

บทความวิจัย

การเปิดรับสื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้สำหรับผลิตหนังสือ ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์

นิภากร กำจรเมฆกุล¹, ยศวัฒน์ เชื้อดกิง²,
กอปรพงษ์ กุณทิยะ³, และศศิกันต์ แก่นมณี⁴

Received 12 February 2026

Revised 28 June 2026

Accepted 30 June 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ ปัจจัยที่ทำให้นักศึกษาเรียนรู้การทำหนังสือผ่านสื่อออนไลน์ วิธีการเรียนรู้การทำหนังสือผ่านสื่อออนไลน์ของนักศึกษา และศึกษาปัญหา แนวทางแก้ปัญหา รวมถึงความต้องการของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ในการใช้สื่อออนไลน์สำหรับเรียนรู้เพื่อทำหนังสือ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mix Methods) โดยการสัมภาษณ์กลุ่มจำนวน 69 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงและแจกแบบสอบถามด้วยวิธีการสุ่มแบบง่าย จำนวน 120 คน กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาสาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่นิยมใช้ YouTube มากที่สุด รองลงมาคือ Google Search Engine และ Website เพื่อค้นหาและเรียนรู้ข้อมูลด้านภาพยนตร์ โดย TikTok, YouTube และ Instagram เป็นแพลตฟอร์มที่ถูกใช้งานทุกวันต่อสัปดาห์มากที่สุด ด้านปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้คือ

1,2,3,4 อาจารย์ประจำสาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต



ความสนใจส่วนตัว ความต้องการอยากรู้อยากเห็น ทักษะในการแสวงหาข้อมูล ของนักศึกษาเอง รวมถึงปัจจัยที่เกิดจากคุณสมบัติและเนื้อหาของสื่อออนไลน์ที่นำเสนอเนื้อหาแปลกใหม่อยู่เสมออยู่เสมอมำให้ได้ความคิดสร้างสรรค์ไปทำหนังสั้น ตนเองในแนวทางใหม่ ๆ สำหรับวิธีการเรียนรู้ได้แก่ กำหนดปัญหาและขอบเขต งาน กำหนดกลยุทธ์การสืบค้น สืบค้นและเข้าถึงแหล่งข้อมูล นำข้อมูลไปใช้ สังเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบจากหลายแหล่ง และประเมินความน่าเชื่อถือ และความเหมาะสมของข้อมูลก่อนนำไปใช้ ส่วนปัญหาที่พบ อาทิ ปัญหา อุปกรณ์/ อินเทอร์เน็ตไม่เสถียร ปัญหาการใช้เนื้อหาที่เป็นภาษาอังกฤษ/ ภาษาต่างประเทศ ปัญหาความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่มีทั้งข้อเท็จจริงและความ คิดเห็นส่วนบุคคล ด้านข้อเสนอแนะเชิงนโยบายสถาบันการศึกษาควรส่งเสริม ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดย ใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทัน

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ, การเรียนรู้, การผลิตหนังสั้น, ผู้เรียน ด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล



Online Media Exposure in Film's Student Learning for the Production of Short Films

Nipakorn Kumchornmenukul¹, Yodsawat Chundking²,
Koppong Khunthreeya³, and Sasikarn Ganmanee⁴

Abstract

This research aims to (1) study the online media exposure behavior of film students, (2) study the factors that motivate film students to learn short filmmaking through online media, (3) study the learning approach to short filmmaking through online media of film students, and (4) study the problems, solutions, and needs of using online media for learning to make short films in film students. This was a mixed-methods research using group interviews with 69 students, selected through purposive sampling and questionnaires distributed to 120 students selected through simple random sampling both drawn from film and digital media students from the Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University.

The research results found that most students preferred using YouTube, followed by Google Search Engine and websites for searching and learning about film. TikTok, YouTube, and Instagram were the platforms used most frequently, either daily or several times a week. The important factors affecting learning were personal interest, curiosity, and students' information-seeking skills, as well as factors arising from the features and content of online media that

^{1,2,3,4} Film and Digital Media Program, Faculty of Communication Arts, Kasem Bundit University



constantly present novel content, inspiring them and providing new ideas for creating their own short films. As for learning approach, they included: The process involved Task Definition, Information Seeking Strategies, Location and Access, Information Use, Synthesis and Evaluation of the reliability and appropriateness of the information before use. Problems included unstable equipment/internet access, difficulties using English or foreign language content and issues with the reliability of information containing both facts and opinions. Regarding policy implications, higher education institutions ought to promote self-learning to cultivate lifelong learning habits among learners, emphasizing creative and critical online media literacy.

Keywords: Online Media Exposure Behavior, Online Media Learning, Short film Production, Learners in Film and Digital Media



บทนำ

ปัจจุบันสื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน โดยคนรุ่นใหม่เติบโตมากับเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีความคุ้นเคยกับการใช้งานสื่อออนไลน์เป็นอย่างดี Mark Prensky ซึ่งให้ทัศนะการใช้งาน ICT (ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ) ว่ามีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของกลุ่มเด็กและเยาวชน จึงเรียกกลุ่มนี้ว่า ดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) หมายถึงเด็กและเยาวชนผู้เป็นเจ้าของภาษาดิจิทัล สามารถสื่อสารด้วยภาษาดิจิทัลได้คล่องและเป็นธรรมชาติ มีพฤติกรรมพหุภารกิจ (Multitask) หรือทำกิจกรรมใดๆ มากกว่าหนึ่งในเวลาเดียวกัน มีรูปแบบของวิถีชีวิตที่กระโดดสลับไปมา (Non-linear) มีทัศนคติกล้าเสี่ยงกล้าลองต้องการอิสระขอความเร็วและมีความคุ้นเคยการใช้งาน ICT (Chutaphon & Cheyjunya, 2018) สื่อออนไลน์จึงกลายเป็นพื้นที่สำคัญสำหรับการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การติดต่อสื่อสาร และการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนในหลากหลายรูปแบบ อย่างไรก็ตาม แม้ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าถึงข้อมูลได้จำนวนมากและหลากหลาย แต่ยังมีข้อจำกัดในการวิเคราะห์และประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่เปิดรับ (Klychaya, 2022) ทำให้มีโอกาสดังกล่าวการใช้สื่อในลักษณะที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สร้างสรรค์ได้

ในทางกลับกันมีการศึกษาหลายชิ้นสะท้อนให้เห็นว่าสื่อออนไลน์เป็นทางเลือกสำคัญของการเรียนรู้ (Learning Alternatives) สำหรับเด็กและเยาวชน โดยสามารถส่งเสริมการแสวงหาความรู้ การพัฒนาทักษะ และการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Ruapayai, 2022) โดยเฉพาะในระดับอุดมศึกษาซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีความเข้าใจ มีทักษะการปฏิบัติ และรู้เท่าทันเนื้อหาในสื่อออนไลน์

สำหรับนักศึกษาที่เรียนด้านภาพยนตร์ นิยมใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์เพื่อค้นหาความคิดสร้างสรรค์หรือไอเดียใหม่ ๆ หาแรงบันดาลใจในการผลิตหนังสั้นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเรียน ทั้งจากภาพยนตร์อ้างอิง จากคลิป



วิดีโอที่นำเสนอเทคนิคการใช้อุปกรณ์ถ่ายทำ การเขียนบท ขั้นตอนการผลิตหนัง การใช้มุมกล้อง การใช้แสงในการถ่ายทำ การตัดต่อหนัง หรือเรียนรู้จากบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ ผู้เขียนบท จากบทวิเคราะห์หนังที่ประสบผลสำเร็จ เป็นต้น นอกจากนี้มีการศึกษาที่สนับสนุนผลการใช้สื่อออนไลน์ว่าสามารถส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ใช้ในการสนับสนุนการเรียนรู้และการสื่อสารของผู้เรียนได้ เช่น การศึกษาของ Chugh Ruhi ที่วิเคราะห์บทบาทของสื่อออนไลน์โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (Facebook) พบว่าสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียนได้สูงขึ้นและส่งเสริมประสิทธิภาพในการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักเรียนคนอื่นๆ ได้ (Boonchoowong, 2017) รวมถึง Alexander Joseph Romiszowski (Romiszowski, 2009) ได้เสนอแนะแนวทางในการนำสื่อออนไลน์มาใช้ในการเรียนรู้ประการหนึ่ง คือ ควรมีการศึกษาในรายละเอียดของกลุ่มผู้ใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้เฉพาะกลุ่ม เนื่องจากมีกลุ่มผู้ใช้งานเป็นจำนวนมากและมีความแตกต่างกันจากหลายๆ ปัจจัย ดังนั้นการศึกษาวิจัยเฉพาะกลุ่มเพื่อเป็นกรณีตัวอย่างจะสร้างประสิทธิภาพการปรับใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ (Saravanawong, Phaithet, Ngenpoonsap, & Chantradee, 2017) ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาเรื่อง การเปิดรับสื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ทำหนังสือของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ โดยตั้งคำถามว่าหากนักศึกษาที่เรียนสาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตจะต้องทำหนังสือในรายวิชาหรือทำหนังสือเพื่อส่งประกวดหรือได้รับมอบหมายจากอาจารย์ให้ทำหนังสือ และเลือกใช้สื่อออนไลน์เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการเรียนรู้ จะมีวิธีเรียนรู้จากสื่อออนไลน์เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการผลิตหนังสือน้อย่างไร และหากพบปัญหาในการใช้สื่อมีปัญหาอะไรบ้าง รวมถึงมีความต้องการที่เป็นข้อเสนอแนะสำหรับการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์ที่นักศึกษาต้องการให้หลักสูตรฯ สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์อย่างไรบ้าง ทั้งนี้ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนด้านภาพยนตร์หรือผู้สนใจทำหนังสือ มีแนวทางแสวงหาข้อมูลและวิธีการเรียนรู้เนื้อหาข้อมูลจากสื่อออนไลน์เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ผลิตหนังสือนี้น รวมถึงผู้สอน



ด้านภาพยนตร์มีแนวทางส่งเสริมและฝึกฝนให้นักศึกษาได้เรียนรู้การใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนภาพยนตร์และผลิตหนังสือได้ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้ให้นักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์เรียนรู้การทำหนังสือผ่านสื่อออนไลน์
3. เพื่อศึกษาวิธีการเรียนรู้การทำหนังสือผ่านสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์
4. เพื่อศึกษาปัญหาการใช้สื่อออนไลน์สำหรับเรียนรู้เพื่อทำหนังสือ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยทำให้ทราบพฤติกรรมการเปิดรับและการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นทักษะทางดิจิทัล (Digital Skill) และการมีส่วนร่วมในสื่อดิจิทัล (Digital Media Engagement) ของเด็กและเยาวชนอย่างสร้างสรรค์
2. ผลการวิจัยสะท้อนช่องทางและประเภทเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างนิยมเปิดรับ ทำให้ผู้เรียนด้านภาพยนตร์หรือผู้สนใจทำหนังสือมีความรู้เกี่ยวกับช่องทางและประเภทข้อมูลด้านภาพยนตร์ที่หลากหลายทั้งเชิงวิชาการ วิชาชีพ นำไปปรับใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการเรียนรู้ หรือเป็นแนวทางผลิตหนังสือได้
3. ผลการวิจัยเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทำให้ผู้สอนด้านภาพยนตร์มีแนวทางพัฒนาปรับปรุงวิธีการสอนที่ส่งเสริมและฝึกฝนให้ผู้เรียนมีทักษะการค้นคว้า การใช้ข้อมูลทางสื่อออนไลน์เพื่อเรียนรู้ นำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนและผลิตหนังสือได้อย่างสร้างสรรค์



4. ผลการวิจัยทำให้สถาบันการศึกษาได้แนวทางกำหนดนโยบายด้านการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ในสถาบันการศึกษา โดยปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการเรียนรู้หลากหลายขึ้น (Learning Alternative)

วรรณกรรม

ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Media Exposure Theory)

ในยุคข้อมูลข่าวสารที่หลากหลายผู้รับสารเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้น (Active Audience) เลือกเปิดรับสื่อและเลือกสารที่ต้องการจะเปิดรับอย่างอิสระ โดยเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่มาจากโลกไซเบอร์ ทำให้ผู้รับสารส่วนใหญ่พัฒนาตนเองเพื่อเลือกรับรู้และเข้าถึงข้อมูลตามที่ตนต้องการและคาดหวัง ทฤษฎีนี้จึงให้ความสำคัญกับผู้รับสารเป็นอย่างมาก (Sothanasathien, 2013) Atkin (1973) เสนอเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ไว้ว่า บุคคลที่มีการเปิดรับข่าวสารมากจะเป็นผู้ที่มีหูตากว้างไกล มีความรู้และความเข้าใจในสภาพแวดล้อมมากและเป็นคนทันต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าบุคคลที่มีการเปิดรับข่าวสารที่น้อยกว่า อย่างไรก็ตามที่บุคคลหนึ่ง ๆ จะทำการเลือกเปิดรับข่าวสารใด ๆ นั้นจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เนื่องจากข่าวสารต่าง ๆ ย่อมมีแหล่งที่มาที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นการที่ผู้รับสารจะเลือกรับสารใด ๆ จึงควรมีการพิจารณาถึงองค์ประกอบในการเลือกรับสารที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการด้วยกันทั้งตามความต้องการ ความจำเป็น สภาพแวดล้อม ตลอดจนเหตุผลอื่น ๆ ของผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันออกไป รวมถึงบุคคลที่มีการเปิดรับข่าวสารอย่างกว้างขวาง และมีทักษะในการแสวงหาข้อมูลอย่างมาก คือ คนที่รู้ว่าข้อมูลประเภทไหนจะต้องหาจากแหล่งไหน ซึ่งจะทำให้บุคคลนั้นมีความรู้ และเท่าทันสภาวะแวดล้อมมากขึ้น (Ubonratnamee, 2017) นอกจากนี้การเปิดรับข่าวสารของบุคคลเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการมีสังคมติดต่อกับผู้อื่น ตอบสนองต่อความอยากรู้อยากเห็น และเพื่อสนับสนุนทัศนคติหรือความคิดและความเข้าใจ



ที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาข้อมูลข่าวสารเพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ทางอื่น ๆ อีกด้วย ส่วนแนวทางสำหรับวัดการเปิดรับข่าวสารนิยามศึกษา ปริมาณ ความถี่หรือความบ่อยครั้ง(Frequency) ในการเปิดรับ ระยะเวลาในการเปิดรับ (Continuity) ช่วงเวลา(Time)ที่ผู้รับสารมีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อรวมไปถึง ปริมาณ สื่อหรือช่องทาง(Channel) ที่ใช้ในการเปิดรับข่าวสารด้วย (Kumchornmenukul et al., 2020)

McCombs and Becker (1979) ยังได้ให้ความเห็นไว้ว่าบุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการ ดังนี้ (McCombs & Becker, 1979) (1) เพื่อต้องการรู้ทันเหตุการณ์ (Surveillance) ด้วยการเปิดรับข่าวสาร ทำให้สามารถติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวต่าง ๆ เพื่อให้รู้ทันต่อเหตุการณ์ และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ (2) เพื่อช่วยในการตัดสินใจ (Decision) ด้วยการเปิดรับข่าวสาร ทำให้สามารถกำหนดความคิดเห็นของตนเองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัวได้ โดยเฉพาะการตัดสินใจที่เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน (3) เพื่อช่วยในการพูดคุยสนทนา (Discussion) เนื่องจากการเปิดรับข่าวสารนั้น ทำให้บุคคลผู้รับสารสามารถนำข้อมูลข่าวสารนั้น ๆ ไปใช้ในการพูดคุยสนทนากับบุคคลอื่น ๆ ได้ (4) เพื่อต้องการมีส่วนร่วม (Participation) เนื่องจากการเปิดรับข่าวสารนั้น ทำให้ผู้รับสารได้มีส่วนในการรับรู้และมีส่วนร่วมในสถานการณ์หรือเหตุการณ์ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในสังคมรอบตัว (5) เพื่อช่วยในการเสริมความคิดเห็น (Reinforcement) ให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถช่วยในการนำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับมานั้นไปใช้ในการสนับสนุนการตัดสินใจที่ได้กระทำลงไปแล้ว (6) เพื่อช่วยในความบันเทิง (Entertainment) ด้วยการเปิดรับข่าวสาร ทำให้บุคคลที่ได้รับสารนั้นมีความเพลิดเพลิน และช่วยในการผ่อนคลายอารมณ์

Hunt และ Ruben เสนอว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้บริโภค ได้แก่ (Limsakul, 2019) (1) ปัจจัยด้านความต้องการ (Need) เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดปัจจัยหนึ่งในกระบวนการเลือกของมนุษย์ เนื่องจากความต้องการถือได้ว่าเป็นปัจจัยพื้นฐานทั้งทางกายและทางใจที่



สามารถเป็นตัวกำหนดในการเลือกของผู้บริโภค เพื่อให้ได้มาซึ่งความพึงพอใจ และการยอมรับในสังคม ฯลฯ (2) ปัจจัยด้านทัศนคติและค่านิยม (Attitude and values) เป็นปัจจัยพื้นฐานอีกปัจจัยหนึ่งที่ผู้บริโภคมักจะยึดถือซึ่งมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยทัศนคติและค่านิยมของผู้บริโภคนี้จะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการเลือกเปิดรับข่าวสาร ทั้งการเลือกใช้สื่อต่าง ๆ เลือกตีความหมาย ตลอดจนเลือกในการจดจำ (3) ปัจจัยด้านเป้าหมาย (Goal) เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้ผู้บริโภคเกิดการเลือกเปิดรับเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่สามารถตอบสนองต่อเป้าหมายของตนเองได้ (4) ปัจจัยด้านความสามารถ (Capability) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในด้านใดด้านหนึ่งของผู้บริโภคที่จะส่งผลต่อการเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสาร เช่น ความสามารถในการอ่านภาษาที่อาจจะส่งผลต่อการปิดกั้นข่าวสารที่เป็นภาษาต่างประเทศที่ผู้บริโภคไม่คุ้นเคย เป็นต้น (5) ปัจจัยด้านการใช้ประโยชน์ (Utility) โดยปกติทั่วไปแล้วผู้บริโภคมักจะมี ความสนใจต่อข้อมูลข่าวสารที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ให้กับตนเองได้ (6) ปัจจัยด้านลีลาในการสื่อสาร (Communication style) เป็นปัจจัยที่จะทำให้ผู้บริโภคเกิดความชอบหรือไม่ชอบต่อสื่อบางประเภท ทำให้ส่งผลต่อการเลือกเปิดรับข่าวสารได้ (7) ปัจจัยด้านสภาวะ (Context) ในที่นี้หมายถึง สถานที่ บุคคล หรือเวลาที่อยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะทำให้การเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารของผู้บริโภคมีความแตกต่างกันออกไปในแต่ละสภาวะ (8) ปัจจัยด้านประสบการณ์และนิสัย (Experience and habit) เป็นปัจจัยที่เป็นผลมาจากประสบการณ์ในการรับข้อมูลข่าวสารของผู้บริโภคแต่ละบุคคลที่มีความแตกต่างกันออกไป ทำให้เกิดความสนใจในข้อมูลที่แตกต่างกัน ๆ จึงส่งผลให้การเลือกเปิดรับข่าวสารต่างกันออกไปด้วย ทฤษฎีนี้นำมาใช้เพื่อเป็นกรอบในการศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อออนไลน์ รวมถึงปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้สื่อออนไลน์

แนวคิดเรื่องหกทักษะใหญ่เพื่อเรียนรู้การใช้ข้อมูล (Big 6 Skills)

สังคมข้อมูลข่าวสารทำให้มีเนื้อหา (Content) ที่แตกต่างหลากหลาย การทำความเข้าใจถึงประเภทของเนื้อหาในสื่อออนไลน์แต่ละแพลตฟอร์มจะทำให้



ให้ผู้ซื้อหรือต้องการใช้ข้อมูลเนื้อหาในสื่ออื่นๆ สามารถแยกแยะเนื้อหา เลือก ประเมินและจัดการเนื้อหา รวมถึงนำเนื้อหานั้นไปใช้ตรงตามความต้องการของตนได้ทั้งนี้เนื้อหาในสื่อออนไลน์ได้แก่ (1) ข้อมูลหรือข้อมูลดิบ (Data/ Raw Data) คือข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้น ข้อมูลอาจอยู่ในรูปข้อความหรือตัวเลข ซึ่งอาจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคน พืช สัตว์ สิ่งของ (Vanichbuncha, 2016)

โดยข้อมูลถือว่าเป็นสิ่งที่ยังไม่ผ่านกระบวนการจัดการ (Unorganized) หรือจัดหมวดหมู่ อาทิ ข้อมูลแบบข้อเท็จจริง ข้อมูลแบบสัญลักษณ์ (2) สารสนเทศ (Information) คือการนำข้อมูลมากลั่นกรอง วิเคราะห์ จัดระเบียบให้ความหมายและบริบทของข้อมูล หรือสารสนเทศเป็นชุดข้อมูลหนึ่งที่ได้รับการจัดหมวดหมู่หรือประเภทแล้ว (Organized Data) เพื่อให้มีข้อมูลที่มีประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ (3) ความรู้ (Knowledge) เป็นการผสมผสานระหว่างข้อมูลและสารสนเทศที่ผ่านการใช้ความเชี่ยวชาญ ทักษะ ประสบการณ์ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสารสนเทศจนมองเห็นรูปแบบ (Pattern) ของข้อมูลเพื่อใช้ทำความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ เพื่อใช้ต่อยอดและแก้ไขปัญหาก็กิจกรรมต่างๆ (4) ภูมิปัญญา (Wisdom) หรือสติปัญญาเป็นความรู้ที่เกิดจากการสั่งสมโดยบุคคลสามารถทำความเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่างๆเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดรวมถึงสามารถใช้ภูมิปัญญาในการประดิษฐ์และต่อยอดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง องค์กรและสังคมได้ (Pariwuthipong, 2022)

กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ Big 6 Skills หรือ 6 ทักษะใหญ่ในการสืบค้นข้อมูลถูกพัฒนาขึ้นโดย Mike Eisenberg and Robert Berkowitz (1990) ที่เสนอว่า หกทักษะใหญ่ในการเรียนรู้ (Big 6 Skills) เป็นแนวทางจัดการการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการใช้ทักษะคอมพิวเตอร์หรือทักษะทางดิจิทัล (Computer Skills) ควบคู่ไปกับทักษะด้านข้อมูล (Information Skills) โดยเน้นการนำเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือเพื่อค้นหาข้อมูล เข้าถึงข้อมูล รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินผลข้อมูล ผ่าน 6 ทักษะหลักที่จำเป็นซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ได้อย่างยืดหยุ่นกับข้อมูลในแต่ละสถานการณ์ได้ แนวคิด



Big 6 Skills เป็นแนวทางที่ผู้ใช้งานสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาด้านข้อมูลหรือการตัดสินใจที่อยู่บนพื้นฐานของการนำข้อมูลที่หลากหลายมาใช้ เพื่อให้ผู้ใช้เกิดการพัฒนาทักษะการเรียนรู้และจัดการข้อมูลที่จะนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Michael B. Eisenberg, 2003) แบบจำลองที่เรียกว่า 6 ทักษะใหญ่ในการสืบค้นข้อมูล มีทักษะที่เป็นขั้นตอนต่างๆดังนี้ (Pariwuthipong, 2022) (1) ขั้นตอนกำหนดปัญหาและขอบเขตของงาน (Task Definition) เป็นขั้นนิยามภาระงานระบุปัญหา/ โจทย์ที่ได้มาหรือสิ่งที่ต้องการจะค้นหา ทำความเข้าใจให้ชัดเจนว่าจะค้นข้อมูล/สารสนเทศเกี่ยวกับเรื่องใด เช่น ต้องการรู้เรื่องอะไร ขอบเขตของเรื่องแค่ไหน (2) ขั้นตอนกำหนดกลยุทธ์ในการสืบค้น (Information Seeking Strategies) เป็นขั้นที่ผู้สืบค้นจะระบุแหล่งข้อมูลสารสนเทศที่รู้จักและสนใจจากนั้นก็เลือกแหล่งสารสนเทศที่มีอยู่ที่เห็นว่าดีที่สุดหรือสามารถสนองความต้องการความพึงพอใจในการใช้งานได้ เช่น ข้อมูล/สารสนเทศที่ต้องการหาได้จากแพลตฟอร์มไหน ชื่ออะไร แหล่งข้อมูลไหนดีและเป็นประโยชน์ที่สุด ประเภทของข้อมูลที่ต้องการน่าจะอยู่ในแหล่งไหน (3) ขั้นตอนการสืบค้นและเข้าถึงแหล่งข้อมูล/ แหล่งสารสนเทศ (Location and Access)

เป็นขั้นที่ผู้ใช้จะค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่วางแผนหรือกำหนดไว้ในขั้นที่สอง ผู้ใช้มีทักษะค้นข้อมูลที่ต้องการว่าจะปรากฏอยู่ที่ไหนบ้าง ในแหล่งข้อมูลที่กำหนดมา เช่น ต้องการค้นวิธีการเขียนบทหนังสั้นในเว็บไซต์หอภาพยนตร์ เมื่อเข้าไปในเว็บแล้วต้องคลิกเข้าไปในส่วนที่เป็นบทความหรือคู่มือความรู้ (4) ขั้นนำข้อมูล/ สารสนเทศไปใช้ หรือขั้นการใช้ข้อมูล/ สารสนเทศ (Information Use)เป็นขั้นที่ผู้ใช้งานได้ข้อมูลสารสนเทศ ประเภทใดบ้างและต้องนำมาอ่านหรือศึกษาเพื่อตัดสินใจว่าจะเลือกส่วนใดที่ต้องการนำไปใช้หรือจะตัดส่วนใดทิ้งรวมถึงมีทักษะในการบันทึกข้อมูลนั้นๆและพิจารณาได้ว่าข้อมูลนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือไม่ (5) ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis) ทักษะในขั้นนี้ผู้ใช้งานจะมีทักษะในการประมวลข้อมูลทั้งหมดที่เลือกมาเข้ากันอย่างมีทักษะในการกำหนดโครงร่างหรือหมวดหมู่เพื่อนำมาใช้งานอย่างไร รวมถึงผู้ใช้งานมีวิธีการจดบันทึกแหล่งที่มาของข้อมูลแต่ละชิ้นจากแต่ละแพลตฟอร์มเพื่อ



นำมาใช้อ้างอิงในบรรณานุกรมให้ครบถ้วนหรือไม่อย่างไร (6) ขึ้นประเมินผล (Evaluation) เป็นทักษะที่ผู้ใช้งานสามารถแก้ปัญหาการสืบค้นข้อมูลได้หรือไม่อย่างไรและนำข้อมูลสารสนเทศไปใช้ แล้วพอใจหรือได้เรียนรู้อะไรจากข้อมูลสารสนเทศและแหล่งข้อมูลที่น่ามาใช้อย่างไรบ้าง การวิจัยได้ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดนี้เพื่อศึกษาวิธีการเรียนรู้การทำหนังสือจากสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์

แนวคิดเรื่องสื่อออนไลน์

สื่อออนไลน์ คือสื่อที่ใช้ในการสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ถูกออกแบบมาสำหรับกลุ่มคนที่มีความสนใจในด้านเดียวกันเพื่อใช้ในการเผยแพร่หรือแบ่งปันเนื้อหา รูปภาพ วิดีโอ เพื่อให้เพื่อนหรือกลุ่มคนที่มีความสนใจตรงกันได้เข้ามาพูดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อเรียนรู้แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร มีรูปแบบการสื่อสารโดยใช้เว็บไซต์ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ซึ่งผู้ใช้สื่อออนไลน์แต่ละคนสามารถส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอเพื่อแบ่งปันไปยังผู้ใช้คนอื่นๆ ที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกันได้ ผู้ใช้สามารถสื่อสารโต้ตอบ หรือมีปฏิสัมพันธ์กันบนหน้าเว็บไซต์ และสามารถใช้เป็นสื่อในการเผยแพร่เนื้อหาข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และสื่ออื่นๆ ส่งสังคมอินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย (Chaokongjak, 2019)

สื่อออนไลน์ในแต่ละแพลตฟอร์ม มีคุณลักษณะที่ดึงดูดการมีส่วนร่วมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่การเข้ามาอ่านหรือรับรู้เนื้อหาข้อมูลต่างๆ เท่านั้นแต่ยังสามารถมีส่วนร่วมสร้างสรรค์เนื้อหาต่างๆ ผ่านเทคโนโลยีและเทคนิคที่หลากหลายในการนำเสนอทั้งภาพ เสียง ข้อความ ที่เคลื่อนไหวได้อย่างน่าสนใจ เกิดการขยายหรือแพร่ระบาด (Viral) เนื้อหาข้อมูลอย่างรวดเร็วของกลุ่มคนในเครือข่ายออนไลน์ จนกลายเป็นกลุ่มสังคมที่หลากหลายขึ้น ตามความชอบหรือความสนใจของผู้ใช้งานแต่ละกลุ่มแต่ละสังคม การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับสื่อออนไลน์มาเป็นกรอบในการศึกษาเพื่อให้เห็นประเภทและลักษณะของแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์ที่กลุ่มตัวอย่างเปิดรับและใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้การทำหนังสือ รวมถึงให้เห็นเนื้อหาข้อมูล (Content)



ที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ ลักษณะการใช้ ปฏิสัมพันธ์ที่ใช้เพื่อเรียนรู้การทำหนังสั้นของกลุ่มตัวอย่างที่ปรากฏในการศึกษาค้นคว้าว่ามีกระบวนการเรียนรู้จากสื่อออนไลน์อย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) ผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนักศึกษาสาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลชั้นปีที่ 2-4 (รหัส 64, 65, 66) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต และลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2567 เคยทำหนังสั้นหรือสนใจจะทำหนังสั้น โดยเลือกนักศึกษาที่เป็นตัวแทนชั้นปีที่ 2-4 ตามสัดส่วนประชากรแต่ละชั้นปี ทำให้ได้ผู้จำนวนผู้ให้สัมภาษณ์ รวม 69 คน โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) นักศึกษาที่สนใจเรียนรู้วิธีการทำหนังสั้นจากสื่อออนไลน์ หรือได้รับมอบหมายจากอาจารย์ให้ฝึกค้นหาและเรียนรู้ข้อมูลจากสื่อออนไลน์เพื่อผลิตหนังสั้น ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณประชากรและกลุ่มตัวอย่างมีคุณลักษณะเช่นเดียวกับเชิงคุณภาพ และเนื่องจากลักษณะของประชากรมีความแตกต่างกันน้อยหรือมีความเสมอเหมือนกัน ทำให้สามารถใช้กลุ่มตัวอย่างน้อยได้ (Chancharoen, 2013) ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามตารางสำเร็จรูปของ R.V.Krejcie และ D.W.Morgan ที่คำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างไว้ตั้งแต่จำนวนประชากร 10-100,000 ราย (Silpcharu, 2020) โดยจำนวนประชากร 134 คน จะได้ตัวอย่างขั้นต่ำมา 103 คน เพื่อชดเชยการตอบกลับของแบบสอบถามจึงเพิ่มจำนวนแบบสอบถาม การวิจัยครั้งนี้จึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แบบสัมภาษณ์กลุ่มและแบบสอบถามผ่านขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย การผลิตภาพยนตร์และการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้จำนวน 3 ท่านพิจารณา



จากค่าดัชนีความสอดคล้องและความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เป็นรายข้อ (Item-Objective Congruence: IOC) พบว่าทุกข้อสามารถนำไปใช้ได้โดยมีความน่าเชื่อถืออยู่ระหว่าง 0.67-1.00 เมื่อปรับแก้แบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่เรียนด้านภาพยนตร์ในมหาวิทยาลัยอื่นซึ่งเป็นกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง (Try Out) จำนวน 30 ชุด เพื่อทดสอบค่าความเที่ยง (Reliability) ก่อนนำไปใช้จริง โดยค่าสัมประสิทธิ์ครอนบาคแอลฟาควรมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.7 ทั้งนี้ผลการทำ pre-test ได้ค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม เท่ากับ 0.852 แปลผลว่า เครื่องมือมีความเชื่อถือได้อยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้ต่อไป สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ประกอบด้วย การแจกแจงความถี่ (Frequencies) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพนำผลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มมาเรียบเรียงและจัดกลุ่มแยกตามประเด็นสัมภาษณ์ เลือกเฟ้นหาจุดที่น่าสนใจ จุดร่วม จุดต่างที่ปรากฏ ถือเป็นการลดทอนข้อมูลดิบ (Data Reduction) เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการแยกประเภทเนื้อหาตามวัตถุประสงค์การวิจัย (Chuto,2002)

ผลการวิจัย

พฤติกรรม的开รับสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์
พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเลือกยูทูป (YouTube) เพื่อค้นหาและเรียนรู้ข้อมูลด้านภาพยนตร์สำหรับใช้เป็นแนวทางทำหนังสือมากที่สุด (ร้อยละ 98.33) รองลงมาคือกูเกิล (Google Search Engine) (ร้อยละ 95.83) และเว็บไซต์ (website) (ร้อยละ 93.33) ตามด้วยแพลตฟอร์มอื่นๆ ได้แก่ แอปพลิเคชันไลน์ (Line) อินสตาแกรม (Instagram): IG ตี๋ กต็อก (Tiktok) และ เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) โดยเมื่อพิจารณาจำนวนครั้งที่ใช้ต่อสัปดาห์พบว่าแพลตฟอร์มที่ถูกใช้งานทุกวันหรือหลายครั้งต่อสัปดาห์มากที่สุดได้แก่ ตี๋ กต็อก (ร้อยละ 59.17), ยู



ทูป (ร้อยละ 56.67) และ อินสตาแกรม (ร้อยละ 53.33) เป็นไปในทิศทางเดียวกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มที่พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกกลุ่มใช้สื่อออนไลน์หลากหลายแพลตฟอร์มและใช้สื่อออนไลน์ทุกวันหรือหลายครั้งต่อสัปดาห์ โดยเฉพาะช่วงที่กำลังทำโปรเจกต์หนึ่งสัปดาห์จะใช้เวลาบนสื่อครั้งถ้าเป็นข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น คลิปเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ เรียนรู้เทคนิคการถ่ายทำ การใช้อุปกรณ์ แต่หากแต่ละครั้งใช้เวลาสั้น มักจะเป็นการค้นหาข้อมูลที่เฉพาะเจาะจง เช่น การตรวจสอบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวละครหรือพล็อตเรื่อง นักศึกษาจะใช้เวลาน้อยกว่า เนื่องจากสามารถค้นหาคำตอบได้ทันทีและไม่ใช่นี้อาหาที่ต้องดูจนจบเรื่อง

ปัจจัยที่ทำให้นักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์เรียนรู้การทำหนังผ่านสื่อออนไลน์ ผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่าปัจจัยที่กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อออนไลน์เพื่อเรียนรู้การทำภาพยนตร์สั้นในระดับมากคือปัจจัยที่เกิดจากตนเองได้แก่ (1) มีความสนใจและความชอบส่วนตัวที่จะเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ (4.13) (2) มีความต้องการอยากรู้ อยากรูเห็นความเคลื่อนไหวหรือความเป็นไปเกี่ยวกับภาพยนตร์ในสื่อออนไลน์ (3.96) (3) การที่ตนเองมีทักษะและความสามารถในการแสวงหาและเลือกแหล่งข้อมูลที่ต้องการ (3.92) เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับผลการสัมภาษณ์กลุ่มที่พบว่าเลือกใช้สื่อออนไลน์เพราะความต้องการของตนเองที่ชอบ สนใจอยู่แล้วและเชื่อว่าข้อมูลในสื่อออนไลน์เป็นข้อมูลที่หาได้ง่ายนำมาใช้ได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว สอดคล้องกับนิสัยส่วนตัวที่เป็นคนอยากรูอยากเห็นซึ่งโลกออนไลน์สามารถตอบสนองความต้องการเรื่องนี้ได้ประกอบกับมีทักษะในการเข้าถึงข้อมูลเนื้อหาแต่ละประเภทได้ง่ายและเร็ว ทำให้รู้เห็นสิ่งต่างๆ หลากหลาย จึงมีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เป็นประจำและใช้บ่อยครั้งในเรื่องต่าง ๆ ที่ต้องการ รวมถึงมีประสบการณ์การใช้มาก่อนทำให้รู้ว่าข้อมูลเนื้อหาประเภทใดอยู่ในแพลตฟอร์มใด ซึ่งผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความสนใจด้านการผลิตภาพยนตร์สั้นอยู่แล้ว จึงต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการทำหนังสั้นตนเองให้ดีขึ้น



สำหรับปัจจัยที่เกิดจากคุณสมบัติและเนื้อหาของสื่อออนไลน์ที่พบระดับมากคือคุณสมบัติและเนื้อหาของสื่อออนไลน์ที่นำเสนอเนื้อหาที่แปลกใหม่ อยู่เสมอทำให้สร้างแรงบันดาลใจ ได้ไอเดียไปสร้างสรรค์ (Creating) งานที่เป็นภาพยนตร์สั้นในแนวทางใหม่ๆ ได้ (3.92) และคุณสมบัติและเนื้อหาของสื่อออนไลน์ทำให้เกิดการจดจำ (Remembering) ได้ง่ายเพราะการค้นข้อมูลในสื่อออนไลน์ ทำให้เกิดความรู้ (Knowledge) ที่เกิดจากความจำ การระลึกได้ สามารถจำความรู้ที่ได้เรียนรู้ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับด้านคุณสมบัติและเนื้อหาของสื่อออนไลน์มีให้เลือกหลากหลายทำให้สามารถประยุกต์ (Applying) (3.80) และเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ไปใช้กับโจทย์ในการทำภาพยนตร์สั้นที่ได้รับมอบหมายหรือทำภาพยนตร์สั้นที่สนใจได้ (3.80)

วิธีการเรียนรู้การทำหนังสือผ่านสื่อออนไลน์ของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ ผลการสัมภาษณ์กลุ่ม พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีวิธีการค้นหาและเรียนรู้ข้อมูล ดังนี้

1. ขั้นกำหนดปัญหาและขอบเขตของงาน (Task Definition) เป็นการตั้งคำถามในเบื้องต้นว่าต้องการรู้อะไร จะทำความเข้าใจก่อนว่าโจทย์ของการค้นข้อมูลคืออะไร ขอบเขตของเรื่องแค่ไหน เช่น เนื้อหาที่ต้องการเป็นข้อมูลที่เป็นความรู้ ความจริงเกี่ยวกับทฤษฎีภาพยนตร์ เป็นทฤษฎีอะไร ต้องการมุ่งไปที่ประเด็นใดของทฤษฎี หรือเนื้อหาที่เป็นเทคนิควิธีการเป็นวิธีการที่อยู่ในช่วงก่อนการผลิต ระหว่างการผลิต หรือหลังการผลิต ซึ่งจะช่วยให้เจาะจงไปที่เนื้อหาที่ต้องการเรียนรู้และไม่เสียเวลาไปกับข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง ที่สำคัญทำให้รู้ว่าแหล่งข้อมูลลักษณะใดจะมีข้อมูลที่ต้องการค้นและเรียนรู้

2. ขั้นกำหนดกลยุทธ์ในการสืบค้น (Information Seeking Strategies) หรือการหาวิธีการสืบค้นข้อมูล เมื่อรู้ว่าจะค้นเรื่องอะไร ขอบเขตแค่ไหนจะเลือกวิธีการและแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการค้น โดยมักจะเริ่มต้นด้วยการ “ถาม” หรือ “ค้นหา” เพื่อรวบรวมแหล่งที่จะไปค้นต่อ เช่น ตั้งคำถามกับอาจารย์หรือเพื่อนในกลุ่มวิชาเพื่อถามก่อนว่าถ้าจะหาข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการใช้กล้อง ต้องเข้าไปดูที่แพลตฟอร์มไหน ชื่ออะไร หรือไป



โพสต์ถามในเฟซบุ๊กแล้วรวบรวมไว้ก่อนว่ามีแพลตฟอร์มที่ได้รับการแนะนำอะไรบ้าง ทั้งนี้พบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่นิยมถาม (Information Seeking) จากกูเกิลก่อน และมีบางส่วนที่เริ่มใช้ AI เพื่อหาข้อมูลที่ต้องการในขั้นต่อไป ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้มีวิธีการที่จะถามหรือค้นหา ได้จากคนที่รู้จัก (online, onsite) หรือใครก็ได้ที่ไม่รู้จัก (online) ผ่าน Search engine (Google) และ AI Chatbot (ChatGPT)

3. ขั้นการสืบค้นและเข้าถึงแหล่งข้อมูล/แหล่งสารสนเทศ (Location and Access) เป็นขั้นที่ต้องใช้ทักษะการค้นข้อมูลที่ต้องการว่าจะปรากฏอยู่ที่ใด และมีวิธีการเข้าถึงได้อย่างไร เช่น ต้องการค้นเกี่ยวกับ “Lighting techniques in film” กูเกิล จะแนะนำแพลตฟอร์มที่เป็นเว็บไซต์กับยูทูปซึ่งพบว่ามีทั้งแหล่งข้อมูลที่รู้จักหรือเคยใช้มาก่อนหน้านี้เป็นประจำ และเป็นแหล่งข้อมูลใหม่ที่ไม่เคยใช้มาก่อน โดยจะเลือกแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมเป็นประโยชน์ที่สุดก่อนเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพราะเห็นว่าจะมีข้อมูลที่สามารถตอบสนองความต้องการความพึงพอใจในการใช้งานได้ และพิจารณาว่าประเภทของข้อมูลที่ต้องเรียนรู้จะอยู่แพลตฟอร์มไหน เช่น ข้อมูลความรู้ทั่วไปที่เป็นภาพ ข้อความ ข้ออินสตาแกรม เฟซบุ๊ก ข้อมูลความรู้ที่เป็นภาพเคลื่อนไหว ประเภท เทคนิค วิธีการ ขั้นตอน ใช้ ยูทูป หรือ ดิกต็อก เป็นต้น

4. ขั้นนำข้อมูลสารสนเทศไปใช้ (Information Use) ในขั้นตอนนี้ผู้ให้ข้อมูลนำข้อมูลที่ค้นพบมาปรับใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ อาทิ ใช้แรงบันดาลใจจากข่าวหรือเหตุการณ์จริงมาปรับวิธีการสร้างลักษณะตัวละคร (Character) ในการเขียนบท โดยจะเลือกสกัดเฉพาะเนื้อหาในข่าวหรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่อง (Plot) และบทภาพยนตร์ที่ร่างไว้เท่านั้น การปรับปรุงเทคนิคการถ่ายทำโดยทดลองใช้วิธีการจัดแสงหรือการถ่ายมุมกล้องตามคำแนะนำในวิดีโอที่ได้จากยูทูป ฟีดตัดต่อโดยใช้ซอฟต์แวร์ที่เรียนรู้จากวิดีโอสอนในเว็บไซต์ รวมถึงการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องจากที่ดูตัวอย่างหนังสั้นในแพลตฟอร์มต่างๆ แล้วดึงองค์ประกอบที่น่าสนใจมาประยุกต์ใช้ในหนังสั้นของตนเอง



5. ขั้นสังเคราะห์ข้อมูล (Synthesis) เป็นการเปรียบเทียบ จัดกลุ่มเพื่อสังเคราะห์เลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาใช้ โดยเมื่อค้นหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางผลิตหนังสือของตนเองมาจากแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ แล้ว ก่อนจะนำมาปรับใช้กับงานตนเองจะเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งเพื่อสังเคราะห์แล้วค่อยเลือกใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่สุดหรือเลือกใช้วิธีที่คิดว่าเหมาะสมที่สุด นำมาปรับปรุงแนวทางการทำงานโดยมีการจัดระบบข้อมูลและวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของแต่ละแหล่งข้อมูลทั้งข้อมูลที่เป็นเทคนิควิธีการ ข้อมูลที่เป็นความคิดเห็น

6. ขั้นประเมินผล (Evaluation) ผู้ให้ข้อมูลจะประเมินคุณภาพของข้อมูลก่อนนำไปใช้ โดยพิจารณาจาก (1) ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล เช่น การใช้เว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ หรือช่องยูทูปที่มีผู้ติดตามจำนวนมาก และดู (2) ความเหมาะสมของข้อมูลกับงานที่ต้องการทำ เช่น การเลือกดูหนังสือเรื่องที่มีโครงเรื่องคล้าย ๆ กับหนังสือที่ต้องการทำแล้วดูว่ามีประเด็นอะไรในหนังสือกล่าวถึงแล้วตรงกับประเด็นที่ตนเองสนใจ หรือการถ่ายทำมุกกล้อง แสง เสียง ประกอบที่ใกล้เคียงกับหนังสือที่ต้องการทำ จะประเมินแต่ละประเด็นที่สนใจแล้วเลือกมาว่าอันไหนเหมาะกับงานหรือหนังสือที่ตนเองตั้งใจจะทำ เช่น ประเด็นเรื่องช่องว่างระหว่างวัยผู้สูงอายุกับลูกหลานวัยรุ่น (3) การทดลองใช้งานจริงและประเมินว่าข้อมูลนั้นสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงหรือไม่

นอกจากนี้ยังมีวิธีการประเมินข้อมูลที่ได้เรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ตรวจสอบว่าข้อมูลจากสื่อออนไลน์ตรงกับเป้าหมายของภาพยนตร์ที่ทำหรือไม่ ไปสอบถามอาจารย์และเพื่อนเพื่อขอคำแนะนำจากเพื่อนหรืออาจารย์ว่าข้อมูลที่ใช้เหมาะสมหรือไม่อย่างไร ทบทวนว่าเทคนิคที่ได้ศึกษานำไปใช้งานจริงได้หรือไม่ และต้องปรับปรุงอะไรเพิ่มเติม โดยเห็นว่าการประเมินผลข้อมูลจะช่วยให้สามารถปรับปรุงวิธีการเรียนรู้ของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้สามารถเลือกใช้ข้อมูลที่เหมาะสมกับการทำหนังสือของตนเองมากที่สุด

ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์สำหรับเรียนรู้เพื่อทำหนังสือของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ พบดังนี้ (1) ปัญหาด้านกายภาพ สภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ ได้แก่ ไม่มีอุปกรณ์ และสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ เช่น



คอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตฯ ไม่เสถียร พื้นที่ที่เงียบสงบและมีสมาธิ (2) ปัญหาด้านภาษา เนื้อหาสื่อออนไลน์ที่มีคุณภาพจำนวนมากมักใช้ภาษาอังกฤษ และภาษาต่างประเทศ เพราะเป็นเนื้อหาจากต่างประเทศ รวมถึงคำศัพท์เฉพาะด้านภาพยนตร์บางคำที่แปลเป็นภาษาไทยแล้วยังไม่เข้าใจ ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ลดลงและใช้เวลาในการเรียนรู้มากขึ้นเพราะต้องเข้าโปรแกรมช่วยแปลภาษา (3) ปัญหาด้านความน่าเชื่อถือของข้อมูล ข้อมูลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ให้เรียนรู้มีเป็นจำนวนมาก ทั้งข้อมูลที่เป็นความรู้ ความจริง ข้อมูลในเชิงวิชาการ รวมถึงข้อมูลที่เป็นความคิดเห็นบางแหล่งไม่มีที่มาชัดเจนและเป็นความคิดเห็นส่วนบุคคล หากนำมาใช้ต้องใช้อย่างระมัดระวัง และต้องเปรียบเทียบกับแหล่งข้อมูลหลายแหล่ง (4) ปัญหาด้านค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงแพลตฟอร์มออนไลน์ เพราะเนื้อหาบนแพลตฟอร์มบางประเภทต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มจึงจะเข้าถึงเนื้อหา หรือข้อมูลที่ต้องการใช้ได้

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเลือกยูทูปเพื่อค้นหาและเรียนรู้ข้อมูลด้านภาพยนตร์สำหรับใช้เป็นแนวทางทำภาพยนตร์สั้นมากที่สุด รองลงมาคือกูเกิล เว็บไซต์ ตามด้วยแพลตฟอร์มอื่นๆ ได้แก่ แอปพลิเคชันไลน์ อินสตาแกรม ดิกด็อก เฟซบุ๊ก และ AI อย่าง ChatGPT รวมถึง เน็ตฟลิกซ์ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนที่มีความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษในระดับสูงและปัจจัยที่ส่งเสริมความสามารถด้านการพูดที่พบว่า สื่อออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้พัฒนาทักษะด้านการพูดมี 4 ประเภท เรียงลำดับตามความนิยมได้แก่ สื่อวิดีโอ (YouTube และ Netflix) สื่อประเภทข้อความและภาพ (Facebook, Instagram และ Twitter) สื่อประเภทสนทนา (Messenger, WhatsApp, Skype และ Line) โดย ยูทูป เป็นสื่ออันดับหนึ่งที่กลุ่มตัวอย่างใช้เรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยการดูผ่านภาพยนตร์ (Sumaree, 2020)

นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้สื่อออนไลน์ทุกวันหรือหลายครั้งต่อสัปดาห์ โดยเฉพาะในช่วงที่กำลังทำโปรเจกต์หนังสั้น โดยการใช้สื่อออนไลน์จะใช้เวลาในช่วงเย็นหรือเวลากลางคืน เนื่องจากเป็นช่วงที่



นักศึกษามีเวลาว่างจากการเรียนหรือกิจกรรมอื่น ๆ ระยะเวลาที่ใช้แต่ละครั้งประมาณ 30 นาทีถึง 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ขึ้นอยู่กับประเภทของเนื้อหาที่ค้นหา หากเป็นการดูคลิปวิดีโอสอนใน ยูทูบ หรือการอ่านข้อมูลเชิงลึกใน กูเกิล จะใช้เวลาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับประเภทและลักษณะของแพลตฟอร์มออนไลน์รวมถึงเนื้อหาข้อมูลในแต่ละแพลตฟอร์มของสื่อออนไลน์จะมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของแพลตฟอร์มนั้นๆ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อในด้านความถี่ในการใช้ ระยะเวลาในการใช้แต่ละครั้ง เช่น ยูทูบคือพื้นที่ของการแชร์คลิปวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหวที่คนทั่วไปสามารถหาให้ดูชมเข้าไปชมได้ โดยยูทูบมีคุณลักษณะพิเศษที่เหนือกว่าสื่อโทรทัศน์คือ (1) สามารถติดตามเนื้อหาคลิปวิดีโอได้ทุกที่ทุกเวลาบนอินเทอร์เน็ต (2) สามารถค้นหาคลิปวิดีโอผ่านคำที่ต้องการสืบค้นได้ (3) สามารถสร้างช่องสถานีเพื่อเป็นศูนย์รวมคลิปวิดีโอในรูปแบบของสถานีที่เป็นทางการได้ คล้ายกับอินสตาแกรมเป็นบริการที่สามารถนำรูปที่ถ่ายไว้ในคลังภาพหรือวิดีโอมาตกแต่งให้สวยงามในรูปแบบที่ต้องการด้วยฟิลเตอร์ และเครื่องมือที่มีอยู่ในอินสตาแกรมซึ่งมีหลายรูปแบบให้เลือก สามารถนำรูปภาพที่ตกแต่งนั้นไปแบ่งปัน (Share) ในสื่อออนไลน์อื่นๆ ได้ สามารถเปิดดูแสดงความชื่นชอบ และแสดงความคิดเห็นในรูปหรือวิดีโอที่เพื่อนๆ แบ่งปันไว้ได้ จุดเด่นที่ทำให้อินสตาแกรมได้รับความนิยมคือใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว มีผู้ใช้งานร่วมกันหลากหลาย (Tsukamoto, 2018; Netpokaao, 2018)

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผลการวิจัยพบว่าผู้ให้ข้อมูลมีทักษะการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้เป็นอย่างดีและใช้ในลักษณะเรียนรู้ด้วยตนเอง สถาบันการศึกษาควรส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองในแต่ละรายวิชา โดยผู้สอนพัฒนาวิธีการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้สื่อออนไลน์เรียนรู้ข้อมูลไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ในห้องเรียน และเน้นทักษะการค้นคว้า การจำ การทำความเข้าใจ การรู้จักประยุกต์ใช้ การรู้จักคิด วิเคราะห์ และประเมินตรวจสอบข้อมูล รวมถึงนำข้อมูล



ไปใช้ผลิตผลงานตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการทำหนังสือส่งประกวดมีส่วนช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ การค้นคว้า และแรงจูงใจหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงควรสนับสนุนให้มีโครงการประกวดหรือ Showcase ผลงานในรายวิชาที่เน้นปฏิบัติ เพื่อสร้างประสบการณ์จริงและช่วยพัฒนาทักษะวิชาชีพให้ผู้เรียน และยังพบว่าผู้ใช้ข้อมูลเริ่มใช้ AI search มากขึ้น สถาบันการศึกษาควรสนับสนุนให้ใช้ AI เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ โดยให้ความสำคัญกับการรู้เท่าทันและประยุกต์ใช้ข้อมูลจาก AI อย่างมีจรรยาบรรณ ผลการวิจัยพบว่าแนวทางแก้ปัญหาของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ในการใช้สื่อออนไลน์สำหรับเรียนรู้เพื่อทำหนังสือต้องใช้ “การบูรณาการ” ร่วมกันตั้งแต่ระดับบุคคลซึ่งหมายถึงอาจารย์ผู้สอน ระดับหลักสูตร ระดับคณะวิชา และระดับสถาบันการศึกษา ดังนั้นเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ในสถาบันการศึกษาควรปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการเรียนรู้ที่หลากหลายขึ้น (Learning Alternative) โดยทำแบบบูรณาการร่วมกัน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ผลการวิจัยทำให้เห็นว่า “ข้อมูล” บนสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์มีความหลากหลายและมาจากหลายแหล่ง (User-generated & Official) ทั้งข้อมูลที่เป็นความรู้ ข้อเท็จจริง ข้อมูลที่เป็นแนวทางหรือวิธีปฏิบัติ ความคิดเห็น เบื้องหลังการถ่ายทำ ข้อมูลที่เป็นเรื่องราวภาพยนตร์สั้น-ยาว ข้อมูลเชิงชุมชน workshop ประกวดหนัง ฯลฯ ทำให้เกิดคำถามเรื่องความน่าเชื่อถือ (Reliability) และการนำไปปรับใช้จริง ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ “การจัดทำฐานข้อมูลด้านภาพยนตร์ในประเทศไทย” เพื่อให้เกิดการขยายความรู้ต่อยอดจากงานวิจัยเกี่ยวกับฐานข้อมูลออนไลน์ด้านภาพยนตร์ที่หลากหลาย เพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ หรือนำมาเป็นแนวทางผลิตหนังสือของผู้เรียน ผู้สนใจทำหนัง หรือบุคคลที่ทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ใช้ประโยชน์ ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการใช้และผลของการใช้ AI Chatbot เพื่อเรียนรู้การทำ



หนังสือของผู้เรียนทั้งในระดับโรงเรียนที่มีกิจกรรมการเรียนการสอนให้นักเรียน
ทำหนังสือส่งประกวด และระดับมหาวิทยาลัยที่สอนด้านภาพยนตร์ เพื่อให้เห็น
ทิศทางการใช้ประโยชน์จาก AI ในการผลิตหนังสืออย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์
ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Boonchoowong, C. (2017). *A study of influences of social media instructional factors on communication and collaboration of undergraduate students* (Master's thesis, Chulalongkorn University). CUIR. cuir.car.chula.ac.th.
- Chancharoen, K. (2013). *Population and sampling in nursing research: Concepts, principles, and practices* (3rd ed.) (In Thai). Textbook Project of the Faculty of Nursing, Mahidol University.
- Chaokongjak, N. (2019). Public relations model on social media for improving the image of Faculty of Nursing Mahidol University [Master's thesis, Silpakorn University]. Silpakorn University Institutional Repository. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2691/1/58257303.pdf>
- Chutaphon, S., & Cheyjunya, P. (2018). A review of concepts, definitions, and characteristics of digital natives and digital immigrants. *Siam Communication Review*, 14(17), 7–13. e-library.siam.edu
- Chuto, N. (2002). *Qualitative research* (2nd ed.). Matspoint Printing.



- Klychaya, P. (2022). *Media literacy paradigm: Development and practice from traditional to digital media* (In Thai). Chulalongkorn University Press.
- Kumchornmenukul, N., Dechacheep, S., Ubonwat, T., Pimcharoen, P., & Kuntheeya, K. (2020). Final report of the project on developing media exposure database and media situations in 2020. Thai Media Fund.
- Limsakul, S. (2019). *Factors affecting entertainment news exposure behavior on Twitter among young generations in Bangkok* (Independent study, Bangkok University). BUIR at Bangkok University. dspace.bu.ac.th.
- McCombs, M. E, & Becker, L. B. (1979). *Using Mass Communication Theory*. Prince Hall.
- Michael B. Eisenberg. (2003, 31 January). Information Problem-Solving: The Big Six Skills Approach.
https://www.researchgate.net/publication/234713449_Information_Problem-Solving_The_Big_Six_Skills_Approach/link/5b687328299bf14c6d94f0cf/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uliwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Netpokaeo, A. (2018). *Media science: Principles, concepts, innovations*. Nakorn.
- Pariwuthipong, A. (2022). *Media and information literacy: From concepts to practices*. Chulalongkorn University Press.



- Ruapayai, C. (2022). A study of social media usage behavior and 21st-century learning of students in the Faculty of Humanities and Social Sciences, Ubon Ratchathani Rajabhat University. *Journal of Humanities and Social Sciences Ubon Ratchathani Rajabhat University*, 13(1), 290–296. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/humanjubru/issue/view/17245>
- Saravanawong, J., Phaithet, K., Ngenpoonsap, D., & Chantradee, W. (2017). Social media usage behavior of undergraduate students at Kasetsart University (In Thai). *Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University*, 10(2), 18–31. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jlis/article/view/9954>
- Silpcharu, T. (2020). *Statistical data research and analysis using SPSS and AMOS* (18th ed.) (In Thai). Business R&D. (p. 2)
- Sothanasathien, S. (2013). Communication theory. Rabiangtong.
- Sumaree, R. (2020). *Social media use of students with high English speaking proficiency and factors promoting speaking proficiency* (Master's thesis, Prince of Songkla University). PSU Knowledge Bank. kb.psu.ac.th.
- Tsukamoto, P. (2018). *Thai media in political crisis and disruptive technology*. Textbook Project, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University; 21st Century.



- Ubonratnamee, S. (2017). *Media exposure, information sharing and health information literacy on social media* [Master's thesis, Thammasat University]. Thammasat University Digital Collections. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2017/TU_2017_5907030265_8315_8796.pdf
- Vanichbuncha, K. (2016). *Statistics for research* (10th ed.) [In Thai]. Samlada.

