารมณ์ของผู้ใช้งานต่อเนื้อหาและผู้สร้างสรรค์ผลงาน ความสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลให้แฟนคลับมีแนวโน้มสนับสนุนผลงานอย่างต่อเนื่อง ทั้งในรูปแบบการติดตาม แสดงความคิดเห็น แชร์ผลงาน หรือสนับสนุนทางการเงิน

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมแฟนคลับจึงมีความสำคัญต่อการศึกษาพฤติกรรมของผู้อ่านเว็บตูน เนื่องจากการมีส่วนร่วมของแฟนคลับส่งผลโดยตรงต่อความนิยม การมองเห็น และความต่อเนื่องในการสร้างผลงานของนักวาดเว็บตูนบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยใช้ทั้งข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพร่วมกัน เพื่อศึกษาบทบาทของแอปพลิเคชัน LINE WEBTOON ต่อการเผยแพร่ผลงานของนักวาดเว็บตูนแคนวาส ความต่อเนื่องทางอาชีพของนักวาด และพฤติกรรมการสนับสนุนของผู้อ่านบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้อ่านและกลุ่มนักวาดเว็บตูนในพื้นที่ Canvas บนแอปพลิเคชัน LINE WEBTOON โดยกลุ่มผู้อ่าน จำนวน 100 คน เพื่อให้ครอบคลุมมุมมองและประสบการณ์ของผู้อ่านที่มีต่อแพลตฟอร์ม LINE Webtoon และสามารถสะท้อนแนวโน้มของกลุ่มเป้าหมายได้ ผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่เคยใช้งานหรืออ่านเว็บตูนบนแพลตฟอร์ม LINE Webtoon มาก่อน โดยผ่านช่องทางออนไลน์ ใช้วิธีการสุ่มแบบสะดวก (Convenience Sampling) เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างได้อย่างรวดเร็ว และเหมาะสมกับการเก็บข้อมูลออนไลน์ ข้อมูลถูกเก็บผ่านแบบสอบถามออนไลน์แบบไม่ระบุตัวตน

ส่วนกลุ่มนักวาดเว็บตูนในพื้นที่ Canvas จำนวน 5 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกผู้ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการเผยแพร่ผลงานผ่านแพลตฟอร์ม LINE WEBTOON เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการทำงาน การสร้างสรรค์ผลงาน รายได้ และความต่อเนื่องในการประกอบอาชีพ ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลทุกคนเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจ และไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถระบุตัวตนได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ แบบสอบถามออนไลน์ (Online Questionnaire) จัดทำผ่านระบบ Google Forms เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้อ่าน โดยแบบสอบถามประกอบด้วยคำถามปลายปิด และคำถามปลายเปิด เพื่อศึกษาพฤติกรรมการอ่าน การสนับสนุนผลงาน และความคิดเห็นที่มีต่อแพลตฟอร์ม LINE Webtoon และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) ซึ่งเป็นชุดคำถามปลายเปิดสำหรับใช้เป็นแนวทางในการสนทนากับนักวาดเว็บตูนแคนวาส โดยเนื้อหาครอบคลุมประเด็นเกี่ยวกับประสบการณ์การทำงาน การเผยแพร่ผลงานผ่านแพลตฟอร์ม ระบบรายได้ ความต่อเนื่องทางอาชีพ และปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน การสัมภาษณ์ดำเนินการผ่านระบบออนไลน์ และมีการขอความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลก่อนบันทึกเสียงเพื่อใช้ในการถอดความและวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลเชิงปริมาณและข้อมูลเชิงคุณภาพ สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามออนไลน์ของกลุ่มผู้อ่าน จำนวน 100 คน ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลด้านพฤติกรรมการอ่าน ความถี่ในการใช้งาน การสนับสนุนผลงาน

และความคิดเห็นต่อแพลตฟอร์ม LINE WEBTOON โดยผู้ตอบแบบสอบถามสามารถแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมผ่านคำถามปลายเปิดได้อย่างอิสระ ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกนักวาดเว็บตูนในพื้นที่ Canvas จำนวน 5 คน เพื่อศึกษาประสบการณ์การทำงาน มุมมองต่อแพลตฟอร์มระบบรายได้ ความมั่นคงทางอาชีพ และปัจจัยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ การเก็บข้อมูลทั้งหมดดำเนินการโดยสมัครใจ ผู้เข้าร่วมสามารถถอนตัวได้ทุกเมื่อ และข้อมูลที่ได้รับจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับเพื่อใช้ในวัตถุประสงค์ทางวิชาการเท่านั้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ตามประเภทของข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ โดยข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์จะนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่และค่าร้อยละ เพื่ออธิบายลักษณะและพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างในภาพรวม

ส่วนข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยจะถอดความจากบันทึกเสียงและนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดกลุ่มประเด็นสำคัญและตีความข้อมูลเพื่ออธิบายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของแพลตฟอร์ม ความต่อเนื่องทางอาชีพ และพฤติกรรมการสนับสนุนของผู้อ่าน จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมาสังเคราะห์ร่วมกัน เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ตารางที่ 1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเชิงปริมาณ

ประชากร	คน
อายุ 18-24 ปี	61
อายุ 25-34 ปี	35
อายุ 35 ปี ขึ้นไป	4
รวมทั้งสิ้น	100

ตารางที่ 2 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเชิงคุณภาพ

ประชากร	คน
อายุ 26 ปี	2
อายุ 28 ปี	1
อายุช่วง 30-40 ปี	1
อายุ 45 ปี	1
รวมทั้งสิ้น	5

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาระบบสนับสนุนของแพลตฟอร์มเว็บตูนที่ส่งผลต่อการทำงานและความมั่นคงทางรายได้ของนักวาดเว็บตูนชาวไทย พบว่า LINE Webtoon มีบทบาทสำคัญในฐานะกลไกสนับสนุนการเข้าถึงผู้อ่านและการสร้างโอกาสทางรายได้ให้แก่นักวาดไทย โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าแพลตฟอร์มมีความหลากหลายของเนื้อหาดีกว่าแพลตฟอร์มอื่น คิดเป็น ร้อยละ 54.0 และผู้ตอบกว่าครึ่งเคยกลายเป็นแฟนคลับและติดตามผลงานอย่างต่อเนื่องจากการแนะนำของระบบ คิดเป็น ร้อยละ 52.0 นอกจากนี้ ผู้ตอบส่วนใหญ่ยังเลือกใช้ LINE Webtoon เป็นแพลตฟอร์มแรกในการค้นหาเว็บตูนของนักวาดไทย คิดเป็น ร้อยละ 76.0 สะท้อนให้เห็นว่า แพลตฟอร์มมีบทบาทสำคัญต่อการมองเห็น การค้นพบผลงาน และการสร้างฐานผู้อ่าน ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลต่อการทำงานของนักวาด

ในด้านระบบสนับสนุนทางรายได้พบว่า ผู้อ่านส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการชำระเงินแบบยืดหยุ่น โดยร้อยละ 57.0 เคยชำระเงินเป็นบางครั้งตามความสนใจในเรื่องหรือช่วงเวลา และ ร้อยละ 49.0 นิยมการทยอยซื้อรายตอนมากกว่าการซื้อผลงานทั้งเล่ม ขณะเดียวกันผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่า การมีช่องทางสนับสนุนผ่านระบบของแพลตฟอร์มมีผลต่อการตัดสินใจจ่ายเงิน โดย ร้อยละ 44.0 ระบุว่าส่งผลในบางครั้ง และ ร้อยละ 33.0 ระบุว่าส่งผลอย่างมาก ผลการศึกษาจึงสะท้อนว่า ระบบสนับสนุนภายในแพลตฟอร์ม โดยเฉพาะระบบแนะนำผลงานและช่องทางการชำระเงินที่สะดวก มีส่วนสำคัญในการเพิ่มโอกาสการเข้าถึงผู้อ่านและส่งเสริมการสร้างรายได้ของนักวาดไทย อย่างไรก็ตาม ความมั่นคงทางรายได้ยังขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการสนับสนุนของผู้อ่าน ซึ่งมีลักษณะไม่สม่ำเสมอและเปลี่ยนแปลงตามความสนใจของผู้บริโภค

ในส่วนผลจากคำถามปลายเปิด ปัจจัยที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการตัดสินใจยอมจ่ายเงิน คือ ด้านเนื้อเรื่องและคุณภาพของผลงาน ถูกกล่าวถึง 32 ครั้ง รองลงมา คือ ด้านระบบและประสบการณ์ใช้งาน 11 ครั้ง และด้านความต่อเนื่องของการอ่าน 6 ครั้ง สะท้อนว่า ระบบสนับสนุนของแพลตฟอร์มที่มีประสิทธิภาพจะส่งผลต่อรายได้ของนักวาดได้ก็ต่อเมื่อทำงานร่วมกับคุณภาพของผลงานและประสบการณ์ใช้งานที่เอื้อต่อการอ่านอย่างต่อเนื่อง

ในอีกด้านหนึ่ง ผู้ตอบแบบสอบถามมองว่า การไม่มีระบบสนับสนุนเงินโดยตรงในหน้าแอปสำหรับนักวาดไทยในหมวด Canvas เป็นข้อจำกัดสำคัญ โดยประเด็นที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุด คือ ผลกระทบด้านรายได้และความมั่นคงของนักวาด 14 ครั้ง รองลงมา คือ ผลต่อกำลังใจและแรงจูงใจ 13 ครั้ง และผลต่อความสะดวกในการสนับสนุน 8 ครั้ง สะท้อนว่า การขาดระบบสนับสนุนทางการเงินโดยตรงในแพลตฟอร์มเป็นจุดอ่อนสำคัญที่ลดศักยภาพในการสร้างรายได้และความมั่นคงของนักวาดไทย

ผลสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทยสอดคล้องกับข้อมูลเชิงปริมาณ โดยนักวาดไลน์เว็บตูนไทยระบุว่า เหตุผลสำคัญในการเลือกใช้แพลตฟอร์ม คือ ฐานผู้ใช้งานจำนวนมาก และมองว่า LINE Webtoon ช่วยให้ผลงานถูกมองเห็นได้มากขึ้นอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในกลุ่มผู้อ่านที่มีความสนใจเฉพาะด้านเว็บตูน อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างเห็นตรงกันว่า รายได้จากแพลตฟอร์มยังไม่เพียงพอต่อค่าครองชีพ และระบบ Webtoon Canvas ไทย ยังทำหน้าที่ได้เพียงเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลงานมากกว่าพื้นที่สร้างอาชีพ เนื่องจากยังขาดระบบ

สนับสนุนทางการเงินโดยตรง เช่น ระบบโคเนท ระบบสมาชิก หรือระบบสนับสนุนภายในแอปที่เอื้อต่อการสร้างรายได้อย่างต่อเนื่อง

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของแพลตฟอร์มที่มีต่อความต่อเนื่องและความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดพบว่า แพลตฟอร์มมีบทบาทสำคัญต่อความต่อเนื่องของอาชีพนักวาดไทย ในฐานะช่องทางหลักในการค้นพบและติดตามผลงาน โดยผู้ตอบส่วนใหญ่เลือกใช้ LINE Webtoon เป็นแอปพลิเคชันแรกในการค้นหาเว็บตูนของนักวาดไทย คิดเป็น ร้อยละ 76.0 และมากกว่าครึ่งหนึ่งเคยกลายเป็นแฟนคลับจากการแนะนำของระบบและติดตามผลงานต่อเนื่อง คิดเป็น ร้อยละ 52.0 สะท้อนให้เห็นว่า ระบบการแนะนำเนื้อหาและการมองเห็นบนแพลตฟอร์มมีส่วนสำคัญในการสร้างฐานผู้อ่านและส่งเสริมความต่อเนื่องของอาชีพนักวาด

อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการติดตามของผู้อ่านยังมีลักษณะไม่สม่ำเสมอ โดยผู้ตอบส่วนใหญ่อ่านเว็บตูนและติดตามผลงานของนักวาดไทยเพียง 1-2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็น ร้อยละ 55.0 และ 78.0 ตามลำดับ ส่งผลให้นักวาดจำเป็นต้องรักษาความต่อเนื่องในการเผยแพร่ผลงานและการปรากฏตัวบนแพลตฟอร์ม เพื่อคงความสนใจของผู้อ่านและลดความเสี่ยงที่จะถูกลดการมองเห็น

ในด้านความมั่นคงทางเศรษฐกิจพบว่า รายได้ของนักวาดยังมีความเปราะบาง เนื่องจากการสนับสนุนทางการเงินของผู้อ่านส่วนใหญ่เกิดขึ้นเป็นครั้งคราว โดย ร้อยละ 57.0 ระบุว่า เคยชำระเงินเป็นบางครั้ง ขึ้นอยู่กับเรื่องหรือช่วงเวลา และมีเพียง ร้อยละ 11.0 ที่ชำระเงินเป็นประจำ นอกจากนี้ผู้อ่านส่วนใหญ่นิยมการทยอยซื้อรายตอนมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 49.0 และการตัดสินใจอุดหนุนสินค้าหรือเล่มรวมตอนยังขึ้นอยู่กับราคาและรูปแบบสินค้าเป็นสำคัญ คิดเป็น ร้อยละ 75.0 ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนว่า แม้แพลตฟอร์มจะช่วยสนับสนุนความต่อเนื่องของอาชีพผ่านการเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงผู้อ่าน แต่ความมั่นคงทางรายได้ของนักวาดยังคงมีข้อจำกัดจากพฤติกรรมการสนับสนุนที่ไม่สม่ำเสมอและขึ้นอยู่กับการรับรู้ความคุ้มค่าของผู้บริโภคเป็นสำคัญ

เมื่อสอบถามถึงผลกระทบของการไม่มีระบบสนับสนุนทางการเงินโดยตรงสำหรับนักวาดไทยในหมวด Canvas พบว่า ประเด็นที่ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุด คือ ผลกระทบด้านรายได้และความมั่นคงทางอาชีพของนักวาด โดยถูกกล่าวถึง จำนวน 14 ครั้ง รองลงมา คือ ผลกระทบต่อกำลังใจและแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 13 ครั้ง และประเด็นด้านความสะดวกในการสนับสนุน จำนวน 8 ครั้ง เช่น “ความสะดวกในการสนับสนุนลดลง” และ “ต้องไปสนับสนุนผ่านช่องทางอื่น” ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ผู้อ่านมิได้มองว่า การขาดระบบสนับสนุนทางการเงินโดยตรงภายในแพลตฟอร์มเป็นเพียงข้อจำกัดด้านความสะดวกในการชำระเงินเท่านั้น หากแต่รับรู้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่เชื่อมโยงโดยตรงกับความสามารถในการดำรงอยู่และความยั่งยืนของอาชีพนักวาดในระยะยาว

ผลสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทยตอบตรงกันว่า อาชีพนักวาดเว็บตูนในปัจจุบันยังมีความมั่นคงต่ำ และเหมาะกับการทำเป็นงานเสริมหรืออาชีพรองมากกว่าการยึดเป็นอาชีพหลัก เนื่องจากรายได้ยังไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับฐานผู้ติดตาม การมองเห็นของผลงาน และโอกาสที่ระบบจะผลักดันให้ถูกค้นพบ ระบุว่า หากไม่มีฐานแฟนคลับเดิมหรือไม่ได้รับการโปรโมตจากระบบ โอกาสในการสร้างรายได้จะต่ำมาก และยากต่อ

การดำรงอาชีพอย่างต่อเนื่อง ในประเด็นการพึ่งพาแพลตฟอร์ม ส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าหากไม่มีแพลตฟอร์มตัวกลาง ความต่อเนื่องของอาชีพจะยิ่งเกิดขึ้นได้ยาก เนื่องจากผลงานจะเข้าถึงผู้อ่านยากขึ้น ต้องแบกรับภาระด้านการตลาดและการสร้างการมองเห็นด้วยตนเองมากขึ้น และโอกาสในการรักษาฐานผู้อ่านจะลดลงอย่างชัดเจน สะท้อนว่าแพลตฟอร์มยังมีความจำเป็นอย่างมากต่อการประกอบให้อาชีพสามารถไปต่อได้ในเชิงโครงสร้าง

อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทยระบุว่า ยังจำเป็นต้องพึ่งพารายได้จากช่องทางอื่นควบคู่ เพื่อใช้ชีวิตประจำวันและต้นทุนการผลิตผลงาน

ในด้านศักยภาพของ Webtoon Canvas นักวาดส่วนใหญ่มองตรงกันว่าแพลตฟอร์มช่วยสร้างโอกาสในการเข้าถึงผู้อ่านและสร้างฐานแฟนได้จริง แต่ยังไม่ใช้พื้นที่ที่รองรับการเติบโตเป็นอาชีพหลักได้เต็มรูปแบบ เนื่องจากยังขาดระบบสร้างรายได้ที่หลากหลายและต่อเนื่อง โดยเฉพาะระบบโดเนท ระบบสมาชิก หรือช่องทางสนับสนุนโดยตรงที่ช่วยเปลี่ยนฐานผู้อ่านให้กลายเป็นฐานรายได้ที่ยั่งยืน

กลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทยส่วนใหญ่มองว่าแพลตฟอร์มยังมีคุณค่าอย่างมากในฐานะพื้นที่ตั้งต้นสำหรับสร้างฐานผู้อ่าน สร้างการมองเห็น และเปิดโอกาสต่อยอดผลงานไปสู่สินค้า หนังสือ หรือรายได้เชิงพาณิชย์รูปแบบอื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้อาชีพสามารถดำเนินต่อไปได้ใน จังหวะที่ได้ว่า แพลตฟอร์มมีบทบาทสำคัญต่อความต่อเนื่องของอาชีพของกลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทยในฐานะโครงสร้างที่ช่วยให้อยู่ต่อได้ แต่ยังไม่สามารถสร้างความมั่นคงในระดับที่ทำให้อยู่ได้เป็นอาชีพหลัก หากปราศจากรายได้ทางอื่น ระบบสนับสนุนเพิ่มเติม และการต่อยอดรายได้นอกแพลตฟอร์มควบคู่กันไป

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้อ่านที่ส่งผลต่อการสนับสนุนผลงานพบว่า ผู้อ่านส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการสนับสนุนเชิงเศรษฐกิจในลักษณะการชำระเงินเป็นบางครั้ง ขึ้นอยู่กับความสนใจในเรื่องและช่วงเวลา คิดเป็น ร้อยละ 57 และนิยมการสนับสนุนในรูปแบบการทยอยซื้อรายตอนมากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 49 สะท้อนให้เห็นว่า ผู้อ่านให้ความสำคัญกับความยืดหยุ่นในการใช้จ่ายและตัดสินใจสนับสนุนตามระดับความพึงพอใจต่อนิยายในแต่ละตอน มากกว่าการชำระเงินแบบเหมารวม

นอกจากนี้ ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการตัดสินใจจ่ายเงินสนับสนุนมากที่สุด คือ ความชื่นชอบในเนื้อเรื่อง และคุณภาพของผลงาน คิดเป็น ร้อยละ 71 รองลงมา คือ ความต้องการอ่านตอนใหม่ก่อนผู้อื่นหรืออ่านเนื้อหาต่อเนื่องโดยไม่ต้องรอ คิดเป็น ร้อยละ 40 และความต้องการสนับสนุนผลงานอย่างถูกลิขสิทธิ์ คิดเป็น ร้อยละ 39 แสดงให้เห็นว่าคุณภาพของเนื้อหาเป็นปัจจัยหลักที่กระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความเต็มใจในการสนับสนุนผลงาน

ในส่วนของการมีส่วนร่วมผ่านระบบสนับสนุนของแพลตฟอร์ม ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ระบุว่า การมีช่องทางสนับสนุนภายในระบบส่งผลต่อการตัดสินใจจ่ายเงิน โดย ร้อยละ 44 ระบุว่าส่งผลในบางครั้ง และ ร้อยละ 33 ระบุว่า ส่งผลอย่างมากเนื่องจากสามารถชำระเงินได้สะดวก ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าความสะดวกในการเข้าถึงและใช้งานระบบสนับสนุนทางการเงินภายในแพลตฟอร์มเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการตัดสินใจสนับสนุนผลงานของผู้อ่าน

ในด้านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์พบว่า ผู้อ่านส่วนใหญ่มองว่าการได้พูดคุยหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับแฟนคลับคนอื่นมีส่วนช่วยเพิ่มความสนใจในการอ่านในระดับพอสมควร คิดเป็น ร้อยละ 41 และ

ร้อยละ 20 มองว่า มีผลอย่างมากต่อความรู้สึกผูกพันและความอยากติดตามผลงานต่อ ขณะเดียวกันผู้ตอบส่วนใหญ่ ยังระบุว่า การที่นักวาดตอบกลับหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านช่วยเพิ่มความตั้งใจในการจ่ายเงินสนับสนุนในระดับหนึ่ง ถึงมาก โดยมีผู้ตอบคิดเป็น ร้อยละ 33 มองว่า เพิ่มขึ้นในระดับหนึ่ง และ ร้อยละ 30 มองว่าเพิ่มขึ้นอย่างมาก นอกจากนี้ ผู้ตอบคิดเป็น ร้อยละ 35 คนยังระบุว่า การเห็นผลงานของนักวาดไทยได้รับความนิยมในต่างประเทศ ทำให้รู้สึกอยากสนับสนุนมากขึ้นในระดับหนึ่ง และ ร้อยละ 27 คน ระบุว่ามีผลมาก สะท้อนว่าการรับรู้ถึงการยอมรับในระดับนานาชาติกระตุ้นความต้องการสนับสนุนจากผู้อ่านได้ ผลจากคำถามปลายเปิดยังระบุว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้จ่ายเงินสนับสนุนมากกว่าการอ่านฟรีมากที่สุด คือ ด้านเนื้อเรื่องและคุณภาพงานวาด ถูกกล่าวถึง 32 ครั้ง รองลงมา คือ ด้านระบบและประสบการณ์ใช้งาน 11 ครั้ง และด้านความต่อเนื่องของการอ่าน 6 ครั้ง สะท้อนว่า พฤติกรรมการสนับสนุนของผู้อ่านไม่ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการช่วยเหลือนักวาดเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับคุณภาพของผลงาน ประสบการณ์การใช้งาน และความถี่ของการอ่านร่วมกัน ขณะเดียวกัน คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับการไม่มีระบบสนับสนุนเงินในหน้าแอปพลิเคชันยังพบว่า ผู้อ่านมองว่าการไม่มีระบบดังกล่าวส่งผลต่อรายได้และความมั่นคงของนักวาดมากที่สุด ถูกกล่าวถึง 14 ครั้ง รองลงมา คือ ผลต่อกำลังใจและแรงจูงใจ 13 ครั้ง และผลต่อความสะดวกในการสนับสนุน 8 ครั้ง สะท้อนว่า ผู้อ่านรับรู้ว่าพฤติกรรมการสนับสนุนของตนเองไม่ได้เป็นเพียงการจ่ายเพื่อบริโภคเนื้อหา แต่เป็นส่วนหนึ่งของกลไกที่ส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการทำงานต่อเนื่องของนักวาดในระยะยาว

อีกทั้ง เมื่อพิจารณาพร้อมกับข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทย พบว่า นักวาดทั้ง 5 คน ให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า ปฏิสัมพันธ์จากผู้อ่านมีผลต่อแรงจูงใจในการทำงานอย่างมาก โดยเฉพาะการได้รับความคิดเห็น การตอบรับ และการรับรู้ว่ามีผู้อ่านติดตามผลงานจริง ซึ่งช่วยยืนยันคุณค่าของงานและสร้างแรงผลักดันให้ผลิตผลงานต่อเนื่อง กลุ่มตัวอย่างนักวาดไลน์เว็บตูนไทยยังมองว่าความท้าทายสำคัญในการทำงานไม่ได้อยู่เพียงการผลิตผลงาน แต่รวมถึงการรักษาฐานผู้อ่าน การสร้างความผูกพัน และการเปลี่ยนผู้อ่านให้กลายเป็นผู้สนับสนุนระยะยาวด้วย จึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของผู้อ่านมีผลต่อการสนับสนุนผลงานทั้งในมิติของการมองเห็น การสร้างฐานแฟนคลับ การตัดสินใจจ่ายเงิน และแรงจูงใจในการทำงานของนักวาดโดยตรง ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการคงอยู่ของผลงานและความต่อเนื่องของอาชีพนักวาดเว็บตูนไทยในระยะยาว

อภิปรายผล

ผลการวิจัยพบว่า LINE WEBTOON มีบทบาทสำคัญในฐานะแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยเพิ่มการเข้าถึงผลงานของนักวาดเว็บตูนชาวไทยผ่านระบบแนะนำผลงานและฐานผู้ใช้งานจำนวนมาก ส่งผลให้ผลงานสามารถเข้าถึงผู้อ่านได้ในวงกว้าง รวมถึงเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และพัฒนาฐานผู้ติดตามของนักวาด ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ ฌปักษ์ อโรชาสิริ (2565, หน้า 1-21) ที่อธิบายว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลได้เปลี่ยนรูปแบบการเผยแพร่และการบริโภคสื่อการ์ตูน ทำให้นักวาดสามารถเข้าถึงผู้อ่านได้สะดวกและกว้างขวางมากขึ้นในบริบทของสื่อดิจิทัล อย่างไรก็ตาม แม้แพลตฟอร์มจะช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงผู้ชมและสร้างรายได้

แต่งงานวิจัยพบว่า ความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดยังคงมีลักษณะไม่แน่นอน โดยรายได้และการมองเห็นผลงานยังขึ้นอยู่กับระบบของแพลตฟอร์ม เช่น อัลกอริทึม การจัดอันดับ และการสนับสนุนจากระบบภายในแพลตฟอร์ม ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสภาวะอันตราย (Precarity) ที่อธิบายว่า แรงงานต้องเผชิญกับความไม่มั่นคงด้านรายได้และการทำงาน แม้จะมีความยืดหยุ่นในการประกอบอาชีพก็ตาม แรงงานภายใต้ระบบแพลตฟอร์มมักได้รับอิสระในการทำงานมากขึ้น แต่ต้องแลกมาด้วยความไม่มั่นคงด้านรายได้ ความต่อเนื่องของงาน และการขาดหลักประกันในอาชีพ กลุ่มตัวอย่างนักวาดเว็บไซต์บนแพลตฟอร์มคนไทยจึงอยู่ในลักษณะของแรงงานสร้างสรรค์ที่สามารถผลิตงานได้อย่างอิสระ แต่ยังคงต้องรับความเสี่ยงด้านรายได้และความต่อเนื่องของอาชีพด้วยตนเอง และสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ Gig Worker ที่อธิบายว่า แรงงานดิจิทัลในยุคปัจจุบันมักต้องพึ่งพาแพลตฟอร์มในการสร้างรายได้ แต่ขณะเดียวกันก็ต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนของรายได้และการขาดหลักประกันทางอาชีพ ผู้ให้สัมภาษณ์ระบุว่า อาชีพนักวาดเว็บไซต์บนแพลตฟอร์มยังไม่สามารถยึดเป็นอาชีพหลักได้อย่างมั่นคง โดยเฉพาะนักวาดที่ยังไม่มีฐานผู้ติดตาม เนื่องจากโอกาสในการสร้างรายได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายนอกหลายประการ เช่น การมองเห็นจากอัลกอริทึมของแพลตฟอร์ม การได้รับการโปรโมตจากระบบ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค ตลอดจนการแข่งขันที่เพิ่มขึ้นจากเทคโนโลยี AI และผู้สร้างเนื้อหารายอื่น นอกจากนี้ ยังเห็นตรงกันว่า รายได้จากแพลตฟอร์มเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอต่อการดำรงชีพ จึงจำเป็นต้องมีแหล่งรายได้เสริมหรือประกอบอาชีพอื่นควบคู่กันไป ลักษณะดังกล่าวสะท้อนรูปแบบการทำงานที่ต้องพึ่งพารายได้จากหลายช่องทางเพื่อกระจายความเสี่ยงทางเศรษฐกิจ ขณะเดียวกัน แม้แพลตฟอร์มจะมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้นักวาดเข้าถึงผู้อ่านและสร้างโอกาสทางอาชีพ แต่ความมั่นคงของอาชีพกลับยังขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของแพลตฟอร์มเป็นสำคัญ ส่งผลให้นักวาดอยู่ในสถานะที่ต้องพึ่งพาแพลตฟอร์มในการทำงาน แต่ไม่สามารถควบคุมปัจจัยที่กำหนดรายได้และความสำเร็จของตนเองได้อย่างเต็มที่

ในด้านการสนับสนุนของผู้อ่าน พบว่าพฤติกรรมการสนับสนุนของผู้อ่านไม่ได้เกิดจากแรงจูงใจเชิงอุดมการณ์เพียงอย่างเดียว แต่สัมพันธ์กับคุณภาพของผลงาน ประสบการณ์การใช้งาน และความสะดวกของระบบการจ่ายเงิน โดยผู้อ่านส่วนใหญ่ตัดสินใจจ่ายเมื่อรู้สึกว่าคุณภาพงานวาดน่าสนใจ และต้องการติดตามต่อทันที มากกว่าการจ่ายเพียงเพื่อช่วยสนับสนุนนักวาดในเชิงนามธรรม ผลลัพธ์นี้สะท้อนว่า ในบริบทของเว็บไซต์ การสนับสนุนทางการเงินเป็นพฤติกรรมแบบแลกเปลี่ยนคุณค่ามากกว่าการบริจาค กล่าวคือ ผู้อ่านยินดีจ่ายเมื่อรับรู้ว่าคุณค่าบางอย่างกลับมา เช่น เนื้อหาที่สนุก การเข้าถึงตอนใหม่เร็วขึ้น หรือประสบการณ์อ่านที่ต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดระบบการชำระเงินขนาดเล็ก (Micro-Payment System) ของ Vasudeva (Online, 2024) และ Unnikrishnan (Online, 2025) ที่อธิบายว่า ผู้ใช้มีแนวโน้มยอมจ่ายมากขึ้นเมื่อการชำระเงินมีความยืดหยุ่น ราคาต่ำ และเชื่อมโยงโดยตรงกับคุณค่าที่ได้รับในแต่ละครั้ง ผลการศึกษาจึงสนับสนุนแนวคิดเรื่องระบบการชำระเงินขนาดเล็กอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในประเด็นที่ว่า การจ่ายแบบรายตอน ช่วยลดแรงต้านในการตัดสินใจซื้อ กล่าวคือ ระบบนิเวศที่ใช้งานง่าย มีผลต่อการตัดสินใจสนับสนุนอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในมิติของความสะดวกในการจ่ายและประสบการณ์ใช้งาน

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังพบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับนักวาด เช่น การแสดงความคิดเห็น การติดตามผลงาน และการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีผลสำคัญต่อความรู้สึกผูกพันและแรงจูงใจในการสนับสนุนผลงานของผู้อ่าน ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมแฟนคลับของ นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ (ออนไลน์, 2565) ที่อธิบายว่า แฟนคลับในสังคมดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงผู้บริโภคสื่อ แต่ยังมีบทบาทในการสร้างและสนับสนุนวัฒนธรรมร่วมกับผู้สร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานของ Kim, Wang and Kim (2023) ที่พบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ในชุมชนแฟนคลับออนไลน์ช่วยสร้างความรู้สึเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน และส่งผลต่อความผูกพันทางอารมณ์ของผู้ใช้งานต่อนิยายและผู้สร้างสรรค์ผลงาน เมื่อพิจารณาร่วมกับผลการศึกษาเชิงปริมาณพบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านและนักวาดมีแนวโน้มส่งผลต่อความตั้งใจในการสนับสนุนผลงานมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าความผูกพันทางสังคมและการมีส่วนร่วมในชุมชนแฟนคลับเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการสนับสนุนผลงาน ไม่ได้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

โดยสรุป ผลการวิจัยสะท้อนว่า LINE WEBTOON ทำหน้าที่เป็นทั้งโอกาสและโครงสร้างในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ แพลตฟอร์มช่วยเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงผู้อ่าน การสร้างรายได้ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักวาดกับแฟนคลับ แต่ในขณะเดียวกัน แพลตฟอร์มก็เป็นโครงสร้างที่กำหนดการมองเห็นและโอกาสทางอาชีพผ่านระบบอัลกอริทึมและกลไกภายในแพลตฟอร์ม ส่งผลให้ความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดยังคงมีลักษณะไม่แน่นอน และต้องพึ่งพาโครงสร้างของแพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

จากผลการวิจัยพบว่า แพลตฟอร์มดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการเข้าถึงผู้อ่าน การสร้างรายได้ และความต่อเนื่องทางอาชีพของนักวาดเว็บตูน ดังนั้น ผู้พัฒนาแพลตฟอร์มควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาระบบสนับสนุนนักวาดให้มีความเหมาะสมและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะระบบการมองเห็นผลงาน ระบบแนะนำผลงาน และช่องทางการสร้างรายได้ เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงผู้ชมและลดความเหลื่อมล้ำในการแข่งขันระหว่างนักวาดหน้าใหม่และนักวาดที่มีฐานผู้ติดตามจำนวนมาก

นอกจากนี้ แพลตฟอร์มควรส่งเสริมระบบสนับสนุนทางเศรษฐกิจที่หลากหลาย เช่น ระบบโคเนท ระบบสมาชิก หรือช่องทางการต่อยอดผลงานเชิงพาณิชย์ เพื่อช่วยเพิ่มความมั่นคงทางรายได้ให้แก่นักวาดเว็บตูน และสนับสนุนให้สามารถพัฒนาไปสู่อาชีพหลักได้ในระยะยาว

ในด้านนักวาดเว็บตูน ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านและการสร้างชุมชนแฟนคลับมีบทบาทสำคัญต่อการสนับสนุนผลงาน ดังนั้น นักวาดควรให้ความสำคัญกับการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อ่านผ่านสื่อสังคมออนไลน์หรือกิจกรรมต่าง ๆ ควบคู่กับการพัฒนาคุณภาพของผลงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มโอกาสในการรักษารฐานผู้ติดตามและขยายกลุ่มผู้อ่านในระยะยาว

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

การวิจัยในอนาคตควรขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่การศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างแพลตฟอร์มเว็บตูนหลายแพลตฟอร์ม เพื่อให้เห็นความแตกต่างด้านระบบการจัดการผลงาน ระบบโปรโมต และรูปแบบการสร้างรายได้ของแต่ละแพลตฟอร์มอย่างชัดเจน อันจะช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างของแพลตฟอร์มกับระดับความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดเว็บตูนได้อย่างรอบด้านมากยิ่งขึ้น

ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระบบอัลกอริทึมกับความสำเร็จของผลงานในเชิงปริมาณเพิ่มเติม โดยศึกษาองค์ประกอบ เช่น การถูกแนะนำผลงาน การจัดอันดับ และการมองเห็นของผลงาน เพื่อวิเคราะห์ว่าปัจจัยเชิงระบบเหล่านี้ส่งผลต่อยอดอ่าน รายได้ และความนิยมของผลงานมากน้อยเพียงใด รวมถึงควรมีการศึกษาประเด็นด้านแรงงานสร้างสรรค์และความมั่นคงทางอาชีพของนักวาดเว็บตูนในระยะยาว เช่น คุณภาพชีวิต ความเครียดจากการทำงาน หรือการบริหารจัดการรายได้ เพื่อขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับแรงงานสร้างสรรค์ในระบบแพลตฟอร์มดิจิทัลให้มีความชัดเจนและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- ชนนาค บุญอารีย์. (2555). นิยายภาพ : การตูนสร้างสรรค์เพื่อการอ่าน. *Journal of Humanities and Social Sciences (HUSOKKU)*, 29(1), 111-138.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/HUSO/article/view/6147>
- ณปภัช อโรชาสิริ. (2565). วิวัฒนาการทางวัฒนธรรมของการตูนไทย สู่จินตนาการอันก้าวไกลในโลกดิจิทัล. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 9(2), 1-21.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/arts/article/view/261158>
- นฤพนธ์ ตัวงวิเศษ. (2564). จูดิธ บัตเลอร์ กับแนวคิดสภาวะอันตราย (*Precarity and Precarious Life*). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
<https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/291>
- นฤพนธ์ ตัวงวิเศษ. (2565). มานุษยวิทยากับวัฒนธรรมแฟนคลับ *Anthropology, Fandom and Fan Culture*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
<https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/370>
- วิเชษฐ์ จันทรคังหมอม. (2545). ศิลปะภาพพิมพ์. *วารสารปาริชาติ*, 14(2), 61-62.
- Digital Economy Promotion Agency. (2025, April 23). *depa Reveals 2024 Digital Density Survey in Thai Industry: Moving Toward Level 2.0*.
https://depa.or.th/en/article-view/20250423_01
- Kim, M. S., Wang, S., & Kim, S. (2023). Effects of online fan community interactions on well-being and sense of virtual community. *Behavioral Sciences*, 13(11), Article 897.
<https://www.mdpi.com/2076-328X/13/11/897>

- Krungsri Plearn Plearn. (2567). รู้จัก ธุรกิจแบบ Subscription ที่ตอบโจทย์คนรุ่นใหม่.
ธนาคารกรุงศรีอยุธยา จำกัด (มหาชน).
<https://www.krungsri.com/th/plearn-plearn/business/marketing/subscription-model-business>
- LEARN CORPORATION. (13 กันยายน 2564). Gig Worker เทรนด์การทำงานยุค 4.0.
<https://www.learn.co.th/articles/gig-worker-เทรนด์การทำงานยุค-4-0/>
- Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of Documentation*, 61(6), 700-712.
<https://doi.org/10.1108/00220410510632040>
- Princy, J., Anushree, A., Gokula Prasath, S. J., Subhasini, S., Subiksha, K., & Mithun Pranav. (2026). A study on issues and challenges faced by gig workers with reference to Coimbatore City. *International Scientific Journal of Engineering and Management*, 05(4), 1-9.
<https://www.researchgate.net/publication/403522559>
- Promkhuntong, W. (2026). *Thai creative labour solidarity, (post)-pandemic precarity, and directions of production studies in the Global South*. Mahidol University
<https://murex.mahidol.ac.th/en/publications/thai-creative-labour-solidarity-post-pandemic-precarity-and-direc/>
- THE STANDARD TEAM. (28 พฤศจิกายน 2562). ครบ 5 ปี LINE WEBTOON เผยยอดคนอ่านการ์ตูนผ่านแพลตฟอร์มโต 4,448% ครีเอเตอร์ไทยรับทรัพย์หลักล้าน.
<https://thestandard.co/line-webtoon/>
- THE STORY THAILAND. (2 ธันวาคม 2568). พลิกโฉม Creator Economy ไทย: ปั่น ‘คนทำสื่อ’ สู่ ‘นักธุรกิจ’ ที่ยั่งยืน.
<https://www.thestorythailand.com/creator-economy-flip/>
- Thitaree T. (21 มีนาคม 2568). เว็บตูนไทยไปไกลได้กว่านี้ ส่งออกทะลุ 10 เรื่อง แปลแล้ว 7 ภาษาทั่วโลก. Brand Inside.
<https://brandinside.asia/webtoon-and-line-ipx/>
- Unnikrishnan, R. (2025, September 30). *What Are Micropayments and How They Work*. Xflow Payments India.
<https://www.xflowpay.com/blog/what-are-micropayments>
- Vasudeva, C. (2024, March 5). *What are Micropayments and Their Types with Examples?*. Razorpay.
<https://razorpay.com/learn/micropayments/>